

Capítulo 2.

El caballero en la floresta. Aventura y construcción de la identidad del héroe épico¹

José Ramón Trujillo

Ninguna sugestión literaria occidental es más influyente que la del héroe y su espada, a caballo o sobre su carro, cabalgando hacia el combate en busca de justicia o de venganza. Borges señala la fascinación y caducidad de esta imagen: «La figura del hombre sobre el caballo es secretamente patética... el jinete destruye y funda con violento fragor dilatados reinos, pero sus destrucciones y fundaciones son ilusorias. Su obra es efímera, como él. Del labrador procede la palabra *cultura*, de las ciudades la palabra *civilización*, pero el jinete es una tempestad que se pierde». Admirables y reiterativas historias de jinetes —mogoles, sajones, beduinos o gauchos— que abandonaron la esquila y el arado y aún no saben qué hacer ante una ciudad. Solo la palabra es capaz de mantener en la memoria las gestas de estos pueblos en marcha, de las hordas que se desplazan, del jinete que desaparecerá cuando el comercio y la ciudad se impongan. Sin embargo, la imagen literaria más persistente y fascinante no es la del guerrero solar y victorioso, la del jinete que asuela pueblos y regiones lejanas, sino la del héroe que vaga en pos de su búsqueda solitaria, en una errancia en la que debe enfrentar pruebas y prodigios. La focalización de la novela sobre la vida errante proviene precisamente del proceso inverso a la glorificación épica de la «hermosa guerra».

La crítica especializada ha dejado de considerar de forma exclusiva la guerra medieval y a sus protagonistas como parte de una emergencia acaecida por la introducción del estribo, de la carga de choque y el combate contra los árabes, para destacar la importancia de la consciencia estamental. Caballero y caballería son nociones dinámicas, que evolucionan y nombran realidades muy diferentes. El interés se ha ido centrando paulatinamente en la evolución del prestigio de la caballería a través de una cultura caballeresca, desde sus orígenes en el periodo de «anarquía feudal» de los siglos IX y X, en el que grupos militares acompañan a

1. Este trabajo se inscribe en el marco del proyecto I+D+i del MINECO *DHu.MAR. Humanidades Digitales, Edad Media y Renacimiento 1. Poesía 2. Traducción* (FFI2013-44286-P), y del Instituto Universitario de Investigación «Miguel de Cervantes» de la Universidad de Alcalá.

sus *seniores*, hasta su ocaso definitivo en el siglo XVI. Las cuestiones materiales, la intervención de la Iglesia en la regulación de la violencia y de sus objetivos, la confusión de nobleza y caballería y el empobrecimiento de la pequeña aristocracia son algunos de sus hitos (Cardini 1990: 83-120). La pérdida de funcionalidad de la caballería ya era notoria hacia el siglo XII y exigía encontrar nuevas posibilidades de alistamiento y de sentido, que se formularon a través del concepto *aventura* en la literatura cortés y de la propuesta de personajes ideales, sin fundamento histórico, que dan cuerpo a modelos ideológicos y a la idea de que la caballería existe desde tiempos bíblicos. A partir del siglo XIII, la decadencia progresiva de la caballería a partir del empleo de ballestas y armas de fuego (Courtrai tiene lugar en julio de 1302), conduce a profundos cambios en las técnicas de combate, a la desmilitarización parcial del estamento y al empobrecimiento de la baja nobleza: caballeros bachilleres franceses, ministeriales germanos, hidalgos e infanzones castellanos, etc. Esta relación entre caballería pobre y caballería errante, el camino lleno de aventuras que atraviesa la floresta y las nuevas formas de narrar son centrales en la formación de la novela caballeresca clásica y de los libros de caballerías posteriores, que reutilizarán sus mitos y motivos, y conducirán al *Quijote* y a la fantasía heroica contemporánea. La cabalgada incierta y sin objetivo preciso del héroe constituye la unidad episódica por excelencia de una narrativa idealista que da cuenta de una visión del mundo en crisis. Las páginas que siguen tienen por objeto repensar la naturaleza de la aventura caballeresca y del modelo de vida errante ideal en la conformación de la narrativa occidental. Para ello, se repasa en primer lugar la literatura crítica sobre el cambio de mentalidad desde el héroe épico a la formulación del caballero cortés; en segundo lugar, se aborda la estrecha relación entre identidad y errancia; por último, se estudia y acota la importancia de los escenarios de la aventura y los prodigios a la hora de modelar diferentes personajes y estructuras narrativas.

2.1. El héroe épico y la aventura

El *epos* es una narración extensa —en su sentido etimológico—, de carácter nacional, protagonizada por personajes heroicos, enclavados originalmente en un marco rural, en alguna de las infancias múltiples del hombre, y basada vagamente en hechos reales o legendarios². En este sentido emplea ya en 1580

2. A partir de los años setenta del siglo XX, desde diferentes perspectivas críticas se ha ido resaltando el peso de su funcionalidad y de los requerimientos compositivos, en detrimento del punto de vista historicista de Gaston Paris y Menéndez Pidal, así como de la noción de la épica como «historia cantada».

Herrera la voz «épico», un neologismo en castellano frente a la tradicional voz «gesta» (Alvar 1991: 12). Alcanzará paulatinamente su sentido actual bien definido: subgénero narrativo, de carácter impersonal que transmite una memoria oral y una moral colectiva —representada por el héroe, en una «época heroica»—, apoyándose en un entramado cultural que conocen sus oyentes y empleando fórmulas fijas, pasajes, enumeraciones, etc. Mediante el recitado mecánico, el poema parece cantarse a sí mismo, narrando acontecimientos independientes de su creador. Entre otras, Colin Smith (1983: 15-19) señalaba como características propias de la épica las siguientes:

Un héroe con un determinado objetivo o ideal tiene que superar una serie de obstáculos para conseguir ese fin y alcanza plenamente la grandeza; contactos con una divinidad que dé una dimensión sobrenatural; una buena dosis de actividad guerrera contra enemigos tradicionales y, a menudo, un constante peregrinaje o búsqueda simbólica. Además: estilo sublime, ya que están implicadas personas príncipescas, grandes hazañas y el prestigio nacional o de la raza. [...] Son poemas de esperanza. Aparecen por lo general cuando un pueblo es activo, progresivo, confiado en su poder y seguro en su misión.

La epopeya se desarrolla en la creencia de que la cultura es el cimiento de la identidad de los grupos, y enuncia la memoria de un pueblo en marcha. Su narrativa impone una ética «estatal» y un código universalizador de conductas, mediante una lengua artificiosa y un recitado regular. La identificación del oyente requiere de un catalizador que identifique el ideal mediante la superación de una serie de obstáculos, pero también los desvíos y caídas, los límites del modelo. En la definición clásica de Bowra (1952: 5), la épica es «the pursuit of honour through risk», un impulso de efecto dramático (32) hacia el ideal que atraviesa todo tipo de peligros. La ilación de estos obstáculos, de estas pruebas conforma el camino de un héroe (personal o colectivo³) e ilumina los escenarios y los hechos dignos de ser recordados, dejando en la penumbra vastas geografías, delicadas palpitaciones del corazón, según la intención de lo narrado. En paralelo, esta ilación teje la estameña del texto en línea recta, eligiendo previamente lo que ha de pervivir, subordinando unas hebras del discurso a las otras.

3. Hablando del Cid, Walters (2002: 64) subraya la importancia de los desplazamientos en la épica, que la novela heredará para resignificarla: "What is evident too is that epic in one way or another is very concerned with a sense of place. This not only involves place in terms of the hero's travels and discovery, as is common in primitive epic, but place as a mode of establishing an identity, whether individual or collective".

Sin embargo, sobre esta épica fundacional de carácter oral, propia de todas las épocas y naciones, sobre la emulación culta posterior, reflexiva e individualizante (Flores 1978: 261-281), la emergencia en Europa de las cortes, villas y burgos condujeron a un florecimiento del yo y sus inquietudes.⁴ Manteniendo la urdimbre narrativa, la literatura caballerescas clásica en verso nace en el siglo XII hibridando temas y tópicos épicos y folklóricos, junto con las aportaciones de la lírica cortés y de la invención del amor «romántico» (Rougemont 1979: 380-392)⁵, entendido este como servicio y regulación social (Trujillo 2007). Además, la fragmentación de la mirada en las villas y cortes, el nacimiento incipiente en ellas de la industria artesana y el comercio, hacen que la gesta deje paso a otros relatos, que siguen siendo caballerescos y de aliento épico, pero que introducen las voces femeninas, atienden a la novedad urbana y social, al escalofrío del hombre enfrentado a lo incomprensible, a lo desconocido o lo inconmensurable cuando se encuentra extra muros. Estamos ante el nacimiento de la novela caballerescas de aventuras, que modifica para siempre el sentido de lo épico, que vuelve sus ojos a la tensión interior, desplazando el honor social por la reflexión sobre la virtud

4. No hay espacio en este texto para una caracterización de esta evolución esencial, en absoluto lineal, ni sus consecuencias literarias. Siguen siendo imprescindibles para la composición oral y la performatividad Lord (1960) y Parry (1987), y Havelock (1996) para los cambios que aporta en la singularización y en la literatura la tecnología de la escritura. Para una caracterización medieval, véase Alvar (1991) y para su pervivencia Trujillo (2004).

5. Rougemont (1939) teorizó sobre los modelos de pasión y del amor como conjunto de prácticas y narrativas constituyentes de Occidente, «una «revolución psíquica del siglo XII» (1979: 94), haciendo célebre el concepto amor-pasión; pero debe leerse de forma complementaria Lot-Borodine (1961), que arremetió acerbamente contra las teorías del primero, Nelli (1963), para las aportaciones trovadorescas, y el trabajo monumental de Bezzola (1944), verdadero pionero de una historia del sentimiento amoroso, donde encontramos las intuiciones que son el punto de partida de Rougemont. Harf-Lancner (1984: 433) sitúa también en el siglo XII la elaboración de la figura mítica de las hadas o mujeres feéricas, en el marco de «l'élaboration d'une culture aristocratique et d'une littérature en langue vernaculaire coïncidant avec l'irruption du folklore, en particulier du folklore celtique, dans le domaine de l'écrit, en réaction à la culture cléricale».

personal y la individualidad en construcción.⁶ «La caballería había dejado de ser ya a finales del siglo XII un cuerpo profesional para convertirse en un estamento consciente de sí propio; un sistema en el que caballería y nobleza se confunden mientras se da a sí misma una imagen artística en la que reflejarse y modelar ideológicamente a sus componentes» (Trujillo 2012b: 330). Su expresión más fructífera y perfeccionada la hallamos en la novela cortés —el *roman courtois*—, y de forma especialmente influyente en las adscritas a la materia de Bretaña y en sus descendientes, los libros de caballerías, que durante quinientos años encenderán la imaginación de Europa y abrirán las puertas de la novela actual a través de la parodia cervantina de (Williamson 1991: 20; Trujillo 2011). La literatura caballeresca se expande en ondas concéntricas, llevando sus temas y motivos a subgéneros diversos: las historias breves, la épica-heroica en verso, las biografías que florecen a mediados del siglo XV, las parodias y las reinterpretaciones románticas posteriores. Esta novela muestra rasgos fundacionales de la modernidad: la primacía de la energía frente a la razón; la integración del discurso político y teológico en el estético, de lo abstracto en lo concreto; la omnipresencia de lo heterogéneo y lo irracional; el deseo de integración de la multiplicidad. En palabras de Köhler (1990: 143-144),

El desplazamiento de la motivación de la acción narrativa del exterior a un suceso interior marca el paso del cantar de gesta a la novela cortés, que debe su aparición esencialmente al imperioso deseo de suprimir esta disyunción que se insinúa en el seno del estamento nobiliario. El proceso de confirmación de cada caballero al servicio de la sociedad, buscado y libremente escogido en la *aventure*, representa el eficaz intento, sumamente fértil en el plano literario y seductor desde el punto de vista estético, de reintegración del individuo. La posibilidad de un combate victorioso contra un mundo hostil y encantado, que amenaza a la totalidad de una comunidad, permite la reintegración del individuo, cuya prueba es y permanece como acción que favorece también a la comunidad.

