

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS



**LOS SERES Y LUGARES MARAVILLOSOS
EN LOS LIBROS MEDIEVALES**

(CABALLERÍAS, VIAJES, BESTIARIOS Y VIDAS DE SANTOS)

T E S I S

QUE PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN LENGUA Y
LITERATURAS HISPÁNICAS

P R E S E N T A

MARÍA LUISA BARNÉS REGUEIRO

281817



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



A Pancho para siempre.

A mis papás por hacer todo lo posible para que las maravillas no se esfumaran.

Gracias a Paco, a Carmen y a mis abuelas por enriquecer los rincones oscuros.

Gracias a Aurelio porque me entregó la llave que conduce al universo de lo maravilloso en un momento en el que la verdad era dolorosa. Gracias porque entre los gigantes, los dragones y los grifos entendí que no hay mejor antídoto contra la realidad que combatirla con la imaginación. Gracias porque no sólo fue un excelente asesor, sino un gran amigo.

2.1.2	<i>Amadís de Gaula</i>	52
2.1.2.1	Islas	52
	a) Isla de los gigantes	54
	b) Isla del Diablo	56
	c) Isla de la Torre Bermeja	58
	d) Isla de Mongaza	59
	e) Isla Firme	59
	f) Peña de la Doncella Encantada	61
	Conclusiones	63
2.2	Libros de viajes	64
2.2.1	Lugares maravillosos en <i>El libro de las maravillas del mundo</i> de Juan de Mandevila	65
2.2.1.1	Islas	67
	a) Mar arenoso	67
	b) Isla de Cavalet	69
	c) Isla de Pathan	70
	d) Lagos	72
2.2.1.2	Seres maravillosos	73
	a) Los híbridos	73
	b) Los pigmeos	75
	c) Transformaciones encefálicas	76
	1. Seres sin cabeza	76
	2. Alteración de rasgos faciales	77
	3. Intercambio de cabezas	78
	d) Cambio de cuerpo	79
	e) Caníbales	80
	f) Costumbres maravillosas	81
2.2.2	Viaje de San Brandán	83
2.2.2.1	Lugares y seres maravillosos	84
	a) Los mensajeros	85
	b) El pez isla	89
	c) La columna	90
	d) El jardín de las delicias	90
	e) Los dos infiernos	92
2.2.2.2	Seres maravillosos	94
	1. Serpientes	94
	2. Grifo-dragón	95
	Conclusiones	96

2.3	Bestiarios	97
2.3.1	Elementos del <i>Fisiólogo</i>	100
	a) Las piedras piróbatas	100
	b) Onocentauro	101
	c) Mirmecoleón	102
2.3.2	Elementos del <i>Fisiólogo</i> y Brunetto	102
	a) La sirena	102
	b) El dragón	103
	c) Ave Fénix	105
	d) Unicornio	106
2.3.3	Animales comunes que aparecen tanto en Brunetto como en el <i>Fisiólogo</i>	107
	a) León	107
	b) Aspodoquelonio	108
	c) Piedra sóstoro	109
	d) Animales que rejuvenecen	109
	e) Concepción maravillosa	111
	f) Características maravillosas de animales reales	114
	1. La hiena	114
	2. El elefante	114
	3. La pantera	114
	4. El pelicano	115
	5. El autolopoo andelu	115
	6. El ciervo	116
2.3.4	Elementos maravillosos únicamente en Brunetto	116
	1. Híbridos	116
	Conclusiones	119
2.4	Textos religiosos <i>La vida de Santa Oria</i>	119
	a) La columna que sube al Cielo	122
	b) Árbol de la vida	122
	c) La ventana del Cielo	123
	Conclusiones	125
3)	FUNCIÓN DE LOS LUGARES MARAVILLOSOS	126
	3.1.1 Constructiva	127
	3.1.2 Estética	130
	3.1.3 Ideológica	132
	CONCLUSIONES	134
	BIBLIOGRAFÍA	138

INTRODUCCIÓN

Pensemos en la Edad Media como en la niñez, en la que nos enfrentamos a un mundo sin descubrir, un mundo sin fronteras en el que todo conocimiento de nuestros padres, de nuestros mayores es interpretado como la verdad. Nos desarrollamos en un espacio en el que no sólo creemos lo que observamos sino lo que nos imaginamos. Los rincones oscuros, lejanos, son ese lejano mundo que está repleto de seres imaginarios, sobrenaturales, seres que rompen con todas las estructuras de aquello que nos rodea. Ahí, el tiempo transcurre a su propio ritmo, los segundos son horas, las horas años, y al internarnos en ese universo maravilloso nuestro tiempo también cambia ya que, en esos lares no descubiertos, todo lo que se nos ocurra es admisible.

La niñez siempre está llena de hechos inexplicables, de sucesos admirables en los que lo común y lo maravilloso están firmemente unidos como parte de nuestra realidad. Al crecer, el conocimiento nos va reduciendo los rincones oscuros, llenos de magia; vamos desechando el universo en el que todo era asequible porque descubrimos que, debido a ciertas leyes científicas, no son parte de la realidad. Aquel lejano mundo, que al crecer dejamos atrás, se queda con un universo paralelo al que sólo podemos regresar por medio del arte, del cine, de la literatura, la danza, la música, la pintura, etc., pero ya no con la convicción de que aquello que vemos es posible, sino con la certeza de que es parte de la imaginación.

Es indudable que el paso del tiempo en el ser humano, de niño a anciano va haciendo que la persona tenga más conocimiento sobre aquello que le rodea. Enfrentar las maravillas con la ciencia ocasiona que los prodigios pierdan su lugar en la realidad y se aíslen en un sitio que ya no tiene cabida en nuestro mundo. Pero no sólo los niños crecen, también ha avanzado la tecnología y la ciencia, desmitificando lugares y seres que eran creíbles en otras épocas. En la actualidad las distancias se han acortado haciendo que las tierras lejanas ya no lo sean tanto y

que las regiones extremas de la Tierra sean accesibles. Al poder estudiar esos lugares se ha esfumado lo exótico y lo sobrenatural, porque descubrimos que la verdadera realidad es tan común como en cualquier otro sitio.

En la Edad Media casi no existían fronteras y no era posible llegar a varios lugares de la Tierra. Las islas, los lugares lejanos y aislados, las tierras intrincadas se poblaron de maravillas que fueron explicadas mediante una conciencia mítica que permitía que todo suceso extraordinario fuera, en sí mismo, la justificación y la explicación de su propia existencia. La Naturaleza era vista como un reflejo de Dios y por medio de la contemplación se podía llegar a entender cómo estaba conformada la realidad. Todo lo existente, o lo que se daba por existente, merecía una interpretación simbólica gracias a la cual se llegaría a la verdad divina.

Lo maravilloso surcaba la Tierra en un trayecto paralelo al de la cotidianidad, en un universo en el cual las leyes naturales no eran iguales a las conocidas y que, por lo mismo, no se podían explicar por medio de la razón. Ese universo que corría al lado del mundo común, se reflejó también en la literatura, en algunos periodos con mayor ímpetu y en otros someramente. En algunos géneros se desarrolló con más fuerza, quizá por las características propias del género, y hay otros en los que lo maravilloso apenas pudo asomarse. Se desarrolló en la ciencia y en la ficción en diferentes grados, pero en todos, los seres, los lugares y los sucesos prodigiosos fueron entendidos como parte de la realidad y, por ello, fueron aceptados como algo factible.

Entre los géneros más propicios para el desarrollo de lo maravilloso seleccioné para mi estudio cuatro: los libros de caballerías, los libros de viajes, los bestiarios y las vidas de santos. Escogí estos géneros porque dan un panorama amplio de la literatura medieval ya que, obviamente, no toda maravilla funciona de la misma manera en la literatura. Así pues, mientras que los libros de caballerías (escritos a finales de la Edad Media) son interpretados sólo como parte de la ficción, en los cuales el paso al otro mundo es por medio de una aventura en la que los caballeros encuentran objetos y seres sobrenaturales, los libros de viajes

(también escritos a finales del Medioevo) fueron considerados como estudios geográficos en los que el navegante o viajero era un testigo de la existencia de los lugares exóticos y lejanos de los cuales se hablaba con la misma veracidad que de los países más conocidos de Europa. A su vez, los bestiarios fueron considerados (hasta finales del siglo XII) como un texto científico y simbólico de los animales, en el que las bestias maravillosas eran estudiadas con la misma meticulosidad e imparcialidad que las bestias comunes ya que, ambas, eran pensadas como parte de la realidad. Y, por último, en la literatura hagiográfica (del siglo XIII) se muestra un viaje al universo de lo maravilloso suscitado por Dios, siendo Él la causa y la justificación de que lo sobrenatural sea entendido como parte de la realidad.

Al final descubrimos que en todos estos textos el universo de lo maravilloso encuentra un cauce que lo coloca como parte de la realidad. Ya sea por medio de encantamientos, de milagros o simplemente porque lo sobrenatural existe sin justificación, la literatura del Medioevo refleja una realidad dual en la que ese rincón oscuro, que alberga todas las fantasías, es posible.

Volvamos a la niñez, volvamos a ese tiempo en el que los gigantes, los dragones, los unicornios podían vivir en una ciudad dentro del agua o en una isla encantada. Volvamos a aquella última frontera en la que no hemos aún invalidado la existencia de lo que no podemos demostrar. Ahí, en ese rincón oscuro, podremos encontrar la puerta olvidada al universo de lo maravilloso y a la realidad medieval.

I LO MARAVILLOSO EN EL CONTEXTO CULTURAL MEDIEVAL

1.1 Discurso literario

Para que un texto sea considerado literatura es necesario que dentro de los límites de la cultura sea capaz de tener estabilidad y cumplir con una función estética. ¿A qué me refiero con esto? Es obvio que no cualquier mensaje escrito es literatura, es necesario que exista un placer descriptivo, un placer por narrar, por recrear el mundo a través del lenguaje, por transmitir aquello que se quiere expresar. Sin embargo, también es necesario que el texto posea las condiciones específicas para cumplir con las convenciones literarias y culturales en el momento de su producción. Así pues, un texto que en determinado momento fue considerado como literatura por cumplir con las convenciones literarias de su época, tiempo después, puede dejar de ser considerado como tal.

Para que algo sea considerado literatura, sin embargo, no sólo son necesarias sus características internas, sino que es indispensable la reacción del receptor, ya que será él, finalmente, el que adoptará una actitud específica ante el texto que lo hará conmoverse o inquietarse.

Dentro del contexto sociocultural de la Edad Media, hubo una gran producción de textos literarios. Pero ¿quién escribía en la Edad Media? A partir de Carlomagno, la sociedad, dentro del modelo feudal¹, se había dividido de acuerdo a sus funciones en tres órdenes o estamentos: los *bellatores*, la nobleza encargada de guerrear y proteger hombres, tierras y a su Señor que fue, en general, la poseedora del poder ya que tenía la posibilidad de ampliar las tierras luchando; los *oratores*, encargados de la salvación de las almas, de rezar, pero también del estudio y de la cultura; los *laboratores*, los cuales se encargaban de los trabajos del campo y de los artesanales.

¹ Véase F. L. Ganshof, *El feudalismo*, Barcelona: Ariel, 1975, pp.39-46.

Durante casi toda la Edad Media, los *oradores* fueron los únicos que sabían leer y escribir (siguieron haciendo copias en latín de textos antiguos) y los que tuvieron acceso al conocimiento escrito, ya que crearon bibliotecas en los monasterios. Sin embargo, también existió una amplia cultura de tradición oral que hacía que los poemas, los relatos, la historia y la información, pasaran de una generación a otra sin perderse, aunque, obviamente, sí transformándose. Por medio de los juglares, encargados de transmitir el conocimiento en forma oral, los nobles y el pueblo se mantuvieron informados.

Debido a que en la Edad Media los clérigos tenían acceso a los libros, al conocimiento y a que sabían escribir, es abundante la literatura escrita por ellos tanto en latín como en lenguas vulgares. Los primeros textos con conciencia de autor, aunque lo importante no es lo que se dice sino cómo se dice, aparecen en el siglo XIII, con el *mester de clerecía*.

A finales del siglo XIII y durante el XIV la sociedad medieval empieza a transformarse. Europa entra en calma después de muchos siglos de guerras y luchas constantes entre los señores feudales. Los *bellatores* abandonan sus armas, el campo de batalla y comienzan a buscar una nueva función en la sociedad. Son tiempos de paz, de calma, en los que la nobleza puede dedicarse al ocio porque hay un clima de orden y los castillos no peligran. La nobleza se reúne en torno al señor feudal (que no es necesariamente el rey) y aparece el concepto de corte, en el que los *bellatores* se vuelven los caballeros que buscan demostrar una capacidad guerrera ahora aunada a otras virtudes.

La nobleza empieza a generar un tipo de literatura con ciertos códigos que derivan de la vida en la corte y que sólo es posible descodificar a partir de ciertos conocimientos. Surge el concepto de amor, expresado a través de la lírica trovadoresca llamada *fin'amor*, en el cual la relación entre el hombre y la mujer reproduce la del pacto vasallático. Bajo estos códigos, el amante, caballero, es el vasallo de su dama, de su señora y, por lo tanto, hará todo lo necesario para servirle y complacerla. La mujer es considerada la más importante dentro de esta

relación sentimental, es decir, se jerarquiza y se convierte en el reflejo de un ideal que representa tanto el bien como la verdad, ya que la belleza corporal es la imagen de la belleza espiritual. Al estar idealizada es alcanzable y por lo tanto el fin último del amor cortés, aunque no indispensable, es llegar al acto carnal.

El matrimonio en la Edad Media es un contrato social que se establece por interés. El sentimiento queda relegado a un segundo plano ya que el amor cortés, al igual que el pacto vasallático, implica libertad. Es por ello que este tipo de amor se dio, generalmente, en relaciones adúlteras entre un caballero y una mujer casada, con la que se pudiera llegar al acto amoroso, sin peligro de desvirgarse. Una mujer casada, ya experimentada, capaz de tomar el poder que le pertenecía dentro del pacto de la relación. Este tipo de amor implicaba, en muchas ocasiones, el adulterio femenino, el cuál era mucho peor que el masculino ya que la honra del hombre estaba depositada, según la mentalidad de la época, en las mujeres de la familia. Así pues, si un hombre se enteraba de que había sido engañado por su mujer podía hacer justicia propia, y de hecho era lo que se esperaba, matando a la adúltera y a su amante².

El amor cortés genera una revolución en las manifestaciones culturales al ser una relación que se establece con nuevos códigos que sólo manejará la nobleza. Sin embargo, la clerecía se va, poco a poco, permeando por este modelo y, de ahí en adelante, necesitará encontrar una forma de contrarrestar esta nueva forma de amor que implica una ruptura con los modelos ideológicos de la Edad Media.

Así pues, ya sea que fuera escrita por los clérigos o por los nobles, la literatura del Medioevo cumplió diferentes funciones dentro de su época: la de expresar, mediante un placer estético, un mensaje ideológico, un relato ficticio o un concepto científico.

² Véase Aurelio González, "De amor y matrimonio en la Europa medieval. Aproximación al amor cortés", en concepción Company (ed.), *Amor y cultura en la Edad Media*, México: UNAM, 1991, pp. 29-42.

1.1.1 La ideología

Primero que nada ¿qué es una ideología? Según el *Diccionario de la Real Academia*,³ es "un conjunto de ideas, valores, aspiraciones, etc, elaboradas socialmente y asumidas individualmente, a través de las cuales una persona, grupo social o corriente tienen una representación de la realidad social. Una vez interiorizada, se convierte en punto de partida, implícito o explícito de la reflexión y condiciona el comportamiento".

Toda cultura mayoritaria obedece a una ideología sobresaliente. En la Edad Media los valores, las ideas cristianas, asumidas por la clase dominante, son las que serán la visión de la realidad, el reflejo de cultura. Todo hecho es interpretado a través del sistema de creencias, de ahí que tanto el mundo natural como el histórico dependen de Dios, Él es el que crea y el que ordena todo lo que sucede o existe en el mundo.

El sentimiento religioso parece implicar todos los órdenes de la vida. Es decir, lo religioso es, para el hombre del Medioevo, una forma de vida en la que se mezclan lo sagrado, lo profano y las costumbres, las rutinas y los hábitos. Dios está presente en todas sus ideas, en sus valores y, por supuesto, en su comportamiento.

Hasta el siglo XII, el arte tiene un único objetivo que es demostrar el poder y la sabiduría divinos. La imagen, el color, responden a un deseo de imitar la obra de la creación. Dios está en todas partes ya que el mundo es un reflejo, un microcosmos del orden divino. Para los habitantes de la Europa medieval, sólo hacía falta mirar, contemplar lo que los rodeaba para encontrar la respuesta a cualquier duda sobre la existencia divina.

Debido a que el acceso a la Biblia fue complicado durante siglos, la forma de establecer contacto con la divinidad fue a través del reconocimiento de Dios en su casa, en su templo. Por ello, las grandiosas catedrales e iglesias fueron un

³ *Diccionario de la Real Academia Española, s.v. ideología*

intento por mostrar el imponente mundo del Señor. La arquitectura, las pinturas, las gárgolas, las esculturas, eran una posibilidad para establecer contacto con el reino sagrado pero también con la historia y con su identidad como habitantes de la Europa medieval.

Al ser el modo de interpretar el mundo, la ideología está reflejada en toda la literatura de la Edad Media. Sin embargo, existen textos puramente ideológicos en los que el tema que se desarrolla tiene que ver únicamente con Dios y con la religión. Tal es el caso de los libros pertenecientes al *mester* de clerecía que tratan del culto mariano, de la vida de los santos y de cómo fue que se ganaron el Paraíso. Lo más importante de estos textos es que son considerados como reales, es decir, la gente verdaderamente creía que esos milagros se llevaron a cabo por la voluntad de Dios.

Mientras que en la Edad Media estos textos literarios de gran carga ideológica se consideraban como reflejo de historias verdaderas del poder de la fe y de Dios, en nuestra época podemos clasificarlos como relatos ficticios, fruto de una gran imaginación. Sin embargo, al analizarlos, no debemos olvidar que en su época eran libros que presentaban testimonios de la existencia del creador.

En este tipo de libros que reflejan directamente el sistema de creencias, encontramos gran cantidad de maravillas que son interpretadas como parte de la voluntad divina. Para analizarlas he escogido la *Vida de Santa Oria, Virgen*, un libro hagiográfico que narra el viaje, en vida, que hace esa mujer al Cielo. Para que el viaje no sólo sea interpretado como una visión, Berceo, su autor, explica que la historia la escribió primeramente el confesor de Santa Oria, el monje Munio, hombre honrado, incapaz de mentir, que dijo exactamente lo que Santa Oria le fue relatando. De esta manera, basándose en la palabra de un ser honorable, Berceo refuerza su creencia en los acontecimientos sobrenaturales que tienen lugar en el texto.

La ideología también está presente en la ciencia y, como dije antes, en el resto de la literatura. La ideología es un modo de vivir, un modo de actuar y, por ello, no podemos excluir el sistema de creencias de ninguna situación, historia o estudio del Medioevo.

1.1.2 La ficción

Cuando un texto evoca un universo nuevo, maravilloso, basado en hechos reales o imaginados, siendo aquello que narra, verosímil y no una verdad lógica, estamos en los terrenos de la ficción. Así pues, nos enfrentamos a un texto en el que el autor, retomando su experiencia de mundo, crea una situación que, en ciertos aspectos, se asemeja a la realidad pero que no la imita, no la explica.

Este tipo de textos que no establecen un pacto de verdad, contienen un discurso que remite a un espacio y a un tiempo diferentes al real. Así mismo, acogen un universo de ficción con personajes, objetos y situaciones verosímiles, en tanto que cumplen con ciertas reglas culturales que permiten al lector, según su realidad, aceptar la obra como un ilusión de verdad. El lector, entonces, entra en la ilusión sin engañarse, como si estuviera recorriendo un mundo en el que cada uno de los actuantes está representando su propia vida.

Mientras que hoy en día consideramos como obras de ficción prácticamente todos los libros de la Edad Media, en esa época los libros ficticios eran sólo aquellos textos cuya función era la de entretener, divertir y, en algunos casos, la de enseñar. Textos que no describían el poder divino ni explicaban la configuración del mundo desde un punto científico, que contaban una historia de amor y muerte, en la que los personajes, caballeros, damas y bestias maravillosas, vivían una aventura considerada como real y verdadera. Quizá la historia que relataban los autores del Medioevo era producto de la imaginación y, aunque no era un reflejo exacto de la realidad, sí introducía los elementos de ésta, ya que la

aventura se llevaba a cabo en un ambiente con las mismas características con las que los autores percibían su mundo.

La imaginación es parte del ser humano, es un recurso intrínseco. Todos ideamos, todos creamos en nuestra mente historias que se desarrollan en un ámbito similar al nuestro, al de nuestro bagaje cultural. Todos, en la niñez, fuimos héroes que recorrimos mundos intrincados, mundos en los que teníamos que vencer al enemigo para vanagloriarnos. Todos soñamos con historias de amor y muerte, de amor y lucha, de amor y tiempo. Así mismo, en la Edad Media se pensó en ciertas historias que se plasmaron en el papel, en las cuales se exponían los nuevos códigos de amor cortés. En esos textos, los caballeros cortejaban a la dama y se ganaban su amor al demostrar sus habilidades en el campo de batalla o en grandes aventuras en las que tenía que luchar contra seres monstruosos y peligrosísimos.

Los textos de ficción de la Edad Media mostraron un mundo en el que cualquier elemento podía ser un umbral abierto al universo de lo maravilloso; un mundo en el que lo mágico y lo misterioso hacían del caballero una imagen perfecta de sí mismo, una imagen ideal en la que el guerrero enamorado era capaz de vencer cualquier contratiempo para conquistar a su dama.

Las novelas de caballerías presentaron dos universos, el maravilloso y el común, que conformaron la realidad medieval. Quizá no encontraremos una explicación que nos parezca lógica sobre esa conformación de mundo e intentemos tachar de irreal, de imaginativo, cualquier manifestación que choque con nuestra visión racional de la realidad. Sin embargo, no debemos olvidar que las novelas de caballerías, como literatura ficticia⁴, imaginan una historia nueva pero verosímil y, para ello, deben desarrollarse en un mundo que no rompa del todo con las estructuras lógicas del lector (ya que de lo contrario dejaría de ser creíble).

⁴ A veces se daba un valor de verdad a estas historias.

1.1.3 La ciencia

A diferencia de lo que se piensa generalmente, en el Medioevo sí se dio un desarrollo científico. El error proviene de un problema de terminología. Lo que nosotros denominamos, hoy en día, como ciencia, se basa en el método experimental. Para que algo se tome como cierto, es necesario que sea demostrado y explicado mediante las leyes naturales. Para ello, es fundamental la observación de lo que nos rodea. En la Edad Media, hasta el siglo XII, por el contrario, se basaba en el modelo de autoridad (*magister dixit*). El conocimiento no tenía que derivar de un proceso experimental para ser creído, bastaba con que tuviese valor de "autoridad". Es decir, que en algún momento alguien como Aristóteles, Plinio o Platón hubiesen dado su "versión" de lo que ocurría en el mundo y que hubiera sido discutido con las herramientas de la lógica.

Este método "de autoridades" abarca un periodo que va desde los primeros siglos cristianos hasta el siglo XII en el que empieza a transformarse el concepto de ciencia y surge, con más frecuencia, el interés por conocer el mundo por medio de la experiencia y de la observación directa.

Observar la Naturaleza para demostrar la información de esas "autoridades", no era una forma de adquirir conocimiento en la temprana Edad Media. Ésta dependía, predominantemente, de la gran colección de textos que heredaron (estóicos, cristianos, primitivos, aristotélicos, platónicos) en una actitud tesaurizadora. Y es que, a pesar de que muy pocas personas sabían leer, existía una tradición oral importantísima gracias a la cual el conocimiento se transmitía de una generación a otra. Salvo muy raras excepciones⁵, la gente no se cuestionaba si lo dicho o escrito por una "autoridad" era cierto. Esto dio como

⁵ En 1250 el Emperador Federico II, quien escribe un libro acerca de las aves, advierte que Aristóteles no había comprobado, antes, todas las ideas que anotó en sus textos. Aunque Federico II usa información de Aristóteles en su texto, dice haber verificado antes que fueran cierta por medio de experimentos y de observación. (Janetta Rebold Renton, *The Medieval Menagerie. Animal in the Art of the Middle Ages*, New York: Abbeville Press, 1992, p. 99).

resultado una interpretación del mundo fundada en las ideas heredadas de la Antigüedad pero referidas al mejor conocimiento de Dios.

Gran parte del conocimiento del Medioevo se basó en lo dicho por Aristóteles. Él se dio cuenta de que existían ciertos fenómenos constantes dentro del mundo habitado por los hombres: el nacimiento, el crecimiento, la procreación y la muerte. A su vez, observó que en el Espacio, los cuerpos celestes eran permanentes y no sufrían ninguno de estos fenómenos. A partir de ahí, dividió al universo en dos: al mundo cambiante, irregular, que estaba abajo, lo llamó "Naturaleza", y al otro, el estable, permanente y alto, "Cielo". En el este último había un elemento, el "eter", que "contiene a los cuerpos divinos, pero justo por debajo de la naturaleza divina y etérea se encuentra lo mutable, perecedero y condenado a morir"⁶.

Aristóteles pensó, que la ciencia se basaba en ciertas afinidades y oposiciones propias de la materia. Todo tenía su lugar apropiado en la Naturaleza y en caso de estar fuera de ese lugar, se movería hacia él guiado por una fuerza intrínseca, como el instinto. Tomemos, por ejemplo, la caída de una manzana al suelo. Actualmente explicamos la gravedad mediante el uso de las leyes naturales. En el Medioevo creían que la manzana regresaba a su lugar original, la tierra. La inclinación natural, término con el cual ellos denominaban la gravedad, era algo conocido de forma general. Pensaban que los objetos no caían al suelo, sino que eran guiados por su instinto hacia su posición natural en el mundo.

En la Edad Media creían que estas afinidades y oposiciones formaban los "cuatro contrarios": caliente, frío, húmedo y seco. Al combinarse para crear la "Naturaleza" producían los cuatro elementos. La unión de lo caliente con lo seco se transformaba en el fuego; la de lo caliente con lo húmedo, en el aire; lo frío y lo seco formaban la tierra; lo frío y lo húmedo, el agua. Estos cuatro elementos se distribuían en la Tierra idóneamente según su peso. Así, al ser la tierra la más

⁶ C. S. Lewis, *La imagen del mundo. Introducción a la literatura medieval y renacentista*. Barcelona: Península, 1997, p. 13.

pesada, se concentraba en el centro. Luego, encima de ella, se colocaba el agua. Gracias a su ligereza, el aire se situaba encima de ambos y el fuego, flotando, subía y formaba una esfera inmediatamente debajo de la órbita de la Luna.

Entre estos cuatro elementos existía una relación de armonía y oposición. Tanto el fuego y el aire, como la tierra y el agua, mantenían una relación armónica entre sí y, por lo cual, podían encontrarse cerca el uno del otro. De esta manera, explicaban la estructura física del cosmos, en el que el aire y el fuego se encontraban arriba, mientras que la tierra y el agua, abajo. A su vez, la lucha entre los "contrarios", como el fuego y el agua, o el aire y la tierra, daban como resultado las catástrofes.⁷

El reino animal también se creó a partir del concepto de los cuatro elementos y, por ello, se reflejaban las luchas entre los contrarios. Estaban divididos conforme a su *habitat* en animales de la tierra, del agua y del aire. No podían incursionar en ninguno de los otros "reinos" ya que estaban impedidos a hacerlo por su anatomía. Así, por ejemplo, los terrestres no podían entrar en el agua ni volar por los aires ya que no tenían ni alas ni aletas. Sin embargo, el límite entre uno y otro "reino" nunca se completó; existían ciertos animales, o bestias, que tenían posibilidad de pasar de uno a otro, violando los límites naturales. Las ranas, por ejemplo, podían ser clasificadas como terrestres-acuáticas o los murciélagos como aéreo-terrestres.