El nuevo héroe proviene de un círculo cortés. Es consciente de su pertenencia a este entorno de normas reguladas, pero expresa su individualidad a través de pruebas (*aventures*) que lo alejan de él y lo permiten restaurar un orden del mundo alterado. Su naturaleza le exige estar en busca de pruebas que permitan mostrar su valía. En el Yvain, el encuentro de Calogrenant con el villano que guarda las bestias del bosque, enuncia con total precisión la tarea de búsqueda del caballero, por contraste con el trabajo manual de este: «“Et que voldroies tu

6. Las diferencias y el paso de la épica al *roman courtois* y a la poesía trovadoresca, debidos al cambio de relación del hombre con su realidad, se analizan y ejemplifican en Auerbach (1950: 95-138)

trover?" / "Avanture, por ésprover ma proesce et mon herdement".» («—¿Y qué querriais encontrar? / —Aventuras, para probar mi valentia y ardimiento») (*Yvain* vv. 361-362). Contamos con un conjunto de reflexiones clásicas sobre el concepto de aventura novelesca. La valoración tradicionalista española de esta narrativa ha sido muy negativa, como resumen bien las palabras de Menéndez Pelayo (1943: 260)⁷:

Además de esta febril poesía del delirio amoroso, trajeron a la literatura moderna los cuentos de la materia de Bretaña un nuevo ideal de la vida que se expresa bien con el dictado de Caballería andante. Los motivos que impulsaban a los héroes de la epopeya germánica, francesa o castellana, eran motivos racionales y sólidos, dadas las ideas, costumbres y creencias de su tiempo; eran perfectamente lógicos y humanos, dentro del estado social de las edades heroicas. Los motivos que guían a los caballeros de la Tabla Redonda son, por lo general arbitrarios y fútiles; su actividad se ejercita o más bien se consume y disipa entre las quimeras de un sueño; el instinto de la vida aventurera, de la *aventura* por sí misma, los atrae con irresistible señuelo; se baten por el placer de batirse; cruzan tierras y mares, descabezan monstruos y endriagos, libertan princesas cautivas, dan y quitan coronas, por el placer de la acción misma, por darse el espectáculo de su propia pujanza y altivez. Ningún propósito serio de patria o religión les guía.

Al margen de estas consideraciones, la crítica europea ha valorado los hallazgos de la novela cortés analizando en profundidad algunas de sus dimensiones esenciales, entre las que descuella el concepto «aventura». Eberwein (1933) encuentra una relación de la voz *aventure* con *evento*, 'lo intocable, que está más allá' y *acaee*, y con *adventus*, lo que adviene, en su sentido cristiano de 'tiempo de llegada de la redención' y de espera vigilante. Frente a la ética de la acción voluntaria de la épica, la aventura introduce una ética del acontecimiento. El relato se desarrolla en sucesión de aventuras, una irrupción de lo inaudito que permite la realización heroica, el contraste de una ética cortés y la verificación de la identidad. Locatelli (1951) considera la aventura no solo prueba de valor o virtud, sino como una búsqueda de la felicidad perdida, una búsqueda voluntaria que restaura el orden extraviado. Vinaver (1946) ve en la aventura errante una búsqueda del sentido del mundo, una idea que en la crítica posterior resulta especialmente fructífera en la lectura de las leyendas de Grial. Desde un método sociológico y

7. Otros estudiosos que sí valoran artísticamente las obras francesas y alemanas (Lida de Malkiel, García Gual), proyectan en cambio su desdén por el laberinto de aventuras de los héroes libresco hispánicos.

dialéctico, Köhler (1990) teoriza sobre el ideal cortés expresado en la aventura y la pulsión erótica. La mutación en torno a las últimas décadas del siglo XI del mundo material de los *milites* resulta apreciable en su reflejo literario. Es el momento de actividad de Alain de Lisle y Andreas Capellanus, pero sobre todo de Chrétien de Troyes, que introduce el sentido de juego en la ficción narrativa. La visión del mundo evoluciona desde las historias en que un caballero errante vaga solo, pasando por los dos caballeros que presentan de forma dualista el proceso de descomposición del mundo feudal en el *Perceval*, hasta llegar a las prosificaciones finales en que un enorme conjunto de caballeros entrelazan la multiplicidad de sus sinos personales en obras que desean abarcar la totalidad. Las leyendas del Grial y su nuevo espíritu bernardino suponen la inclusión del misticismo contemplativo, así como una nueva forma de narrar que es el paso necesario anterior a las selvas de relatos de los libros de caballerías. Zumthor (1994: 347-373) considera que, al contrario que en la contemporánea, en la novela medieval prima el espacio sobre el tiempo: el relato, construido mediante aventuras —su unidad estructural básica—, se apareja en un recorrido espacial cargado de connotaciones simbólicas, donde no importan las distancias, sino la disposición del héroe ante las pruebas.

Del mismo modo que en la epopeya clásica no existe nación sin narración, el héroe caballeresco construye su existencia a través de las aventuras. En el *roman courtois*, estas sirven a un sistema literario dual, es decir, como motor narrativo y, mediante su empleo episódico en forma de prueba, como hitos de construcción de la identidad y perfeccionamiento del caballero en tanto que personaje, integrándolo en un determinado espacio social. Los personajes históricos dejan paso a caballeros ideales como Lanzarote (Lancelot du Lac), Galván (Gauvain, Gawain), Perceval (Percival) o Galaz (Galaad, Galahad), que desarrollan características modélicas y evolucionan conforme han de adaptarse a nuevos públicos. La aventura se presenta como prueba de riesgo, obstáculo peligroso, como una interrogación, y transporta al lector/oyente hasta un lugar de apariencia real, pero extraño. A partir del ejemplo de Chrétien, la aventura, aun siendo de carácter episódico, posee un sentido social: subraya el papel del sujeto en el orden cortés —históricamente puesto en duda por los cambios mencionados— y lo reintegra cuando se encuentra en situaciones que hacen surgir divergencias. Por otra parte, racionaliza la aventura maravillosa de posible origen céltico, dotándola de un sentido moral en un orden cortés y una función narrativa, que trasciende el esquema mítico de partida. La relación entre aventura y sentido es estrecha: en los *romans* de la época clásica, *male aventure*, *aventure pesme* y *mesaventure* —la «fuerte aventura» de las novelas en prosa castellanas— son el envés negativo de la prueba y designan el destino infausto del caballero. Las principales que salen al

paso del caballero de la nueva literatura cortés son “maravillas” (*mervoilles* < *mirabilia*): acontecimientos inexplicables que han alterado el orden de la naturaleza. Se trata de acontecimientos extraordinarios de notable variedad, que escapan a los elementos reductoramente fantásticos, tal y como los entendemos desde la aparición del arte romántico. Junto con las acciones bélicas, las aventuras del corazón y las tentaciones de la carne, las maravillas aportan la materia narrativa básica del relato, organizado este mediante una sucesión de episodios. Presentes ya en la Antigüedad, en algunos cantares de gesta, el *roman antic* y en libros de viaje, se consideran veraces y crean una atmósfera impresionante y generan admiración en los oyentes, pero sobre todo convierten a los héroes que las superan en una elite superior a los mortales. Bajo la etiqueta “maravillas”⁸ encontramos, por un lado, una serie de objetos, artefactos mecánicos, *animalia* y edificaciones de propiedades extraordinarias —sobre todo fuentes y castillos, ermitas, capillas, etc.—; pero, por otro lado, personajes y lectores asisten a otro tipo de maravillas, los grandes acontecimientos, los desplazamientos entre regiones y las visiones religiosas en las que Dios se manifiesta cuando se acerca una prueba, o tras haberla pasado, ofreciendo una lección alegórica. A partir de su origen y función, Le Goff (1996: 12-13) propone clasificar lo maravilloso medieval en tres categorías: *mirabilis* (lo maravilloso precristiano, inexplicable e inexplicado), *magicus* (lo sobrenatural maléfico) y *miraculosus* (lo sobrenatural cristiano), aunque es posible advertir un gran número de conexiones entre ellas y una evolución a lo largo de los siglos. Su función, sin embargo, se mantiene: la resolución de las diferentes aventuras y maravillas clasifica la capacidad y bondad de los caballeros, y hace visible su proceso de perfección en una jerarquía basada en una ética caballeresca, que vuelve ejemplarizante su comportamiento, su progreso o la falta de este. Deben estudiarse como un sistema de motivos significativos y estereotipados (Cacho Blecua 2002, 2012a, 2012b; Luna Mariscal 2007; Trujillo 2012a), que atañen a diferentes posibilidades ontológicas.

En primer lugar, podemos situar las manifestaciones sobrenaturales (*praeter naturam*), que pueden provenir de un origen divino (milagros) o de uno maléfico (encantamientos, magia). Sueños, visiones, revelaciones, apariciones, animales sorprendentes, objetos y viajes extraordinarios son solo una parte de estos prodigios. No supondrían una violación de lo real y de la experiencia cotidiana, sino otra forma real de experiencia, el correlativo objetivo de una realidad que permanece oscura ante los ojos mortales y

8. Lo «maravilloso» es un concepto abstracto ajeno a la época medieval, que emplea siempre «maravilla» o «las maravillas» en referencia a aventuras concretas.

no produce extrañamiento, en el sentido en que lo define Shklovski, sino admiración o temor. Podríamos definir a las maravillas sobrenaturales como una cicatriz de lo invisible sobre la piel del mundo sensible, ajenas a la oposición moderna realista/fantástico (Wünsch 1991: 17 y ss.) basada en la transgresión de la verosimilitud establecida en una cultura. La evolución de la novela irá incorporando las maravillas precristianas en una red simbólica religiosa, ejemplificada por los motivos y los caracteres feéricos célticos. Como se aprecia ya en el lai de *Lanval*, algunas damas de las aguas, los bosques o la noche presentan estos caracteres —morganianas, las que atraen al héroe a una dimensión desconocida, o melusinianas, capaces de integrarse en el mundo humano al que incorporan elementos maravillosos—, que solo a partir del siglo XIV alcanzan el nombre de hadas (*fée*<*fate*) (Harf-Lancner 1984). Aunque algunas maravillas provengan de tradiciones folklóricas y podamos entenderlas —en palabras de Zumthor— como un sustituto aristocrático de lo sagrado, a partir de la prosificación de los textos artúricos todas se hallan integradas en una visión simbólica de la tensión entre el bien y el mal, verdadero trasfondo dualista de la época.⁹ El caballero artúrico, dotado de unas aptitudes señaladas, es el agente liberador de la opresión demoniaca, siendo entonces la aventura maravillosa una liberación salvífica del mundo, que ha caído en la *inordinatio* (Köhler 1990: 94-96). Los grandes ciclos en prosa posteriores dispondrán dentro del texto una explicación (*sénéfiance*), que identifica y aclara el suceso narrado (*démostrance*), que es a su vez una ejemplificación de la actuación de las grandes fuerzas superiores en la realidad visible. Se trata de un mecanismo escolástico que enuncia el universo como un sistema de alegorías y símbolos (Guiette 1953). Los términos *magicus* y *deablie* se reservan en general para la intervención de las fuerzas del mal, especialmente del demonio, los diablos y los encantadores, capaces de alterar la apariencia de los objetos y los seres, incluida la invisibilización, confundiendo la limitada percepción humana (Trujillo 2008 y 2012b), pero no de modificar su sustancia. La naturaleza de los magos y encantadores es demoniaca¹⁰, aunque en ocasiones puedan funcionar como

9. Zumthor (1949: 445): «Toute l'histoire du monde apparaît comme un gigantesque conflit entre ces deux espèces d'esprits — sous l'œil de Dieu, sans doute et avec sa permission, mais, mais le danger de cette doctrine n'était-il pas d'introduire à une sorte de démonisme manichéen ?».