Hasta el siglo XII, en el que empiezan a hacer estudios de anatomía, se pensaba que el cuerpo estaba formado por los cuatro contrarios que, combinados, daban como resultado los humores: de lo caliente y húmedo surgía la sangre; de lo caliente y lo seco, la bilis; de lo frío y lo húmedo, la flema; de lo frío y lo seco, la melancolía. La mayor o menor cantidad de cada uno de esos humores producía una personalidad en el individuo: colérico, sanguíneo, flemático o melancólico.

⁷ Existe una teoría presocrática, en la que se cree que la vida misma fue creada en una catastrófica interacción entre los contrarios. (Davis Williams, *Deformed Discourse. The function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, London: University of Exeter Press, 1996)

Un cuerpo sano y una mente sana implicaban un buen equilibrio entre los humores.

La armonía entre los elementos era indispensable para que todo funcionara bien. De hecho, la Naturaleza se sostenía gracias al equilibrio de éstos. En caso de que ocurriera una transgresión de un elemento, o que se generara una falta de equilibrio en uno de ellos, podría producirse un cataclismo, una enfermedad o una bestia.

Los conocimientos que tuvieron en la Edad Media sobre el universo, son más amplios de lo que la mayoría de la gente supone. “En el siglo VI, San Isidoro sabía que el Sol es mayor y la Luna menor que la Tierra [luego, una vez que la ciencia comienza a basarse en la observación directa y en la experimentación] Maimónides, en el XII, sostiene que cualquier estrella es noventa veces mayor; Roger Bacon, en el XIII, dice simplemente que la estrella más pequeña es mayor que ella”.⁸

Al contrario de lo que muchos creen, en la Edad Media pensaban que la Tierra era esférica. Aunque a principios del Medioevo, algunos autores, como san Isidoro, creían que la Tierra era plana o con forma de una rueda, más adelante se tuvo conocimiento de que era un globo e, incluso, se tenía idea de la gravedad— “inclinación natural”. Juan de Mandavila en su *Libro de las maravillas del mundo*, da una explicación de este fenómeno:

Porque parece a los hombres simples que hombre no puede rodear todo el mundo, debaxo y de alto, y que pudiese caer cuando estoviesse baxo facia el cielo; más no puede eser, porque asó como nosotros no caemos agora contra el cielo, así tampoco caen los que están de la otra parte. E como a nosotros parece que ellos sean debaxo de nosotros, así mesmo parece a ellos que nos seamos debaxo, y que debemos caer contra los cielos.⁹

⁸ C. S. Lewis, op. cit, p.81

⁹ Juan de Mandavila, *Libro de las maravillas del mundo*, ed. de Gonzalo Santoja, Madrid: Visor, 1984, p.p. 119, 120.

La idea generalizada de que en la Edad Media se creía que la Tierra era plana, puede deberse, según C. S. Lewis en su libro *Imagen del mundo. Introducción a la literatura medieval y renacentista*, a dos razones:

La primera de ellas es que los mapas medievales o *mappemounde* representan la Tierra como un círculo. Sin embargo, sabemos que las técnicas de perspectiva se descubren en una época posterior, por lo que no tenían, en el Medioevo, las herramientas para representar la Tierra como una esfera. Además, no hay nada que asegure que el *mappemounde* representa toda la superficie de la Tierra ya que se pensaba que las otras zonas eran demasiado calurosas o inaccesibles para poder ser habitadas. Lo más seguro, de hecho, es que sólo representara el hemisferio en el que vivimos. Por otra parte, la cartografía no era en absoluto exacta, cambiaba las dimensiones de los territorios y olvidaba otros. Es más que probable que cumpliera un propósito artístico a que fuera usado por los marineros para navegar. El conocimiento geográfico, hasta finales de la Edad Media, se basó en los libros de viajes y se extendía, más que nada, hacia el Oriente. Las cruzadas, los viajes comerciales y los peregrinajes, habían descubierto esa parte de la Tierra. El Oriente y el otro hemisferio, inhabitado, de la Tierra, se volvieron lugares fértiles para el surgimiento de maravillas y el escenario perfecto para que habitaran en ellas todo tipo de bestias y seres sobrenaturales.

La segunda razón por la que, quizá, se ha pensado que creían que la Tierra era plana, podría ser que en varios libros de viajes hay referencias al fin del mundo. Es muy probable que ese "fin del mundo" representara el lugar donde acaba el "mundo" del hombre, es decir, el fin del único hemisferio habitado.

La ciencia en el Medioevo estaba dirigida al conocimiento de Dios y por ello, a todo le incluían una explicación o un simbolismo religioso. Es por esta razón, que gran parte de las ideas, que tenían los antiguos, eran modificadas en caso de no tener, de antemano, una explicación religiosa. Tanto a lo que sabían los científicos acerca del Espacio, como a lo que sabían de la Naturaleza

(incluyendo cuerpo, alma del ser humano y animales) lo utilizaban como un medio para acercarse al conocimiento de Dios.

Así pues, el universo medieval tiene una forma esférica porque representa la perfección divina. En él se encuentra la Tierra, que está rodeada por una serie de siete esferas huecas y transparentes (una encima de la otra). En cada una de ellas hay un planeta. De esa manera, se encuentra la Tierra, encima de ella, la Luna, luego Mercurio, Venus, el Sol, Marte, Júpiter y Saturno. Más allá de Saturno está el *Stellatum* en donde están las estrellas fijas (ya que sus posiciones, unas en relación con las otras, no varían). Existe una última esfera más allá del *Stellatum*: el *Primum Mobile* dentro de la cual no existe cuerpo alguno. Esta esfera se mueve de Este a Oeste, completando el círculo cada veinticuatro horas, causando que el *Stellatum* se mueva y que cause, a su vez, el movimiento de las otras esferas. Aristóteles decía que para que algo se mueva debe ser impulsado, antes, por otra cosa. Sin embargo, la serie de movimientos no es infinita; hay algo que, estando inmóvil, inicia la cadena: Dios, que mueve las cosas en la medida en que recibe amor.

En la Edad Media, tanto el "Cielo" como la "Naturaleza" son obra de Dios. En ambos lados, ha establecido los órdenes sagrados y las funciones de los ángeles y de los hombres. La principal función de la Naturaleza es la de ser un medio para acercarse a Dios y su estudio debe de estar dirigido a ese fin. Cada elemento está situado en un lugar especial que será el necesario para la orientación hacia la divinidad. Es por esta razón que se la ve como un espejo donde el hombre puede contemplar la imagen divina. Santo Tomás dijo: "ver y creer", ya que por el simple hecho de ver la Naturaleza, se vuelve obvia la existencia de Dios.

Los bestiarios son otro ejemplo de cómo en la ciencia se integra la ideología. Siendo ésta la fuente más importante del conocimiento científico animal, estaban igualmente preocupados por la enseñanza religiosa que por el comportamiento de las bestias. El estudio de los animales en el Medioevo estaba

basado en una actitud completamente diferente a la de hoy en día. Al igual que el resto de la ciencia, estaba basado, más que en la observación directa de la Naturaleza, en lo dicho por "autoridades" que habían observado, a su vez, a los animales, como es el caso de Aristóteles. Así, la información dada en el texto para cada uno de los animales, comúnmente consiste de dos partes.¹⁰ La primera de ellas contiene la explicación etimológica del nombre del animal y la descripción del lugar en el que vive, de dónde proviene, sus características físicas, su comportamiento, su dieta y su temperamento. En la segunda parte se interpretan, simbólicamente, los datos de la primera parte, haciendo paralelismos entre las características del animal y Cristo, otorgando, así, una lección moral al lector. Veamos la descripción que hace el *Fisiólogo*¹¹ de la cigüeña:

Es un ave que ama su nido y a sus polluelos. Es blanca en su mitad superior, y de color oscuro en la mitad de abajo. La cigüeña no se aleja de su nido, y siempre permanece cerca de él, bien sea el padre, bien la madre. Igualmente, Nuestro Señor Jesucristo mostró a los seres celestiales el lado superior de la cabeza de Dios, mientras que enseñó a los hombres la parte inferior, la condición humana; pues los ángeles lo veían solamente desde arriba, y los hombres únicamente desde abajo.¹²

La información que presentan los bestiarios medievales es representativa de cómo las características del animal eran utilizadas con el fin de acercar el conocimiento animal al divino. Si la Naturaleza es un reflejo de Dios, por medio de la descripción física y del comportamiento de las bestias se puede llegar a conocerlo mejor. Sin embargo, también es un reflejo de cómo, en la Edad Media, el universo de lo maravilloso era parte de la realidad. La descripción que se hacía de los animales, en el texto, fueran estos reales o maravillosos, tenía el mismo

¹⁰ San Isidoro (uno de los autores que más contribuyeron a la transmisión del saber en la Edad Media), es uno de los pocos que no extrae consecuencias morales de sus animales ni da interpretaciones religiosas.

¹¹ Aunque las versiones varían, los bestiarios más antiguos provienen del *Physiologus*, una traducción, al latín, de una compilación griega, probablemente escrita en el siglo dos antes de Cristo. El *Fisiólogo* también tenía información de otros orígenes, especialmente griega (de Aristóteles, Plinio, Aelian y Solinico), aunque también de la India, África y Asia Menor. (Janetta Rebold Renton, *op. cit.*, p.69).

¹² Ignacio Malaxecheverría, *Bestiario Medieval*, Madrid: Siruela, 1983, p. 156.

grado de convicción y de precisión. Al estar la ciencia respaldada en las "autoridades" en lugar de en la observación y la experimentación, y al aceptar la información de los textos sin necesidad de verificar su veracidad, las maravillas estaban presentes en la ciencia como parte de la realidad.

1.2 La realidad medieval

En oposición al pensamiento experimental, en el cual todo conocimiento debe ser demostrado para ser aceptado, el hombre del Medioevo tenía un pensamiento simbólico en el que lo sobrenatural era visto como posible. Esto se debía, en gran medida, a que vivía en un mundo en el cual no se habían comprobado los límites y cuyos confines se situaban en el ámbito de la leyenda y del relato mítico.

Los grandes descubrimientos que se han logrado mediante el método experimental, han desmitificado, mediante leyes naturales, muchas de las maravillas que formaban parte de la idea de mundo que se tenía en otras épocas. Esos nuevos conocimientos han ocasionado que tengamos una fe ciega en la ciencia, que desconfiamos de todo aquello que no pueda ser demostrado y que, por lo tanto, sea mucho más difícil encontrar un ámbito en el que se puedan situar las maravillas.

Sin embargo, aún la ciencia tiene límites y hay mucho que queda sin entender, como por ejemplo, no se ha podido delimitar el Universo. Sabemos que en él hay gran cantidad de galaxias dentro de las cuales puede ser que haya vida. Nuestro planeta es una nimiedad comparada con todo aquello que existe en el Universo pero que no se ha logrado, todavía, investigar ni comprender.

Algunos de esos lugares, a donde la ciencia no ha podido llegar, ya han sido visitados por la imaginación y los hemos ido llenando de seres, ciudades y situaciones maravillosas. Así como hay personas que aseguran haber visto un

extraterrestre, en la Edad Media había quien aseguraba haber visto un mantícora¹³. Quizá es que los límites de nuestro conocimiento suelen estar llenos de maravillas. Quizá, lo único que cambia es la concepción de lo que nos parece maravilloso. Esto puede deberse a dos factores:

El primero es que en la perspectiva medieval, en donde se aplicaban categorías espacio-temporales distintas a las actuales, lo maravilloso y lo real no tenían una delimitación concreta ya que todo entraba dentro de su conocimiento de mundo. El hombre de finales de la Edad Media estaba adecuado a diversos conceptos sobre la creación del mundo. Era cristiano y estaba influenciado por la cultura oriental y por diferentes mitos. Su idea de mundo estaba, además, enriquecida por los bestiarios, los lapidarios, los libros de viajes, los libros de caballerías y de vidas de santos que están repletos de situaciones, seres y lugares maravillosos que eran tan creíbles, para los hombres del Medioevo, como, por ejemplo, la descripción de un elefante al que quizá tampoco habían visto jamás.

Lo maravilloso formaba parte de ese mundo desconocido que, en su mayoría, era transmitido por tradición oral, o del que se leía en los libros o se escuchaba de los maestros. Esas tierras lejanas en donde existían peces-isla, dragones o hombres de dos cabezas y en las que todo era posible, coexistían con el mundo real y, para el hombre de la Europa Medieval, eran todas parte de su realidad.

Mientras que en esta época, es probable que le otorgemos una supremacía a lo común por encima de lo maravilloso, en el Medioevo ambas realidades mantenían una fuerte estructura de correspondencias. Le Goff dice que, durante la

¹³ Bestia proveniente de la India que come humanos. Las diferentes versiones dicen que tiene rostro de hombre con una triple fila de dientes, ojos inyectados en sangre; cuerpo de león; cola de escorpión salvaje; púas duras como de puerco espín con las que hiere; y una voz chillona pero bella, parecida al sonido que hace una flauta, con la que atrae a los humanos para devorarlos. Véase mantícora, Ignacio Malaxecheverría, *Bestiario Medieval*, Madrid: Siruela, 1983.

Edad Media, la palabra *mirabilia* (plural de *mirabilis*)¹⁴ —que tenía más o menos el mismo sentido que lo “maravilloso” tiene en la actualidad—estaba ligado con lo cotidiano y era aceptado como parte de su realidad.¹⁵ Así pues, durante el Medioevo, la realidad estaba formada por dos elementos igualmente importantes: lo maravilloso y lo cotidiano. Ambos, a pesar de estar localizados en diferentes lugares de la Tierra, se situaban en un mismo plano de existencia.

El segundo factor se da en el texto como un reflejo de la realidad. La coherencia de los libros científicos (como los bestiarios, lapidarios, libros de viajes) o de los libros ficticios (como los libros de caballería) no se altera para nada debido a que la realidad está formada por lo maravilloso y por lo cotidiano.

Por el contrario, lo maravilloso, actualmente, es independiente de la realidad y, por lo tanto, si está presente en un texto o en una película, es interpretado como una manifestación artística o simplemente individual y no como algo real. No obstante, confiamos en aquellas maravillas que, según creemos, tienen un sustento científico o tecnológico. Por ejemplo, no sería improbable que creyéramos en la existencia de una computadora, sólo conocida en Japón, que va escribiendo lo que el usuario va pensando. ¿Por qué?, simplemente porque, tecnológicamente, suponemos que es posible.

En el Medioevo, en cambio, los lugares maravillosos, como por ejemplo de los que habla Juan de Mandavila en su libro de viajes, eran considerados como parte real de un mundo poco descubierto por los habitantes de la Europa medieval: “En otras islas hay gentes que tienen los pies como caballos, y son muy poderosas gentes y grandes corredores; porque, corriendo, toman las bestias salvajes y se las comen.”¹⁶ A pesar de que aquellos hombres descritos no tienen nada que ver con lo común, son aceptados como parte de lo cotidiano. Quizá

¹⁴ Jaques Le Goff dice que una de las características de lo maravilloso es que es producido por varios seres o fuerzas sobrenaturales. Ese carácter de multiplicidad es lo que refleja el plural *mirabilia*. (Jaques Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, Gedisa, Barcelona, p.13)

¹⁵ Jaques Le Goff, *op.cit.*, p. 9.

¹⁶ Juan de Mandavila, *op. cit.*, p. 131

“sea éste el hecho más inquietante de lo maravilloso medieval, es decir, que nadie se interroga sobre la presencia que no tiene vínculo con lo cotidiano y que, sin embargo, está por entero inmersa en lo cotidiano.”¹⁷

1.2.1 Lo maravilloso

Según el *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*, “maravilla” es el “suceso o cosa extraordinaria que causa admiración”¹⁸. Pero ¿qué es lo extraordinario? La mejor forma de averiguarlo es a partir de la comprensión del significado de su contrario. Lo ordinario es aquello que entra dentro de los límites que nos marcan la razón y la sociedad. Es lo que cabe dentro de las relaciones que establecen entre sí los procesos mentales—espacio, causalidad y tiempo.

La sociedad establece ciertos principios que tienden a comulgar con esos procesos mentales. Por ejemplo, un fantasma es algo extraordinario porque está rompiendo las barreras del tiempo y del espacio. Al morir una persona, su tiempo y su espacio se terminan, su aparición en este mundo, después de muerto, estaría rompiendo con esos procesos mentales básicos y con lo que la sociedad siempre nos ha dicho: “no existen los fantasmas”. Por lo tanto, causaría la admiración y el asombro de quien lo viera.

Sin embargo, hay situaciones que, a pesar de entrar dentro de los límites de los procesos mentales, van en contra de lo establecido por la comunidad. Un ejemplo de esto sería la existencia del unicornio. Racionalmente es aceptado, ya que mantiene las relaciones entre espacio, tiempo y causalidad. No obstante, si se nos apareciera, sería un hecho extraordinario porque nos han dicho desde pequeños que no es real. Es por ello que si a una persona que jamás ha escuchado nada acerca del unicornio, del pulpo o del elefante, le describimos físicamente

¹⁷ Jaques le Goff, *op. cit.*, p.16.

¹⁸ DRAE, s.v. maravilloso.

cada uno de ellos y luego le preguntamos cuál de los tres le parece más real, muy probablemente diga que el unicornio, ya que lo relacionaría con un caballo. Así pues, los límites de lo ordinario están dados en gran medida por lo que dicta la comunidad. Lo extraordinario, entonces, es aquello que no respeta los límites que mantienen entre sí el tiempo, el espacio y la causalidad, y/o que va en contra de lo establecido por la comunidad.

Ahora bien, lo maravilloso va más allá de lo extraordinario ya que tiene la propiedad de causarnos admiración. Es, entonces, aquella situación o cosa que, al ir en contra de lo aceptado por nuestra razón y por la comunidad, nos provoca una reacción. Precisamente, ese es el elemento que la distingue de lo extraordinario y de lo sobrenatural.

¿Pero qué es lo sobrenatural? Para comprender su significado seguiré el mismo proceso que con lo extraordinario, definiendo, primero, lo natural. Se entiende por natural, aquello que imita, que sigue las leyes de la Naturaleza. Es aquello que es explicable mediante las leyes que acepta nuestra razón y que, por lo tanto, cabe dentro de los límites y las relaciones que tienen entre sí el tiempo, el espacio y la causalidad.

Lo natural se distingue de lo ordinario en que no toma en cuenta la opinión de la comunidad; algo es natural esté o no de acuerdo la comunidad. Por ejemplo, un contorsionista no rompe las leyes de la razón, se atiene a las leyes de la Naturaleza (que podríamos llamar científicas), así pues, es natural. Sin embargo, no es ordinario ya que no es algo visto comúnmente en la comunidad. Lo sobrenatural, entonces, es aquello que rebasa los límites establecidos por las leyes científicas y, por lo tanto, se vuelve inexplicable.

Regresando a lo maravilloso y tomando como punto de partida el siglo XIX, Todorov lo explica como el paso anterior a lo fantástico¹⁹. Lo maravilloso, para él,

¹⁹ Lo fantástico toma elementos de lo imaginario y de la realidad. Sin embargo, siempre hay una situación que recuerda que lo maravilloso no es posible, ya que no entra dentro de las leyes naturales. Si un hombre se encuentra con un dragón, se cuestionará cómo es posible que esté viendo ese animal y, probablemente, ocurrirá algo que lo regrese a la realidad. Tal vez pensará que se está volviendo loco

es aquel ámbito en el que se complementan, cada uno con sus propias leyes, el imaginario y la realidad. La imaginación juega un papel muy importante, es a través de ella que se crearán animales, objetos y situaciones maravillosas y, aunque varios de éstos fueron heredados de las culturas antiguas (como Grecia, Roma, Asia, la India y de los bárbaros), algunos fueron inventados durante la Edad Media. Una muestra de estas invenciones son los monstruos creadas a partir de dos o más animales conocidos a los cuales se les intercambiaban partes del cuerpo en formas no naturales. Así, “dieron a luz” bestias bastante improbables y temibles con las cuales los medievales querían recordar el pecado.

Por otra parte, no hay que olvidar que la religión llenaba todos los campos de acción del Medioevo y necesitaba hacer uso de la imaginación para apoyar su doctrina. Es por ello que no sólo le encontraba el simbolismo a todo conocimiento científico, sino también hacía uso de los monstruos para recordar a la gente el pecado y el infierno.

Lo maravilloso tiene una gran importancia dentro de los textos medievales. En ellos se explica a sí misma sin que tenga más justificación que su existencia. No toma en cuenta el azar porque la voz narrativa tiene el completo conocimiento de los sucesos, los cuales son premeditados y, por ende, no se les cuestiona. Lo maravilloso pertenece al ámbito de los absolutos, en donde todo es creído como viene a pesar de ir en contra de las leyes de la Naturaleza.

Hagamos un ejercicio de imaginación: el caballero Robusto va caminando solo por un bosque. Repentinamente, entre las nubes, ve aparecer un dragón horripilante exhalando fuego al tiempo que da unos espeluznantes gruñidos. Saca su espada sabiendo que será una de las batallas más terribles en las que haya estado. A pesar de que el día está nublado, la espada irradia por sí misma una luz

y que todo es una visión o que es un sueño y sólo necesita despertar. Dostoevsky dice que lo fantástico tiene que estar tan cerca de lo real que casi logras creer que es posible lo que está ocurriendo. Por su parte, Todorov dice que el texto puramente fantástico hace que, tanto el protagonista como el lector, duden sobre lo que está ocurriendo. Así, no puede aceptar lo extraordinario de la situación, ni

tan clara y resplandeciente que ciega al dragón. Robusto sujeta con fuerza la espada. La bestia se acerca con rapidez y con una de sus garras escamosas logra asir al valiente caballero. Con calma, Robusto espera a estar cerca de la boca del dragón. Cuando ve las filosas fauces que están a punto de devorarlo, el caballero clava la espada, con una fuerza impresionante, en el paladar de la bestia. El dragón lo suelta e ansía huir despavorido. Sin embargo, el caballero Robusto no se lo permite; con gran agilidad salta a la espalda del animal y encaja hasta el fondo su filosísima espada. El dragón intenta dar un último gruñido pero no lo logra, muere.

Mientras que, para nosotros, sería completamente inaceptable la aparición de un dragón en el cielo, al igual que la fuerza inusitada del caballero, para alguien en la Edad Media este relato no sería tan descabellado. Un dragón era un animal que entraba dentro de los límites de la realidad. Como muestra de ello, basta revisar un bestiario sin olvidar que, durante el Medioevo, era un libro considerado científico con valor de autoridad.²⁰

Lo maravilloso, para Todorov²¹, es lo que no provoca extrañeza y puede ser aceptado con naturalidad dentro del ambiente del texto. La única explicación es que es posible debido a que está obedeciendo leyes distintas a las que rigen nuestra realidad. Es por ello que en la Edad Media aceptan la existencia del dragón y no cuestionan la fuerza, agilidad y valentía desmesuradas del caballero Robusto.

A pesar de que lo dicho por Todorov suena bastante lógico bajo la perspectiva de lectores del siglo XX, no hay que olvidar, sin embargo, que él se

desechar el fenómeno como algo sobrenatural. (apud. Rosemary Jackson, *Fantasy. The Literature of Subversion*, London: Routledge, 1986, pp.27-28)

²⁰ Según el bestiario de Cambridge: "El dragón es la mayor de todas las serpientes, y en realidad de todos los seres vivos que hay en la tierra [...] 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 gaznate a través del cual toma aliento o saca la lengua [...] Nace en Etiopía y en la India, en lugares donde el calor es perpetuo. (Ignacio Malaxecheverría, *Bestiario Medieval*, Madrid: Siruela, 1983, p. 156.)

²¹ Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, México: Premia, 1981.

está refiriendo a los textos escritos en el siglo XIX. Así mismo, no está tomando en cuenta que el modelo de conocimiento del Medioevo está basado en el *magister dixit*, y que, por lo tanto, deriva de la "autoridad", como Plinio o Aristóteles, y que lo que plantearon se puede discutir como verdadero. Todorov ofrece esa definición basándose en un método experimental en el que todo lo sobrenatural debe ser probado como natural bajo leyes racionales. Por ello, creo que es necesario no sólo analizar semánticamente el término "maravilloso", sino también entender cuáles fueron las posibles visiones que desempeñaba lo maravilloso.

Es probable que en la Edad Media lo maravilloso cumpliera con dos funciones muy específicas que le ayudaban a establecer ese lazo tan estrecho con la realidad y que, ya en el texto, lograban generar un equilibrio entre lo maravilloso y lo cotidiano:

La primera, y quizá más importante de las funciones, era la de intentar dar una respuesta sobre lo más inexplicable e inaccesible del mundo. Es decir, cumplían la función de mitos que buscan dar una explicación cosmogónica del universo y que fueron expresados en forma de símbolos religiosos. Por ejemplo, hoy en día se sabe que las crías de las víboras nacen envueltas en una membrana que rompen al cabo de tres días; en los bestiarios medievales se creía que las crías, al nacer, destrozaban el cuerpo de la madre porque ésta no tenía espacio por donde pudieran salir sus hijos. A esa explicación se le dio un significado simbólico diciendo que "Nuestro Salvador, asímiló los fariseos a las víboras: así como los de esta raza matan a sus padres y a sus madres, así también el pueblo judío, que no tiene Dios, mató a Jesucristo"²².

La segunda función de lo maravilloso fue, quizá, la de enriquecer y escapar de la realidad, compensando lo rutinario de lo común con lo extraordinario de las maravillas. Al actuar como un foco de esperanza y de justificación de las

²² *El Fisiólogo, bestiario medieval*, tr. Marino Ayerra Redín y Nilda Gugliemi, Intr y Notas, Nilda Gugliemi, Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1971, v. Víbora.

desgracias, se podían evadir, aunque fuera sólo en los límites de la imaginación, las carencias, las pestes y las tragedias de la vida.

1.2.2 Las categorías de lo maravilloso

El término maravilloso, al ser todo aquello “extraordinario que nos causa admiración”, se aplica a una gran cantidad de circunstancias en las que lo común y lo imaginario están unidos formando la realidad. Por esta razón, creo que se deben establecer los límites y las diferentes situaciones en las que se utiliza. Para ello, es necesario formular una clasificación sobre las categorías de lo maravilloso.

Al igual que las fronteras entre lo maravilloso, lo extraordinario y lo sobrenatural son mínimas, los límites entre las categorías de lo maravilloso no son completamente claras. Todorov en su *Introducción a la literatura fantástica*²³ crea una primera división entre lo que él llamó lo maravilloso puro y lo maravilloso excusado:

1.2.2.1 Lo maravilloso puro

Se refiere a aquella maravilla que se presenta sin tener que ser justificada dentro del ambiente del texto. Los hechos o seres extraordinarios presentados, se rigen bajo sus propias leyes no obstante estas vayan en contra de las leyes naturales. Por esta razón, es un terreno fértil para que se den las explicaciones de lo que no se comprende del mundo.

En lo maravilloso puro entran todas aquellas manifestaciones en donde lo maravilloso es aceptado como parte de la realidad y no es necesario justificar su aparición. Esto se debe a que no afecta las leyes naturales ya que no transforma ni modifica la realidad.

²³ Tzvetan Todorov, *op. cit.*, pp. 46-48.

Lo que más representa lo maravilloso puro es lo llamado "feérico" por Ana María Morales²⁴. Sin embargo, lo exótico también forma parte de esta categoría:

a) Lo hádico

Ana María Morales, introduce lo hádico bajo el nombre de *feérico*. Lo llama así, inspirándose en las hadas²⁵. Para ella, "el universo de lo *feérico* y el mundo real se tocan en algunos puntos y por estos puentes se puede ir sin pasaporte de uno a otro lado traspasando apenas una delgada frontera. Los habitantes de ambos mundos están convencidos de las bondades de sus respectivos universos y, a pesar de todas las maravillas o placeres que puede ofrecer el otro lado de la línea, casi siempre se reintegran en su propio cosmos."²⁶ Lo hádico es aquella maravilla que se presenta en la realidad sin alterarla. Convive con lo común sin necesidad de dar explicaciones por su presencia.