10. Cuesta (2007: 141-169), por ejemplo, destaca el doble papel negativo-positivo desdoblado en dos personajes (Merlín-Morgana; Urganda-Arcalaús), así como la relación con el diablo del antagonista mágico y la prevalencia de los malos encantadores en el *Quijote*.

intermediarios que revelen la acción divina, futura o pretérita, como lo hacen los hombres y mujeres santos. Al contrario que estos últimos, suelen ser castigados cuando revelan las «poridades» divinas. Las actualizaciones contemporáneas sitúan este tipo de maravillas sobrenaturales fuera del ámbito religioso, pero aún dentro del combate sostenido entre las fuerzas del bien y del mal.

Las aventuras marciales ocupan la mayor extensión en los relatos y son consustanciales a la naturaleza estamental del héroe y las justas suponen una de las pruebas fundamentales. El espacio destinado al combate es enorme desde Chrétien: Yvain (29,5 %), Erec (35 %), Lanzarote (35 %). Junto con las acciones militares ordinarias y las proezas admirables, se encuentran las realizaciones de índole extraordinaria e inexplicable, consideradas maravillas, desde golpes inverosímiles hasta grandes acciones militares o de valor que suscitan el asombro de los lectores-oidores del relato. Salvo en el caso de los caballeros celestiales, lo maravilloso caballeresco es distinto de las maravillas sobrenaturales, cuya significación simbólica suele remitir a lo absoluto y permanecer inexpresada. La proeza que han de realizar los caballeros es tanto una fuente de motivos estereotipados en la narración como un conjunto de pasos en la caracterización de los personajes. Su función natural es inmediata: se trata de restablecer el orden en el mundo, al mismo tiempo que se gradúa la nobleza y virtud terrena de los personajes. Los personajes elegidos destacan en sus golpes, galopadas, artimañas y resistencia, que resultan admirables entre las del resto. La violencia inunda los textos, en los que se combinan duelos, batallas y torneos. No obstante, para que no se vuelva banal y disfuncional, resulta imperativo marcar la regulación que establece límites a la venganza y la soberbia. Como hemos indicado en otro lugar,

el caballero obedece a un código. Debe caminar solo y alcanzar en soledad su aventura, por lo que constantemente debe separarse de los demás, con los que se encuentra en los caminos, en los bosques profundos y en los castillos y ermitas, tomar el camino diestro. Un caballero debe perseverar en obtener su demanda y no querer las de otros. La estima alcanzada se refleja en la valoración de los caballeros y de sus armas, en la memoria de los compañeros, que narran con admiración las acciones elevadas y las consignan a la memoria colectiva mediante dos artificios esenciales: los sepulcros y la escritura. Sin embargo, los textos también aportan los contraejemplos del modelo (Trujillo 2012a: 333).

Entre las maravillas de otra naturaleza, cabe anotar los viajes excepcionales, que permiten atravesar distancias, épocas y dimensiones. En estos trayectos, el tránsito pone en contacto dos mundos gracias a la peregrinación del héroe. Los caballeros acceden a espacios encantados, lugares de revelación y de prodigios. El más notable es el encuentro con el Más Allá, apoyado en una densa y rica ma-

deja de creencias y textos medievales sobre la muerte, las visiones y sueños y la literatura de viajes fantástica (Patch 1956). La fosilización de creencias sobre la experiencia en territorios ultramundanos (Ariès 1983) se convierte en un reservorio de enorme interés al que volver a la hora de escribir. Las tres vías principales de acceso —el enterramiento, en especial las cuevas; el paso a través del agua, especialmente el viaje en barco; el paso a través del fuego— se reflejan en los textos medievales en un elevado número de variaciones, requiriendo en ocasiones del auxilio de bestias o mensajeros que guíen en el paso. Solo los escogidos pueden entrar: los caballeros artúricos penetran con facilidad en estas regiones y entran en contacto con los muertos. Trascender las fronteras invisibles conduce a la maravilla de acceder a una experiencia diferente de la real, que es también una dimensión temporal mística. El motivo de la nave encantada es destacadísimo: presente en la última aventura del *Perceval*, el lai de *Guigemar*, en el viaje sin tripulantes de Galaz, Perceval y Boores en la *Demande*, en el episodio de la Nao de la Serpiente del *Amadis*, no podía faltar en el *Quijote*, donde se atraviesa paródicamente el Ebro. El recurso a la parodia desmitificadora en el *Quijote*, basada en contraponer lo extraordinario y su sustrato real, se anuncia ya en *romans* y poemas heroicos, aunque resulta difícil saber si ya en los siglos XI-XIII la recepción de la época consideraba los elementos extraordinarios sencillamente un artificio. Por una parte, resulta evidente que la comprensión de las potencias sobrenaturales como funciones estructurales, que emergen y trastocan la realidad visible, fueron un lugar común en una cultura apoyada en la interpretación simbólica o alegórica. Sin embargo, por otro, aquí y allá, la ironía de los autores enuncia su distancia y la de los lectores con los prodigios narrados, como sucede en el conocidísimo pasaje de la fuente de Barenton de Wace (vv. 6373-6399).¹¹

Al contrario de la epopeya, los *romans* artúricos y los libros de caballerías posteriores presentan un modelo de héroe impulsado hacia el futuro, sin otro fin que dar cumplimiento a su identidad. A diferencia de los héroes de los cantares y

11. Otros pasajes muy conocidos de Wace critican que las historias artúricas no son «Ne tut mençunge, net ut veir» (ni todo mentira ni todo verdad) debido al proceso de ornamentación: «Tant unt li conteur conté / Et li fabléur tant fablé / pur lur cuntes embeleter / que tunt ut fait fable sembler» («Los poetas, los fabulistas inventaron tantas fábulas, que todo se parece a una fábula», nos «Tant unt li conteur conté / Et li fabléur tant fablé / pur lur cuntes embeleter / que tunt ut fait fable sembler» («Los poetas han contado y los fabulistas inventaron tantas fábulas para embellecer sus cuentos, que todo se parece a una fábula». vv. 9787-9798 (1840: 515). La distancia de lo narrado con los lectores en el siglo XV volverá ridículos algunos temas, como sucede en la tardía *Ysaïe le Triste*.

el *roman antic*, no poseen una finalidad histórico-política; la aventura es personal, el caballero se inicia y se halla desligado de responsabilidades históricas y físicas: cumple solo la aspiración de completar la propia imagen de la caballería. El caballero existe al proyectarse hacia lo ignoto, realizando su ser —la idea que tiene de la caballería— en sus actuaciones ante cada aventura que jalonan su camino. Sus galardones consisten en transfigurarse, en hallar una identidad, la perfección moral y por último el reconocimiento social (*la renomée*). La autorrealización del caballero joven, desgajado del núcleo familiar (pero que ha de cumplir con la promesa que supone pertenecer a un linaje) y dentro de un código moral elevado, se vuelve paulatinamente metáfora de la búsqueda de realización humana. Más allá de la reintegración familiar, la realización, en palabras de Le Goff (1974: xvii), es en esencia la entrada en el grupo humano, en el estamento, en condiciones de igual a igual. Las denominadas *aventures de Bretagne* son un muestrario único de ocasiones, en forma de imponente fresco, cuyo fin es enunciar de forma didáctica e inolvidable una ética caballeresca deportiva, sublimada y llena de variaciones (Trujillo 2017). La aventura selecciona y gradúa en un mundo que no es caos, pero ha sufrido un desorden. Las aventuras a partir de Chrétien adoptarán una función ideológica y de ética laica; pero, para alcanzar el éxito deseado en su recepción, para reflejar las aspiraciones cortés-caballerescas, requieren además una forma nueva de estructurarse y desarrollarse. Según Köhler (1976: 327), «Con la “mout bele conjointure” (Chrétien de Troyes) la *factio artistica*, attraverso il romanzo che si sta emancipando dalla tutela degli intellettuali di formazione clericale, avanza la pretesa di cogliere nelle sue invenzioni una più alta verità etica».

2.2. Errancia e identidad

¿Cuál es la pregunta cuya respuesta es la novela? Siguiendo a Bloch, Ruiz-Doméneq (1993) argumenta que la novela trata de responder a la pregunta más radical: ¿por qué el orden familiar es tan frágil? Frente a la concepción vertical del linaje de la épica, la novela desarrolla una ética en cuyo núcleo se halla la moral conyugal, sus transgresiones —adulterio, violación— (Trujillo 2007) y las relaciones familiares (tío materno-sobrino, construcción de un nuevo núcleo mediante el esfuerzo, ruptura o merecimiento del linaje, fraternidad de sangre frente a fraternidad de armas). No existe una piedra de toque que plantee el interrogante de manera tan definitiva como la del hombre que marcha en solitario y se enfrenta a un mundo hostil, como un cometa respecto del nexo familiar. Un hombre que en ocasiones infringe la ética cortesana, llevado por sus pasiones o por el demonio. Un hombre que, tras numerosas vicisitudes, retorna transformado para encontrar su lugar en sociedad. Un héroe en movimiento, en tensión permanente

por el ascenso, que debe ganarlo todo, su identidad y una nueva familia a través del matrimonio, entendido como premio y conquista, pero que no renuncia a la libertad. Un héroe que coincide con compañeros ocasionales, pero se encuentra solo ante el enigma y su búsqueda del sentido y de lo absoluto. Es este quizá uno de los grandes interrogantes universales y, al mismo tiempo, uno de los pilares sobre el que se asienta la cultura masculina occidental. Desde Chrétien y hasta su ocaso en el barroco, decenas de obras consagrarán como protagonista el tipo del caballero andante (*chevalier errant*, *fahrender Ritter*), estrechamente relacionado con la eclosión y evolución del *roman*.¹² Pasarán siglos hasta que esta sugestión masculina tenga una contrapartida de la misma radicalidad para el lado femenino; y no resulta desdeñable el hecho de que haga el camino inverso desde el matrimonio a través del adulterio.