Es, en lo hádico, donde la presencia de lo maravilloso está aceptada, sin más, como parte de la realidad. Es aquí donde los seres sobrenaturales y los lugares extraordinarios encuentran cabida sin necesidad de que se justifique su permanencia, simplemente son aceptados con naturalidad.

b) Lo exótico

Está basado en el desconocimiento de la realidad (de la cual proviene) y en la posibilidad de existencia de esa realidad. Todorov opina que considerar lo exótico dentro de lo maravilloso puede ser una mala interpretación de los

²⁴ Ana María Morales, *Lo maravilloso en el "Tristán de Leonís"*, tesis de licenciatura, México: UNAM, 1992, p. 57.

²⁵ Cuando Luzbel se rebela contra Dios, un grupo de ángeles no sabe con quién quedarse. La duda los condena: son desterrados del reino de los cielos. Sin embargo, no sufren la misma pena que los rebeldes, su único castigo es padecer el sufrimiento por la pérdida de la gloria divina. Restablecido el orden, estos ángeles se quedaron flotando en el aire sin saber a dónde ir. SE volvieron seres intermediarios en varios sentidos: habitaron el paraíso de los pájaros y se convirtieron en seres buenos pero a la vez vengativos. Benedeit, *Viaje de San Brandán*, Madrid: Siruela, 1986, p. 18.

²⁶ Ana María Morales, *op. cit.*, p. 57.

lectores modernos.²⁷ Sin embargo, yo no lo creo. Para el lector del Medioevo el hecho maravilloso se genera en un ámbito del cual no se tiene gran conocimiento y, por lo tanto, no se considera que se estén transgrediendo las leyes naturales. Además, en los libros de viajes es evidente que la unión de los elementos maravillosos y cotidianos están presentes en las tierras lejanas. Basta con citar un fragmento del viaje de Juan de Mandavila: "De aquí fuimos a una provincia que se llama Etiopía Occidental, en la cual habitan una manera de hombres que tienen en medio de la frente cuatro ojos, y ven con cualquiera dellos".²⁸ La admiración que provoca lo exótico, se genera por la falta de conocimiento sobre la realidad de donde proviene, una realidad que siempre representa una lejanía geográfica.

1.2.2.2 Lo maravilloso excusado

Corresponde a aquella maravilla que tiene que ser justificada dentro del texto. En este tipo de maravilloso entran todas aquellas situaciones en las que un ser o una circunstancia se rigen por sus propias leyes, a la vez que existe una explicación, en el texto, donde se pretende justificar su presencia. Al rechazar la posibilidad del acto sobrenatural, se da una explicación racional que intenta nombrar las causas que propician el suceso maravilloso, dando como resultado que la manifestación se vuelva menos admirable.

Basándome en la división que hace Jaques Le Goff de lo sobrenatural²⁹, hago una distinción entre dos dominios de lo maravilloso excusado: lo milagroso y lo mágico.

²⁷ Tzvetan Todorov, *op. cit.*, p. 19

²⁸ Juan de Mandavila, *op. cit.*, p. 132.

²⁹ Le Goff, *op. cit.*, p. 13

a) Lo milagroso

En lo milagroso, lo maravilloso se justifica por una voluntad divina con el fin de sentar un ejemplo de conducta. Los actos sobrenaturales los suscita Dios, están en sus planes, dentro de su voluntad y, por lo tanto, pierden la posibilidad de ser imprevisibles. Dios es el autor de los milagros y, a pesar de que se realizan por medio de intermediarios (como por ejemplo los santos), su condición depende de que hagan algún milagro. Por ello, se sabe que van a lograr que un ciego vea o que van a exorcizar un demonio.

El milagro es muy importante dentro de la religión por su aspecto utilitario ya que explica, en sí mismo, el poder y la existencia de una fuerza superior. Es, además, una prueba de la aprobación de Dios hacia una determinada conducta. Lo milagroso está justificado por una ley divina que lo permite y que está, además, inmersa dentro de las leyes naturales.

b) Lo mágico

Lo mágico se justifica por medio de una ciencia oculta que, valiéndose de la contemplación de lo oculto y del conocimiento de la Naturaleza, pretende transformar la realidad.

Como ya había mencionado, en la Antigüedad, como en la Edad Media, se creía que a partir de la combinación de los cuatro elementos fundamentales: fuego, tierra, agua y aire, se formaba todo lo existente en el universo. Al conocer las proporciones que guardaban esos elementos en los diferentes objetos, se podía lograr el conocimiento y la predicción del futuro, la transformación de la realidad. Sin embargo, no cualquiera podía lograr esto ya que se creía que los objetos tenían propiedades ocultas que sólo se podían llegar a entender por medio del

estudio profundo de tres ciencias (matemáticas, teología y física) y de la experiencia.³⁰

Así pues, lo mágico asombra porque logra hacer uso de los conocimientos ocultos y de las leyes Naturales para crear maravillas. Asombra porque por medio de lo oculto y de lo común se puede llegar a modificar la realidad. El ejemplo más claro de esa persona capaz de transformar la realidad cuánto quería es el mago Merlín. Se dijo que fue:

Producto de un plan diabólico frustrado. Los demonios habían planeado que ese hijo de un incubo y de una doncella resultara un Anticristo, pero la piedad de la joven madre derrota, con la ayuda divina, esos invernales designios, y la actuación del sabio Merlín servirá a los planes del Altísimo, completando la obra de la Redención.³¹

Merlín fue un maravilloso mago porque tenía todo lo necesario para hacer magia, era un conocedor de las tres ciencias y, gracias a su ascendencia demoniaca, de las propiedades intrínsecas de las cosas. Haciendo uso de las leyes Naturales y de las ocultas, podía unir el universo de lo maravilloso y de lo común en una sola realidad, la realidad medieval.

1.2.2.3 Lo extraordinario

Todorov dice que existe otro tipo de maravilloso llamado lo "maravilloso hiperbólico" al que llamaré lo extraordinario. Preferí no incluirlo en ninguna de las otras dos categorías (maravilloso puro y maravilloso excusado) ya que creo que, más que una categoría, es una propiedad que toca tanto el ámbito de lo maravilloso como el de lo común. Con maravilloso hiperbólico, Todorov se refiere a aquella situación en la que un hecho rebasa lo normalmente aceptado

³⁰ Sobre la magia en la Edad Media véase Enrique Cornelio, *Agripa, filosofía oculta. Magia Natural*, Madrid: Alianza, 1992 y Bronislaw Malinowsky, *Magia, ciencia, religión*, tr. de Antonio Pérez Ramos, Ariel, 1974.

³¹ Geoffrey de Monmouth, *Vida de Merlin*, Madrid: Siruela, 1994, p. xxxiii.

transgrediendo las leyes naturales mediante una exageración de las situaciones o de las facultades de un ser.³²

Por ejemplo, retomaré la historia del caballero Robusto. La fuerza sobrenatural, con la que es capaz de vencer a un dragón furioso, está representando lo extraordinario. En la literatura de caballerías este elemento es muy común en la descripción de personajes. Recordemos la desmesurada fuerza del caballero Roldán; es, así, como las cualidades de los héroes y la fuerza de las bestias son sublimadas con el fin de crear un ambiente propicio para que se desarrolle la acción. De hecho, prácticamente todas las maravillas medievales son susceptibles de ser exageradas ya que con ello se lograba que una situación se volviera más emocionante.

³² Es importante aclarar que lo maravilloso hiperbólico puede estar apegado a las leyes de la Naturaleza ya que no va en contra de lo normalmente aceptado ni causa ninguna fractura en la realidad.

II LUGARES MARAVILLOSOS EN LA FICCIÓN

Cerremos los ojos e imaginemos un lugar frío, muy frío; nuestros pies están sumergidos en una sustancia lodosa de color naranja. Sabemos, porque alguien nos lo ha contado, que si permanecemos más tiempo sin movernos, esa sustancia lodosa empezará a endurecerse hasta dejarnos clavados en ese lugar. Por ello nos movemos, caminamos con trabajo porque los pies se pegan al piso y es difícil desprenderlos. Nos damos cuenta que por cada paso que damos pasa un año, lo cual implica que estamos envejeciendo a velocidades impresionantes. Decidimos, entonces, quedarnos inmóviles. Miramos a nuestro alrededor; estamos rodeados de árboles inmensos que, en lugar de hojas, tienen dinero y, en vez de flores, piedras preciosas. Muy cerca de ahí vemos un arbusto extraño de color rojo. Nos acercamos para observarlo mejor, envejecemos, el color se lo dan los rubíes que lo cubren completamente. Unos pequeños insectos, parecidos a las hormigas, van produciendo con su saliva las piedras preciosas... Éste es un lugar maravilloso. Un lugar en el que cualquier cosa es posible y que es aceptada dentro de la realidad. Es un espacio en el que el orden habitual de nuestro mundo y lo sobrenatural son parte del todo que es la realidad.

Los lugares maravillosos existen en todas las tradiciones porque son parte del imaginario universal. Cada persona, en algún momento, ha cerrado los ojos y ha soñado con una tierra extraña que puede ubicarse en cualquier lugar, en el mundo, en el Universo, en una isla, en el fondo del océano. Una tierra que alberga maravillas y es, en sí misma, maravillosa. Todas las culturas han inventado y creído en ciertos lugares sobrenaturales. La Europa de finales de la Edad Media, inventó algunos de ellos, pero también retomó sitios pertenecientes a otras culturas de esa o de otras épocas.

Los lugares maravillosos son siempre un espacio intermedio entre el orden habitual y lo inesperado que tal vez asociamos con el caos. Por ello, lo sobrenatural encuentra un terreno fértil para desarrollarse. Estos sitios son idóneos

para que el tiempo y el espacio cambien su orden habitual. Por ejemplo, retomando el lugar imaginado, el bosque es conocido, pero la sustancia que cubre la tierra es extraña, quizá incluso sobrenatural; así mismo, el tiempo marcha a un ritmo anormal. El lugar maravilloso se encuentra entre lo que es y lo que podría ser. Por ello, podemos encontrar tanto un león como un animal híbrido y los aceptamos a los dos como parte de la realidad y, por lo mismo, son el refugio perfecto para que las fantasías se desarrollen.

Lo maravilloso de estos lugares se manifiesta desde el lugar en el que están ubicados, hasta por los elementos sobrenaturales que albergan. De tal modo que, al analizar un lugar maravilloso, es necesario prestar atención tanto al lugar en sí como al resto de los elementos que lo componen, ya sean piedras preciosas, construcciones, habitantes, fauna, etc.

2.1 Libros de caballerías

Los primeros libros de aventuras provienen del ciclo bretón, o artúrico y fueron muy populares por toda Europa sobre todo durante los siglos XIV y XV. Esta leyenda, que provenía del libro del obispo Godofredo de Monmouth, *Historia regum Britanniae*, escrito entre 1130 y 1136, aportó un universo maravilloso en el que se exaltaban los valores caballerescos, la aventura y, sobre todo, un mundo lleno de elementos mágicos, milagrosos, hádicos. Por ello, no tardaron en ser traducidos a varias lenguas y en ser combinados unos con otros, razón por la cual fueron apareciendo nuevos personajes y rumbos que fueron alejando el texto de la leyenda original del rey Arturo y de sus caballeros.

A principios del siglo XIII aparece una versión, llamada *Vulgata*, en la que se reúnen, en prosa, las leyendas del rey Arturo y la vida de Merlín. Poco después aparece una segunda versión llamada la *Post-Vulgata* (1230-1240), en la que se basan las traducciones españolas que se producen hasta finales del siglo XIII y principios del XIV.

Por el mismo tiempo en que se estaban realizando las traducciones de los libros de la leyenda artúrica, se creó la primera narración autóctona española de este tipo: *Libro del Caballero Zifar*, obra atribuida al clérigo de Toledo, Ferrán Martínez y escrita, aproximadamente, en el año 1300. Se ha dicho que el propósito del autor fue mostrar a un caballero que, gracias a la ayuda de Dios, logró sobreponerse a los acontecimientos de la vida. A mí parecer, lo más interesante de la obra no es eso sino las aventuras que tendrán que emprender tanto el caballero Zifar como su hijo en un mundo compuesto por un universo común y uno maravilloso.

La leyenda de Arturo influyó, sobre todo, en una obra original hispánica relacionada con el ciclo artúrico: *Amadís de Gaula*. Esta obra, ha llegado a nosotros a través de una refundición hecha por Garcí Rodríguez de Montalvo entre 1492 y 1506. Sin embargo, es muy posible que existiera una edición, que no ha sido encontrada, de fines del siglo XV. Montalvo redujo la versión original y cambió el libro IV, dándole un final feliz. Ahora se sabe, debido a un descubrimiento reciente de Lida de Malkiel, que existía una versión primitiva en la que Amadís moría a manos de su hijo Esplandiá quien no lo había reconocido, y que Oriana, al enterarse, se había suicidado; final digno de las tragedias griegas.

Mientras que en el *Libro del Caballero Zifar*, el amor no es la fuerza motivadora del héroe, sino Dios, aquí será el amor que le tiene Amadís a su objeto de inspiración, Oriana, el que lo motivará para hacer todo tipo de aventuras. Asimismo, este libro, como los pertenecientes al ciclo artúrico, está lleno de batallas, de magia (el encantador Arcaláus y la hechicera cristianizada Urganda) y de todo tipo de seres y lugares maravillosos. Así pues, en sus rasgos esenciales constituye una leyenda artúrica y, aunque tiene lugar en un nuevo entorno, diferente al de las leyendas artúricas, muchos de los lugares que visita y de los nombres de personajes recuerdan el ciclo bretón.³³

³³ Véase Lida de Malkiel, "La literatura Artúrica en España y Portugal", *Estudios de Literatura Comparada*, Barcelona: Ariel, pp. 134-149.

Las novelas de caballerías tienen cuatro elementos básicos: la religión, la mística, la aventura y la cortesía, las cuales generan un ámbito idóneo para el desarrollo de las maravillas. La religión y la mística nutren el texto de escenas milagrosas en las que tanto Dios como el Diablo son los creadores de situaciones maravillosas. Debido al amor cortés se generan situaciones en las que el caballero quiere hacer proezas para llamar la atención de la dama; las aventuras del caballero permiten que éste vaya en busca del Lejano Mundo y lo encuentre. Pero ¿cómo es este lejano mundo, cómo son sus seres, cómo actúan, cómo es el paisaje, el clima?

Las descripciones del Lejano Mundo tienden a coincidir con las del Paraíso Terrenal. Ese lugar idóneo en el que todo es riqueza; la tierra es tan fértil que con sólo estirar la mano se encuentra la fruta más apetitosa y exquisita; un lugar lleno de todas las piedras preciosas que se puede imaginar; un lugar en donde todo es orden y felicidad.

¿Por qué el deseo de encontrar ese sitio? Europa, durante la Edad Media, no era un lugar seguro para vivir. Había guerras entre los señores feudales por múltiples motivos lo cual no sólo provocaba miedo a la muerte sino hambre. Dentro de un mundo así, en el que la gente vivía insegura, con angustia, con miedo por la salvación del alma, no es difícil suponer que crearan historias sobre un Lejano Mundo en el que no habría ni enfermedad, ni escasez de alimento, ni guerra. Probablemente, la gente pensaba y creía que este sitio era una escapatoria a su difícil realidad; el deseo por encontrar este mundo lo plasmaban en la literatura. El Lejano Mundo estaba conformado por todas las sublimaciones de los deseos y de los miedos humanos.

La realidad en El Caballero Zifar y en el Amadís de Gaula está integrada tanto por lo común como por lo maravilloso y, para analizar el Lejano Mundo es necesario dividirlo de acuerdo a los elementos que lo conforman: los seres, la descripción del lugar y las situaciones.

2.1.1 *El caballero Zifar*

2.1.1.1 Lugares maravillosos

Tres de los lugares maravillosos de este libro están relacionados con el agua. El agua es la portadora o la que lleva a todas las situaciones maravillosas y, por ello, el Lejano Mundo se encontrará ya sea en los lagos o en el mar.

a) La ciudad del Lago

En el reino de Mentón, existió un lago que fue sepulcro de las cenizas de un traidor y, a partir de ese momento, no se volvió a ver ningún pez ni ser vivo. Tiempo después el rey mandó quemar otro traidor, Nasón y luego a echar sus cenizas al lago. Empezó a soplar un aire terrible y a bullir el agua. Todos salieron corriendo, temiendo por sus vidas.³⁴

El lugar se volvió famoso y la gente iba para ver las maravillas que ahí sucedían. Alrededor del lago se podían ver “muchos armados lidiar aderedor” y “çibdades e villas e castiellos muy fuertes combatiendo los unos a los otros e dando fuego a los castiellos e las çibdades”³⁵. Algunas veces de veía una mujer muy hermosa que llamaba a los que ahí estaban para engañarlos.

Una circunstancia común se vuelve maravillosa. Un hecho corriente, el que las cenizas de un traidor sean arrojadas al lago, desencadena una situación maravillosa. Las cenizas son las semillas de la maldad y originan que, de vez en cuando, aparezcan ciudades fantasmas, inexistentes que combaten entre sí mismas y que quizá son el reflejo perdido de las guerras en las que lucharon los caballeros traidores³⁶. Sea como fuere, son imágenes que no tienen espacio ni tiempo, son como una película que se repite una y otra vez, y en la cual no se puede modificar la historia. Las ciudades seguirán apareciendo para pelear entre sí, para seguir esa batalla fantasma sin fin.

³⁴ *Libro del Caballero Zifar*, ed. de Cristina González, México: REI, 1990. p.239.

³⁵ *Ibid.*, p. 239.

La realidad en esta novela está conformada por el universo de lo común y por el universo de lo maravilloso; universos paralelos que en algún punto se entrelazan y que generan situaciones en las que, a partir de un hecho común, se origina un juego de imágenes maravillosas. La traición que contienen las cenizas genera una metamorfosis en el paisaje natural, generándose así, situaciones, ciudades y personajes sobrenaturales.

En una orilla del lago se encuentra el mundo común y en la otra el mundo maravilloso. Las dos realidades coinciden en ese lugar pero su tiempo y su espacio no son el mismo. En una orilla están los curiosos visitantes que existen, que viven y, por lo tanto, tienen un tiempo que transcurre normalmente y un espacio real. En la otra orilla está el mundo imaginario que está eternamente inmóvil en un tiempo y en un espacio inexistentes. En medio de ambos mundos está el lago que no es una barrera o una división entre ellos, es, simplemente, el pasaje, el portal que lleva de un mundo a otro.

El lago está relacionado en las leyendas y en la mitología con los poderes femeninos del encantamiento a través del símbolo femenino del agua, del abismo y de la muerte (quizá debido a que la luz del sol terminaba al toparse con el agua del lago). Pero también se relacionaba con el símbolo de un espejo de dos caras ya que por arriba sugería la contemplación y por abajo la observación de espíritus que, se creía, habitaban dentro del lago en grandes palacios.

Es por ello que en el *Caballero Zifar* se dice que de vez en vez aparece, en medio de este lago, una mujer hermosísima que llama a los hombres que están a la orilla, incitándolos con frases de amor, a que se acerquen: "Así un día pareció en el lago aquella dueña muy fermosa e llamo al cavallero"³⁷. El texto dice que un día se le apareció a un caballero del reino de Porfilia, lo tomó de la mano y se hundieron los dos en el lago, pasando, así, la puerta divisoria entre el universo de lo común y de lo maravilloso; y adentrándose en el Lejano Mundo: "E fue lo levar

³⁶ *Ibid.*, p. 239.

³⁷ *Ibid.*, p. 240.

por el agua fasta que lo abaxo ayuso, e fue lo levar a una terra estraña, e segunt a el semejava muy fermosa e muy viciosa”³⁸.

La ciudad dentro del lago³⁹ es también producto de las cenizas del traidor, las cuales, al ser arrojadas en el lago, se esparcieron y produjeron, como fruto, un lugar maravilloso. Un lugar creado por las cenizas de un hombre muerto, un lugar fantasma con habitantes inexistentes. La realidad se divide aquí, de nuevo, el lago es descrito “en el exterior” como un sitio en el que ningún ser vivo había sido visto. El espacio común se deforma y da la posibilidad de que todo un reino maravilloso, al cual sólo es admisible entrar con ayuda de la hermosa dama, esté construido dentro del lago.

La existencia de dos universos paralelos hace viable el que unos caballeros estén caminando cerca del lago, de un lago que consideran completamente estéril de vida, sin saber que en el agua hay todo un reino en el que están ocurriendo situaciones sobrenaturales a las cuales ellos no tendrán acceso. Es decir, estas dos realidades paralelas hacen posible que las maravillas ocurran en cualquier lugar del universo de lo común, sin que rompan el orden natural.

La convivencia entre estas dos realidades, la común y la maravillosa, es lo que provoca que las situaciones sobrenaturales nos sorprendan. El caballero pasa de la realidad común a un mundo en el que todo es factible porque el tiempo y el espacio no están regidos por las leyes naturales. La ciudad, por lo tanto, tiene la posibilidad de que todo lo que existe en ella sea exuberante y que el tiempo transcurra a su propio ritmo.

¿Pero qué es lo que causa estas maravillas? Sabemos que a partir de que el primer traidor es sepultado en el lago el lugar empieza a mostrar ciertas características que lo vuelven sobrenatural, como el hecho de que no sea habitado por ningún ser. Sin embargo, es a partir de que el segundo traidor es tirado en el

³⁸ *Ibid.*, p. 241.

³⁹ *Ibid.*, pp. 241-243.

lago que varios sucesos sorprendentes empiezan a ocurrir: dos ciudades fantasma aparecen cerca del lago con el fin de luchar eternamente una contra la otra; una mujer hermosa aparece en el agua con el propósito de llevarse a un caballero al mundo maravilloso, que se esconde dentro del lago, y engañarlo.

Estas maravillas no ocurren por mandato divino o por magia, es decir, no están justificadas por ninguna fuerza superior. Las maravillas en este relato están ocurriendo sin justificación y son aceptadas, sin más, como parte de la realidad común. Los seres, además, se rigen bajo sus propias leyes no obstante estas vayan en contra de las naturales. De ahí que digamos que se trata de un ejemplo de lo maravilloso puro.

Tanto la ciudad del lago como las ciudades que luchan eternamente, podemos localizarlas dentro del universo de lo hádico ya que mantienen leyes propias que rigen un tiempo y un espacio diferentes y, sin embargo, no alteran en absoluto el orden común. Lo importante no es qué está ocasionando estas maravillas sino que éstas, por pertenecer al mundo hádico, pueden coincidir en varios lugares con el mundo real sin necesidad de justificación y sin que por ello sufran transformaciones las leyes del universo de lo común.

Este lago alberga, en su interior, una gran ciudad maravillosa en la que el caballero de Porfiria encontrará una riqueza impresionante⁴⁰. El lugar al que llega tiene palacios muy grandes y hermosos, construidos tan bien que le parece al caballero que no podía haber en el mundo palacios mejor construidos que los que estaba viendo.

La descripción de esta ciudad maravillosa está basada en la exuberancia, en que todo sea a lo grande, que sea lo más precioso, lo más impresionante y, si comparamos, resulta ser muy parecida a la descripción que se hace, más adelante en el libro, de las Ínsulas Dotadas⁴¹. Las construcciones y la riqueza de ambas ciudades maravillosas están descritas utilizando la hiperbolización de los mismos

⁴⁰ *Ibid.*, p. 244.

⁴¹ *Ibid.*, p. 411.

elementos: los muebles, los palacios, la cantidad de vasallos, las piedras preciosas, la comida, la fauna, la fecundidad. Algunos de estos elementos son muy comunes en el Lejano Mundo quizá porque buscan la realización de un reino ideal. Por ello, los examinaré ahora de forma separada y después, en el análisis de las Ínsulas Dotadas, sólo mencionaré su importancia.

El tiempo, el espacio, están modificados en estas ciudades debido a que el lugar maravilloso no respeta límites ni barreras de ningún tipo. Todo es posible y entre más extraordinario sea más impresionante y rico será. La hiperbolización estará presente en toda la descripción, por lo cual, podemos decir que estos relatos pertenecen también a la categoría de lo maravilloso extraordinario.

b) Las piedras preciosas

La utilización de estas joyas en la descripción de las ciudades maravillosas está basada en la hiperbolización. Las encontramos cubriendo todo: muebles, vajillas, el palacio, ropa. Sin embargo, no sólo su abundancia las vuelve extraordinarias, en algunos lugares tienen un tamaño que rompe con todas las leyes naturales. En la ciudad del lago encontramos, por ejemplo, rubíes del tamaño de una cabeza: "ca ençima de las coberturas de las casas paresçian que avia robis e esmeraldas e çafires, todos fechos a una talla tan grandes commo la cabeça de ome"⁴².

En la tradición cristiana se creía que todas las piedras preciosas provenían del Cielo y que habían caído a la Tierra, como fragmentos de la luz celestial, cuando Lucifer fue expulsado. Cada piedra simboliza una virtud: el rubí, por ejemplo, se asocia por ser rojo con el amor, con la pasión, con el fuego y se creía que brillaba, incluso, en la oscuridad; la esmeralda se asocia con la regeneración y con la fertilidad y es un símbolo cristiano de inmortalidad, esperanza y fe.

⁴² *El libro del Caballero Zifar, Op. Cit., p. 241.*

También estaba relacionada con poderes ocultos ya que, se pensaba, provenía del Infierno por ser una piedra que había caído de la corona de Lucifer⁴³.

c) Los muebles y las vajillas

En determinadas épocas el sólo hecho de tener muebles y vajillas era una demostración de riqueza. No obstante, los muebles descritos en estas tierras son todos de oro⁴⁴ cubierto con piedras preciosas. La mención que se hace de ellas tanto en la ciudad del lago como en las Ínsulas Dotadas es para demostrar el gran poder que tienen esos reinos. En la ciudad del lago, por ejemplo, encontramos descripciones de este tipo: la mesa en la que se sientan el caballero y la dama es la "mas noble que ome podria ver, ca los pies della eran de esmeraldas e çafires. E eran tan altos e cada uno dellos comino un codo o mas, e toda la tabla era de rubis, tan clara que nos semejava sy non una brasa biva". En las Ínsulas Dotadas, por ejemplo, describe la vajilla de este modo: "toda de oro, ca non avie compa nin vaso pichel que todos non fuesen de oro fino con muchas piedras preçiosas."⁴⁵

d) La fecundidad

Tanto la ciudad del lago como las Ínsulas Dotadas son muy fecundas, lo cual implica que hay mucha comida con la cual alimentar al reino. Por medio de la hipérbole se hará más prodigioso este elemento. En la ciudad del lago, por ejemplo, los animales y la fruta crecen a velocidades impresionantes: "todos los árboles desta tierra e las yervas nasçen e floreyen e dan fruto nuevo de cada día, el

⁴³ Sobre la las piedras preciosas en la Edad Media véase Gaspar Morales, *De las virtudes y propiedades maravillosas de las piedras preciosas*, prolo, introd. Juan Carlos Ruiz Sierra, Madrid: Editora Nacional, 1977.

⁴⁴ El oro es el metal que simboliza la perfección. Además, por la asociación con el sol y por su lustre, durabilidad y maleabilidad simboliza también la divinidad. En la Edad Media se asociaba con los emblemas de la pureza, con la iluminación espiritual, con la verdad, la armonía, la sabiduría, la nobleza y el poder. En la alquimia se aspiraba a llegar al oro por medio de los procesos de transformación adecuados. Véase J. E., Cirlot, *Diccionario de símbolos*, Barcelona: Labro.

⁴⁵ *El caballero Zifar*, op.cit. p. 410.

as otras reses paren a syete días⁴⁶, por lo cual se puede encontrar fruta en todos lados. Asimismo, los niños son concebidos y, a los siete⁴⁷ días, ya están en edad adulta, de tal suerte que el caballero tiene a los pocos días un hijo y, una semana después, ya es un adulto.

Todos estos elementos están presentes tanto en la descripción de la ciudad del lago como, más adelante, en las Ínsulas Dotadas, haciendo que parezcan ciudades ricas y poderosas, dignas del mejor caballero.

e) Las Ínsulas Dotadas

El emperador lleva a Roboán a la ribera del mar para que viva la aventura que lo dejó a él sin poder reír más. A la orilla de la ribera, el emperador abre una puerta detrás de la cual hay un batel sin remos. En el momento en el que Roboán se sube a la balsa, ésta se adentra en el mar y no se detiene hasta que llega a un lugar donde hay unas peñas tan altas que parecía que llegaban al cielo. Estas peñas tenían unas puertas inmensas que se abren solas para dejar pasar a Roboán y que se cierran inmediatamente después. Una vez adentro ve unas puertas de fierro que de nuevo se abren ante él, y aparecen unas doncellas y unos vasallos muy bien vestidos que lo llevan ante la emperatriz⁴⁸.

Al igual que en la ciudad del lago, el instrumento para llegar a la ciudad maravillosa es el agua. A través de ella sale la balsa que se mueve sola y que se detendrá hasta estar frente a las puertas. Al subirse Roboán a la balsa, el tiempo y el espacio real ya no existen. Lo maravilloso empieza desde ese instante ya que

⁴⁶ *Ibid.*, p. 244.

⁴⁷ El número siete es un número cabalístico que simboliza el orden cósmico, espiritual, y la conclusión de un ciclo natural. La importancia de este número radica en la astronomía antigua, en particular en los siete cuerpos celestes con movimiento: el Sol, la Luna, Marte, Mercurio, Jupiter, Venus y Saturno por los cuales se nombraron los días de la semana en varias culturas. Otra razón por lo que es importante este número puede deberse a las cuatro fases lunares de siete días cada una. En la Biblia este número aparece en varias ocasiones: es el número de los pilares del conocimiento, es el número de los festivales judíos, purificaciones y años entre sabáticos. Es siete es también el número de los pecados capitales: ira, avaricia, envidia, gula, lujuria, soberbia y vanidad. Véase Jack Tresidder, *Dictionary of Symbols*, San Francisco: Chronicle Books, 1998.

hay una balsa guiada por una fuerza que no conocemos y que lo está llevando hacia un lugar desconocido.

Para llegar hasta el reino maravillosos tuvo que pasar varios obstáculos: la primera puerta (que abre el rey), el mar (en una balsa que avanza sola) y otras dos puertas (que se abren solas); a partir de que sube a la balsa está a voluntad de ciertas leyes sobrenaturales que lo guiarán hasta la ciudad maravillosa. Es decir, para llegar a ese otro mundo hay que pasar por varios obstáculos que sólo se podrán librar siendo el mejor caballero.

Más adelante nos enteramos que la emperatriz de las Ínsulas Dotadas sabe lo que no ve y por ello, puede decidir quién entra a su reino. Esto se debe a que: "Su madre la dexo encantada, e a todo su señorío, de guisa que ninguno no puede entrar aca syn su mandado, e el su señorío es todo çerrado enderredor de muy altas peñas."⁴⁹

El reino pertenece a la categoría de las maravillas excusadas y en particular a lo mágico. El que el reino esté encantado está justificando de algún modo la existencia de las maravillas, las cuales no existen por sí mismas, como en el caso de la ciudad del Lago en donde un suceso normal, común (como que se tiren unas cenizas al lago) provoca situaciones sobrenaturales. En este relato hay un hechizo que está produciendo un reino apartado del espacio y del tiempo común y esto genera, a su vez, que se rija con leyes sobrenaturales.

Algo importante de la magia es que sus leyes están combinadas con las de la Naturaleza y, por ello, puede modificar la realidad del universo común. Una muestra de esto es que, a diferencia de la ciudad del lago que está rompiendo con todas las leyes naturales al establecer una ciudad debajo del agua, las Ínsulas Dotadas solamente están apartadas de la realidad común por medio de puertas divisorias.

⁴⁸ *El caballero Zifar*, op.cit. pp. 410-414.

⁴⁹ *Ibid*, p. 410.

El encantamiento origina todas las maravillas de las Ínsulas Dotadas, pero los elementos que hacen que la ciudad sea la más rica y poderosa son los mismos que aparecen en la ciudad del lago. La ciudad en sí está “toda encortinada de paños de oro e de seda muy nobles”⁵⁰. Las joyas están hiperbolizadas y por ello decoran todo y tienen tamaños impresionantes: “E sabed que la tabla que fue puesta antel emperador e la enperatriz era la mas noble del mundo que ome nunca viese [...] con muchas piedras preçiosas, a avie un rubi a cada uno de los quatro cantones de la tabla, que cada uno de ellos era tan grande commo una pelota.”⁵¹ Lo más maravilloso de todo no es su abundancia, es que son tan grandes como una pelota, es decir, son de un tamaño que es imposible de encontrar en la realidad.

Las Ínsulas Dotadas son un reino creado por un hechizo. El afortunado caballero que sea recibido como esposo de la emperatriz Nobleza tendrá todo lo que quiera a menos que el caballero desconfíe de la emperatriz. Es, en cierto modo, como el reino del rey Midas, todo lo que quiera se convertirá en oro.

Al contrario de lo que sucede con el caballero de la ciudad del lago (que no sabemos cuánto le afectó su aventura en esas tierras) sabemos que tanto a Roboán como al emperador les queda una gran tristeza cuando salen del reino. Es decir, el encantamiento no se pierde en el momento en que dejan las Ínsulas, ellos dos se tendrán que consolar mutuamente por haberlo perdido todo, el recuerdo de ese lugar maravilloso seguirá en ellos por siempre ya que saben que esa tierra, junto con la emperatriz Nobleza, continuarán estando ahí. encantados.

f) La leona del reino de Falac

La importancia de estas tierras se basa en un personaje que vuelve el relato maravilloso. Después de que Zifar ayuda a la señora de Galapia a vencer a su agresor, el caballero Zifar se marcha con toda su familia al reino de Falac. Un día,

⁵⁰ *Ibid.*, p. 414.

cerca de un monte, encuentran un prado muy hermoso en el que había un fuente. Los hijos de Zifar, Garfin y Roboán, se van adentrando en el monte mientras jugaban. De pronto, “salio una leona del montezillo e tomo en la boca el mayor. E a las bozes que daba el otro fijuelo que venia fuyendo, e començo a dar bozes [...] E el cavallero cavalgo luego en el palafren de la dueña, e entro por el monte; pero que non fallo ningut recabdo dello.”⁵²

En este relato sucede algo semejante a lo que ocurre en la ciudad del lago: una situación común que no parece romper ninguna ley de la Naturaleza se torna maravillosa cuando más adelante se dice, en el libro, que todo está sucediendo por orden divino, lo cual explica porqué la leona dejó vivir al niño.

La leona roba al hijo mayor, Garfin, sin dejar ningún rastro de su presencia. Más adelante en la novela, nos enteramos que la leona no se comió al niño, simplemente se lo llevó con el fin de alejarlo de su familia. Si la leona hubiese actuado de una forma natural, de acuerdo a su instinto, habría devorado al pequeño. Sin embargo, no lo hizo lo cual es maravilloso. Si aunamos a esto que más adelante se nos dice que la separación de la familia está ocurriendo por voluntad divina, entonces el suceso adquiere otro matiz; se trata de un relato milagroso perteneciente a la categoría de lo maravilloso excusado. Dios está interviniendo en la historia para que se haga su voluntad por medio de un intermediario que, en este caso, es la leona.

Lo sobrenatural está justificado por una ley divina que está, a su vez, inmersa en las leyes naturales. Es decir, la leona, por la voluntad de Dios, separa a Garfin de sus padres, esa es la ley divina. No obstante, no está rompiendo ninguna ley natural al llevarse al niño (al contrario de lo que ocurre cuando la mujer del lago se hunde con el caballero dentro del agua para llegar a la ciudad maravillosa) ya que bien podría ocurrir que una leona se llevara a un niño para comérselo. Así

⁵¹ *Ibid.*, p. 411.

⁵² *Ibid.*, p. 135.

pues, el “milagro” está sucediendo en el mismo espacio y tiempo reales, sin alterarlos.

Por otra parte, en la Edad Media, el león era asociado con el hijo de la virgen María: “Por el león, entendemos a Jesucristo, y nosotros somos su tierra en figura humana; entonces cuando nos castiga con alguna desgracia sin que hallamos cometido fechoría ni tengamos mala voluntad, esto significa su ira [...] Dios ama mucho al que quiere castigar.”⁵³ El lector podía asociarlo desde un principio y podía prever que el suceso estaba ocurriendo por voluntad de Dios.

Se sabe, por el Bestiario de Thaün,⁵⁴ que el león va borrando con la cola sus huellas cuando el hombre lo persigue, lo cual podría explicar porqué cuando el caballero Zifar busca a su hijo no encuentra ningún rastro.

Un relato que podría ser aterrador y sangriento se vuelve maravilloso por la existencia de una fuerza divina que está utilizando intermediarios, como el león, para que su voluntad se lleve a cabo. Las maravillas son justificadas por la existencia de esa voluntad que está ocasionando los sucesos.

g) El barco de piratas y el niño Dios

Este es el tercer relato del libro en el que el suceso maravilloso se desarrolla en el agua⁵⁵. Sin embargo, más que la descripción del lugar, aquí lo importante es lo que ocurre en el barco. El agua en el relato de la ciudad del lago y en el de las Ínsulas Dotadas parece ser el conducto hacia las maravillas. Aquí, en cambio, es el lugar en el que ocurrirán los hechos sobrenaturales. Las maravillas ocurren en el barco cuando está navegando y seguirán ocurriendo hasta que el barco llegue de nuevo a tierra.

Poco después del suceso de los hijos, Grima es secuestrada por unos piratas y, desesperada, decide tirarse al agua, quedando atorada en una cuerda por la que

⁵³ Ignacio Malaxecheverría, *op. cit.*, Madrid: Siruela, 1983, p. 91.

⁵⁴ El más antiguo de los bestiarios franceses que sigue con bastante fidelidad el *Physilogus* (*apud*. Ignacio Malaxecheverría, *op.cit.* p. 59)

los piratas deciden rescatarla. De nuevo en el barco, le ruega a la Virgen que la proteja. Comienza una discusión entre los piratas (para quedarse con Grima) que se transforma en una trifulca en la que mueren todos los piratas a espada. La esposa de Zifar escucha espantada, desde dentro del barco, gritos y golpes. Muerta de miedo, sin atreverse a subir a cubierta, se queda todo el día y toda la noche rogando a Dios para que le ayude. Al amanecer una voz le dice que suba a cubierta, tire los cadáveres al mar y se quede con toda la riqueza que encuentre en la cubierta. Logra deshacerse de los piratas muertos porque los encuentra muy livianos y eso le permite arrojarlos al mar. Al dejar limpio el barco alza los ojos y ve a Jesucristo, encima de la vela, guiando la nave.

Los acontecimientos maravillosos empiezan a ocurrir desde el momento en que Grima pide ayuda a la Virgen María. Entonces los piratas comienzan a discutir, y lo que podría ser una pelea normal se convierte en un duelo a muerte en el que no queda ningún sobreviviente. Ese suceso que podría parecer común, adquiere el matiz milagroso cuando resulta ser Jesucristo el que guía la nave, el que le habla a Grima y el que le dice qué hacer. Así pues, todo lo que sucede en el barco ocurre por voluntad divina.

Si un niño cualquiera fuera el que estuviera guiando la nave, el hecho se podría entender como maravilloso puro y, probablemente, nos sorprendería mucho más porque no habría nada que justificara lo ocurrido. No obstante, la imagen maravillosa del niño guiando la vela se completa cuando nos dicen que es el mismo Jesucristo el que está guiando la nave. El relato es milagroso y los sucesos sobrenaturales son justificados porque, para los cristianos, Dios es capaz de modificar y de mover el orden natural a su voluntad sin estar, con ello, quebrantando las leyes naturales. Se trata de un relato perteneciente a lo maravilloso excusado, de un milagro que sirve, a su vez, como prueba del poder y de la existencia de una fuerza superior.

⁵⁵ *El caballero Zifar, op.cit.*, pp. 143, 144.

2.1.1.2 Seres maravillosos

Los seres maravillosos están presentes a todo lo largo de la obra, conviviendo, interactuando con los protagonistas, desempeñando diversos papeles. Su importancia llega a ser tal que, en ocasiones, esos personajes son los que vuelven maravilloso el lugar. Tal es el caso, por ejemplo, de Falac, en donde el león es el único elemento maravilloso del relato. Sin embargo, dentro de los dos lugares maravillosos principales: la ciudad del lago y las Ínsulas Dotadas, encontramos más de un personaje maravilloso.

a) Los seres maravillosos en la ciudad del lago

Al arrojar las cenizas de un traidor en el lago, situación que se practicaba con mucha frecuencia, empiezan a ocurrir grandes cambios en el lugar. Un suceso común genera una transformación en el lago y en sus alrededores. Las cenizas del traidor ocasionan que se abra, en la realidad común, un pasaje que llega al universo de lo maravilloso. Esta puerta, este pasaje, es el lago que encierra dentro de él una ciudad entera llena de maravillas. Una ciudad llena de personajes sobrenaturales.

1. Caballeros fantasma

A los alrededores del lago surgen dos castillos fantasma con sus respectivos caballeros que entablan una batalla eterna entre sí. Esos caballeros fantasma que aparecen una y otra vez con el mismo propósito, tienen un gran encanto porque están fuera del tiempo y del espacio real. Hombres inexistentes, quizá de viento, que están encerrados en un tiempo y en un espacio sobrenatural del cual no pueden escapar. Hombres fantasma a los que unas cenizas dieron una vida monótona y difícil, una vida que es, al fin, como una película que se repite una y otra vez para entretener a los espectadores que se sientan a la orilla del lago a verlos; espectadores que pertenecen al mundo real. “E dizen que oy en día van

alla muchos a ver las maravillas, que veen muchos armados lidiar aderedor del lago, e veen çibdades e villas e castiellos muy fuertes combatiendo los unos a los otros e dando fuego a los castiellos e a las çibdades”.⁵⁶

Eso es gran parte de lo maravilloso, se trata de dos mundos paralelos: el maravilloso y el real, conviviendo cada uno al ritmo de su propio tiempo. De un lado de la orilla los caballeros fantasma luchan una y otra vez; del otro lado, diferentes espectadores van y vienen, pero su vida sigue adelante.

Este tipo de seres pertenecen a lo maravilloso puro porque conviven con la realidad común sin necesidad de que se de una explicación, justificando su presencia. Ellos aparecen ahí, de la nada, y la gente los va a observar. No son producto de un hechizo o de un encantamiento, no son voluntad divina. Pertenecen al mundo hádico en el que todo es posible.

2. La dama del lago

A veces, cuando aparecen los caballeros fantasma, el agua empieza a agitarse fuertemente y, en medio del lago, surge una mujer muy hermosa que llama a los espectadores para engañarlos. Esta dama misteriosa se le aparece un día al caballero de Porfilia, le dice que lo ama, le enseña su hermoso pie blanco y, con ello, logra guiarlo hacia dentro, hacia la ciudad maravillosa que está sumergida en el lago. Una vez dentro de la ciudad ella lo convierte en señor de esas tierras y, por lo tanto, dueño de todas las riquezas del lugar. Esa misma noche conciben a su hijo el cual nace, por la fecundidad de la tierra, siete días después. Sin embargo, el hombre tiene una prohibición, no puede hablar con ninguna otra dama o perderá a su señora.

Un día sale a caminar con su hijo y se encuentra a una mujer más hermosa que su mujer. No puede controlarse y le pide su permiso para hablar con ella aparte. La señora del lago se entera de este suceso y furiosa, en cuanto el caballero

⁵⁶ *El caballero Zifar, op.cit., p. 240.*

regresa de caminar, se le aparece en forma de un “diablo muy feo e mucho espantable, que tenia los braços sobre los condes, e semejava que los sacaba los coraçones e los comia”. Después de revelar su identidad diciendo que es la “Señora de la Traiçion” lo expulsa de su reino.⁵⁷

La dama del lago, entonces, tiene varias facetas maravillosas pertenecientes al mundo hádico: es una mujer bella que pide amor, compañía y es capaz de caminar en el agua; puede hacer que tanto ella como el caballero vivan en una ciudad sumergida en el lago; y, finalmente, es un demonio terrorífico.

En cada una de estas facetas, la mujer se encuentra en situaciones que no son posibles en la realidad común, bajo las leyes naturales. Es un personaje que vive en la realidad maravillosa y que, por lo tanto, se rige bajo otras leyes. Por ello puede transformarse en diablo o, incluso, ser el diablo desde un principio, sin alterar el orden de su mundo. Sea o no el diablo quien reina esa ciudad, no está afectando en nada el universo de lo maravilloso ya que ninguna presencia necesita ser justificada en el mundo hádico.

b) Los seres maravillosos en las Ínsulas dotadas

1. La emperatriz Nobleza

Este es el único personaje de todo este libro que debe sus poderes o características sobrenaturales al encantamiento. Así pues, es el único ser que entra dentro de la categoría de lo maravilloso mágico.

La emperatriz Nobleza es la mujer “mas fermosa e la mas acostunbrada dueña que en el mundo naçio” señora de un reino muy rico y poderoso. Es capaz de saber y conocer todo lo que sucede sin necesidad de verlo, debido a que su madre la dejó encantada junto con todo el reino.

Cuando Roboán llega a las Ínsulas, las doncellas le explican que la emperatriz supo todo acerca de él: “tan aynda commo entrastes en el batel, tan

⁵⁷ *Ibid.*, p. 250.

ayna sopo ella la vuestra ffazienda toda, e quien erades, e todas las cosas que pasastes nasçistes aca".⁵⁸ La emperatriz está encantada y, por ello, le es posible conocer toda la historia de una persona sin necesidad de estar presente. Sabe, desde que Roboán sube al batel, que es uno de los mejores caballeros y, quizá por ese motivo, se abren las dos puertas de entrada a la isla para recibirlo.

Su poder, sin embargo, sólo funciona en el pasado, puede ver todo lo que ha sucedido pero no puede saber qué pasará. El futuro no entra en su campo de acción. Por ello, no sabe que el diablo tentará a su nuevo marido como lo hizo con el primero y que, por segunda ocasión, vencerá.

Esta dificultad para ver el futuro es lo que impide que Nobleza sea una hechicera. Su poder lo debe a la magia de alguien más, al contrario de lo que sucede, por ejemplo, con Merlín, que adquiere el conocimiento en las artes ocultas porque conjuga en su naturaleza lo humano y lo diabólico.

Nobleza es más bien una víctima de la magia y, por ello, no llega a tener el poder de hacer que Roboán no caiga en tentación. Su posibilidad de conocer el pasado es, digamos, un obsequio que le deja su madre junto con un reino maravilloso.

2. El diablo

El hombre en el Medioevo experimentaba día tras día los males de su época, el hambre, la guerra, las enfermedades; males que eran vistos como una manifestación del diablo.

Durante la alta Edad Media se creía que el diablo tenía a su servicio varios demonios menores que tenían las mismas características personales del Diablo y que se dedicaban a sembrar dolencias alrededor del mundo. De hecho, muchos fenómenos sorprendentes, como las enfermedades, no eran investigados

⁵⁸ *Ibid*, p. 412.

científicamente. No se sentía la necesidad de hacerlo pues se consideraba que las fuerzas demoniacas eran la causa del mal.⁵⁹

No podían ser otros sino los diablos los que, en figura femenina, tentaban la inocencia de ciertos hombres. Por ello, no es de extrañar que en los textos medievales se recurriera una y otra vez a la imagen del diablo que tentaba, como mujer, a los caballeros.

El Diablo se le aparece a Roboán en forma de una mujer hermosísima con el fin de engañarlo, hacerlo desconfiar de Nobleza y que, por ello, sea expulsado del reino. Un día "lo vido el diablo separado de su gente, yendo tras un venado, e parosele delante en forma de muger".⁶⁰

En esta ocasión se nos descubre la identidad del diablo desde un principio, al contrario de lo que ocurre con la dama del lago. Se trata de una realidad maravillosa que se esconde tras una realidad común en un juego de apariencias: el diablo que aparenta ser una mujer bella para engañar al caballero.

2.1.2 *Amadis de Gaula*

2.1.2.1 Islas

En este libro los lugares maravillosos se desarrollan en diferentes islas. Es en ellas donde el Lejano Mundo se localiza y está a la espera de la llegada del caballero que va en busca de aventuras. Tal pareciera que es ahí, en esas tierras

⁵⁹ Obviamente, ya para aquel entonces había personas para las que el diablo no era una explicación satisfactoria de lo que causaba los males. Pensaban que si los diablos fuesen tan numerosos como se decía y se mezclaran en todas las cosas del mundo, alguno tendría que dejarse ver.

⁶⁰ El término Diablo engloba mucho mejor el significado de este ser, que los otros términos que lo nombran como Lucifer o Satanás. El nombre proviene del griego *diaballo*, que significa calumnia. Sin embargo, el significado del nombre se remonta al radical indoeuropeo *dv*, de donde *DIV*, *DEVA*, designa los seres divinos. Ese mismo radical designa la idea de luz (ya sea en sentido propio o en sentido figurado, como dar a luz). De la misma raíz derivan, también, el ario *dhvan* y el griego *thanatos*, que significa muerte, el germánico *devan*, morir, el ario *dvi*, temer, y el griego *deos*, terror. Del mismo radical deriva la idea de dualidad como *duo* latino, *two* inglés y *deux* francés. Así pues, de su nombre podemos describir la naturaleza ambigua y dual del diablo, por una parte luminoso y divino y por otra terrorífico, fuente del miedo, de la muerte. Véase, Diccionario de monstruos

apartadas, solitarias, lejanas y sin comunicación con el resto del mundo, en las que el universo de lo maravilloso puede explayarse a fondo. ¿Por qué es esto?

La condición principal de toda isla, estar apartada, es el sustento de la proliferación de situaciones sobrenaturales en ellas. El estar incomunicadas del resto del mundo les da la posibilidad de ser lugares desconocidos a los que sólo la imaginación ha ido poblando con el paso del tiempo y uno que otro rumor de algún navegante.

La isla está rodeada por todos lados de agua, con el mar como única frontera; el mar que es un lugar misterioso que oculta seres extraños y que trae, de vez en vez, algún viajero que quiere vivir una aventura en esa tierra que está fuera de todo tiempo y espacio natural. Al estar apartada del mundo real, la tierra se funda bajo sus propias normas, bajo una realidad que esconde un universo hádico y, en ocasiones, mágico. La isla, entonces, se vuelve una tierra que probablemente se quedó fuera del paso del tiempo y, por ende, de todo desarrollo; una tierra que es capaz de albergar lo sobrenatural, lo increíble porque no hay reglas que impidan su aparición.

Las islas del *Amadís de Gaula* están pobladas de magia, de gigantes buenos y malos, de monstruos, en fin, de todos aquellos seres maravillosos que dejan de poblar la mente de los seres humanos para poblar un lugar concreto: la tierra lejana que da cabida a los personajes de la imaginación.

Es curioso que cuatro de las cinco islas de este libro estén o estuvieron pobladas y gobernadas por gigantes y que lo maravilloso, en tres de ellas, esté basado en la presencia de estos seres. Por ello he decidido nombrarlas islas de los gigantes.

a) Isla de los gigantes

Los gigantes parecen haber invadido ciertas islas del *Amadís de Gaula*: La Isla del demonio, la Isla de la Torre Escarlata y la Isla de Mongaza, volviéndolas, con su presencia, lugares que pertenecen al Lejano Mundo. Es decir, estos lugares son maravillosos no sólo por las descripciones que se hacen del paisaje, del entorno, sino porque están habitadas por estos seres sobrenaturales, hádicos. Personajes que hacen de la realidad la unión del universo de lo común y del universo de lo maravilloso, y que el paso de uno a otro sea libre.

Los gigantes son seres que encarnan los excesos y la fuerza anormal. Sus medidas son una manera de transgresión y liberación de la norma, de la forma natural del cuerpo. Son seres grandiosos y brutales que acompañan su desmesura con acciones terribles, deshumanas, caníbales y lujuriosos.

Pertenecen a lo maravilloso hiperbólico, porque sus características se basan en lo prodigioso, en la exageración de su aspecto. Sin embargo, también pertenecen al mundo hádico porque su estancia en el universo maravilloso no se está justificando por medio de ninguna ley divina o ciencia oculta. Su existencia en la realidad es vista del mismo modo que la de un perro, que la de una vaca. Es decir, a pesar de ir en contra de leyes naturales por su desmesura, por sus excesos, no está creando ningún daño en el universo común.

Pertenecen al mundo hádico porque los gigantes están presentes en la realidad desde el principio del tiempo. Existía la creencia de que estos seres eran una raza extinta que había vivido en un pasado lejano. Son representantes de un mundo muy antiguo, anterior al de los hombres, en el que el orden natural no estaba aún establecido. Por ello es que están representados en prácticamente toda la mitología cosmogónica y por lo que son una de las bestias más representadas tanto en el arte pagano como en el arte grotesco medieval.

En el mito cosmogónico griego, se dice que los gigantes nacieron de las gotas de sangre que derramó Urano sobre la Tierra en el momento en que su hijo

Cronos lo castró. Los gigantes poseían una fuerza y una ferocidad impresionante. Sin embargo, no sólo su tamaño los distinguía; tenían piernas de serpiente y sus pies estaban formados de cabezas de reptil. Al nacer, intentaron atacar el Olimpo y, para llegar a él, apilaron una montaña sobre la otra. Finalmente, fueron derrotados y confinados a la región más profunda del Hades, el Tártaro.⁶¹

En la leyenda Teutónica se dice que los gigantes fueron los primeros seres que existieron en la Tierra, incluso antes que los dioses y por ello mantenían parte de la brutalidad y del salvajismo primitivo. Eran vistos como la personificación de los grandes fenómenos naturales (tales como los huracanes y los temblores), y como seres inmensos, feroces insaciables que, generalmente, perseguían a hermosas niñas para violarlas⁶².

En la leyenda exegética judeocristiana los gigantes aparecen en el Génesis en un mito paralelo al griego que explica, de una forma histórica, la existencia de los gigantes en la Tierra. Después de que Caín es expulsado del Paraíso, tiene una reunión con las bestias salvajes del este del Edén. De esta reunión, en la que mantienen relaciones sexuales hombres y animales (seres que la Naturaleza esperaba mantener separados), provienen los gigantes⁶³. Su ferocidad, su monstruosidad deriva de esa mezcla prohibida que transgrede la separación natural entre dos seres.

Independientemente del relato mítico o de la leyenda de la que provengan, todos los gigantes descritos tienen ciertas características que se repiten: son seres monstruosos, de tamaño grandioso que rompen todas las leyes naturales con su desmesura y que tienen un vigor relacionado con el salvajismo.

⁶¹ Pierre Grimal, *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona: Paidós, 1994. s.v. Urano, Cronos, gigantes.

⁶² *New Larousse Encyclopedia of Mythology*, intr. Robert Graves, London: Paul Hamlyn, 1968. s.v. *teutonic mythology*.

⁶³ David Williams, *Defromed Discourse*, Montreal: Exeter, 1996, p. 114.

Estas mismas características las encontramos en los gigantes que aparecen en las islas del *Amadis de Gaula*. Pero ¿Por qué y para qué? La hiperbolización tan clara en los gigantes, misma que los vuelve parte de lo maravilloso extraordinario, los presenta como un verdadero reto con el que el héroe podrá lucir sus cualidades guerreras en nuevas aventuras y batallas. La fuerza y ferocidad de estos seres monstruosos los convierten en un importante adversario de combate, un buen rival para que el gran caballero mida sus fuerzas con él

Tanto en la Isla del Demonio, como en las otras dos: la Isla de la Torre Escarlata y la Isla de Mongaza, el gigante se presenta como un ser bien establecido en sus dominios y contra el cual el Amadís tendrá que emprender una durísima lucha.

b) Isla del Diablo

Esta isla⁶⁴ está reinada por Bandaguido, un gigante de una fuerza y rudeza impresionantes que se convirtió en el gobernante de la Isla del Diablo después de vencer a todos los demás gigantes de las tierras aledañas. Su esposa era una hermosa y dulce giganta “de buena condición” que se esforzaba por disminuir los tormentos que su marido infringía a los habitantes de la isla. Ambos dieron a luz a una hermosa hija “que en talle de donzella fue llegada”⁶⁵ a la que llamaron Bandaguida.