El viaje, cuya esencia reconoce en sí una insatisfacción larvada y una necesidad de cambio, es omnipresente en una Cristiandad de fronteras laxas, hasta el punto de poder rotular al hombre medieval, especialmente a partir del siglo XII, como *homo viator*. El campesino en busca de tierras cultivables, el artista de corte en corte, el cantero de catedral en catedral, el clérigo en su cátedra rotatoria, el peregrino o el caballero de torneo en torneo: una humanidad que marcha sin cesar por los caminos de Europa. En la novela cortés, el alejamiento de la corte y la mesnada (*mansionatam*, 'los de la casa'), la errancia, se vuelven un *pathos* heroico y vital, una pasión orientada al ascenso. La soledad del caballero, su existencia sin atributos, son necesarias para alcanzar lo que le falta sin permanecer esclavo del poder (Ruiz-Doménech 1993: 18 y ss.). Responde a una triple dimensión: el desplazamiento espacial, el agotamiento del tiempo humano y la iniciación mítica¹³. Marx (1952: 81 y 314) considera el tipo del caballero andante un legado

12. Zumthor (1994: 198-199, 206-208) resalta la coincidencia entre la evolución del caballero andante y la desaparición del más allá mediante la roturación agrícola, la desaparición del choque con el Islam, y los descubrimientos en Asia y América, continentes que ya solo representan problemas de gestión. El caballero pasa entonces a cumplir «la función de un sueño compensatorio» y encuentra su final en el *Quijote*, en un tiempo en que el mundo de lo fabuloso camina a su deriva.

13. La dimensión mítica de la leyenda artúrica es evidente, cumple con su función de enunciar los conflictos humanos y los conecta con una dimensión trascendente. Sin embargo, la simplificación genérica del «monomito» (Campbell 1949) casa mal con la aventura caballeresca. De los doce estadios originales o de las reformulaciones en ocho de Cousineau para el viaje del héroe, apenas se cumple la llamada a la aventura y la inmersión en un sistema de pruebas, que en todo caso no son cíclicas.

celta, aunque es posible encontrar sus raíces más hondas en los cuentos populares maravillosos, para los que la partida del hogar de sus personajes es una técnica narrativa muy señalada (Propp 1970: 36). Para Auerbach, lo caballeresco es un retrato de la caballería feudal, de sus aspiraciones y costumbres. La forma mítica (proyección en lo universal y eterno) en que se relata el errar a la aventura, dota al relato y a la misión del héroe de una dimensión trascendente, más allá de la lectura religiosa inmediata. Se ha argumentado además un origen en los cambios históricos sufridos por la caballería *pauper* —aquellos guerreros que a duras penas consiguen mantener su función militar, caracterizada por la montura, armas, armadura y auxiliares, e incluso su mismo estado—, *bachelers* que ven obligados a la soltería y a ofrecer su lanza al mejor postor o a viajar de torneo en torneo en busca de gloria y de fortuna, incluida la atención y la largueza de un benefactor (Keen 1986: 122-123). Inseparable del jinete en esas largas jornadas es su montura, que en el texto aguanta sin desfallecer el enorme peso del combatiente y del armamento, y las violentas acometidas de los enemigos. Como las espadas valiosas, pueden recibir nombres identificadores, como el Gringalet de Gauvain.

El caballo constituye un instrumento de trabajo indispensable para el caballero, su baza principal, pero también un compañero, un amigo, de quien depende a veces su vida. Su muerte es para muchos una catástrofe; se le llora, se le “compadece”, lo mismo que a un ser querido. Ocupa, por lo tanto, un lugar central tanto en el espíritu del caballero como en la literatura del tiempo. (Flori, 2001: 108)

Junto con la armadura y la impedimenta, el caballo es el transporte, el identificador del guerrero y su medio de combate. La incapacidad de mantener apenas montura y pertrechos, conducen a los que no han tenido fortuna, pero también a los noveles a marchar en busca de esta por los caminos del norte europeo. Las restricciones y alianzas matrimoniales para mantener los señoríos en torno a los pri-

El viaje no conduce al acceso a una fuente de poder transformadora del que retornar con un elixir, sino que se formula como un itinerario que prueba la capacidad de alcanzar la virtud sin desfallecer y sin transgredir las convenciones sociales. Las literaturas artúricas ofrecen un variadísimo tomasol de sugerencias míticas. A partir del caso del amor extraviado de Tristán, Rougemeont (1979: 12) muestra el amor-pasión como un mito religioso y el «conflicto entre pasión y matrimonio en Occidente» como una toma de conciencia. Resulta notorio que en los lais de María de Francia, la historia no conduce a la reintegración del héroe, sino que en ocasiones lo aleja, lo evade de sus normas, siendo la aventura un ejemplo de cómo el destino puede golpear al héroe (Köhler 1976: 337). En el caso clave de Galaz, el caballero perfecto, este nunca retorna al mundo ordinario, sino que parte hacia Sarraz en un nuevo viaje espiritual, donde disfruta del misterio del Grial antes de reunirse definitivamente con el Salvador.

mogénitos generó un grupo de caballeros carentes de tierra y mujer. Son clásicos algunos textos (Duby 1964, Flori 1975, Köhler 1976) que analizan la situación del grupo de estos revoltosos *iuvenes* —célibes de cualquier edad—, que se ven obligados a errar en busca de ocupación y proezas. Así resume Flori (2003: 384) sus aspiraciones: «El tema del pobre caballero que obtiene, gracias a su espada victoriosa, el amor y la mano de una muchacha de rango elevado, ocupa un lugar importante, alimentando sin alguna duda los sueños, las fantasías, las esperanzas de los caballeros de rango modesto, de los hijos de familia sin dinero o hijos menores desheredados». La pequeña nobleza adoptó una filosofía vital ideal de afirmación personal a través de la búsqueda de aventuras y de competición por destacar ante el señor y las damas.

Esta intensa rivalidad domina en la literatura a los agonistas, que compiten en busca del premio y del renombre social. Deambular es una proyección hacia el futuro, cuyo galardón último es alcanzar una identidad. Manifiesta una voluntad de atravesar estadios, anhela convertirse en una búsqueda orientada, pero el azar o la providencia solo asignan a algunos una meta determinada y apenas un puñado de elegidos alcanza a completarla. En ocasiones, los caballeros desgraciados no alcanzan ninguna aventura y caen en el olvido durante decenas de folios. Dios y aventura aparecen a menudo unidos en el *Tristan en prose* (Van Coolput 1986: 111), como sucede en otros textos teñidos de espiritualidad cisterciense. Los aspectos sobrenaturales no tienen como misión elevar la estima del lector por el caballero o por la Tabla Redonda, sino conectar la aventura con su correlativo objetivo superior, divino o demoniaco, y servir como trabazón en la dimensión narrativa, mediante un juego de ecos en las visiones y profecías, o en los episodios paralelos, incluso entre ramas de una historia o diferentes libros. El comienzo y final de las aventuras tiene lugar habitualmente en la Corte «aventurosa» de Arturo¹⁴. En ocasiones el caballero parte de esta en busca de las aventuras que depare la Providencia; en ocasiones, la aventura viene en busca de un caballero señalado y lo reta, como sucede en el arranque de *Sir Gawain and the Green knight*; en otras ocasiones, un caballero debe partir para solventar una afrenta/rapto/sustracción de un objeto por un caballero extraño. Algunos hilos argumentales remiten a secuencias folklóricas, pero la disposición del conjunto obedece a un arte consciente y un abanico de técnicas. En la *Queste* y la *Demanda* los caballeros parten a la búsqueda del Grial y juran no volver a la corte sin haber cumplido la misión trascendente de alcanzar su gracia.

14. Es característico el arranque en una fiesta (Pentecostés, Pascua), no pudiendo comer antes de que avenga una maravilla, como subraya Keu en la *Queste* (3-10), *Demanda* [6]).

A diferencia de la épica, el héroe novelesco no es unidimensional. Su destino no está trazado de antemano: debe conquistarlo a través del riesgo y la afirmación personal en un proceso transformador. En ocasiones, como en el *roman de Tristan*, las aventuras aparecen sin jerarquizar (Van Coolput 1986: 66); en otras, la sucesión de aventuras está graduada. Se ha sostenido que esta progresión constituye un proceso iniciático (Bezzola 1968) con el fin de alcanzar un nombre, un espacio propio en la sociedad cortés. En el caso de la ascensión de Cligès, los avances se enuncian a través del color de sus sucesivas monturas, «noir», «fauve», «sor» y «blanc», en conexión con el color de sus armas (Ribard 1983). Las modificaciones del nombre van en paralelo a sus armas: su pérdida o adquisición revela una etapa en el camino, en la que se ha superado una prueba y se han adquirido determinados valores. En *Le Bel Inconnu*, Guinglain, hijo de Gauvain y del hada Blanchemal, desconoce su linaje. Comienzan sus aventuras en la corte de Arturo y desarrolla su trayectoria mediante la superación de una serie de aventuras, hasta salvar de un pretendiente a la Pucelle aux Blanchés Mains, que le ofrece su mano por su ayuda. Arturo atrae a Guinglain con la celebración de un torneo, y en un final abierto termina casándolo con la reina de Gales, a la que no ama pero supone un premio mayor. Solo entonces alcanza a conocer su origen.

La relación entre identidad y linaje es una de las dimensiones esenciales del *roman* caballeresco. Su ilustración más destacada se encuentra en las «armas» heráldicas (señales, divisas, emblemas) que para reconocerse entre sí portan los caballeros sobre el escudo, los morriones o las sobrevestes, y que pueden extenderse a tabardos, jaeces y gualdrapas, los tendejones, el mobiliario, las tumbas y sellos. El empleo de un sistema convencional simbólico se produce históricamente a finales del siglo XII. El uso colectivo con el fin del reconocimiento en combate se extendió con las necesidades del torneo, al individualizarse y llegar todos los grados de la nobleza y del patriciado urbano (Keen 1986: 168-191). La heráldica se manifiesta como un lenguaje estructurado, «un sistema convencional y simbólico de comunicación, que obedece a reglas de composición bien definidas» (Bouchet, 1990: 239). Su proliferación en los torneos y en la literatura se volvió omnipresente y un motivo narrativo habitual, formando parte del renombre y la admiración social. No obstante, el armorial artúrico es idealizante y espectacular, introduce una gran variación y no siempre respeta las convenciones de color y composición.

Los personajes artúricos, cuya personalidad sufrió importantes cambios de un *roman* a otro, fueron acrisolando también su escudo de armas, en un armorial fantástico que asimilaba y transmitía los elementos de la heráldica histórica.

Con la llegada de los grandes ciclos en prosa, como “el *Lancelot-Graal* y en el *Roman de Tristán*, esta heráldica novelesca se aumenta considerablemente pues alcanza a unos 150 ó 200 escudos”. (Riquer, 1987: 175-176)

La imaginativa puesta en escena de la heráldica artúrica introduce varios motivos esenciales relacionados con la ética caballeresca, que pasarán a los libros de caballerías posteriores. Los personajes deben buscar la aventura y probarse en combate sin arredrarse; pero la fraternidad de la Tabla Redonda exige que no combatan entre compañeros, quedando los duelos reservados a los enemigos. A lo largo de las novelas, solo las armas les permiten identificarse, incluso desde lejos, conocer con efectividad a su oponente y evitar la lucha. Sin embargo, el camino es largo y los caballeros cambian de continuo o de forma intencionada de caballo y de armas; incluso, viajan de incógnito deseosos de medirse sin estorbo, ya que, si los combatientes se reconocen como compañeros, deberían cejar de inmediato para no ser acusados de desleal. La falta de identificación de las armas es el motor de numerosísimos episodios de combate singular, lo que intensifica las sensaciones de malicia y de absurdo de la caballería terrenal, cuyo propósito criminal es fuente de numerosos males, venganzas y persecuciones. El reconocimiento de las armas forma parte de la nombradía de un caballero: de su valor social y de su pertenencia al linaje. Los jóvenes caballeros que han de alcanzar su lugar en la corte y en la estima nobiliaria han de demostrar en cada aventura de su itinerario su valor, cortesía y generosidad. Si muchas de las armas históricas fueron «plaines» (Bouchet, 1990: 241) —es decir monocromas y sin figuras en la mesa de espera—, estas fueron la norma en los caballeros noveles literarios, en especial las de sable o argén. Cervantes recordará muy bien esta regla, extraída de los libros de caballerías: «ni podía ni debía tomar armas con ningún caballero, y puesto que lo fuera, había de llevar armas blancas, como novel caballero, sin empresa en el escudo, hasta que por su esfuerzo la ganase» (*Quijote* I-2). El proceso iniciático sufre una interesante variación en las novelas en prosa. En la *Demanda* y la *Queste*, varios noveles, emprenden tras su armadura el camino de las aventuras y su periplo define las armas que alcanzarán y su caracterización como personajes. Claudín y Artur el Pequeño, por ejemplo, emplean armas monocromas («llegaron dos cavalleros armados, el uno de armas blancas y el otro de armas prietas» *Demanda* [187]) y desconocen su linaje («su fazienda»), hasta que alcanzan el renombre que les permite la revelación: uno es hijo del rey Claudés y el otro el hijo bastardo del rey Arturo. Sin embargo, ya desde el comienzo de forma maravillosa aparecen nombrados y con silla propia en la Tabla Redonda, ya que el linaje al que pertenecen les depara una ventura elevada, siendo séptimo y octavo caballeros de entre los doce que acceden a las maravillas de la Demanda del Santo Grial [358].

La gran aventura última de la búsqueda del Grial es un relato ritual donde toda la caballería deambula durante años («*tous li mons est en aventure*»), en una errancia que debería constituir un verdadero camino de perfección redentor basado en el esfuerzo, pero que solo para algunos alcanzará un sentido personal o trascendente, conduciendo al ocaso final del mundo artúrico. Todos ellos, y algunos de sus antagonistas, son identificables por sus armas; muchos alcanzan un breve periplo caracterizador; los más nobles, alcanzan la palma aristocrática en la proeza; solo doce, los más puros encabezados por Galaz, Perceval y Boores, alcanzarán la gracia. El caso de individuación más interesante de los ciclos en prosa es el de Galaz, quien a petición de su padre Lanzarote lleva una única vez las armas del linaje familiar (compuesto por piezas honorables de gules sobre argén, fundamentalmente bandas y cabria) en un torneo en Camelot. Galaz adquiere en la Demanda un escudo con la cruz bermeja sobre escudo de argén, símbolo de su nuevo linaje espiritual: es el caballero cristiano por excelencia, a la manera propuesta por Bernardo de Claraval. Se trata de un proceso de identificación entre el caballero valeroso y su divisa, cuya influencia social es la más elevada y reconocible. Las armas de Galaz son reconocibles y no varían, mientras el resto de caballeros acostumbran a cambiarlas, y por tanto de personalidad. Cervantes realizará una divertidísima parodia de la proliferación de armoriales imaginarios en el *Quijote*, I, 18. Allí describirá a Laurcalco «de las armas jaldes, que trae en el escudo un león coronado, rendido a los pies de una doncella, a Micocolemo de las armas de las flores de oro, que trae en el escudo tres coronas de plata en campo azul —imitación de Artur—, a Brandabarbarán de Boliche, que tiene por escudo una puerta, que según es fama es una de las del templo que derribó Sansón, a Carcajona, príncipe de la Nueva Vizcaya, que viene armado con las armas partidas a cuarteles, azules, verdes, blancas y amarillas, y trae en el escudo un gato de oro en campo leonado, con una letra que dice “Miau”», a Pierres Papin, «que trae las armas como nieve blancas y el escudo blanco y sin empresa alguna, es un caballero novel; a Espartafilardo del Bosque de armas de los veros azules, «que trae por empresa en el escudo una esparraguera, con una letra en castellano que dice así: “Rastrea mi suerte”. Y desta manera fue nombrando muchos caballeros».

2.3. El espacio de la maravilla

Si el espacio de sociabilidad codificada, del amor cortés, de celebración, traiciones y juicios (Trujillo 2017) se desarrolla en la corte —situada en castillos o en villas fortificadas, en el *hortus conclusus* aunque expuesto a las miradas indiscretas—, el escenario por excelencia de la aventura lo constituye el viaje

mismo. El viaje errante que lleva al héroe a atravesar bosques, montañas y mares despoblados¹⁵, desiertos donde los héroes se miden con enemigos y prodigios, pero fundamentalmente consigo mismos a través de una serie de aventuras que jalonan su construcción de una identidad y de su perfección individual. Iniciar el viaje, abandonar los muros de la casa o la villa es comenzar la aventura.¹⁶ A través de los espacios deshabitados de las florestas, uniendo entre sí los edificios descritos, el caballero andante transita en incesante búsqueda de aventuras por los caminos y carreras que atraviesan bosques, valles y montes; que discurren próximos a riberas y conducen hasta la puerta de los castillos. La andadura a través de ellos es la esencia de la vida del caballero andante, al acecho siempre de la maravilla, de una señal del destino. Basta para advertir el valor constituyente de la errancia el sentido de nombres como Perceval y Perceforest ('el que perfora/atraviesa el valle/bosque').¹⁷ Cuanto sucede en sus cabalgadas pierde su naturaleza de sucesión temporal, cuyas referencias se repiten de forma imprecisa y constante, para tomar cuerpo espacial a lo largo del itinerario. En el camino y en sus márgenes se suceden los combates, las maravillas, los momentos de descanso, los encuentros y partidas. Los caminos que se cruzan reiteradamente conducen a los miembros de la Tabla Redonda hacia su destino colectivo y personal, y

15. Metáforas espaciales imposibles de abordar aquí por motivos de espacio, no es posible señalar al menos las travesías por mar, sus vastas extensiones acuáticas, y los simbólicos puertos e islas, convertidas estas en reductos de soledad y de misterio. Los viajes en embarcaciones mágicas, como los artúricos de Galaz y Perceval, hallan una reinterpretación moderna en las obras de LeGuin.

16. Cabe recordar aquí las canciones sobre el camino de *El Hobbit* y *El señor de los anillos*, que resumen bien la tradicional pulsión hogar/aventura: «The Road goes ever on and on / Down from the door where it began» («El Camino sigue y sigue / desde la puerta». Tolkien 1978: 56 y 110). Frodo recordará en la Comarca a los otros hobbits lo que Bilbo le había advertido: «Decía a menudo que solo había un camino y que era como un río caudaloso; nacía en el umbral de todas las puertas, y todos los senderos eran ríos tributarios. "Es muy peligroso, Frodo, cruzar la puerta —solía decirme—. Vas hacia el camino y si no cuidas tus pasos no sabes hacia dónde te arrastrarán. ¿No entiendes que este camino atraviesa el Bosque Negro, y que si no prestas atención puede llevarte a la Montaña Solitaria, y más lejos aún y a sitios peores?"» (Tolkien 1978: 110).

17. O por ejemplo, más actual, el nombre sindarin de Gandalf, Mithrandir ('peregrino gris'), usado por los elfos de la Tercera Edad y por los hombres de Gondor, y el de Gandalf, extraído del poema nórdico *Völuspá*, que significa en islandés antiguo 'elfo errante'.

las aventuras que se suceden gradúan su valentía y su posición en el orden de la caballería. Cuando hablamos del camino, lo hacemos de una tupida red viaria de tierra, plagada de cruces y desvíos, que solo desaparece cuando penetra en las profundidades del bosque, para desazón del héroe, que pierde el cordón umbilical con la civilización. Estos caminos se encuentran jalonados por cruces, fuentes mágicas, casas y ermitas, lo que proporciona al lector/oyente un referente físico, mientras colma el vacío del espacio imaginario novelesco. No solo vagan por estas extensiones los elegidos: peregrinos y demonios, enanos y jayanes, doncellas y eremitas, ejércitos, un pueblo en continuo movimiento atraviesa sin descanso las vastas extensiones del bosque.

Sería imposible concebir la aventura épica tradicional sin escenarios naturales, que subrayen la grandeza de las gestas y enfrenten al héroe al peligro y la grandiosidad del universo, frente al que se manifiesta como Único. El *roman courtois*, junto con los relatos populares, es el ámbito por excelencia de lo maravilloso, pero este requiere de escenarios solitarios y alejados de las poblaciones, de la civilización. A partir de 1550, los términos «urbanidad» y «civilización» aparecieron en las lenguas romances, primero como cultismos, pero con una rápida extensión entre el pueblo para designar los modos de convivencia en un mundo ciudadano, frente al conjunto de actitudes mentales ligadas al mundo rural omnipresente en la Edad Media. Previamente, las lenguas medievales no poseían términos capaces de expresar con precisión el concepto de «espacio» —un semicultismo que toma sentido de lugar a finales del siglo XV—, sus diferencias y matices, salvo los genéricos derivados de *locus* o de *platea*. En la imaginación medieval, el espacio es una extensión vacía, deshumanizada; un fragmento de tierra que sólo existe cuando se habita o cuando el hombre la transita. Este tránsito es esencial en el relato, en el que la voz narradora alumbró como un foco sobre los héroes y sus acciones, predeterminando las perspectivas que asume el oyente. La tierra agreste y el espacio habitado son dos polos que ordenan el pensamiento y la fantasía. El hombre edifica casas, aldeas, castillos y monasterios, jalonando con ellos los lugares silvestres y arrancándolos de las manos terroríficas de la naturaleza. La construcción es la morada del hombre, el lugar del ser; un espacio con afán de permanencia en el que se desarrolla la vida protegida y que, a partir del XIV, permite el desarrollo de la privacidad con la aparición de la segunda chimenea. Un espacio acotado, cerrado sobre sí mismo gracias a sus límites, frente a la naturaleza desconocida que se encuentra más allá de las puertas. Esta dualidad entre cultura y naturaleza, entre el espacio construido y habitado, y el salvaje (la floresta, el desierto, el mar) define dos universos complementarios, que fecundan el imaginario colectivo de Occidente: el del hombre social frente al de la soledad y la aventura extraordinaria. El bosque es el espacio ancestral que prolonga y

completa los campos del hombre; unos umbrales sagrados en los que el individuo medieval proyecta sus miedos legendarios; la forma por excelencia del desierto deshabitado y sin edificar, del *utopos* o 'no lugar': un espacio imaginario y permanente concebido como una plenitud terrorífica. Hasta el año 1200, el hombre percibe a la naturaleza desconocida y ajena como una amenaza para su existencia. Con esfuerzo rotura un pequeño fragmento de la extensión continental y mira con aprensión los espacios vacíos y desconocidos, como sucede en la *Chanson de Roland* ante las montañas, o en la *Divina Comedia*, donde la selva calificada como *oscura, salvaje, áspera y fuerte* es la metáfora del extravío espiritual (Canto I, vv. 3 y 5).