A pesar de su gran belleza, Bandaguida “que en gran parte del mundo otra mujer de su grandeza ni de su sangre que su igual fuesse no se podía hallar”⁶⁶. no llegó a tener ningún pretendiente por el temor que tenían todos de acercarse al feroz padre. Al ver que se quedaría sola, se enamoró del padre y decidió matar a su madre. De esta unión incestuosa nació un gigante monstruoso completamente cubierto de pelo, y “encima había conchas sobrepuestas unas obre otras tan

⁶⁴ Garci Rodríguez de Montalvo, *Amadis de Gaula*, ed. Juan Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra, 1998. véase capítulo LXXIII.

⁶⁵ *Ibid.*, p.1130.

fuertes, que ninguna arma las podía pasar".⁶⁷ Encima de los hombros tenía un par de largas alas de piel negra; grandes pies y manos; brazos muy fuertes, como de león y, en vez de dedos, cinco garras de águila; dos dientes de cincuenta centímetros en la boca y unos enormes ojos de color rojo y café. Podía correr más rápido que un venado lo cual le facilitaba su mayor pasatiempo: comer humanos⁶⁸.

Lo maravilloso de este gigante se basa en la combinación de diferentes animales; es un híbrido. En el Medioevo se creía que todos los seres estaban formados por el equilibrio perfecto entre los cuatro elementos: agua, tierra, aire y fuego. La armonía persistía mientras no se unieran dos elementos contrarios. Cualquier desequilibrio entre estos elementos daba como resultado un ser monstruoso. De ahí que la hija de Bandaguido y Bandaguida tenga al mismo tiempo escamas y pelo; manos que en lugar de dedos tienen garras. Es, una bestia que representa al mismo tiempo a los seres acuáticos por las conchas, a los terrestres en la forma del cuerpo y a las aéreos por las alas y las garras.

Entre las características de este monstruo está la de ser muy peludo. Los gigantes eran en muchas ocasiones representados con mucho pelo. El cabello abundante era un símbolo de fortaleza y poder.⁶⁹ En la *Historia de los Reyes de Britania* de Geoffrey de Monmouth aparece un gigante que se enfrenta a los reyes para quitarles el pelo y con él hacerse su pelliza. Este ser bestial mandó una carta al rey Arturo ordenándole que se cortara la barba y que se la mandara para completar su pelliza. A cambio de ello, le prometía ponerla encima del pelo de los demás reyes. En caso de no cumplir su mandato lo desafiaba a combatir en un

⁶⁶ *Ibid.*, p.1131.

⁶⁷ *Ibid.*, p.1131.

⁶⁸ *Ibid.*, p.1133.

⁶⁹ El crecimiento del pelo, como simbolismo de fuerza y de poder, es ejemplificado por Sansón.

duelo en el que el vencedor se quedaría con la pelliza.⁷⁰ El que los gigantes tengan mucho pelo es una demostración de fortaleza y de mayor bravura.

c) Isla de la Torre Bermeja

Reino del gigante Balán⁷¹, ser hádico, hijo del bravo Madanfabil, al cual el Amadís tuvo que matar en la batalla que rey el Cildadán tuvo con Lisualte y en la que murieron muchos gigantes. En esa batalla, Balán quedó herido, mancebo, en poder de la Isla de la Torre Bermeja la cual está localizada en el océano Atlántico y tiene, en la costa del Este, un castillo impresionante con muchas torres. entre la que se encuentra una torre por la cual recibe su nombre.

Un tal José, hijo del José de Arimathea que llevó el santo Grial a Britania, descubrió y conquistó esta isla y construyó un castillo como refugio para los cristianos. Sin embargo, una raza de gigantes entró a la isla y volvió prisioneros a todos los habitantes.

Al contrario de lo que sucede en la Isla del Demonio, en esta isla no existe sólo una familia de gigantes, sino toda una raza que se adueñara del territorio. Además hay un señor feudal: Balán (para serlo, debe tener vasallos que en este caso serán gigantes) que pone como norma el que todos los visitantes que lleguen a la isla y la deseen visitar deben, antes, enfrentarse con él. Si el visitante pierde es inmediatamente encarcelado de por vida. En cambio, si vence, se le permite visitar libremente el lugar.

Los gigantes son aquí, de nuevo, lo que vuelve maravilloso a esta isla. Sin embargo, también hay una descripción de la Torre Bermeja que nos dice que esta decorada por las piedras más hermosas del mundo. La descripción de ellas está hiperbolizada para demostrar que se trata de una tierra rica y poderosa no sólo por los gigantes sino por las joyas. Así mismo, se nos dice que es una tierra muy fértil

⁷⁰ Geoffrey de Monmouth, *Historia de los reyes de Britania*, ed. de Luis Alberto de Cuenca, Madrid: Siruela, 1984, p. 171.

⁷¹ Véase Garci Rodríguez de Montalvo, *op.cit.*, capítulo CXXVIII.

en la que crecen "frutas de todas las naturas como de todas las más preciadas y estimadas especias del mundo"⁷². Este tipo de descripción recuerda mucho al de las ciudades maravillosas del *Caballero Zifar* en las que se muestra el poder del reino por medio de la hiperbolización de las construcciones con joyas y de la fertilidad.

d) Isla de Mongaza

Esta isla⁷³ no tiene otro atractivo o repelente que la terrible bestia que habita en ella.. Se trata de una isla protegida por fortificaciones y que está habitada por el gigante Famongomadán, que con sólo ser nombrado aterroriza a todo aquel que lo ha conocido. Es un ser hádico que tiene las características típicas de los gigantes: una fuerza impresionante, tamaño desmesurado y una crueldad infinita. Fomongodomón sirve como ejemplo de que los gigantes son seres que encarnan los excesos: uno de sus terribles hábitos, al igual que el de los del relato mítico teutónico, es el de violar y "degollar muchas donzellas delante de un ídolo que en el Lago Hirviente tenía"⁷⁴.

e) Isla Firme

Esta es otra de las islas en las que aparece un gigante⁷⁵, sin embargo, para el momento en el que suceden los hechos de la historia el caballero Apolodión ya lo ha matado. El relato se desarrolla más bien en un ambiente mágico generado por las artes ocultas de una persona.

A pesar de su nombre, la Isla Firme es una península unida a un continente por un pedazo estrecho de tierra. Fue descubierta y conquistada por el sobrino del

⁷² *Ibid.*, p. 1651.

⁷³ *Ibid.*, capítulo LV.

⁷⁴ *Ibid.*, p. 786.

⁷⁵ *Ibid.*, véase capítulo XLIV.

emperador de Constantinopla, Apolodion (quien llegó a la isla con su esposa Grimanesa) después de matar al gigante que vivía en la isla.

Las situaciones maravillosas de esta isla ocurren a partir de un hechizo que hace el propio Apolodión cuando, al morir el emperador de Constantinopla, fue nombrado sucesor del trono y tuvo que dejar la isla. Antes de partir, dejó encantada la isla para que sólo pudiera reinar el perfecto caballero y su esposa.

A través de las ciencias ocultas Apolodión, produce un hechizo que permite que sucedan acontecimientos sobrenaturales en la isla. El fin de su encantamiento es que sólo pueda gobernar la isla alguien capaz de superarlo. La magia permite que se transgredan las leyes naturales sin que haya una ruptura con la realidad común pero también se están justificando las situaciones sobrenaturales por medio del encantamiento.

Para lograr su cometido, Apolodión plantó un jardín hermosísimo lleno de árboles de todos tipos y, alrededor, mandó construir una pared enorme con un arco como única entrada, encima de la que erigió una estatua de un hombre tocando una trompeta. En medio del jardín hizo una pequeña construcción con cuatro estancias muy ricamente decoradas. En una de éstas colocó dos estatuas de él y de su esposa, tan reales que parecían tener vida. Al lado de ellos había una piedra de jaspe en la que estaba escrito lo siguiente: de hoy en adelante nadie entrará que haya ido en contra de los sagrados principios del amor, porque la estatua que ven aquí hará sonar de tal manera la trompeta, dejando salir bocanadas de humo y fuego que paralizarán al visitante. En cambio, si la persona que entra es leal y amorosa, ella o él pasará sin ningún impedimento y la trompeta dejará salir un sonido tan melodioso que encantará a todos los que lo escuchen. Debido a su virtud podrán ver nuestras estatuas y cómo, sin que nadie lo escriba, aparecen sus nombres en la piedra de jaspe.

Apolodión encantó también la estancia en la que él y la reina habían compartido momentos amorosos. Puso dos columnas: una frente a la puerta de cobre y la otra, de piedra, del lado contrario y prohibió la entrada a todo hombre

que no fuera mejor guerrero que él y a toda mujer que no fuera más bella que Grimanesa.

Todo caballero que no pudiera pasar la columna de cobre, debía dejar sus armas fuera del cuarto; aquellos que fueran detenidos por la columna de piedra tenían que dejar sus espadas; aquellos que no pudieran ir más allá de la columna de piedra tenían que dejar sus escudos. Finalmente, aquellos que pasaran las dos columnas pero que no logaran llegar a la estancia tenían que dejar sus espuelas. Las mujeres sólo tenían que decir su nombre, el cual quedaba escrito en el punto al que llegaran.

El hechizo que hace Apolodión en la isla hace posible que tanto el espacio del jardín como el de sus construcciones estén fuera del espacio real. Nadie puede introducirse en ellos a menos de que cumpla con los requisitos que ha impuesto Apolodión. Ese hechizo ocasiona que todo lo que sucede dentro del terreno encantado, funcione bajo unas leyes sobrenaturales que permiten que la estatua y que las columnas sepan, sientan, que aquel o aquella que está entrando tiene ciertas cualidades. Los sonidos que emite la trompeta son sobrenaturales ya que, o se trata del sonido más aturdidor y espantoso que se haya escuchado jamás capaz de petrificar a una persona, o del sonido más melodioso y encantador que los oídos hayan escuchado.

f) **Peña de la Doncella Encantadora**⁷⁶

En medio del mar hay una isla con una piedra enorme que parece llegar al cielo. La piedra recibió su nombre por una mujer que gobernaba la isla en los tiempos antiguos que "trabajó de saber las artes mágicas y nigromancia".⁷⁷ Se dice que muchos barcos de Holanda y de Irlanda cruzaban las aguas de la isla. Por medio de artes mágicas, la dama los atraía hacia las rocas en donde les robaba todo su cargamento y luego los hacía prisioneros por el tiempo que ella quisiera.

⁷⁶*Ibid*, pp. 1695-1698.

A veces los hacía pelear uno contra otro hasta que morían o estaban seriamente heridos.

Un día la joven capturó a un caballero "hombre fermoso y asaz valente en armas, de edad de veinticinco años"⁷⁸ que provenía de la isla de Creta y se enamoró locamente de él. El joven, a su vez, pretendió amarla. Sucedió que en una ocasión estaban sentados en lo alto de la roca, sobre el mar, haciendo como si la fuera a abrazar con "gran amor", la tiró hacia el barranco y "dio con ella de la peña ayuso tan grande caída, que toda fue hecha pieçás".⁷⁹ Una vez que se hubo deshecho de la dama mágica, liberó a los prisioneros y se hizo a la mar, llevándose con él prácticamente todas las riquezas de la joven. Sin embargo, no pudo entrar a uno de los cuartos más ricos del palacio y lo dejó con todas las riquezas. Ese tesoro quedó encantado por un hechizo mágico que no había podido deshacerse.

La creencia en hechiceras capaces de atraer jóvenes a su reino para robarlos o enamorarlos haciéndolos olvidar de dónde venían o transformándolos, es muy común en la mitología y en la Edad Media. De hecho, la historia de esta hechicera recuerda mucho a la de Circe que, al igual que ésta, era una maga que atraía a los viajeros, les daba de cenar y luego con sus poderes los convertía en animales que encerraba en un establo, quedándose, luego, con sus riquezas. Circe, al igual que la hija de Argos, se enamoró de un hombre: Ulises, al cual no pudo convertir en animal porque éste había tomado una pócima mágica que lo protegía de las artes ocultas de Circe.

En el Medioevo son comunes las hechiceras que atraen a los hombres hasta su mundo sobrenatural para gozar de su amor o para someterlo a su voluntad y llevarlo a vivir con ellas. Esta joven, sin embargo, atrae a los viajeros con la

⁷⁷ *Ibid.*, pp. 1695-1698.

⁷⁸ *Ibid.*, p. 1670.

⁷⁹ *Ibid.*, p.1697.

intención de robarlos. Su poder, al igual que el de las otras hechiceras, se basa en las ciencias ocultas de las cuales se vale para lograr su cometido.

El poder de esta joven va más allá de la muerte. Aquellos que han logrado escalar la roca para llegar al cuarto durante el invierno, que es cuando las bestias salvajes están invernando y pueden pasar, cuentan que no han podido entrar a la recámara encantada. Dicen que en la puerta hay letras escritas con sangre y una lista en la que aparece el nombre del caballero destinado a entrar a esa cuarto una vez que haya podido sacar la espada que está atorada en la manija de la puerta⁸⁰.

Conclusiones

Tanto en el *Caballero Zifar* como en el *Amadís de Gaula* los lugares maravillosos son un punto clave para el desenvolvimiento y el lucimiento del caballero. En ellos, podrán mostrar su valentía y su destreza en las armas luchando contra seres sobrenaturales tan valientes y tan fuertes como ellos. Tal es el caso de lo que sucede en el *Amadís de Gaula* en el que este caballero luchará contra gigantes con el fin de mostrar su superioridad en todos los sentidos. En el *Caballero Zifar*, sin embargo, esto no se da con tanta fuerza porque, más que seguir el modelo artúrico, el caballero sigue la voluntad divina; todas sus hazañas y todas las maravillas tendrán sentido porque las dispuso Dios. Así, mientras que en el *Caballero Zifar* los lugares maravillosos estarán presentes Dios o el Diablo, en el *Amadís de Gaula* los seres sobrenaturales pertenecerán más bien a un mundo hádico o encantado en el que las leyes divinas quedan relegadas a otro nivel.

A pesar de ser libros pertenecientes a la ficción, los elementos maravillosos en las novelas de caballerías no tienen sólo un fin constructivo, están ahí como una imagen de la imaginación, de los deseos y de los sueños de los habitantes de

⁸⁰ *Ibid*, p. 1698.

la Europa medieval. No hay que olvidar que aunque muchos de los lugares y de los seres descritos son sólo parte de la creación literaria, reflejan una visión en la que el universo de lo maravilloso es paralelo al de lo común y que, juntos, forman la realidad medieval.

2.2 Libros de viajes

El afán por descubrir el mundo, por surcar los mares en busca de las tierras lejanas, en busca de lugares nunca antes vistos fue común en la Edad Media. En una época en la que muchos sitios de la Tierra quedaban sin descubrir, sitios a los que la imaginación había ido llenando de maravillas, los peregrinos, los mercaderes, los caballeros viajaban por el mundo ya fuera con motivos religiosos, intereses comerciales, en busca de aventuras o, incluso, con una visión científica.

La curiosidad por recorrer el mundo y ver, ser testigos de la belleza exótica que abarcaba los sitios desconocidos fue una práctica común que, afortunadamente, en ocasiones, quedó plasmada en papel para dejar testimonio escrito de las experiencias vividas. Así, se creó una literatura de viajes en la que se describieron seres, plantas, ciudades, reinos fascinantes, una literatura que abarca desde relatos de peregrinación, de aventuras, descripciones admirables del Oriente, hasta viajes que hoy en día clasificaríamos como imaginarios, como fingidos, pero que en el Medioevo fueron aceptados como un reflejo del Lejano Mundo. Tal es el caso de el *Libro de las maravillas del mundo* de Juan de Mandavila.

La búsqueda de lugares maravillosos llenos de monstruos, gigantes, sirenas, obedece a una tradición clásica en la que los héroes como Ulises, Hércules, debían mostrar su valentía, su fuerza, luchando contra seres sobrenaturales. Luego, a finales del Medioevo se retoma esa tradición en los viajes que hacen caballeros, aventureros, navegantes, con el fin de recorrer y conocer las tierras maravillosas de las que habían oído hablar en diversas ocasiones.

Los libros de viajes tienen en común ciertos rasgos artísticos y formales que los configuran; rasgos que Miguel Ángel Pérez Priego ha expuesto en su "Estudio Literario de los Libros de Viajes Medievales"⁸¹. En primer lugar, todas estas narraciones se crean alrededor de un itinerario, de un recorrido que el navegante irá narrando en primera persona siendo él mismo, además, el protagonista del relato. Así, irá describiendo los lugares recorridos, uno a uno, sin necesidad de encontrar en ellos más lazo de unión que el viaje mismo.

Pero el rasgo más importante de estos libros es la descripción de las tierras recorridas. Mencionar todo aquello visto para dejar testimonio de su existencia, ciudades, costumbres, habitantes. De tal forma que las ciudades, los reinos, "irán constituyendo los verdaderos núcleos narrativos, en torno a los cuales se organiza el resto del relato".⁸²

Para analizar los lugares maravillosos escogí dos libros de viajes. El primero es el *Libro de las maravillas del mundo* de Juan de Mandavila que hace un recorrido a través del Lejano Mundo, describiendo todos los lugares maravillosos de los que se ha tenido noticia en el Oriente. Pasa por gran cantidad de lugares exóticos, mágicos, hádicos, extraordinarios en los que el lugar se vuelve maravilloso no sólo por las descripciones de sus paisajes y de su geografía, sino por los personajes, o por ciertos objetos sobrenaturales. El segundo, es un viaje de peregrinación, *El viaje de san Brandán*, en el que un abad, San Brandán, describe su recorrido por los reinos divinos a los que llegará con ayuda de Dios.

2.2.1 Lugares maravillosos en *Libro de las maravillas del mundo* de Juan de Mandavila.

A pesar de que hoy en día se le considera un libro ficticio, este texto que data, aproximadamente, de 1356, fue entendido, a finales de la Edad Media, como el testimonio de un viaje verdadero hecho por el inglés Juan de Mandavila.

⁸¹ Miguel Ángel Pérez Priego, "Estudio literario de los libros de viajes medievales". *EPOS*, I, 1984, p. 217-239.

Durante el siglo XIV fue una de las lecturas predilectas de los europeos, a tal grado que fue traducido a varios idiomas, entre ellos al castellano en el siglo XVI, siendo una de las mayores influencias para el desarrollo del género en España.

Su autor, del que se conoce muy poco, se creyó que fue un caballero inglés nacido en San Albain, que en 1322 partió en un largo viaje hacia Jerusalén, los países musulmanes, la India, China, hasta regresar a Europa alrededor del año 1350. Sin embargo, surgieron datos que negaron esta versión, cuando un viajero alemán, en 1462, encontró en una lápida de una iglesia en la que yacía el verdadero Juan de Mandavila, conde de Monfort, señor de la isla de Capdy y el castillo de Perouse.⁸³

Sea quien fuere el autor, el texto que hoy sabemos se basa tanto en las descripciones obtenidas por los viajes del autor, como en los conocimientos adquiridos por noticias, lecturas de Plinio, Ordorico de Pordenone, Beavuais, Marco Polo, etc., es un fascinante recorrido por lugares comunes y maravillosos.

En el texto, Juan de Mandevila se hace a la mar para descubrir las tierras exóticas, extraordinarias, mágicas y milagrosas de las que ha tenido noticia. Algunos de esos lugares son maravillosos únicamente por su descripción geográfica y ambiental. Sin embargo, hay varios de ellos que los son por sus objetos o por sus seres. Comenzaré hablando de los lugares maravillosos de los cuales se habla desde el principio hasta el final del libro. Como son tantos, decidí basarme en los diecinueve lugares maravillosos que distinguen Alberto Manguel y Gianni Guadalupi, en su *Dictionary of Imaginary Places*.⁸⁴

⁸² Garcí Rodríguez de Montalvo, *op.cit.*, p. 227.

⁸³ Juan de Mandavila, *Libro de las maravillas del mundo*, ed. de Gonzalo Santoja, Madrid: Visor, 1984, p. 8.

⁸⁴ Alberto Manguel, Gianni Guadalupi, *The Dictionary of Imaginary Places*, New York: Harcourt Brace, 2000. Véase Mandeville, Sir John.

2.2.1.1 Islas

Como sucede en otros libros, las islas siempre son un espacio apto para albergar maravillas por su condición primitiva, apartada del resto del mundo. Al estar lejanas del resto de la civilización, se convierten en el punto de arranque desde el que la imaginación creará gran cantidad de mitos y leyendas maravillosas que quizá tienen su raíz en algún aspecto natural.

El universo de lo maravilloso y el de lo común, coinciden en las islas y, por ello, podrán encontrarse mezcladas situaciones u objetos absolutamente normales con seres y lugares maravillosos. Un ejemplo de esto se ve en la isla de Silha, que está infestada de bestias sobrenaturales y comunes (dragones, serpientes y cocodrilos), sin que se haga una descripción más a fondo de alguna de ellas. Todas son seres peligrosos, monstruosos, y, si se piensa, ninguna es, físicamente, más impresionante que la otra. Sin embargo, hay una característica maravillosa que los atañe a todos: sólo atacan a la gente que nació en la isla. Así pues, lo sobrenatural y lo común son vistos, en este caso, como dos aspectos de la realidad sin que ninguno tenga más importancia que el otro.

a) Mar Arenoso

No obstante, hay ocasiones en las que la mayor parte de la descripción de un lugar es maravillosa. Tal es el caso del Mar Arenoso de la isla de Pentersona. Juan de Mandavila dice que ese mar está completamente seco y cubierto de arena y cascajo y, a pesar de no tener agua, tiene olas como cualquier otro mar, peces y un río sólido en el cual fluyen tres veces por semana piedras preciosas que vienen de la montaña: "la mar arenosa que es toda de arena y polvo, sin gota de agua, la cual arena se mueve a grandes hondas, a manera de la mar".⁸⁵

⁸⁵ Juan de Mandavila, *op.cit.*, p.. 165.

En Pentersona, el espacio es por completo sobrenatural y ha roto totalmente con las leyes de la Naturaleza. Es por ello que dos de los elementos naturales cambian su función: la tierra empieza a moverse como agua y a tener animales acuáticos. Imaginémonos esto: pequeños peces abriéndose paso con sus aletas entre la arena. Peces secos, terrosos, como su habitat, peces casi lombrices. ¡Fascinante, encantador! Y, sin embargo, destruye toda idea de la realidad común.

Pero eso no es todo, en los alrededores del mar cascajoso también se deforma toda la Naturaleza: crecen árboles que dan frutos cada medio día. que se encogen y se meten en la tierra durante la noche. Nacen, duermen y renacen a su ritmo. Es decir, controlan su propio tiempo, un tiempo maravilloso. En esta isla, lo maravilloso va más allá de la ruptura del tiempo y del espacio común. Las descripciones que se hacen del castillo en el que habita el rey⁸⁶ son parecidas a las que encontramos en *El Caballero Zifar*.

Al igual que en las Ínsulas Dotadas, el rey de Pentersona, el Preste Juan, habita en un palacio impresionante. Las puertas del palacio están hechas de sardónica y marfil. Las ventanas son de cristal y las mesas son de amatistas, oro y esmeralda. Las escaleras que llevan al trono están construidas de ónix, cristal, jaspe verde, sardónica, y crisólito, con oro, perlas y piedras preciosas. Los lados del trono son esmeraldas. Las columnas de la recámara del rey están hechas de oro y la cabecera de la cama real es de zafiros y de oro. Las torres del palacio están levantadas con redondas aros de oro en los que los rubíes brillan en la noche.⁸⁷

Como sucede con las Insulas Dotadas o con la ciudad del lago en *El Caballero Zifar* las joyas son un elemento importantísimo dentro de la descripción de una ciudad maravillosa debido a que muestran riqueza pero, sobre todo, poder. Así pues, existe otro lugar en el que el elemento sobrenatural de toda la isla se basa en la descripción de una joya: en la isla de Nacumera, otro lugar que

⁸⁶ Ibid, p. 164, 165.

⁸⁷ Ibid, p. 167.

cita Juan de Mandavila, hay una rubí de un tamaño maravilloso que recuerda a los descritos en las novelas de caballerías, es en la isla de Nacumera en la que el rey de esta isla tiene colgado del cuello “un rubi de Oriente, el cual es de muy gran valor, que tiene cerca de un pie de largo e cinco dedos en ancho.”⁸⁸

Sin embargo, la función en ambos libros cambia. Mientras que en las novelas de caballerías ese poder está justificado porque ese lugar será en el que el caballero se volverá señor, en este libro es sólo una muestra del gran poder que tiene un señor que habita en una isla distante de Europa.

b) Isla de Cavalet

Juan de Mandavila también habla de otro lugar en el que suceden cosas maravillosas y en las que el poder se muestra no con joyas sino con alimento: en la isla de Cavalet⁸⁹, como regalo divino al rey (que tiene mil esposas e hijos con todas) por obedecer la ley de “crecer y multiplicarse”, el mar de ese lugar está repleto de peces provenientes de todo el mundo que pasan una vez al año por la costa. Son tantos y tan numerosos que se pueden ver a simple vista y pescarlos con la mano. Cada año, una especie llega al mar de la isla por tres días y se va para dejar espacio a la siguiente especie.

Este tipo de maravilla podemos clasificarla como milagrosa ya que se debe a los poderes divinos que premian por “una buena acción” religiosa.⁹⁰ Dios premia al rey mandándole todo tipo de peces que son, en la Edad Media, símbolo de fecundidad. Así pues, el buen comportamiento del rey es reflejado en el número de peces del lago.

Para que esta maravilla se lleve a cabo es fascinante pensar todo los cambios que está sufriendo el mar. El agua está repleta de peces, pero no luchan entre ellos, no se comen, y lo que es aún más impresionante, no son una plaga

⁸⁸ Ibid, p. 127.

⁸⁹ Ibid., p. 123.

⁹⁰ Los peces están relacionados en la simbología con Cristo y con la conversión al cristianismo.

que acaba con el ecosistema acuático. Su paso por Cavalet está justificado por la ley divina y, por ello, no hay muestra alguna de ir en contra de las leyes de la Naturaleza ni de desequilibrar el ecosistema acuático.

Lo maravilloso de Cavalet no se reduce al mar de peces. Existen unos caracoles tan grandes en la isla, que la concha puede ser utilizada como morada. De tal forma que hay varios pueblos en la isla en los que la gente ha hecho sus casas dentro de conchas de caracol⁹¹.

c) Isla de Pathan

Juan de Mandavila describe ciertos elementos que tienen la característica de que expulsan de su cuerpo, ya sea inerte o vivo, hombres, joyas o alimento. Tal es el caso, por ejemplo de los árboles que crecen en la isla de Pathan que dan vino, miel y un veneno contra el cual sólo existe un antídoto (las hojas aplastadas del mismo árbol con agua). O, en la misma isla, unas raíces de caña llamadas tahby (de un tamaño inmenso) que dan piedras preciosas⁹².

Esta fecundidad metamorfoseada, recuerda a los animales con cabezas o miembros de otros seres. Es decir, es un cruce de naturalezas, una fertilidad en la que se intercambian los productos finales dando como resultado riqueza.

Existe otro caso, sin embargo, en el que los frutos de un árbol que, al estar maduros "fiéndolo por medio fallan dentro un animal en carne y en hueso y en sangre, así como un cordero pequeño sin lana, de manera que el hombre come el fruto y el animal."⁹³ En esa isla, sin embargo, las metamorfosis de los seres no se dan únicamente al nacer, sino en el proceso de su vida. Tal es el caso de los viajeros que son convertidos en lobos por los magos o el de los mismos habitantes, que nacen de color amarillo y se van volviendo negros conforme envejecen.

⁹¹ *Ibid.*, p.123.

⁹² *Op.cit.*, p. 161.

En otro lugar de Saba existe una planta, *apium risum*, que también es capaz de metamorfosear el universo de lo común, al de lo maravilloso. Esta planta era recomendada a los visitantes que iban al sepulcro del rey Salomón para que vieran, a través del cristal de la tumba, al rey Salomón bailando con la reina de Saba y luego cómo ambos dormían en la misma cama mientras, en medio de ellos, aparecía una mano roja sosteniendo una espada⁹⁴.