La expresión literaria por excelencia del espacio desconocido y peligroso es precisamente la floresta, un «allá» fascinante y desconocido, que comienza en el mismo límite donde el hombre deja de habitar. En torno al año mil, el bosque europeo, favorecido por las condiciones climáticas y la despoblación, cubre más de la mitad de Francia y la mayor parte del norte y el este de Europa. Es una inmensa extensión arbolada inhóspita y completamente salvaje, en cuyo interior las bestias vagan por espesuras casi impenetrables, sotos frondosos, claros y desmontes inencontrables, ciénagas y riberas pantanosas. El bosque lleno de depredadores; aterrador e ignoto. En la imaginación occidental permanecerá para siempre esta sugestión de la selva inaccesible, que influirá en la arquitectura de las iglesias, en el folclore y en los miedos ancestrales. La deforestación, la roturación y la edificación marcan el asalto a ese espacio desconocido, pero cuajado de riqueza. Esta domesticación y humanización se refleja en la difusión del nuevo término *forest*, posiblemente derivado del concepto *silva forestis*, que podría remitir a *forum*, el tribunal del rey, indicando la propiedad y precedencia del monarca en su explotación. También, a su paulatina habitación: el bosque será el cazadero de reyes y señores y la residencia de los forajidos, los ladrones, los nobles felones, rebeldes o fugitivos. De los ermitaños que buscan a Dios en el silencio y de los guerreros que vagan a la aventura en soledad. La literatura magnificará la imagen del bosque inhóspito e indomeñable del siglo anterior en tanto que el bosque histórico a partir de 1200 deviene un espacio acotado y explotado, sobre el que se ejerce la propiedad señorial. Se domestica y humaniza; se conquista de manera irreversible para el uso humano. La coincidencia del desarrollo del *roman courtois* (circa 1160-1180) con esta humanización primaria del *ailleurs* arbolado, que aún conserva todo su misterio selvático, fija a través de la narrativa en el imaginario occidental un bosque fabuloso, lleno de fieras y fecundo en caza, agua y prodigios, que se irá distanciando cada vez más del bosque real que conocen los lectores (Bechmann 1984; Duby 1997; Alfonso 2008). El referente por excelencia de las florestas caballerescas —*la forest aventureuse*— que verán

la luz más tarde es el bosque bretón de Brocéliande, el escenario de la historia del *Yvain* de Chrétien de Troyes o de las aventuras mágicas de Merlín, vagamente identificable con el bosque histórico de Paimpont. Allí, Yvain sufre un acceso de locura por incumplir la palabra que ha dado a su dama y, en estas soledades, un ermitaño lo ayuda a recuperarse. En el *Livre d'Artus*, Calogrenante encuentra en el bosque a Merlín convertido en hombre salvaje (el *sylvester homo*, antecedente del Radagast tolkieniano)¹⁸ y gigante, puesto que la naturaleza parece ser la fuente de su conocimiento, y aparece una fuente mágica. Brocéliande es también, entre otras aventuras, el lugar donde Niviana mantiene cautivo a Merlín mediante un encantamiento. Se trata de un bosque caótico, hermético y sobrenatural, sacralizado, en el que reina la oscuridad al anochecer; en el que la magia, los prodigios y el diablo tienen su lugar, lejos de los espacios cristianizados, y los caballeros vagan o enloquecen. Aunque, en paralelo, también aparecen las vastas extensiones desarboladas literarias, relacionables con lo villano o con la desolación de las tierras devastadas por un mal simbólico, como ocurre con las planicies conocidas como la pionera "Terre Gaste" o la contemporánea "desolación de Smaug".

Si en la realidad histórica las montañas y florestas son un espacio económico y de ocio, el lugar de esparcimiento de la nobleza mediante la caza y el paseo, en la nueva narrativa que llega hasta nuestros días cumple otras funciones muy diferentes: es el lugar de la proeza, una liza del encuentro y del combate; el ámbito de recogimiento en soledad y manifestación de las potencias invisibles; y el escenario de las maravillas, como las fuentes y grutas maravillosas o palacios encantados que se encuentran en la profundidad del bosque, o las bestias que merodean a través de la espesura. La literatura prácticamente no menciona la fecundidad histórica del bosque, sus frutos y su caza en su dimensión económica. La floresta artúrica suaviza los rasgos de la imagen feroz del bosque altomedieval, convirtiéndolo en un espacio literario de soledad, un desierto cruzado por una red de múltiples caminos que unen cortes y castillos; en su interior acaecen las aventuras y las justas, en contrapunto con el espacio cortesano, convirtiéndose en el escenario en el que se realiza la selección de los mejores caballeros según su virtud. Posee además una segunda función, la del retiro espiritual del movimiento eremítico, que acaba transferido a la novela cortés en el abandono de las armas en espera de la gracia divina. El paso del estado marcial al contemplativo será una de las aportaciones del espíritu cisterciense, que eleva el retiro espiritual en espera de la gracia sobre el manejo de las armas.

18. Es posible identificar con las diferentes facetas de Merlín, junto con un Väinämöinen del *Kalevala*, el punto de partida de cualquiera de los encantadores modernos, incluidos los istar ('mago').

El espacio literario que transita el héroe novelesco es un paisaje despoblado y estático, moteado de yermos y florestas, de lagos y montañas. Cuando el camino principal se divide en varias carreras, repentinamente o mediante un cruce, los jinetes han de tomar cada uno su opción en soledad, prefiriendo la derecha vía hasta agotar el rumbo que el destino les reserva. Los lugares de la aventura no distinguen entre lo imaginario y lo real, sino que tienen como misión crear una red de signos llena de significados (Stanesco 1996: 23). Pero cuando hablamos de la red de caminos a través del bosque lo hacemos no solo de un escenario simbólico: se trata de un novedoso sistema de construcción narrativa. Metaficcionalmente, este laberinto gótico ramificado, dispuesto a lo largo de las páginas, tiene origen en la técnica del «entrelazamiento» de episodios, empleado con profusión en la novela escrita en prosa (Lot 1918; Chase 1983; Cacho 1986) como hoy la conocemos, al permitir que la novela río crezca, se enriquezca y se desborde infinitamente, poniendo en pie una legión de caracteres que confluyen y evolucionan.¹⁹

Los autores de los primeros textos de la materia de Bretaña en el norte de Francia y el sur de Inglaterra —de forma destacada la *Historia regum Britanniae* y el *roman de Brut*—, aspiraron a la veracidad histórica, con una intención política evidente, y fueron conscientes de la oposición entre la escritura de los clérigos y la tradición oral, aun asumiendo aquella algunos de los motivos legendarios y folklóricos de esta. Hacia mediados del siglo XII, la distinción entre *res ficta* y *res gesta* (sistematizada c.1230 por Juan de Garlandia) permitió la novedad mental de anteponer la creación de una historia verdadera a la verdad histórica. A partir de Thomas, que adopta y justifica soluciones diferentes de la tradición tristaniana a partir de la coherencia del relato, y de Chrétien («et trait d'un conte d'aventure / une mout bele conjointure» *Erec et Enide*, vv. 13-14), la novela, construida en un proceso de elaboración consciente, distinguió la materia en que se basa del sentido y su función. La veracidad forma parte de la dimensión estructural. Junto con el marco, la ficción y la *conjointure* —el relato artísticamente estructurado y coherente— son los grandes legados de la materia de Bretaña. Durante el siglo XIII tienen lugar modificaciones del modelo clásico, fijado por Chrétien, que impuso la ficción novelesca desplazando el *roman antic* en el gusto del público noble. El conjunto de obras en verso posterior suprime paulatinamente el proceso iniciático y la gradación de las aventuras, abandona la noción de crisis del héroe e intensifica los elementos maravillosos célticos, lo que conduce a una renovación de la estructura. En algunos episodios, los *romans* de esta época postclásica reen-

19. Cabe pensar en la dificultosa tarea de redacción en tablillas de cera,

vían al lector a otros textos, creando un poderoso sistema intertextual. Conviven además con adaptaciones y nuevas creaciones en otras lenguas que el francés.

Sin embargo, el gran cambio se produce cuando el *roman* en octosílabos pareados deja de ser la forma única y característica de la materia. La versificación planteaba un problema relacionado con la conciencia de la ficcionalidad: un poema narrativo en octosílabos exigía atender a la belleza formal, cuidando la palabra —de forma especial en la rima— y modificando la historia hasta adaptarla a su molde. El esteticismo lírico y los episodios maravillosos hicieron objeto a la materia («agréable, mais vaine») de las críticas de aquellos que la consideraban vana y mentirosa, entendida la mentira como una condición ética. La literatura del Grial, metáfora de la salvación a través del sacrificio cristiano, exigió una reconsideración formal relacionada con la veracidad de lo narrado. Además de algunas tentativas de prosificación de poemas octosilábicos, el salto se produce con la redacción del ciclo denominado Vulgata (1220-1245) y el *Perlesvaus*, seguidos del *Tristan en prose* y la Post-Vulgata. Los nuevos conjuntos textuales, de grandes proporciones y nuevo espíritu estético —la crítica los ha comparado con las grandes catedrales del periodo—, se caracterizan por el empleo de la prosa, la proliferación de personajes y aventuras, la ciclificación, la organización de la materia en ramas, la interpolación y el compendio, el desarrollo y resemantización de materiales previos, etc. La prosificación sigue el modelo bíblico y mantiene la vida de Cristo como hipotexto en algunas tramas, lo que dota en apariencia a las literaturas del Grial de la dignidad del texto sagrado, informada por el concepto de *traslatio*, en que el escriba es el depositario de un conocimiento que proviene de un modelo último latino prestigioso que goza de *authoritas* (Baumgartner 1994: 77-91). Los refundidores recuperaron la noción de veracidad para unos materiales considerados fabulosos a través de un arte constructivo refinado apoyado en el ciclo y el entrelazamiento, entendido como principio estético que consigue una impresión de tiempo real. Sus técnicas de composición alcanzan una arquitectura narrativa polifónica y total, que representa la realidad de un pasado en ficción. El conjunto se construye ordenando los contenidos mediante la alternancia de episodios de personajes y tramas dispersas, lo que posibilita la sensación de acciones paralelas, la alteración del hilo cronológico mediante analepsis y prolepsis, los episodios en eco o su anuncio, la creación de nuevos hilos previos a partir de lo apuntado en algunos episodios, las historias dentro de historias, etc. (Micha 1987: 85-127).

La floresta es el espacio natural para el entrelazamiento y el desarrollo de las tramas. El cruce de caminos continuo ofrece una ordenación espacial, imaginaria primero, simbólica más tarde. Mientras que las materias de Francia y Roma

localizan lugares concretos y enuncian ciudades prestigiosas (Roma, Tebas, Troya, Jerusalén, Constantinopla), la materia de Bretaña emplea topónimos ficticios en una geografía ideal e imprecisa que sirve de marco moral y teológico. La materia artúrica —el caso más llamativo es el del tardío *Perceforest*— convirtió las grandes regiones deshabitadas en el espacio del prodigio y del encuentro, el lugar natural de la aventura frente los lugares edificados —bien identificados con la corte artúrica—, donde las relaciones sociales se desarrollan de forma pautada y refinada. El bosque literario hereda la visión señorial altomedieval y la trasciende simbólicamente, convirtiéndolo en un espacio metafórico más allá de los lindes. En la mente del autor, la floresta es un «no lugar» sobrenatural, opresivo por su volumen, que completa los intersticios entre los lugares habitados por el hombre del mundo entero.²⁰ En la floresta reina la soledad, en la que el hombre se enfrenta a la naturaleza, a su oscuridad y extrañeza, tanto como a las pruebas que han de proporcionarle redención o sentido. En Tolkien, por ejemplo, el bosque negro reinterpreta la extensión primigenia, oscura e inhumana, cuyo nombre original en sindarin, Taur-e-Ndaedelos, significa el ‘bosque del gran temor’. El bosque es el hilo entre dos espacios civilizados y cortesés, el lugar de las pruebas; pero es también la expresión del horror inhumano y el lugar de lo sobrenatural y las tentaciones.