Esta planta mágica que seguramente hoy consideraríamos una droga por producir alucinaciones, para Juan de Mandavila es una llave que hacía posible ver lo que estaba ahí y que era invisible a nuestros ojos. Esto es un claro ejemplo de cómo la ciencia, por medio de las leyes naturales, ha ido transformando los terrenos de lo maravilloso en algo posible, en algo real.

Al igual que para las visiones que produce esta planta existe una explicación científica, en los libros de la alta Edad Media hay descripciones de gran cantidad de objetos maravillosos que siguen perteneciendo al mundo de lo sobrenatural. Tal es el caso de la famosa Fuente de la Juventud que tiene un origen medieval, cuya agua, bebida, hacía posible el rejuvenecimiento del cuerpo humano. La primera noticia que se tiene de ella es "en 1165 en una carta atribuida al Preste Juan (en cuyo mítico reino supuestamente se encontraba)."⁹⁵ Se tenía la idea de que existía un río que fluía del Paraíso y desembocaba en una fuente. Todo aquel que se bañara en ella rejuvenecería. Juan de Mandavila describe esta fuente como un pozo en la montaña de Polombe, en Lomb y dice que él mismo se bañó ahí. El agua huele a especias, cambia de olor y de sabor cada hora y quien bebe de ella tres veces al día nunca se enferma ni envejece.

⁹³ *Ibid.*, p. 160.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 177.

⁹⁵ Luis Weckmann, *La herencia medieval en México*, México: Colmex, FCE, p. 49.

d) Lagos

Los lagos tienen un papel muy importante dentro de los lugares maravillosos, como lo mencioné en el análisis de la ciudad del lago en *El Caballero Zifar*. En general, en todos estos relatos, mantienen una relación simbólica con el abismo, con la muerte. En Juan de Mandavila se menciona un lago en el cual podemos encontrar estas características. Se trata del lago de la isla de Pathan conocido por no tener fondo y, por ello, cualquier cosa que caiga en él, no volverá a salir⁹⁶.

El símbolo del abismo está relacionado con la desaparición de la luz solar al entrar en el agua. La oscuridad da la sensación de infinito, de continuación, ocultando los límites del espacio bajo sus sombras. Al no poderse visualizar esos confines, la imaginación deforma la realidad y crea sus propias normas. Al ser un lago sin fondo, se podría pensar en la posibilidad de que por él se puede llegar al otro lado de la Tierra o adentrarse en los terrenos de la oscuridad y de la muerte.

Sin embargo, Juan de Mandavila menciona otro lago, ubicado en el centro de la isla de Silha, en el que estas características simbólicas del abismo no están presentes, así como tampoco vemos, la relación con el espejo que se encuentra en la ciudad de lago. El elemento maravilloso de ese lugar se basa en la composición del agua la cual, se dice, proviene de las lágrimas que Adán y Eva lloraron durante cien años después de ser expulsados del Paraíso. Y, por la composición del agua es posible que, de vez en cuando, aparezcan piedras preciosas y perlas en el lago⁹⁷.

Quizá este tipo de maravilla, en el que dos seres bíblicos son la causa de un suceso de orden sobrenatural, puede parecernos obra de una rica imaginación. Sin embargo, no debemos olvidar que la mentalidad de los hombres de finales de la Edad Media no dejaba de ser religiosa y, por lo tanto, un dato como el del lago era gustosamente aceptado como una explicación lógica de la realidad. Es decir, a

⁹⁶ Juan de Mandavila, *op.cit.*, p. 122.

pesar de que ésta situación rompe con las leyes naturales, es vista como parte de la realidad porque proviene del tiempo de los primeros habitantes que tenían una duración de vida, como lo dice la Biblia, de cientos de años.

2.2.1.2 Seres maravillosos

Lo maravilloso de los seres de Juan de Mandavila unas veces se basa en su apariencia y otras en cómo actúan. La apariencia los sitúa dentro de diversas especies de seres sobrenaturales como los híbridos, los hombres con cuerpo sobrenatural y los gigantes o pigmeos.

a) Los híbridos

Como he dicho con anterioridad, en la Edad Media se pensaba que los seres monstruosos resultaban por la transgresión de los límites entre los cuatro elementos naturales: agua, tierra, viento y fuego. Cada elemento tenía una carga y existía en relación con otro elemento en una dinámica de armonía u oposición. Así, el agua y la tierra; el fuego y el viento, mantenían una relación armónica, por lo cual era posible encontrar animales que compartieran ambos elementos en una forma natural. No obstante, el fuego y el agua, o el aire y la tierra no podían unirse más que dando como resultado una catástrofe, un monstruo. Por ejemplo, creían que los animales del mar debían estar completamente separados de los del fuego o del aire o producirían a un ser sobrenatural.

La transgresión de los límites de los elementos daba como resultado diversos monstruos que eran una mezcla de diversos animales o de animales con hombres. A todos ellos los llamaré híbridos. Varios de estos híbridos provienen de la mitología clásica: los centauros, la esfinge, los sátiros etc. Uno de ellos, el grifo, está presente en *Juan de Mandavila*, el cual lo sitúa en el país de los arimaspos⁹⁸.

⁹⁷ *Ibid.*, p. 128.

⁹⁸ *Ibid.*, p. 163.

Los grifos son seres pertenecientes a la mitología clásica. Tienen pies de águila, unas alas enormes y cuerpo de león. Juan de Mandavila dice que son vecinos de las doce tribus perdidas de Israel (a los cuales Alejandro Magno captura en unas montañas de las cuales no pueden escapar porque hablan sólo hebreo y nadie comprende su idioma).

Su monstruosidad proviene de la transgresión entre los límites del aire, de la tierra. Tanto el águila como el león son considerados como los más nobles animales de sus territorios y por ello la mezcla de ambos da como resultado a un ser fortísimo y muy poderoso. Sin embargo, la descripción que Juan de Mandavila hace de ellos es un ejemplo típico de la utilización de la hipérbole en la literatura medieval y, por lo tanto, de lo maravilloso extraordinario. Dice que el grifo es más grande y más fuerte que ocho leones de esas tierras, más fuerte y grande que cien águilas, y puede llevar volando a un caballo montado por un hombre. Es decir, es un monstruo extraordinario.

Aunque el grifo es de procedencia clásica, en el Medioevo también se crearon varios de estos seres monstruosos en los que se mezclaban partes de diferentes animales y que podemos encontrar en diferentes textos de viajes.

En Juan de Mandavila, por ejemplo, los Mirmecoleones, son seres que nacen de un espermatozoide de león que ha fecundado un huevo de hormiga, por ello, tienen las extremidades delanteras de león y las traseras de hormiga, sus órganos sexuales están colocados al revés. Debido a su doble naturaleza no puede comer carne (por ser hormiga) ni granos (por ser león) por lo cual mueren de inanición.⁹⁹

Aunque los Mirmecoleones no son seres que transgreden los límites de dos elementos contrarios como el agua y el fuego, sí transgreden los límites naturales dentro de un mismo *habitat* terrestre al juntar un insecto con un mamífero. Estos

⁹⁹ *Ibid.*, p. 175.

seres graciosos son sólo un ejemplo de la gran imaginación que existió durante la Edad Media.

b) Los pigmeos

Lo maravilloso de estos seres radica, al igual que sucede con los gigantes, en su tamaño que viola la norma de la estatura normal. Mientras que el gigante es un ser monstruoso que representa los excesos, el pigmeo es un ser que simboliza la carencia en todos los sentidos. Por ello, no sólo serán de estatura reducida sino que todo lo que los rodea será también escaso. De ahí que sólo vivan seis o siete años.¹⁰⁰

La idea de que es más pequeño de lo usual se basa en el punto de referencia de una estatura normal en una sociedad determinada. Esto es, se dice que un ser es un pigmeo debido a que está yendo en contra de lo que se piensa es un tamaño común en el Medioevo. Pero, ¿qué tan pequeño se debe ser para ser considerado un pigmeo y entrar al universo de lo maravilloso? Juan de Mandavila describe a estos seres como hombres de 67 cm de largo. Es decir, muy pequeños.

Al contrario de los gigantes, estos seres son buenos, gentiles y son los mejores trabajadores de oro, plata, algodón y seda que hay en el mundo. Sin embargo, su corto tamaño no les impide tener como servidores a gente más grande que ellos que les haga el trabajo pesado. Así tienen a hombres de estatura normal, a los cuales consideran como gigantes, que les cultivan su tierra.

Los pigmeos son también de tradición clásica. Homero los menciona en la Iliada como un pueblo de enanos que habitaban en el sur de Egipto o en la región de la India. Quizá la referencia se origina en algún pueblo de gente enana en África central al que, poco a poco, se le atribuyeron las características que lo volvieron maravilloso; desgraciadamente, eso no lo podemos saber.

¹⁰⁰ *Ibid.*, p. 136.

c) Transformaciones encefálicas

En la simbología de la Edad Media la cabeza era la parte más importante del ser ya que es ésta quien gobierna todos los movimientos y sentimientos de la bestia o del hombre. Se pensaba que la cabeza estaba situada por encima del resto del cuerpo para mostrar su superioridad y para regir, desde ahí, todas las emociones y los movimientos.

No es de extrañar que siendo la cabeza la parte fundamental del individuo, y la que controla absolutamente todo, sea el punto del cuerpo que sufre más transformaciones en las creaciones monstruosas de la Edad Media.

Fundamentalmente hay cuatro cambios encefálicos: los que no tienen cabezas, la alteración de rasgos faciales, el intercambio de cabezas y la multiplicación encefálica¹⁰¹.

1. Seres sin cabeza

El principal ser sin cabeza es el llamado Blemmi que vive en una de las islas del archipiélago de Dondum que está localizada en el océano Atlántico.¹⁰² Este ser, de poca estatura, es famoso en la literatura de viajes por no tener cabeza y tener localizados los ojos en sus hombros, la boca en el estómago y la nariz en algún lugar entre los ojos.

Lo maravilloso de estos seres se basa en la transformación del cuerpo humano. Volver el tronco una cabeza de la cual salen las manos suena completamente imaginario, como parte del mundo hádico y no del real. No obstante, si tomamos en cuenta que los libros de viajes son una especie de referencia sobre los países a los cuales, seguramente, muy pocos irán en su vida, estos relatos adquieren una mayor importancia. Los viajeros pueden ser el único

¹⁰¹ Estos no aparecen en Juan de Mandavila. Sin embargo, hay gran cantidad de representaciones de multiplicación encefálica en la Edad Media, por ejemplo, la iconografía de la Trinidad que muestra a Jesús con tres cabezas. Para representaciones de este tipo véase Jurgis Baltrusaitis, *La Edad Media fantástica*, Madrid: Cátedra; 1983, pp. 34-51.

testigo valioso de lo que hay en el Lejano Mundo. Así pues, cuando Juan de Mandavila y otros viajeros como Marco Polo citan estas maravillas, se les otorga confianza y se acepta la posible existencia de esos seres durante la Edad Media.

Es por ello que un filósofo importante como San Agustín se refiere a ellos en un discurso teológico en el que analiza si es posible que se piense que estos seres sean descendientes de Adán y Eva.¹⁰³ Pienso que si se está discutiendo de dónde provienen estos hombres es debido a que, en cierta medida, se cree en ellos y que la realidad del Medioevo está aceptando parte de ese universo maravilloso.

2. Alteración de rasgos faciales

Esta se basa en la sustracción, transformación o aumento de los rasgos faciales, dando como resultado seres sobrenaturales. Estos "hombres" son bastante comunes tanto en la mitología como en la literatura e iconografía medieval.

La transformación más usual de los rasgos faciales es el cíclope el cual pertenece a la mitología clásica y es retomado por la literatura del Medioevo. Los cíclopes son seres salvajes y gigantescos cuya más distinguible característica es la de tener un solo ojo en medio de la frente y una fuerza prodigiosa. En *El libro de Juan de Mandavila*, en el archipiélago de Dondum, aparecen unos monstruos que se dice están emparentados con los cíclopes¹⁰⁴.

Los seres de un solo ojo aparecen en otra ocasión en este libro. Se describe a los arimaspos¹⁰⁵ como una raza de seres maravillosos que tienen un solo ojo y que son conocidos por luchar contra los grifos. El salvajismo de estos monstruos consiste en poder vencer a uno de los híbridos más temibles por su fuerza.

La boca, junto con los labios, es otra de las transformaciones comunes en las personas de las tierras lejanas descritas en este libro. Mandavila atribuye su

¹⁰² Juan de Mandavila, *op.cit.*, p. 131.

¹⁰³ David Williams, *op. cit.*, p.135.

¹⁰⁴ Juan de Mandavila, *op.cit.*, p. 133.

aspecto maravilloso a que descienden de la unión de las mujeres y de los demonios que vinieron a la Tierra durante el reinado del gigante Nimrod el cual construyó la torre de Babilonia: uno tiene la cara plana, sin nariz y sin boca; otros son gente que tiene labios tan grandes que se tapa con ellos del sol; otros son enanos que no tienen boca y que comen por medio de un agujero que poseen en la cabeza¹⁰⁶, otros tienen las orejas enormes con las cuales se cubren todo el cuerpo¹⁰⁷.

3. Intercambio de cabezas

Los seres con cabezas de otras bestias son muy numerosos en la mitología y en la Edad Media. La combinación de dos animales responde a la unión de dos naturalezas en un solo cuerpo. Al ser la cabeza la de un animal y el cuerpo el de un hombre, seguramente la actuación de la bestia será salvaje. En cambio, si es al contrario, digamos por ejemplo un ave con cabeza de hombre, será mucho más racional. Es decir, la cabeza será la que formará la identidad. Este comportamiento salvaje podemos verlo en Juan de Mandavila en un pueblo de cinocéfalos, hombres con cabeza de perro¹⁰⁸. Estos seres no se comportan de forma humana, sino que ladran todas las palabras y comen carne cruda. Otro ejemplo podemos encontrarlo en la isla de Pentersona en la cual hay hombres con cuernos que gruñen como cochinos.¹⁰⁹

Debido a que la cabeza es la parte que imprime la identidad en el resto del cuerpo, en la Edad Media se pensaba que todas las cabezas de hombre, con cuerpo de animal, se trataban de un hombre deforme, mientras que si era una cabeza de animal con cuerpo humano se trataba de un animal deforme.

La cabeza es la parte más importante del cuerpo por ser la que gobierna los sentidos, la razón y los movimientos, pero también por ser la que maneja el habla.

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 163.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 131.

¹⁰⁷ *Ibid.*, p. 137.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 127.

¹⁰⁹ *Ibid.*, p. 166.

La forma de expresión de los diferentes monstruos será acorde a su naturaleza. De tal forma que la cabeza de perro de los cinocéfalos es la causante de sus ladridos así como de sus acciones perrunas.

El habla distingue a los hombres de los animales. La habilidad de comunicarse anuncia una naturaleza racional. La deformación en la manera de expresarse de los humanos implica un descenso en el ser humano, una pérdida en su bien formado cuerpo.

Sin embargo, la cabeza no dicta siempre la forma de expresión de estos seres sobrenaturales, hay ocasiones en las que los humanos se expresarán como aquello que comen. Tal es el caso de los habitantes de la isla de Tracoda los cuales se alimentan de carne de serpiente y, por lo tanto, no hablan, sisean¹¹⁰. Esto implica que el alimento es capaz de transformar el cuerpo y la naturaleza del hombre en una bestia salvaje.

d) Cambio de cuerpo

La cabeza, por supuesto, no es lo único que sufre cambios en los monstruos del Medioevo, en su imaginación también conciben seres a los que les aumentan o quitan partes del cuerpo. Las partes más comunes que sufren transformaciones suelen ser los brazos, piernas o miembros sexuales.

Lo maravilloso muchas veces no está en la multiplicación o en la falta de los diferentes miembros, sino en cómo camina o actúa con ellos. Así, por ejemplo en las islas de Dondum hay seres que caminan en cuatro patas y que brincan de un árbol a otro como changos y hay personas que caminan con sus rodillas y que tienen ocho dedos en cada pie¹¹¹.

Uno de las bestias más conocidas por sus transformaciones genitales son los hermafroditas (seres que tienen tanto el aparato sexual femenino como el masculino) los cuales están presentes en la mitología clásica y en la Edad Media.

¹¹⁰ *Ibid.*, p. 127.

¹¹¹ *Ibid.*, p. 137.

Juan de Mandavila también los sitúa en las islas del archipiélago de Dondum junto con todos los otros personajes maravillosos: "Hay en otra isla unos hombre y mujeres que se tienen en uno pegados, y no tienen más de una teta. E tienen miembros de hombre y de mujer cada uno dellos; y usan de aquel que quieren."¹¹²

e) Caníbales

Un ser maravilloso muy común es el caníbal, el cual se le considera salvaje por su alimentación. Estos seres odiados, despreciados y temidos por comer la carne humana están presentes, también, en casi todas las culturas. El miedo a estas bestias corresponde, en parte, a que el caníbal no sólo se está comiendo la carne sino el espíritu de la persona muerta. Eso es lo más terrorífico.

Es decir, la muerte como liberación del espíritu implica que el cuerpo sufra la descomposición natural, sin embargo, el que esa liberación tenga lugar dentro del cuerpo de otra persona, implica que ese espíritu se está quedando dentro del caníbal. Es una forma de metamorfosearse en otro ser. Es muy común, por ello, que se coman precisamente a personas queridas para quedarse con su espíritu. Un ejemplo de eso lo encontramos en *Juan de Mandavila* en los habitantes de Dondum, emparentados con los cíclopes. Son bestias gigantes que tienen un solo ojo en mitad de la frente y que muestran su gran compañerismo comiéndose a sus amigos muertos. Cuando algún pariente o amigo suyo se enferma, van con un cura y le preguntan si su amigo va a morir. En caso de que les conteste afirmativamente el enfermo es sofocado, cortado en pedazos y luego, es comido solemnemente en un banquete al cual se invita a los parientes y amigos. Sólo los huesos son enterrados porque el espíritu quedo dentro de ellos.¹¹³

¹¹² *Ibid.*, p. 132.

¹¹³ *Ibid.*, p. 129.

f) Costumbres maravillosas

Existen varios personajes que son maravillosos, no por las características que los conforman sino por cómo actúan. Es decir, la forma en la que viven, cómo se comportan, qué comen, etc., es lo que los vuelve sobrenaturales. Tal es el caso de seres como los que habitan en el territorio de Leche que se dedican a luchar, a matar y a tomar la sangre humana de sus cautivos y que, según la tradición de sus habitantes, la persona que más mate será más respetada. O como los habitantes de Bragman cuya única característica, que los saca de lo natural, es que viven estrictamente bajo los Diez Mandamientos (lo cual los vuelve un pueblo sumamente aburrido).

Todos estos pueblos los podemos clasificar como maravillosos no por la descripción exótica o extraordinaria que se hace del lugar o de las personas que lo habitan (las cuales podemos clasificar dentro del universo de lo común), sino por la forma en la que viven que está inmersa en el mundo maravilloso. Así, serán las costumbres las que causarán asombro en los viajeros y de las cuales éstos hablarán más tarde.

Al igual que lo que ocurre con la descripción de los personajes, hay unos que son totalmente de creación medieval y otros de los que se ha hablado en relatos míticos y en leyendas, desde mucho tiempo antes.

Uno de los lugares que está presente en varios relatos míticos y en leyendas es el reino de las Amazonas¹¹⁴, un reino gobernado por mujeres. Juan de Mandavila lo describe como un imperio rico en piedras preciosas de color verde, habitado sólo por mujeres guerreras que se cortan un pecho para poder lanzar mejor las flechas. No toleran la presencia de hombres libres en su territorio, excepto una vez al año que hacen un festival para asegurar la continuación de su raza. Invitan a hombres crédulos de las tierras aledañas y, una vez que los han utilizado para concebir, los convierten en eunucos y los vuelven sus esclavos.

¹¹⁴ Ibid., p. 162.

Todos los niños que nacen como resultado de esa fiesta son mandados a vivir fuera del imperio. Las Amazonas sólo aceptan niñas a las cuales educarán como guerreras desde edad temprana.

El mito de las Amazonas se remonta a la Antigüedad cuando los helenos las situaban en Asia Menor. Luego son descritas en la mitología clásica como un pueblo de mujeres, descendientes del dios de la guerra Ares, que sólo aceptaban a hombres para procrear y que, si daban a luz hijos varones, los mutilaban volviéndolos ciegos y cojos. Si daban a luz hijas les cortaban un pecho para que no les estorbase al manejar el arco, lo cual explica su nombre (*α-μαζων* significa las que no tienen pecho).

El relato mítico de estas mujeres maravillosas fue tan famoso que todos los viajeros que, a finales de la Edad Media, iban en busca del Otro Mundo creían haberlas visto. Es decir, en la realidad de los viajeros del Medioevo el reino de estas mujeres era tan real como cualquier otro.

Esta búsqueda continuó: cuando los españoles llegaron a América mandaban cartas a los reyes explicando la situación del Nuevo Mundo. Su deseo por ver a estos seres maravillosos descritos por Juan de Mandavila o Marco Polo, los llevó a creer que las Amazonas, vivían en las Américas. Así, por ejemplo:

Diego de Velázquez, en sus Instrucciones a Cortés del 23 de octubre de 1518 con las cuales lo envía a seguir las huellas de Grijalva, y le ordena buscar varios seres míticos entre los que figuran las Amazonas. Cortés, por su parte, hace bien su trabajo y le escribe al rey Carlos V, en 1527, informándole que, posiblemente, encontró una tierra de Amazonas¹¹⁵

La forma maravillosa en la que se comportaban estas mujeres, excluyendo y mutilando a los hombres, se aceptó como una parte del universo común. Lo único que era necesario era encontrar el sitio exacto en el que se encontraban. Esto mismo sucedió con muchos otros seres o lugares maravillosos. Sin embargo, la

¹¹⁵ Luis Weckmann, *La herencia medieval de México*, México: FCE, El colegio de México, 1994

falta de apariencia sobrenatural en estas mujeres, hacía más fácil que se confiara en su existencia.

Juan de Mandavila describe, en su recorrido, otras costumbres maravillosas de diferentes personajes que al no romper con ninguna ley natural, pueden ser vistos como parte del universo común. Tal es el caso de los habitantes de la isla de Chana, conocidos principalmente por sus creencias religiosas ya que adoran a lo primero que ven en la mañana. Esto causa grandes confusiones debido a los cambios repentinos de creencias en la isla.

Otro ejemplo de una costumbre maravillosa que, aunque primitiva, no rompe con las leyes naturales pero sí con las costumbres, y es por ello que nos impresiona, es la práctica de la isla de Caffolos: cuando un amigo se enferma, los nativos, en nombre de la amistad, lo cuelgan de un árbol porque, dicen, es mejor que los ángeles de Dios se lo coman a que lo devoren los gusanos. Así mismo, en una isla cercana hay perros entrenados para matar a los enfermos, evitándoles con ello el dolor de la muerte agónica.¹¹⁶

Así pues, Juan de Mandavila hace un recorrido a través de lugares maravillosos en los que los seres, las costumbres, las descripciones son un paseo, un recorrido por la imaginación tanto de los hombres de su época, como los de la Antigüedad. Es un paseo a través del Lejano Mundo, de esas regiones inalcanzables, lejanas, desconocidas para los habitantes de la Europa Medieval.

2.2.2 *Viaje de San Brandán*

El viaje de san Brandán es escrito por Benedeit por encargo real en el siglo XII, a la cultura anglo-normanda y luego es traducido al castellano.

San Brandán es un santo irlandés que nació en el siglo VI, precisamente en la época en que los monjes de Irlanda e Inglaterra, después de ser expulsados de

¹¹⁶ Juan de Mandavila, op.cit., p. 125.

sus tierras, comenzaban la *perginatio pro Christo* e iban en camino de fundar nuevos monasterios.

Como una *Eneida* cristianizada, San Brandán se embarca con catorce monjes en un recorrido que durará siete años y cuyo fin es encontrar el Paraíso. En ese recorrido, vivirán batallas, pérdidas y, sobre todo, serán testigos de las maravillas del Lejano Mundo y luego, como Virigilio, en la Divina Comedia, pasarán por el infierno para poder llegar al Paraíso.

San Brandán se aleja de los falsos bienes del siglo intentando hacer suyo el Lejano Mundo. Se apropia de lo que desconoce y vuelve suyo el universo de lo maravilloso, alejándose del cotidiano. Por ello, al embarcarse en la nave de regreso al mundo real, sólo puede esperar el viaje a la muerte que lo regresará a aquel fascinante mundo que ha conocido.

Al desprenderse del universo de lo común, la única realidad que subsiste es la maravillosa. Los navegantes se encuentran en un mar lleno de expectativas, en el que todo aquello que vean será nuevo y del que sólo tienen noticia por las experiencias que le platicó Mernoc (que dijo haber escuchado a los ángeles) a Brandán.

Sin embargo, hay algo que se mantiene constante a lo largo de todo el trayecto: las referencias bíblicas. Cada lugar por el que pasen o en el que desembarquen, estará relacionado con un pasaje bíblico. De tal forma que lo novedoso, lo maravilloso, puede servir como símbolo o como alegoría de la religión. Tal es el caso, por ejemplo, del agua divina que no sólo sacia la sed, sino nutre y revitaliza al hambriento, el agua como *fons vitae*, el agua como metáfora de la comunión pero también como símbolo de la fe.

Así pues, todos los lugares maravillosos estarán bañados de religión, de cristianización. Los navegantes salen en un largo viaje que durará siete años, siete años de aventura, de conocimiento pero, sobre todo, siete años de entrega total a Dios porque estando en su reino, se encuentran a su merced.

2.2.2.1 Lugares y seres maravillosos

El viaje de San Brandán se desarrolla en un mundo aparte. Al salir en su nave, el abad se despide también del mundo real y se adentra en los confines del Lejano Mundo que tiene un espacio y un tiempo cíclico. Los catorce viajeros y Brandán recorren los mismos lugares cada año durante siete años consecutivos. Es decir, su recorrido es el mismo, sus vivencias no cambian y el espacio se cierra en un gran anillo del cual los navegantes no pueden salir.

El ciclo se volverá como un laberinto que mostrará la salida después de la purificación de los viajeros que se logrará al finalizar los siete años. Pasarán por los lugares que en un principio temieron y los irán poco a poco viendo con familiaridad hasta que, finalmente, no sientan temor, angustia por lo venidero. Irán perdiendo el miedo, el sufrimiento y lograrán salir del ciclo para entrar a las tierras infernales y paradisíacas.

Existen ciertos personajes que ayudarán a los navegantes desde un principio del recorrido. Su auxilio consiste en dejar establecido con antelación a dónde, cuándo y cómo llegarán. De tal suerte que los viajeros se mueven alrededor de lugares anunciados y las posibles sorpresas serán vencidas con la ayuda de Dios.

a) Los mensajeros

El carácter milagroso del recorrido parece acentuarse con la frecuente visita de mensajeros que salen siempre a su encuentro en cuanto desembarcan en cada tierra. Son hombres, en general ancianos, los cuales proveen a los viajeros con información importante para el resto del viaje, con víveres o con alimentos milagrosamente preparados, y les platican historias sobre la bondad de Dios y de cómo a ellos les ha ayudado en su vida diaria. Estos mensajeros son, en fin, una metáfora bíblica de la fe que mueve montañas pero que también surge de los elementos necesarios para que todo aquel que lo merezca, venza los contratiempos. "No os extrañe esto, señores: Dios os quiere llevar de tal modo

que os enseñe todo lo habido y por haber, y cuántas más maravillas tuyas veáis, más fe tendréis luego, más firmemente creeréis y temeréis.”¹¹⁷

Un ejemplo de este cuidado paternal de Dios lo encontramos en los mensajeros que suministran a los viajeros de la cantidad exacta de víveres y de alimento para varios meses de viaje. Al recibir los víveres por medio de estos mensajeros misteriosos, los navegantes adquieren la certeza de que están en el buen camino, pero sobre todo, de que viajan por mandato de Dios. Es Él quien los ha embarcado en un viaje cuyo propósito es acercarse a la Verdad.