Por último, sus claros y orillas del camino cumplen la función de ser el escenario del “salvajismo”, cuasi sinónimo de la locura en la mentalidad de la época (Zumthor 1994: 66-67), como refleja pronto la *Vita Merlini* de Montmouth. En el *mons selvaticus* se escenifican los amores antisociales, como en el caso de Tristán e Isolda en el bosque de Morrois, la huida de los caballeros fugitivos, como el rey Mares de Cornualla tras la derrota en Camaloc, y la locura —furiosa o melancólica— de los personajes, según el modelo de Yvain, que seguirán y evolucionarán Lanzarote, Erec, Amadís, Eleno de Dacia, Orlando o don Quijote. La locura, los hombres y los amores salvajes (*selvaticus*) de los caballeros requieren del alejamiento de la sociedad. Se trata de episodios de crisis, de muy diferente naturaleza que los de la errancia y la búsqueda: son misteriosos por inefables; se desarrollan en la frondosidad del bosque; se consuman silenciados en un mundo apartado de lo social, alejados de la luz del relato. Por un lado, «seducir» es ‘conducir fuera

20. Para Kant y el pensamiento posterior dualista, “las sombrías soledades en el bosque sagrado son sublimes”. Frente a lo bello y apolíneo, basado en la limitación, la forma y lo diurno, que mueve a la acción armónica y el sentimiento de equilibrio, lo ilimitado, informe y sombrío serán condiciones de la sublimidad, que aterroriza, desequilibra y conmueve.

del mundo'. Tristán vive salvajemente con Isolda: consume en los bosques su amor-pasión exaltado, «privatizado», contrario al regulado *fin'amors*.²¹ La pasión ferina es una locura (*folie*) que se desarrolla oculta a los ojos de la corte; un desgarramiento entre el impulso individual de los amantes y la razón de la sociedad cortés, que en última instancia aleja al héroe de su función y su estado («oublíé ai chevalerie, / a seure cirt et baronie»; «he olvidado la caballería, la corte segura y la compañía de los barones», Bérout, vv. 2165-2167). Por otro lado, otros desgarramientos pueden llevarlo al salvajismo: la confusión y el conflicto interior entre el honor y el deber impuesto por el código cortés lo conducen a la vergüenza y al bosque. Erec asesina de forma inicua a su hermana; Lanzarote, engañado, posee a la hija de Pelés; Amadís sufre el vergonzoso rechazo de su amada. El héroe se extravía entonces en su interior, quebrado por la tensión existencial. Su viaje se detiene; las aventuras cesan. Se entrega a la desnudez y al ayuno; se entrega a un periodo de desposesión de su identidad caballeresca, cambiando incluso su nombre. Requiere un reajuste en forma de penitencia solitaria, se vuela crisálida. Existe una amplia bibliografía sobre la locura quijotesca, los precedentes literarios, las diferentes teorías sobre las formas de la locura y los humores. Lo esencial aquí es que bosques y desiertos no son solo el espacio de la aventura, de puesta a prueba de los códigos caballerescos o del recogimiento a la espera de Dios, sino el escenario donde se escenifica la desgarradura interior del héroe caballeresco, un héroe que es antelación del hombre moderno.

21. En el *Tristán* de Gottfried von Straßburg, los amantes esconden su pasión y, desterrados de la sociedad, se refugian en secreto en la Gruta del Amor. La visión tradicional presenta el «escollo inevitable en la profunda inmoralidad del asunto, que es, dicho sin ambages, no solo la glorificación del amor adúltero y de la pasión rebelde a toda ley divina y humana, sino la aniquilación de la voluntad y de la vida en el más torpe y funesto letargo, tanto más enervador cuanto más ideal se presenta» (Menéndez Pelayo: 260). Muy al contrario, la leyenda tristaniana ofrece una lectura muy actual de la pasión y del individuo. Quignard [2004] teoriza sobre la *fin'amors* y reutiliza el motivo de los amantes tristanianos para definir al sujeto moderno en su dimensión psíquica trágica y radical, y al amor como algo innegociable, solo accesible en su exclusión de lo social, de la familia y del lenguaje: «El amor es eso: la vida secreta, la vida alejada y sagrada, la vida apartada de la sociedad. La vida apartada de la familia y de la sociedad porque recuerda la vida antes de la familia y de la sociedad, antes del día, antes del lenguaje. Vida vivípara, en la sombra, sin voz, que ignora incluso el nacimiento».

2.4. La forja del héroe

Para el *homo viator* medieval, el desplazamiento constituye una fuente de valor, una búsqueda de perfección; un valor que expresa una memoria profunda de los grandes movimientos de pueblos, que concluyeron en torno al año 900. El viaje hacia la ciudad de Dios, exaltado en las cruzadas y en los textos artúricos, es el mismo que el de los peregrinos en ruta hacia Roma o Santiago en busca del milagro: son los herederos de Cain, el primer nómada, cuyo viaje incesante según la Biblia simboliza la expiación del fratricidio. Pero la errancia a la ventura que se dibuja en las novelas y los libros de caballerías no muestra un pueblo en marcha, como los de la épica, ni refleja el concepto de exilio. Los siglos del sedentarismo agrario en la Europa feudal y sobre todo la edificación permanente de las aldeas y castillos, contemplan la aparición de una proyección literaria del viaje personal, cantada por poetas y narradores, no por juglares. El viaje, cuya esencia reconoce en sí una necesidad de cambio y una insatisfacción larvada, responde a una triple dimensión: el desplazamiento espacial, el agotamiento del tiempo humano y la iniciación mítica. Su desarrollo tiene lugar a través de un itinerario físico, una ruta que las gentes sencillas abordan a pie, pero que el caballero recorre a caballo, olvidado de su meta inmediata para encontrar la puerta a otra dimensión. Animal de guerra y signo de pertenencia a una unidad estamental, el caballo es, por excelencia, el medio de transporte y medida de la duración de las jornadas, hasta el punto de que cabalgar es una dimensión histórica que, desde tiempo inmemorial, de forma uniforme para César o para Bonaparte, segmenta el mundo.

La peregrinación del caballero —tránsito y transición a un tiempo— es resultado del abandono voluntario de su morada confortable para exponerse a la aventura y a lo desconocido, con el fin de acercarse al misterio en la soledad del desierto, acechado por las maravillas y por el diablo. El camino de los caballeros andantes en busca de aventuras es diferente al del resto de peregrinos. Es la fragua donde se temple su acero existencial. Con el fin de probarse y encontrar su identidad, se entrega a un camino que exige privaciones físicas, exposición a lo sobrenatural, disposición a luchar y a sucumbir, y perseverancia en la búsqueda. Imperativos en los que se forja la personalidad diferenciada del héroe, una ética laica del hombre superior, por consciente, que marcha tinto por las armas. El bosque y las extensiones deshabitadas conforman el escenario de su vagar; aterradores, plenos de maravillas, refugios de lo sobrenatural, la floresta y los espacios desolados se encuentran atravesados por caminos que conducen siempre a un nuevo espacio habitado, cortés, donde sociabilizarse y narrar lo acontecido. No siempre el héroe caballeresco llega al final de su camino, a su meta espiritual o al premio en forma de consideración, matrimonio, riquezas y estabilidad. En oca-

siones, debe refugiarse o transformarse lejos de la sociedad hasta que consigue reajustar su desgarradura al tiempo de la caballería; en otras ocasiones, perece en combate o ante el mal, antes que retornar a la corte. Pero nada de esto es importante. Lo esencial es perseverar a través de la sucesión de pruebas que la errancia le depara a través del camino solitario y oscuro, que es su verdadera morada. De soportar las exigencias que perfilan su individuación en relación con sus lazos sociales marcados por su lugar de origen, su linaje y su hacienda. De ganar renombre social y perfección interior; de alcanzar la inmortalidad de las páginas en que se exaltan ambos, héroe y camino, para memoria y regocijo de los hombres.

Bibliografía

- ALFONSO ANTÓN, Isabel (ed.) (2008). *La historia rural de las sociedades medievales europeas: Tendencias y perspectivas*. Valencia: Universitat de València, pp. 11-30.
- ALVAR, Carlos (2009). «Don Quijote y el más allá» en *'El Quijote': letras, armas, vida*, Madrid: Sial. Colección Trivium de Textos y Ensayo, pp. 123-141.
- ALVAR, Carlos y Manuel (1991). *Épica medieval española*. Madrid: Cátedra 1991, pp. 11-79.
- ARGULLOL, Rafael (1984). *El Héroe y el Único*. Madrid: Taurus.
- AUERBACH, Erich (1950) *Mimesis*. FCE, México, 1950. Cito por esta edición.
- BAUMGARTNER, Emmanuèle (1994). «L'écriture romanesque et son modèle scripturaire : écriture et réécriture du Graal ». En *De l'histoire de Troie au livre du Graal, le temps le récit (XIIe- XIIIe siècle)*. Orléans: Paradigme, , p. 77- 91.
- BEZZOLA, Reto Raduolf (1944). *Les origines et la formation de la littérature courtoise en Occident (500-1200)*, vol. I. Paris: Champion.
- (1947). *Le sens de l'aventure et de l'amour: Chrétien de Troyes*. Paris: La Jeune Parque.
- BECHMANN, R. (1984). *Des arbres et des hommes. La forêt au Moyen Age*. Paris: Flammarion.
- BORGES, Jorge Luis (1930). «Historias de jinetes». En *Evaristo Carriego*. Buenos Aires: Gleizer editor, VIII.
- BOWRA, Cecil Maurice (1952). *Heroic Poetry*. Londres: MacMillan, 1952.
- CACHO BLECUA, Juan Manuel (1986). «El entrelazamiento en el Amadís y en las Sergas de Esplandián». En *Studia in honorem prof. M de Riquer*, vol. I. Barcelona: Quaderns Crema, pp. 235-271.
- (2002). «Introducción al estudio de los motivos en los libros de caballerías: la memoria de Román Ramírez», en *Libros de caballerías (de «Amadís» al «Quijote»)»*. En Eva B. Carro; Laura Puerto y M^a Sánchez Pérez (eds.), *Poética, lectura, representación e identidad*. Salamanca: Seminario de Estudios Medievales y Renacentistas, pp. 27-57.
- (2012a). «El motivo en la literatura caballeresca: presentación». *Revista de poética medieval. El motivo en la literatura caballeresca*, 26, pp. 11-30.
- (coord.) (2012b). *Revista de poética medieval. El motivo en la literatura caballeresca*, 26.
- Campbell, Joseph Bollingen (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York: Pantheon Books. Bollingen Series (trad. esp. Luisa Josefina Hernández, *El héroe*

de las mil caras: Psicoanálisis del mito. México: Fondo de Cultura Económica, 1959).

CHADWICK, H.M. y N.K. (1940). *The Growth of Literature*. Cambridge: University Press, vol. III.

CHASE, Carol J. (1983). «Sur la théorie de l'entrelacement: Ordre et desordre dans le Lancelot en prose». *Modern Philology*, 80, pp. 227-241.

CUESTA, Luzdivina (2007). «Don Quijote y otros caballeros andantes perseguidos por los malos encantadores (el mago como antagonista del héroe caballeresco)». En Juan Manuel Cacho Blecua (coord.), *De la literatura caballeresca al Quijote*. Zaragoza: PUF, pp. 141-169.

— (1976) [1973]. *Guerriers et paysans (VII-XIIe siècle): Premier essor de l'économie européenne*. Paris: Gallimard (trad. esp. José Luis Martín, Guerreros y Campesinos. Desarrollo inicial de la economía europea 500-1200 Madrid: siglo XXI de España, 1976. Cito por esta edición).

Demanda (=) Trujillo, José Ramón (ed.) (2017). *La Demanda del Santo Grial*. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá.

DUBY, Georges (1964). «Dans la France du Nord-Ouest. Au XII siècle: les jeunes dans la société aristocratique». *Annales E.S.C.*, pp. 835-846.

EBERWEIN, Elena (1933). *Zur Deutung mittelalterlicher Existenz. (Nach einigen altromanischen Dichtungen)*. Bonn/Colonia; Röhrscheid. Kölner romanistische Arbeiten, 7.

FLORES SANTAMARÍA, Primitiva (1978). «La épica». *Estudios clásicos*, 22, nº 81-82, pp. 261-281.

FLORI, Jean (1975). «Qu'est-ce qu'un bachelier?». *Romania*, 96, pp. 290-314.

— (2003) [1999]. *Richard Coeur de Lion*. Paris: Payot&Rivages (trad. esp. M^a Carmen Llerena, *Ricardo Corazón de León. El rey cruzado*. Barcelona: Edhasa, 2003. Cito por esta edición).

GUIETTE, Robert (1954). «Symbolisme et "Senefiance" au Moyen-âge». *Cahiers de l'Association internationale des études françaises*, 6, nº 1, pp. 107-122.

HARF-LANCNER, Laurence. (1984). *Les fées au Moyen Âge. Morgane et Mélusine. La naissance des fées*. Paris: Champion.

HAVELOCK, Erick A. (1986). *The Muse Learns to Write: Reflections on Orality and Literacy from Antiquity to the Present*. New Haven: Yale University Press (trad. esp. Luis Bredlow Wenda. Barcelona: Paidós, 1996. Cito por esta edición).

KEEN, Maurice (1986) [1984]. *Chivalry*. New Haven: Yale University Press (trad. esp. Elvira e Isabel de Riquer, *La caballería*. Barcelona: Ariel, 1986. Cito por esta edición).

KÖHLER, Erich (1990) [1970]. *Ideal und Wirklichkeit in der höfischen Epik. Studien zur Form der frühen Artus-und Gralsdichtung*. Tubinga: Max Niemeyer Verlag

(trad. esp. Blanca Gari, *La aventura caballeresca. ideal y realidad en la narrativa cortés*, Barcelona: Sirmio, 1990. Cito por esta edición).

— (1976). «Il sistema sociológico del romanzo francese medievale». *Medioevo Romano*, 3, pp. 321-344.

LE GOFF, Jacques (1996) [1985]: *L'imaginaire médiéval. Essais*. París: Gallimard (trad. esp. Alberto L. Bixio, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, Barcelona: Gedisa, 1996. Cito por esta edición).

LOCATELLI, Rossana (1951). «L'avventura nei romanzi di Chrétien de Troyez e nei suoi imitatori». En *ACME. Annali della Facoltà di Filosofia e Lettere dell'Università Statale di Milano IV*. Milán, pp. 3-22.

LORD, Albert B. (1960). *The Singer of Tales*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

LOT-BORODINE, Myrra (1961). *De l'amour profane à l'amour sacré. Etudes de psychologie sentimentale au Moyen Âge*.

LUNA MARISCAL, Karla Xiomara (2007). «Índice de motivos de las historias caballerescas del siglo XVI: catalogación y estudio». En Juan Manuel Cacho Blecua (coord.), *De la literatura caballeresca al Quijote*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, pp. 347-359.

MARÍN PINA, M.^a Carmen (1989): «Motivos y tópicos caballerescos». En Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha*. Barcelona: Crítica. pp. 857-902.

MARX, Jean (1952). *La légende arthurienne et le Graal*. París: Presses universitaires.

MENÉNDEZ Y PELAYO, Marcelino (1943). *Estudios y discursos de crítica histórica y literaria*. Santander: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 4 v.

MICHA, Alexandre (1987). «Notes sur la composition». En *Essais sur le cycle du Lancelot-Graal*. Ginebra: Droz, pp. 85-127.

NELLI, René (1963). *L'érotique des troubadours*. Toulouse: E. Privat, Bibliothèque meridionale.

Parry Adam (ed.) (1987). *The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry*. Nueva York-Oxford: Oxford University Press.

PROPP, V. (1970). *Morphologie du conte*. París: Seuil, 1970.

Queste = Albert Pauphilet (ed.) (1923). *La Queste del Saint Graal. Roman du XIIIe siècle*. París: Champion (trad. esp. Carlos Alvar. Madrid: Alianza, 1986).

QUIGNARD, Pascal (2014) [1998]. *Vie secrète*. París: Gallimard (trad. esp. Encarna Caštejón, *Vida Secreta*. Madrid: Espasa Calpe, 2014).

RIBARD, J. (1983). «Le symbolisme des quatre éléments dans le tournoi d'Oseafort du Cligès de Chrétien». En D. Buschinger y A. Crépin (eds.), *Les Quatre éléments dans la culture médiévale Actes du colloque du Centre d'études médiévales de*

l'Université de Picardie, Amiens, 25-27 mars 1982, Göppingen, pp. 163-183.

RIQUER, Martín de (1987). *Estudios sobre el Amadis de Gaula*. Barcelona: Sir-mio.

ROUGEMONT, Denis de (1972). *L'amour et l'Occident*, ed. definitiva. París: Plon.

SMITH, C. (1983). «Prólogo». En *Poema de Mio Cid*. Madrid: Cátedra, Madrid.

STANESCO, Michel (1996). «Les lieux de l'aventure dans le roman français du Moyen Âge flamboyant». *Études françaises*, 321, pp. 21-34. DOI : 10.7202/036008ar

THOMPSON, Stith (1932-1937). *Motif-Index of Folk-Literature. A classification of Narrative Elements*. Helsingfors-Bloomington: FFC-Indiana University Studies, 6 vols. (ed. revisada, Copenague: Bloomington, 1955-1958).

TOLKIEN, J.R.R. (1954). *The Fellowship of the Ring*. Londres: George Allen & Unwin (trad. esp. Luis Domenech, *La comunidad del anillo*. Capellades: Minotauro 1978. Cito por ambas ediciones).

TRISTÁN (= Ewert, Alfred (ed.) (1939). *The romance of Tristan by Béroul. A Poem of the Twelfth Century*, vol. I. Oxford: Basil Blackwell.

TRISTAN EN PROSE (= Philippe Ménard (ed.) (1997-2007). *Le roman de Tristan en prose*. París: Champion, 5 vols.

TRUJILLO (2001). «Pervivencia de la épica en la poesía española contemporánea». En G. Santorja (ed.), *Mitos universales de la literatura española*. Madrid: España Nuevo Milenio, pp. 163-186.

— (2007). «Mujer y violencia en los libros de caballerías castellanos». En *Edad de Oro*, 26, pp. 249-314.

— (2008). «Magia y maravillas en la materia artúrica hispánica». En J. M. Lucía y M.ª Carmen Marín Pina (eds.). *Amadis de Gaula: quinientos años después*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2008, pp. 789-818.

— (2011). «Los nietos de Arturo y los hijos de Amadís. El género editorial caballeresco en la Edad de Oro». En *Edad de Oro*, 30, pp.415-441.

— (2012a), «El espacio de la proeza y sus motivos narrativos. Justas y torneos en la materia artúrica hispánica», en *Revista de Poética Medieval*, 26, pp. 325-356.

— (2012b). «Manifestaciones de Dios y del Diablo en la *Demanda del Santo Grial*». En Juan Paredes (ed.). *De lo humano y lo divino en la Literatura medieval: santos, ángeles y demonios*. Granada: Universidad de Granada, pp. 355-368.

— (2017). «Ética caballeresca y cortesía en las traducciones artúricas hispánicas». *Revista de Literatura Medieval*, 29, 2017, pp. 71-93

VAN COOLPUT-STORMS, Colette-Anne (1986). *Aventures quérant et le sens du monde: aspects de la réception productive des premiers romans du Graal cycliques dans le Tristan en prose*. Lovaina: Leuven University Press.

VINAVER, E. (1946). «Un chevalier errant à la recherche du sens du monde : quelque remarques sur le caractère de Dinadan dans le tristan en prose». *Mélanges de Linguistique Romane et de Philologie Médiévale offerts à M. Maurice Delbaille*. Gremblous, vol. II, pp.935-946.

WACE (1840). *Le roman de Brut*. Ivon Arnold (ed.). Paris :SAFT, t. 2.

WALTERS, Gareth (2002). *The Cambridge Introduction to Spanish Poetry*. Cambridge: Cambridge University Press.

WILLIAMSON, Edwin (1991). *El Quijote y los libros de caballerías*. Madrid: Taurus.

ZUMTHOR, Paul (1949). «Socier et magicien. Á propos d'un libre de R.L. Wagner». *Zeitschrift für romanische Philologie*, 65, pp. 441-457.

— (1985). *La poésie et la voix dans la civilisation médiévale*. Paris: PUF, pp. 37-40 y 42-49.

— (1994) [1993]. *La mesure du monde*. Paris: Seuil (trad esp. Alicia Martorell, *La medida del mundo. Representación del espacio en la Edad Media*. Madrid: Cátedra, 1994. Cito por esta edición).

Índice

INTRODUCCIÓN	i	
ESTUDIOS		
Compuestos a partir de las ponencias realizadas en el primer congreso universitario Mundos Épicos Imaginarios de la Universidad Autónoma de Madrid		
1. Héroes y monstruos, aspectos y desarrollo de una metáfora. De la tradición a la cultura postmoderna		
Roberto Cáceres Blanco		
1.1. El mundo imaginario como macrometáfora	3	
1.2. El mito cinegético: el héroe y el monstruo	5	
1.3. El viaje, la expansión de la civilización	10	
1.4. El héroe como hombre, el tiempo y la muerte	13	
1.5. Sapientia / Fortitude: el monstruo interior	19	
1.6. El bien y el mal, del cristianismo al héroe cortés	21	
2. El caballero en la floresta. Aventura y construcción de la identidad del héroe épico		
José Ramón Trujillo		29
2.1. El héroe épico y la aventura	30	
2.2. Errancia e identidad	40	
2.3. El espacio de la maravilla	46	
2.4. La forja del héroe	55	
3. Arquetipos astrológicos en la Canción de hielo y fuego		
Alde Vergara		
3.1. Introducción	62	
3.2. Aplicación de los arquetipos zodiacales a los personajes	63	

Héroes, dragones y magia

De la epopeya homérica a
World of Warcraft



Roberto Cáceres Blanco (ed.)

aluvión
editorial