Sin embargo, ese alimento, en ocasiones aparece milagrosamente, tal es el caso, por ejemplo, de lo que ocurre en un monasterio fundado, en nombre de Dios, por san Albán. Cuando este hombre llegó a ese lugar, como peregrino, Dios le mandaba un mensajero para que pudiera alimentarse. Al morir san Albán, Dios siguió asistiendo a los monjes que llegaron después, quitándoles toda enfermedad y pena, proporcionándoles víveres (que no llevaba ningún mozo) para subsistir y fuego que se prendía y se apagaba sólo. Asimismo, tenían suficiente abastecimiento de agua ya que en esa isla habían dos manantiales: una fuente clara con agua fría de la cual bebían los monjes y una caliente y turbia en la cual se bañaban¹¹⁸. En el momento en que llega la nave de San Brandán, el alimento en la isla se multiplica por dos para poder abastecer a los viajeros.

También San Brandán cuenta de otro lugar en el que Dios ha cuidado a su habitante dándole todo lo que necesita para su subsistencia. Se trata de una montaña muy alta que está en medio del mar. Ahí vive un hombre, Pablo el hermitaño, con mirada angelical, que no lleva más vestido que su blanquísimo pelo. Este hombre tuvo, durante treinta años, “una nutria que a menudo me traía pescado con el cual me alimentaba. Venía tres veces por semana, y nunca transcurrió ninguna sin que me llevara tres peces”.¹¹⁹ En ese lugar hay una fuente

¹¹⁷ Benedeit, *El Viaje de San Brandán*, trad. de María José Lemarchand, Madrid: Siruela, 1986, p. 18

¹¹⁸ *Ibid.*, pp. 29, 30.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 53.

llena de todos los manjares, que Dios hizo brotar para alimentar a ese hombre y a otros seres. Se dice que quien la prueba cree que ha comido hasta la saciedad¹²⁰.

Otros seres que aparecen en *El viaje de San Brandán* con el propósito de ayudar a los viajeros, son los pájaros¹²¹ que habitan, junto a las fuentes de un río, en un árbol tan blanco como el mármol, tan alto que parece subir por encima de las nubes y de anchísimas hojas, moteadas de rojiblanco. Desde la copa hasta la tierra, están desparramadas sus ramas que se abren amplias al aire. La sombra llega lejos y en toda su fronda se asientan estos bellísimos pájaros blancos que son ángeles que habitaban antes en el Cielo obedeciendo a Lucifer.

Antes de ayudar a los viajeros cuentan su historia que los iguala a las hadas.¹²² Cuando Lucifer, soberbio, desprecia a Dios estos ángeles lo siguen obedeciendo y, por lo tanto, son desheredados del reino. Sin embargo, nunca están muy convencidos de lo que están haciendo y, por ello, quedan cautivos en aquel árbol en una forma semiparadisíaca ya que siguen manteniendo cierta gracia divina. Estos pájaros forman un coro y cuando la luz empieza a declinar, dan, en un canto con voces dulces, las gracias a Dios.

Estos pájaros o ángeles¹²³ caídos son también mensajeros que señalan a san Brandán cómo y cuál será su recorrido por los siguientes años. Su rasgo divino permite que su canto sea el más maravilloso que jamás hayan escuchado, pero también que sean los que guíen a los escogidos por Dios.

La presencia de los mensajeros en cada lugar al que llegan es muy importante porque ratifica a los viajeros la cercanía divina. Sin embargo, su presencia ocurre después de un suceso importante en el que san Brandán demuestra que está en contra del mal. El primer lugar al que llegan es un castillo

¹²⁰ *Ibid.*, p. 54.

¹²¹ *Ibid.*, pp. 18-20.

¹²² Las hadas eran ángeles que ayudaban a Lucifer, pero que nunca se levantaron en contra de Dios. Cuando el diablo fue expulsado del Paraíso, las hadas quedaron en un estado intermedio entre la divinidad y lo diabólico. Véase Ana María Morales, *op.cit.*, p. 57.

¹²³ La palabra ángel parece provenir del término griego *aglos* que significa mensajero. Carol Rose, *Spirits, Fairies, Leprechauns, and Goblins. An Encyclopaedia*, New York: Norton, 1996. s.v. angels.

que está totalmente deshabitado, en el cual no hay mensajeros que los esperen, no están al cuidado de Dios y Satanás puede tentar a los navegantes.

Es un palacio riquísimo y deshabitado, que tiene murallas talladas de duro cristal, con mansiones edificadas en mármol, piedras preciosas engastadas con oro en las paredes, con gran abundancia de bebidas servidas en vajillas preciosas de oro y plata.

Al no tener el cuidado divino, Satanás induce a uno de los viajeros a coger a hurtadillas una pieza de oro. El abad Brandán que les había recomendado no tomar nada de aquello, ve como el diablo le ofrece un grial de oro y cómo este lo toma sin miramientos.

Al día siguiente, antes de volver a zarpar, San Brandán les ruega a los viajeros que dejen todo lo que hayan tomado de ese lugar. Al no encontrar respuesta favorable, acusa al ladrón enfrente de todos. Aunque este se confiesa y pide perdón, el abad pide al resto de los viajeros que se despidan del ladrón porque ese mismo día morirá, y así sucede justo después de recibir la comunión. San Brandán sabe lo que le va a ocurrir a este hombre y no lo defiende, ha pecado y morirá como castigo. El abad actúa bien y gracias a ello estarán presentes los mensajeros en los siguientes lugares a los que lleguen, para cuidar de los navegantes y volver su viaje más placentero.

Estos mensajeros harán más fácil el recorrido cíclico que dura siete años. Durante este tiempo pasarán año tras año por ciertos lugares en los cuales podrán festejar ciertas fiestas religiosas:

Uno de aquellos lugares maravillosos es la Isla de las ovejas¹²⁴. Un lugar en el que hay ovejas a manadas con un blanquísimo vello, tan grandes como los ciervos, que no se enferman ni mueren nunca. Su tamaño y su salud es justificada por que habitan en los terrenos divinos, es decir, son animales milagrosos.

¹²⁴ Benedeit, op.cit., pp. 15,16.

Un mensajero aparece mientras están en esa isla para avisarles que tienen que pasar la fiesta de Pascua esa misma noche encima del pez-isla. Para ello, se llevarán una de aquellas enormes ovejas que sacrificarán en su siguiente destino que será, prácticamente, sobre el mar.

La mayoría de los personajes maravillosos de este libro se encuentran en el mar, lo cual no es de extrañar si tenemos en cuenta que san Brandán y sus viajeros pasan la mayor parte del tiempo en el agua. De tal suerte que la Pascua la pasarán, sin saberlo, sobre una bestia inmensa y casi dentro del agua.

b) El pez isla

Este pez-isla¹²⁵ que ha sido muy representado en la iconografía, es un enorme pez cuyo lomo al estar fuera del agua, parece isla. El abad les dice a sus navegantes que esa bestia fue el primer ser marino que creó Dios. Se trata de un animal inmenso, grandioso, cuya antigüedad es proporcional a su tamaño, pero que no es salvaje ni terrorífico. Siguiendo el mandato divino, servirá de hogar, cada año, a los navegantes para que sobre su espalda, en un gran caldero, preparen la cena de Pascua.

Se trata de un ser maravilloso por su tamaño, por su antigüedad, pero sobre todo podemos clasificarlo dentro de los animales milagrosos porque su voluntad está maldada para que los viajeros no dejen de llevar a cabo, cada año, una cena tradicional. Es decir, su presencia está justificada por las leyes divinas, las cuales son las únicas que tienen cabida en el Lejano Mundo por el que está viajando san Brandán.

¹²⁵ *Ibid.*, pp. 17, 18.

c) La columna

Pasados los siete años, el ciclo termina y los viajeros pueden tener acceso a los reinos infernales y paradisiacos. Lo maravilloso, entonces, no deja de estar regido por leyes divinas. El tiempo y el espacio, aunque han dejado de ser cíclicos, están controlados por Dios e incluso en los terrenos de Satanás, una orden divina está por encima de cualquier otra. Un ejemplo de ello es cuando, en el Infierno, se encuentran a Judas y san Brandán, en nombre de Dios, obliga a los demonios a que le otorguen más horas de calma y descanso.

La puerta de salida del laberinto circular de los siete años, es una columna inmensa de cristal que esta en medio del mar. Es un gran pilar hecho de puros rubíes zafirinos, que llega hasta las nubes y su base, toda de oro precioso, se asienta en el fondo del mar. Los viajeros podían penetrar el pilar, por debajo de la bóveda y "al adentrarse en la columna, debajo del mar, apareció ante sus ojos un altar de esmeraldas. El sagrario de ágata, el suelo todo pavimentado de calcedonia y dentro del pilar, sosteniéndolo todo, una columna de oro fino."¹²⁶

Esta construcción es una muestra del poder divino y por ello hay tal cantidad de joyas increíbles. Sin embargo, también hay que recordar que se creía que las piedras preciosas provenían del Paraíso y que cayeron a la Tierra cuando Lucifer fue expulsado del Cielo.

d) El jardín de las delicias

La descripción del Paraíso es muy similar a la de esta gran columna. El oro y las piedras preciosas son parte natural del paisaje. Sin embargo, la entrada está toda cubierta de nubes para evitar que los que no sean bienvenidos puedan ver el esplendor de ese lugar.¹²⁷

¹²⁶ *Ibid.*, p. 40.

¹²⁷ *Ibid.*, p. 55.

En el mar, rumbo al Oriente, hay una cortina de densas nubes que impiden ver más allá a los viajeros, de tal manera, que el que la penetra se vuelve ciego si no tiene a Dios ante la vista. Sin embargo, esa nube se fue partiendo cuando pasó la nave de san Brandán, dejando espacio como de una calle.

Al salir de la nube se ve una muralla que se alza hasta el Cielo. "No tiene almenas, ni voladizo, ni barbacana, ni atalaya alguna"¹²⁸. El material del que está hecho no lo pueden descubrir los viajeros inmediatamente debido a que refleja toda la luz y parece, por ello, ser totalmente blanca.

Al acercarse pueden ver que es una pieza que está toda cubierta con piedras preciosas engastadas en la pared. "Queda la muralla como encendida, abrasada con amarillo topacio, verde crisoprasa, ónicos, rubíes, ágatas y esmeraldas; en sus aristas relucen jaspes con amatistas, y el rubí da su brillo al cristal y al berilo."¹²⁹

Hay altas montañas de duro mármol y una que es toda de oro fino la cual se alza encima de una muralla que rodea las flores del Paraíso: "y coronando el monto marmóreo está otra montaña, toda de oro fino; encima se alza la muralla que rodea las flores del Paraíso."¹³⁰

Los dragones son utilizados por Dios como guardias que cuidan la entrada al Paraíso con su horripilante aliento de fuego. Encima de la puerta hay una espada colgada con la guarda hacia abajo, que es capaz de cortar hasta el hierro o la más dura roca. Para que los viajeros puedan entrar, un doncel amansa a los dragones y los hace tumbarse en el suelo y un ángel sostiene la espada para que esta no caiga sobre los visitantes. Ante sus ojos, está el Paraíso.

Es una tierra en la que brilla constantemente el sol. En ella hay bosques con muchos animales y ríos preciosos llenos de peces, con grandes jardines floridos que exhalan dulces fragancias; hay hermosas flores y deliciosas frutas que crecen a

¹²⁸ *Ibid.*, p. 56.

¹²⁹ *Ibid.*, p. 56.

¹³⁰ *Ibid.*, p. 56.

diario. Todo es perfecto. Fluyen ríos de leche y se alza una enorme montaña llena de oro y de piedras preciosas. San Brandan y los viajeros ven a los ángeles cantando hermosas melodías.¹³¹

Quien habite ahí no padecerá ninguna pena, ni enfermedad, ni molestia. Pero eso es sólo la parte del Paraíso que pudieron visitar. El resto sólo se puede admirar una vez que se está muerto. Al contrario de lo que sucede con los caballeros, San Brandán regresa del Lejano Mundo feliz, ha conocido su siguiente hogar al que no tardará en acudir. Él sí puede regresar, no ha perdido ese lugar maravilloso para siempre. Pero también sabe lo que le podría haber esperado de no haber seguido el buen camino ya que los navegantes tienen la oportunidad de conocer el infierno, o más acertadamente, los dos infiernos.

e) Los dos infiernos

Igual que los terrenos de Dios demuestran su poder por medio de la grandiosidad de las piedras preciosas y del oro, en el infierno se presenta lo terrorífico de los escenarios por medio del aroma, de las torturas y del calor o del frío que se vive en esos pavorosos lugares.

San Brandán hace una descripción precisa del ultramundo, gobernado por Satanás, aquel lugar que se roba las almas para torturarlas eternamente y que paguen sus pecados sin descanso. El abad, sin embargo, pasa sólo por este reino, por sus orillas, y no tiene oportunidad de ver cómo es que los diablos se encargan de castigar a las almas en pena. Para conocer de esto, tiene la oportunidad de platicar con san Judas al que encuentran atado a una roca en el mar.¹³²

Son dos infiernos que están a corta distancia uno del otro. Uno, el más penoso, es un monte que tiene aire caliente y húmedo; el otro, el más horroroso, es un valle con aire frío y fétido. Judas pasa un día entero en el monte y el otro en el valle. El lunes gira tan rápido como el viento en una rueda. El martes lo lanzan

¹³¹ *Ibid.*, p. 57.

disparado con el cuerpo endurecido, proyectado por encima del mar, llega al valle. Lo encadenan unos diablos y lo tumban encima de unos pinchos, echando rocas encima de él para que su cuerpo quede todo perforado. El miércoles lo disparan otra vez hacia la montaña, ahí lo hierven, luego lo ponen sobre una parrilla, atado a un poste, entre dos fuegos. El jueves lo llevan al valle para padecer la tortura contraria. Ahí lo dejan en un lugar helado, tenebroso, a oscuras. El viernes vuelve al monte donde lo despellejan hasta que no quede piel por arrancar. Lo pisotean con palos candentes para que le vuelva a salir el pellejo y se lo vuelvan a arrancar. Luego lo hacen beber el plomo fundido con el cobre. El sábado va al valle, lo encierran en una horrible prisión, hedionda. Los domingos encuentra sosiego en una roca en medio del mar.

El primer infierno, el valle, es una isla muy oscura en medio del mar que está llena de negras nubes que humean una fétida humareda, más pestilente que la carroña. Desde lejos se ve la isla en llamas. Hay simas profundas y precipicios de los que vuelan disparadas inmensas cuchillas de fuego. Así mismo, vuelan por el aire hojas candentes, rocas encendidas que roban al día su claridad. Hay millares de diablos colosales, uno de ellos sale abrasado llevando empuñado un martillo de hierro con el que había partido una columna.

El otro infierno es una montaña envuelta en nubes también en medio del mar. Tiene la tierra negrísima y es tan alta que sube por encima de las nubes. Al disiparse la niebla se puede ver que ese es el infierno que hecha fuego y llamas, palos candentes y cuchillos. De ahí saldrán cientos de diablos para llevarse a los navegantes pecaminosos.

¹¹² *Ibid.*, pp. 44-50.

2.2.2.2 Seres maravillosos

1. Serpientes

Por otra parte, cuando desembarcan los navegantes encuentran un mensajero o personajes divinos, tales como los ángeles. Pero en su recorrido por el mar, los viajeros se topan con seres maravillosos que luchan, que se confrontan en una pelea simbólica entre el bien y el mal. Dios, que está cuidando a los navegantes, escucha sus plegarias y les manda, cuando lo necesitan, una bestia con la fortaleza necesaria para vencer el mal.

La primera batalla¹³³ se lleva a cabo cuando se les aparece una serpiente de mar de un tamaño inmenso, más rápida que el viento y, “del fuego que echa, abrasa como la boca de un horno” y “muge con más fuerza que quince toros”¹³⁴. San Brandán, asustadísimo por las dimensiones y por la maldad que muestra este ser, le pide a Dios ayuda y ésta llega en forma de otra enorme serpiente. Esta bestia grita con rabia y persigue a la anterior para enfrentársele. Se golpean con las aletas y con las patas como escudos y se desgarran con colmillos tan filosos como espadas. Después de una colosal batalla vence la serpiente del bien y los restos de la primera sirven para que coman los hambrientos navegantes.

Las serpientes marítimas no reptan en la tierra, no se hunden en ella y, por lo tanto, no conocen los misterios subterráneos; la verdad ultraterrena no se les queda adherida a la piel. Sin embargo, sí están en contacto con el agua y con la oscuridad absoluta que se vive dentro del mar. Son animales que se mueven en silencio, en una forma ondulatoria, como las olas, como los ríos.

La serpiente es una bestia dual, por un lado implica maldad porque representa la oscuridad, la muerte y por el otro, es un símbolo de vida porque cada cierto tiempo cambia de piel, es decir, rejuvenece. En la Biblia, por ejemplo, es la promotora de que Adán y Eva sean expulsados del Paraíso, pero, en la Edad

¹³³ *Ibid.*, pp. 34-36.

¹³⁴ *Ibid.*, p. 35.

Media, la serpiente que se envuelve alrededor de la cruz también es un símbolo de resurrección y de sublimación del espíritu.¹³⁵ Sus dos facetas, sus dos atributos, le permiten personificar toda la maldad implícita en la oscuridad, en la muerte, y toda la bondad que se desprende del renacer, de regenerar la vida.

2. Grifo-dragón

La segunda batalla se desarrolla entre un ser de procedencia clásica, el grifo, y uno universal, el dragón¹³⁶. Un enorme grifo baja del cielo, echando llamas, tiene las zarpas hacia fuera, la garganta llameante, las garras muy afiladas y la intención de llevarse el barco como presa. La ayuda de Dios no tarda en llegar, volando, aparece un dragón flaco que expele enormes y vivas llamaradas. Revolotea y se dirige en vuelo hacia el grifo. En el aire se libra la gran batalla en la que se propinan golpes, quemaduras y mordiscos. Ambos animales son fuertísimos pero sólo uno es divino. Por ello, finalmente el grifo cae muerto al mar. El dragón se va victorioso. La victoria es, de nuevo, de Dios.

El dragón es interpretado en varias culturas como un sinónimo de la serpiente, en Grecia, de hecho, a las serpientes se les llamaba *drakonates* y, en la Edad Media, se caracterizó, en la iconografía de San Jorge, como una serpiente marina. De hecho, en los bestiarios es descrita como la mayor de las serpientes y de todos los seres vivos que existen en la tierra.¹³⁷

Durante el Medievo se consideró al dragón como una bestia maligna, un ser que, como el diablo, se escondía y engañaba con artimañas a su víctima. Era visto como un ser híbrido, monstruoso porque representaba la mezcla de los cuatro elementos naturales: el agua, el fuego, el aire y la tierra. Los cuatro elementos unidos generando una fuerza inigualable, un ser que es al mismo

¹³⁵Jack Tresidder, *Dictionary of Symbols*, San Francisco: Chronicle Books, 1998, sv. serpent

¹³⁶Benedeit, *op.cit.*, pp. 37, 38.

¹³⁷Ignacio Malacecheverría, *Bestiario Medieval*, Madrid: Siruela, 1993. sv dragón

tiempo una serpiente con cuernos, garras de águila, alas de murciélago y cuerpo escamoso.

No obstante su fuerza, su maldad sin límites, esta bestia era utilizada como guardia de los lugares maravillosos. De hecho, a la entrada del jardín de las delicias, San Brandán describe como los dragones, completamente domados por los ángeles, cuidan la entrada. Igualmente, son manejados en este pasaje por Dios. La fuerza divina lo hace aparecer para luchar en contra del grifo que, como vimos en *Juan de Mandavila*, tienen pies de águila, unas alas enormes y cuerpo de león. Son seres de una fuerza impresionante a los cuales sólo un ser tan poderoso como un dragón podría vencer.

Conclusiones

Para hacer un viaje por el Lejano Mundo sólo hay que tomar un libro de viajes medievales y seguirlo. En ellos encontraremos las fascinantes descripciones tanto de la geografía del lugar, como de sus pobladores. Los libros de viajes dan un amplio panorama de todas las categorías de lo maravilloso. Mientras que en San Brandán, los lugares y los seres son predominantemente milagrosos por ser un recorrido de peregrinación, en el libro de Juan de Mandavila encontramos seres, lugares y objetos milagrosos, mágicos, extraordinarios, hádicos, pero sobre todo, exóticos.

Sin embargo, no debemos de olvidar que los libros de viajes eran considerados literatura científica en el que los recorridos tenían una función geográfica. Por lo tanto, a pesar de que hoy en día consideramos el libro de Juan de Mandavila como ficticio o el de San Brandán como irreal, en su época eran vistos como libros en los que se describía, de una manera fiel, el Oriente o el Lejano Mundo, y en los que el universo de lo maravilloso era parte de la realidad.

2.3 Bestiarios

Los bestiarios son libros científicos, moralizantes de la historia de animales existentes y maravillosos. El primer bestiario conocido es el *Fisiólogo*, que gozó de gran popularidad durante la Edad Media y, sobre todo, hasta el siglo XIII, y que incluía, además, un estudio de rocas y plantas. A partir de él, se producen gran cantidad de obras análogas.

Pero, ¿por qué digo que son libros científicos? El *Fisiólogo* fue escrito en Alejandría, en griego, entre los siglos II y V (su autor no ha sido identificado pero se le ha atribuido a diversos escritores de ese periodo). Nace en una época difícil en la que el pensamiento judéo-cristiano basaba el conocimiento del mundo en la existencia de Dios. Es decir, todo, absolutamente todo lo presente dependía de Él. Dios estaba en todas partes y por medio de la observación de la Naturaleza se podía encontrar, se podía ver la divinidad. La ciencia, entonces, tenía como objetivo principal demostrar el poder y la sabiduría divina.

El propósito de la contemplación de la Naturaleza era ir más allá de lo visible, encontrar el camino, a través de lo tangible, para llegar a lo invisible, para llegar a Dios. Es decir, la Naturaleza debía ser estudiada pero el conocimiento debía utilizarse para acceder a la ley divina. Debido a esto, la ciencia se estudió, fundamentalmente, en los monasterios, en los cuales se hacían progresos por medio de la observación y de experimentación directas para encontrar a Dios en la Naturaleza .

Por otra parte, el estudio del mundo estaba en gran medida limitado a repetir lo dicho por personas consideradas como autoridades. La interpretación del mundo, entonces, estaba fundada en las ideas de filósofos como Platón, Aristóteles, san Isidoro, Plinio, etc., que habían dado su visión de la Naturaleza, junto con la tradición narrativa del mundo antiguo. Gran parte de los relatos míticos de animales fueron recogidos por el saber medieval. La ciencia se reducía a ideas espirituales mezcladas con elementos reales y maravillosos que, aunque su

existencia no estaba comprobada por la observación directa, eran descritos por las autoridades o por la tradición oral.

Siguiendo esta posición científica, el mundo estaba apenas estudiado, el conocimiento era muy general y, por lo tanto, las fronteras, entre lo maravilloso y lo común, eran muy tenues. El hombre medieval mantenía imágenes en las que se habían mezclado el legado de la ciencia con relatos mitológicos y seres o historias imaginarias.

Aunque, la idea de que el saber tenía sentido únicamente cuando se utilizaba como medio para comprender el conocimiento divino, determinó un largo periodo de tiempo pero, en el siglo XII, dio inicio una especie de renacimiento en la que la ciencia comenzó a transformarse. Es decir, surgió un interés por conocer el mundo por medio de la experiencia y de la observación directa que se expresó en la botánica, en la medicina, etc..

Sin embargo, el ritmo con el que se difundieron los logros científicos de esa época fue bastante lento. La mayor parte de la sociedad siguió alejada de los nuevos conocimientos por algún tiempo. Paulatinamente el saber se volvió general y el renacimiento cultural fue más profundo.

El *Fisiólogo*, y los bestiarios que lo siguen, contienen esa forma de ver el mundo en el que la ciencia se expresa como una repetición del saber tradicional (la observación directa era casi nula) y en el que la Naturaleza es un medio para conocer a Dios. Por ello, no sólo se describe el físico y el comportamiento tanto de seres maravillosos como reales sino que se da, al final, una explicación simbólica con la que se intenta desentrañar el verdadero significado trascendental de la bestia, una explicación que revele una realidad sagrada.

Al transformarse el concepto de ciencia, cambia también el sentido de la obra, es decir, el *Fisiólogo* deja de entenderse como un libro científico y pasa a ser considerado de otra forma. Es decir, pasa de ser una imagen del mundo, de ser una compilación de realidades indiscutibles (a pesar de que eran maravillosas), a un invento, una mentira, un juego de la realidad.

Sin embargo, en el siglo XII, el *Fisiólogo* seguía leyéndose. Si no se consideraba un libro científico entonces ¿se veía como libro fantástico? No lo creo ya que hasta el siglo XVI, en el descubrimiento de América, los navegantes seguían hablando de la existencia de estos seres maravillosos. Probablemente fue visto como otra interpretación de la realidad al igual que hoy en día varios cristianos interpretan la creación del hombre a partir de Adán y Eva como otra alternativa de la historia.

Sea como fuere, lo cierto es que el *Fisiólogo* y los bestiarios que lo siguieron son un reflejo de cómo los universos de lo maravilloso y de lo común, de manera equilibrada, conformaban la realidad. Los animales descritos y, en el caso del *Fisiólogo*, las rocas descritas, establecen la visión de la realidad medieval, una realidad en la que las fronteras de conocimiento son pocas y las de la imaginación extensísimas.

Se cree que la primera versión latina del *Fisiólogo* apareció en el siglo V. Digo que se cree, porque el manuscrito existente más antiguo, en latín, es del siglo VIII. La versión que voy a analizar es la que Florence Mc Culloch denominó como la Y, que es la que mantiene una relación más directa con las versiones griegas. Este texto, editado por Carmody, se ha preservado, a su vez, en otros tres manuscritos cuyo texto se atribuye a tres diferentes autores: Juan Crisóstomo, San Juan de Constantinopla y, el tercero, a un obispo ortodoxo.

No obstante, existe otro manuscrito, denominado B del cual derivan gran parte de las versiones de bestiarios medievales de Francia e Inglaterra. Desgraciadamente, no ha sobrevivido ninguna versión en castellano. Sin embargo, uno de los bestiarios franceses, el *Li livre dou Trésor de Brunetto*¹³⁸ Latini (que también voy a analizar) escrito en la última mitad del siglo XIII, fue muy popular en la España medieval y, afortunadamente, se conservaron varias traducciones de este texto al castellano. Dos de éstas se atribuyen a Alonso

¹³⁸ Brunetto Latini, *The Medieval Bestiary*, est. y ed. de Spurgeon Baldwin, Exeter: University of Exeter, 1982.

Paredes y a Pascual Gomes y, ambas están dedicadas al rey Sancho IV; las otras trece versiones pertenecen al siglo XV.

Así pues, haré una comparación entre los elementos maravillosos del *Fisiólogo* y los del bestiario de Brunetto para reconocer cuáles fueron los cambios en la visión de la realidad del siglo VIII (siendo el siglo del manuscrito en latín más antiguo) al siglo XIII (en el que Brunetto escribió su bestiario).

Para empezar debo decir que Brunetto, que ya pertenece a una época en la que la ciencia comenzaba a ser experimental, prefirió no incluir a los seres maravillosos procedentes de relatos míticos, tales como el onocentauro. Así mismo, eliminó el significado simbólico-cristiano de los animales que llevaban la enseñanza moral.

2.3.1 Elementos del *Fisiólogo*

a) Las piedras piróbolas¹³⁹

Roca que sólo existe en el Oriente. Son piedras ígneas (de ambos sexos) que lanzan fuego cuando el macho se acerca a la hembra, ocasionando que quede todo lo de alrededor reducido a cenizas. La idea de que las rocas tenían sexo estuvo muy desarrollada en el Medioevo, sin embargo, en ningún bestiario de la antigüedad se habla de la existencia de piedras que lanzaran fuego.

La imaginación de esa época le dio vida no sólo a animales maravillosos sino a las rocas, les dio género, ¿les dio capacidad de sentir? Quizá esto último es ya muy arriesgado, sin embargo, los atributos que les colocaron las acercaron mucho a los seres vivos. En la descripción de esa roca, por ejemplo, se comparan las piedras hembras con las mujeres "Muchos, rindiéndose a la tentación, se precipitaron al Tártaro a causa de las mujeres", lo cual podría implicar que la roca macho siente deseo, lujuria por la hembra y esa es su perdición.

¹³⁹ *El Fisiólogo, bestiario medieval, op.cit., p. 42.*

Pero eso no es todo, también el Fisiólogo dice que hay piedras que tienen la capacidad de moverse por sí mismas, tal es el caso de "la piedra ágata"¹⁴⁰. El texto dice que sirve a los pescadores para encontrar las perlas ya que al sumergirla en el agua se dirige, por sí sola, hacia donde hay una perla y una vez a su lado, se detiene.

O, el caso de la "piedra diamante"¹⁴¹ la cual se dice claramente que no siente temor ni por el hierro ni al olor del humo. Le otorga la capacidad de no sentir, pero, ¿qué acaso pensaban que las otras piedras sí sentían miedo? Se dice también, en el texto, que en aquella casa en la que se encuentre esta piedra no tendrá acceso ningún ser maligno. Y aquel que la posea vencerá a todo hombre y a todo animal.

b) Onocentauro¹⁴²

Bestias que tienen la mitad superior del cuerpo con forma humana y la inferior de asno o de caballo. Es decir, son seres híbridos, monstruos que rompen las leyes naturales uniendo formas diversas de animales en un mismo ser. Dos cuerpos, dos naturalezas en un mismo animal que dejan de vivir cada una a su propio ritmo para adquirir un tiempo, un espacio nuevo.

Esta bestia proviene de la tradición clásica, del centauro, un animal que, en Grecia, era símbolo del hombre atrapado en sus bajos impulsos, sobre todo lujuria y violencia. Se representaba como un hombre hasta la cintura y con cuatro piernas de caballo. Más tarde introdujeron una familia de centauros moralmente superiores, descendientes de Cronos. Entre ellos se encuentra Quirón, el centauro médico que entrena a Hércules. Con la visión cristiana y simbólica en la Edad Media, pasaron a simbolizar las pasiones sensuales, del adulterio.

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 65.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 65.

¹⁴² *Ibid.*, p. 52.

c) Mirmecoleón¹⁴³

Bestia perteneciente a los híbridos, cuyo padre es un león que come carne y cuya madre es una hormiga que come legumbres. Al nacer, el hijo tiene el rostro de león y las partes anteriores y posteriores de hormiga. No puede comer legumbres, por el padre, ni carne, por la madre, dando como resultado que muera de inanición.

Este monstruo es típico de las bestias propias de Medioevo, es un monstruo creado por dos naturalezas, por la mezcla desequilibrada de elementos. Sin embargo, es un monstruo que no perdura, que muere antes de poder convertirse en peligroso, en único. Su muerte, o la explicación que dan de ella, no es una prueba racional sino, más bien, un curioso pretexto por su corta existencia.

2.3.2 Elementos del *Fisiólogo* y Brunetto

a) La sirena

En el *Fisiólogo* se describen estos seres como animales marinos mortíferos que atraen con su voz a los navegantes. La parte superior del cuerpo la tienen de humanos y del ombligo para abajo la tienen de ave.¹⁴⁴

En el bestiario de Brunetto¹⁴⁵, sin embargo, son descritas como mujeres desde la cabeza hasta la cintura, con alas y uñas (como símbolo del amor que vuela y que hierde) y, en vez de piernas tienen una aleta de pescado. Son de tres clases: la primera de ellas canta precioso por la boca, la segunda con "dulçena y con cañon" y la tercera con "çitola". Con sus cantos dulces causaban que los navegantes se tiraran al mar y murieran. Según se dice en este bestiario, estas tres sirenas eran malas mujeres que engañaban a los hombres y que los volvían pobres. Llegaron a habitar el mar porque la lujuria se convirtió en agua.

¹⁴³ *Ibid.*, p. 72.

¹⁴⁴ *Ibid.*, p. 52.

¹⁴⁵ Brunetto Latini, *op.cit.*, p. 9.

Las sirenas con cola de pescado, hoy en día las más populares, tienen un origen asirio-babilónico mientras que las sirenas-pájaros derivan directamente de las harpías griegas. A partir del siglo VII la sirena-pep comienza a aparecer con más frecuencia.

Según el libro de Enoc, las sirenas son los ángeles caídos. Son símbolos de la tentación demoníaca por medio de la lujuria y por sus atributos seductivos como la voz acariciante que atrae a los navegantes con su canto, (razón por la cual Ulises se tiene que amarrar a un mástil), o la larga cabellera con la cual se cubrían el cuerpo.

b) El dragón

Aunque el *Fisiólogo* no tiene un apartado especial para este tipo de animal maravilloso, sí lo menciona varias veces en el libro, por ejemplo cuando describe el árbol Amidextro¹⁴⁶. Una razón para que no lo cite es que en el Medioevo se creía que este ser era la mayor y más terrible de las serpientes. Brunetto, sin embargo, al tener en diferentes apartados cada especie de serpientes, considera por separado el dragón¹⁴⁷. Dice que esta bestia, la más grande de todas, se encuentra en la India y en Etiopía. Vive en una cueva la mayor parte del tiempo, pero cuando sale, vuela por las aires exhalando fuego ardiente por la boca. Tiene cresta, boca pequeña y toda su fuerza está contenida en la cola.

Si hay un animal maravilloso popular en el Medioevo, creo que el dragón, seguido por el unicornio, es el más importante. Fue visto como un ser perteneciente al universo de lo real, un ejemplo de ello es que Brunetto, a pesar de que hizo un intento por desechar los elementos maravillosos del bestiario, incluyó el dragón en su selección. Aparece en una gran cantidad de libros de viajes de la Edad Media, en las novelas de caballerías y en los bestiarios que,

¹⁴⁶ *El Fisiólogo, op.cit.* p. 60.

¹⁴⁷ *Brunetto Latini, op.cit.*, p. 13.

como dije anteriormente, son calificados, a principios del Medioevo, como libros científicos.

Sin embargo, las descripciones físicas de estos seres varían mucho de un libro a otro. En unos son representados como serpientes cubiertas de escamas, con alas de murciélago y que vomitan fuego; pero en otros son descritas con varias cabezas, tal es el caso del Apocalipsis (12, 3) en el que el dragón es la bestia que será liberada para sembrar confusión y muerte: "Y fue vista otra señal en el cielo: y he aquí un grande dragón bermejo, que tenía siete cabezas y diez cuernos, y en sus cabezas siete diademas".¹⁴⁸

A pesar de que el dragón es visto como un ser monstruoso, peligrosísimo y difícilmente vencible, tiene enemigos. Uno de ellos es el "equinemón" descrito en el *Fisiólogo* como un animal que logra vencer al dragón cubriéndose de barro, tapándose la nariz con la cola, ocultándose e hinchándose¹⁴⁹. Este animal, sin embargo, se confunde con el "hydrus¹⁵⁰" del que habla Brunetto o con el "Niluo¹⁵¹" del que habla el *Fisiólogo*, que entra por la boca del cocodrilo y le destroza las entrañas.

El Fisiólogo describe otro animal que el dragón teme: el ciervo¹⁵². Dice que el dragón al ver al ciervo, huye y se refugia en las hendiduras de la tierra. El ciervo, entonces, corre a una fuente, llena su nariz de agua y la descarga en la hendidura, obligando, con ello, a que el dragón salga de su refugio para matarlo.

El Fisiólogo añade otro animal enemigo del dragón: la pantera¹⁵³ que se lleva con todos los animales menos con el dragón y, por último, un árbol maravilloso, el "árbol amidextro¹⁵⁴", originario de la India, que da un fruto muy dulce y delicioso que sirve de alimento a las palomas. El dragón, que come

¹⁴⁸ *La Santa Biblia. Antiguo y nuevo testamento*, Versión de Casiodoro de Reina, rev. Cipriano de Valera, Madrid: Federico Balart, 1939.

¹⁴⁹ *El Fisiólogo*, op.cit., p. 76.

¹⁵⁰ Brunetto Latini, op. cit., p. 5.

¹⁵¹ *El Fisiólogo*, op.cit., p. 76.

¹⁵² *Ibid.*, p. 79.

¹⁵³ *Ibid.*, p. 68.

palomas, teme la sombra de este árbol. Si la sombra del árbol cae hacia Occidente, el dragón huye al Oriente y viceversa. Si una paloma queda fuera del árbol y de la sombra, el dragón la mata.

Este árbol, que es mencionado por varios de los viajeros que navegaron a Oriente, es la representación del árbol de la vida, pilar del mundo, que une el centro cósmico con el cielo. En *Los viajes de Juan de Mandavila*, por ejemplo, se habla de un árbol cuyas frutas se convierten en niños. En el cristianismo este árbol fue el símbolo de Jesucristo cuyos frutos sirven a los creyentes y cuyas hojas son la doctrina que mantiene alejado al mal, al Diablo.

c) Ave Fénix

Ave originaria de la India que se interna en los bosques del Líbano durante quinientos años e impregna de aromas sus alas. Mientras tanto, el sacerdote de Heliópolis llena el ara de ramas secas. El ave entonces arriba a la ciudad colmándola de aromas. Vuela hasta el altar en el cual enciende las ramas y se acuesta para morir quemada. Al día siguiente, de sus cenizas, renace un gusano; al segundo día, se convierte en una pequeña avecilla y, al tercero, ya es una gran ave que remonta el vuelo de regreso al bosque¹⁵⁵.

Brunetto dice que sólo existe una en todo el mundo y es tan grande como un águila. Tiene cresta en las mejillas y las plumas de su cuello relucen como si fueran de oro fino. El cuerpo lo tiene de color púrpura o rosa¹⁵⁶.

Animal que ha sido muy utilizado por la simbología pagana. En el mito se le relacionó con el diluvio. Se dice que en el arca de Noe, éste estaba muy ajetreado intentando atender a todos los animales. En algún momento vio al ave Fénix que estaba acurrucado en un rincón sin molestar. Al preguntarle Noe porqué no había pedido comida, el ave le respondió que no quería causar

¹⁵⁴ *Ibid.*, p. 60.

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 47.

¹⁵⁶ Brunetto Latini, p. 29.

molestias. Noe, complacido con la respuesta, pidió a Dios la vida eterna del animal. Luego, el cristianismo lo volvió un símbolo cristológico al representar la resurrección del cuerpo a los tres días.

En algunos bestiarios franceses lo describen como un cisne de color púrpura, con una cresta semejante a la del pavo real, con cuello de oro y cola del color del cielo.

d) Unicornio

Animal semejante al macho cabrío, muy bravo, que tiene un solo cuerno en medio de la cabeza. Brunetto lo describe como un animal parecido al caballo, con los pies de elefante, cola de ciervo y un cuerno que resplandece.¹⁵⁷ Es tan fiero que no hay cazador que se atreva a aproximarse. Sin embargo, si se ve una doncella casta se coloca en su regazo para que ella lo acaricie y, entonces, los cazadores lo pueden capturar.¹⁵⁸

La leyenda del unicornio se extendió fuertemente en la Edad Media como símbolo de Cristo, capaz de purificar las aguas envenenadas, pero también como un animal perteneciente al universo de lo común. Muy probablemente la creencia en los unicornios surgió de una confusión de las narraciones de los viajeros que recorrieron Asia, que hablaban de un animal con un cuerno en mitad de la frente que, muy probablemente, era el rinoceronte. Eso, aunado a que varios creyeron tener en su poder un cuerno de unicornio, que en realidad no era más que un canaleta que pertenecía a los narvales¹⁵⁹, hizo que hasta el siglo XVII se creyera en la existencia de este animal.

¹⁵⁷ *Ibid.*, p. 38.

¹⁵⁸ *El fisiólogo*, *op.cit.*, p. 74.

¹⁵⁹ Cetáceos, de la familia de los delfines, que tienen canaletas en espiral.

2.3.3 Animales comunes que aparecen tanto en Brunetto como en el *Fisiólogo*

Todos los animales que hasta ahora hemos analizado pertenecen al universo de lo maravilloso y, por ello, se rigen con sus propias leyes que les permiten tener esas características. Sin embargo, en el *Fisiólogo* y en los demás bestiarios, se describen también seres reales dotados de ciertos atributos maravillosos. Esas cualidades, que los igualan con los seres sobrenaturales, son las que voy a analizar.

a) León

En el *Fisiólogo* y en muchos otros bestiarios, este animal es considerado una imagen cristológica, es decir, representa a Cristo¹⁶⁰.

Son tres las peculiaridades maravillosas de este animal: la primera es que cuando anda olfateando por la selva, y le llega el olor del cazador, va borrando sus huellas con la cola para que éste no pueda seguir su rastro. La segunda es que cuando duerme sus ojos permanecen abiertos, velando. La tercera es que la leona da a luz a los cachorros muertos, los cuida durante tres días y al tercero llega el padre a echar el aliento sobre el cachorro y, con ello, lo resucita.

Estas tres características, que también aparecen en el bestiario de Brunetto, muy probablemente fueron tomadas de otros animales. Por ejemplo, "el zorro borra el rastro con la cola, la liebre duerme con los ojos abiertos y es necesario lamer al oseño para que viva."¹⁶¹ Lo maravilloso que se le atribuye no es del todo irreal, ya que se da en otros animales. La confusión probablemente surgió porque no estaban en contacto directo con este ser.

Brunetto añade que como el león come mucho y no puede digerir bien el alimento, tiene un espantoso aliento. Cuando de plano nota que le está haciendo mal lo que comió, mete las manos en la garganta y saca, con sus uñas, la comida

¹⁶⁰ *Ibid.*, p. 39.

¹⁶¹ *Ibid.*, p. 85.

del estómago. Un león bulímico, un león que, para correr más ligero, se provoca el vómito. Una característica maravillosa cuyo fin es explicar la pereza que muestra el león al caminar y luego la agilidad que tiene cuando corre.¹⁶²

b) Aspidoquelonio

Se dice que es un pez enorme, o una tortuga gigantesca con la apariencia del diablo, que habita en el mar y semeja a una isla. Los navegantes que no lo conocen amarran a él sus navíos, clavan anclas y encienden fuego para cocinar. Al sentir que se quema la inmensa bestia se sumerge hasta el fondo del mar, hundiendo los barcos.¹⁶³ Cuando tiene hambre abre la boca y de ella sale un olor delicioso. Los peces pequeños, al olerlo, se introducen en la enorme boca y mueren devorados por el aspidoquelonio.

La leyenda de la ballena que se confunde con una isla ya sea por su tamaño o por su inmovilidad, tiene un origen griego. Se encuentra en diversas narraciones de marinos tal como los *Argonautas* y según Nilda Guglielmi, "la versión del *Fisiólogo* es idéntica al cuento hebreo atribuido a Rabbah bar Hana, un rabino de Babilonia (fines del s.III)."¹⁶⁴

La leyenda del aspidoquelonio, la tortuga gigantesca cuyo caparazón confunden los navegantes con una isla, proviene de la cultura Persa y luego es heredada a los griegos. Este animal, cuyo elemento maravilloso consiste en parecer algo que al final no resulta ser, fue muy popular entre los navegantes. Varios viajeros llegaron a hablar de la existencia de tierras que desaparecían y que, creían, eran en realidad peces-isla o aspidoquelonios. Así pues, al contrario de lo que sucede con los demás animales, que son maravillosos por aquello que parecen ser, la ballena se convirtió en un ser sobrenatural por el elemento sorpresa que generaba al descubrirse como el animal que realmente era.

¹⁶² Brunetto Latini, *op.cit.*, p. 36.

¹⁶³ *Ibid.*, p. 3.

¹⁶⁴ *El fisiólogo*, *op.cit.*, p. 97.

c) Piedra sóstoros

Existe en el mar una piedra llamada sóstoros que, de madrugada, antes del alba, sube a la superficie del mar y abre sus valvas, su boca, para absorber el rocío celestial, los rayos del sol y los de la luna y, de ellos, nace la perla.¹⁶⁵

Ya hemos visto en el *Fisiólogo* la descripción de las otras piedras a las cuales se le atribuye movimiento propio, sexo y la capacidad de no sentir en ciertos aspectos, ahora en esta, se refiere cómo se lleva a cabo la reproducción. Así pues se dice como la ostra, que es considerada una piedra, sube hasta la superficie para aparearse con la luz solar y lunar y engendrar una maravillosa piedra que es símbolo de fecundidad.¹⁶⁶

d) Animales que rejuvenecen

Gran cantidad de animales reales adquieren la característica maravillosa en la capacidad de rejuvenecer. Tanto en el *Fisiólogo* como en el bestiario de Brunetto se hace notorio que creían que al llegar a la vejez los animales perdían la vista y eso los acercaba a la oscuridad y, por lo tanto, a la maldad. Cada uno de estos seres tiene una forma de desprenderse de la longevidad y de la ceguera.

Tanto el *Fisiólogo*¹⁶⁷ como Brunetto¹⁶⁸ dicen, por ejemplo, que cuando envejece "la serpiente" su piel se arruga y queda ciega. Para rejuvenecer, ayuna durante cuarenta días hasta que la piel se le despega de la carne y queda renovada. Sin embargo, a la serpiente le añaden otro atributo, ambos bestiarios dicen que cuando va al río, a beber agua, deja en la madriguera el veneno con el que mata.

¹⁶⁵ Brunetto Latini, *op.cit.*, p. 7.

¹⁶⁶ *El fisiólogo.*, *op. cit.*, p. 65.

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 48.

¹⁶⁸ Brunetto Latini, *op.cit.*, p. 10.

Otro ejemplo de rejuvenecimiento se lleva a cabo por el lagarto "heliaco o la salamandra"¹⁶⁹ la cual al envejecer queda ciega, entonces, con instinto, busca una pared que mire hacia el Oriente y se introduce en una de las hendiduras de ésta. El sol naciente abre sus ojos y la visión del lagarto queda renovada¹⁷⁰.

La luz del sol como medio para rejuvenecer es utilizado también por "el águila"¹⁷¹ la cual, al envejecer, también se queda ciega y las alas se le vuelven de plomo. Entonces busca una fuente de agua, vuela hasta el sol donde quema sus alas y la oscuridad de sus ojos y retorna entonces a la fuente, se baña tres veces en ella y queda rejuvenecida¹⁷².

Otro método de rejuvenecimiento lo lleva a cabo la "abobiella,"¹⁷³ ave que sólo come estiércol y que cuando los hijos ven que sus padres ya están viejos y ciegos, los meten dentro del nido y le untan los ojos, los crían y le calientan las alas hasta que les vuelven a crecer las plumas y pueden volver a volar.

Así pues, ya sea por la luz solar o por los cuidados animales, el rejuvenecimiento consiste en aumentar el calor corporal para que pueda volver a ver. Y es que la frialdad, al igual que la ceguera, es sinónimo de muerte¹⁷⁴. Existe un animal, el "chaladrio (o calandrio)" que es descrito en el *Fisiólogo*¹⁷⁵ por sus cualidades curativas que van muy de acuerdo con las técnicas de rejuvenecimiento.

La leyenda sobre esta ave es antiquísima. La describen como un ave completamente blanca cuyas entrañas maceradas curan la ceguera. Este animal es capaz de reconocer si alguien tiene una enfermedad mortal o no con sólo mirar a la persona. Si le quita la vista al enfermo quiere decir que éste va a morir. En cambio, si la enfermedad no es mortal, el chaladrio mira fijamente al doliente para

¹⁶⁹ *Ibid.*, p. 14,

¹⁷⁰ *El fisiólogo, op.cit.*, p. 83.

¹⁷¹ Brunetto Latini, *op.cit.*, p. 15.

¹⁷² *El fisiólogo, op. cit.*, p. 46.

¹⁷³ *Ibid.*, p.46.

¹⁷⁴ Brunetto Latini, *op.cit.*, p. 29.

¹⁷⁵ *El fisiólogo, op.cit.* p. 43.

absorber la enfermedad, y luego sube volando hacia el sol donde quema la enfermedad.

Este ser, por su blancura, simboliza a Cristo que es el Salvador de los hombres. Sin embargo, algunos escritores, como Plinio, no dicen que sea blanco, por lo que se supone que se agregó el color para que el simbolismo fuera más claro.

El envejecimiento es el final de una vida y es lógico que se presentara el elemento maravilloso intentando encontrar el modo de recuperar la juventud. Sin embargo, las características sobrenaturales están presentes desde la forma en la que conciben los diferentes seres y la manera en la que paren.

e) Concepción maravillosa

El líbido de los animales comunes, y todo lo relacionado con el sexo, es otro elemento que adquiere matices maravillosos en los bestiarios. Quizá se deba a que no tenían mucha idea de cómo se apareaban esos seres ya que no tenían un contacto directo con ellos (en general estas características maravillosas están presentes en los animales salvajes, no en los domésticos). Así pues, los métodos maravillosos de concepción fueron ideados por medio de la imaginación y de confusiones entre animales.

Por ejemplo, "las víboras" cuyo aspecto físico es descrito como un híbrido entre los humanos y los cocodrilos (de la cintura para arriba tienen cuerpo de mujer o hombre, dependiendo de su género, y de la cintura para abajo forma de cocodrilo), conciben los hijos de una manera curiosa. El *Fisiólogo*¹⁷⁶ dice que los genitales de la hembra son del tamaño del ojo de una aguja, por ello el macho vierte el semen dentro de la boca de la hembra. Una vez que ha absorbido el semen, ella cercena los órganos sexuales del macho y luego lo mata. Crecen los hijos dentro del útero de la madre. Sin embargo, no tiene por dónde darlos a luz,

¹⁷⁶ *Ibid.*, p. 48.

por lo cual los hijos desgarran el costado de la hembra para poder nacer, matando, así, a la madre. Brunetto añade que la Vipra, como él la llama, es una serpiente muy fiera que “quando siente el deleyte de la luxuria, aprieta los dientes y corta la cabeça” del macho.¹⁷⁷

Este tipo de parto es muy parecido al parto de la pantera que describe Brunetto. Dice que muere al parir a su primer hijo. La razón de esto es que el cachorro no puede salir del vientre de la madre y, con sus uñas, desgarras las entrañas de la madre para poder salir¹⁷⁸.

Lo más probable es que se trate de una confusión entre estas dos leyendas ya que no se ha encontrado una explicación lógica para pensar esto de “las panteras”. En cambio, las víboras nacen envueltas en una membrana que rompen al cabo de tres días y que podría haber dado lugar a que se creyera que, en realidad, estaban desgarrando el vientre de la madre.

Pero este tipo de parto no es el único maravilloso, el *Fisiólogo* dice que cuando “el buitre” hembra queda preñada se dirige a la India y busca la piedra eutocia parecida al granizo. Para dar a luz, el buitre se tiende sobre esta piedra y pare sin dolor¹⁷⁹. Así mismo, Brunetto dice que no hay “ningund ayuntamiento de maslo y de fenbra e sin ayuntmiento engendra e faze fijos” que viven por cien años.¹⁸⁰

Otra concepción curiosa es la de la paloma, que sólo menciona Brunetto. Dice que si hacen una pintura de una paloma hermosísima y la colocan frente al nido de estas aves, la paloma engendrará unos hijos a semejanza de aquella pintada¹⁸¹. Aunque esta acción maravillosa está más bien relacionada con algún tipo de superstición, no debemos olvidar que éstas eran parte del conocimiento (o de la ignorancia) y muchas veces se creía ciegamente en ellas.

Las concepciones más fascinantes son las de “la comadreja o *mostoliella*” y la del elefante. La comadreja recibe el semen masculino en la boca y pare por

¹⁷⁷ Brunetto Latini., *op.cit.* p. 14.

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 72.

¹⁷⁹ *El fisiólogo*, *op.cit.*, p. 72.

¹⁸⁰ Brunetto Latini., *op.cit.* p. 34.

las orejas¹⁸² (si pare por la derecha, el hijo es macho, si lo hace por la izquierda, es hembra). Este tipo de parto me recuerda mucho a los de la mitología griega. Atena, por ejemplo, nace de la cabeza de su padre, Zeus, y Dionisio nace del muslo de Zeus. Sin embargo, parece ser que proviene de una confusión, la comadreja lleva a sus cachorros en la boca.

El *Fisiólogo* dice que "el elefante" no siente la concupiscencia del coito y que el rudo o tragelafos cuando desea tener hijos va con su hembra a Oriente, cerca del Paraíso.¹⁸³ Ahí hay un árbol llamado mandrágora que da un fruto que come la hembra y luego, seduciendo al macho, le ofrece un pedazo. En cuanto el macho termina de comer, concibe la hembra en su útero. Para parir, la hembra se mete en un lago y ahí da a luz, sobre las aguas, al hijo. El elefante, entretanto cuida que no se le acerque la serpiente a la hembra.

Obviamente este tipo de apareamiento tiene un simbolismo religioso al relacionar a los elefantes con Adán, Eva y la serpiente. Nilda Guiglielmi dice que la mandrágora, en inglés, mandrake (hombre-dragón) está representando el carácter demoníaco de la misma. Así pues, el elefante simboliza la castidad, luego el bautismo al parir a sus hijos en agua y la incitación por parte de la hembra, como Eva, de comer el fruto prohibido.

Los genitales también cargaron con el elemento maravilloso en varios seres. Se dice en los bestiarios que los testículos del "castor" se utilizaron con fines medicinales, por ello, cuando veía que un cazador lo perseguía, se arrancaba con los dientes los testículos y se los arrojaba. Si otro cazador lo seguía, se tendía boca arriba para mostrarle que ya no tenía testículos, con lo cual lograba que se alejara de él.

¹⁸¹ *Ibid.*, p. 34.

¹⁸² En el *Fisiólogo griego* es al revés, engendra por la oreja y pare por la boca.

¹⁸³ *El fisiólogo.*, op. cit., 61.

f) Características maravillosas de animales reales

Además de los elementos maravillosos sexuales y de rejuvenecimiento, muchos animales tienen características maravillosas que iré analizando una por una.

1. La hiena

Además de ser un animal hermafrodita, Brunetto dice que en uno de sus ojos tiene una piedra de gran virtud y que aquel que la poseyera podría adivinar el futuro¹⁸⁴. Derivado de los poderes de esta piedra, se dice que sabe muchos encantamientos y artes mágicas. Por otra parte, los bestiarios dicen que en Etiopía se unen las hienas con los leones y engendran un animal llamado "cacota" que sigue la voz de los hombres y su dentadura consiste de un gran diente "todo entero que tiene toda la boca y lo encierra como una bolsa".¹⁸⁵

2. El elefante¹⁸⁶

Además de las características maravillosas sexuales que le atribuyen, en los bestiarios se dice que no tenía coyunturas entre las rodillas y por ello, no se podía sentar. Para dormir se recargaba en un árbol y si se rompía el tronco, él caía al suelo y clamaba por ayuda. Entonces llegaban más elefantes para auxiliarlo hasta que uno pequeño introducía la trompa por debajo del cuerpo del elefante tirado y lo levantaba.

3. La pantera¹⁸⁷

Es descrita como amiga de todos los animales pero enemiga del dragón ya que es un animal sumamente tranquilo y manso. Cuando duerme lo hace por tres días seguidos y al despertar maúlla con gran fuerza haciendo que salgan expelidos

¹⁸⁴ Brunetto Latini., *op.cit.*, p. 52.

¹⁸⁵ *El fisiólogo*, *op.cit.*, p. 76.

¹⁸⁶ *Ibid.*, p. 61.

¹⁸⁷ *Ibid.*, 68.

de su boca toda clase de aromáticos olores que pueden ser percibidos desde lejos.¹⁸⁸

Muy probablemente estas características fueron las que, durante el Medioevo, lo volvieron una imagen cristológica. Un ser pacífico que lucha en contra del demonio y que, después de tres días, exhala maravillosos olores.

4. El pelícano¹⁸⁹

Al nacer golpean con sus picos el rostro de los padres y éstos, a su vez, enojados, hacen lo mismo, llegando a veces a matarlos. Arrepentidos, entonces, lloran durante tres días padeciéndose por los hijos que mataron. Al tercer día la madre, desesperada, se hiere el pecho y rocía su sangre sobre los cadáveres, rescatándolos, así, de la muerte.

Algunos bestiarios hablan de un pelícano, el *onocrotalus*, un pájaro de largo pico que grita como un asno cuando bebe.

5. El autolopoo andelu

Tanto el *Fisiólogo*¹⁹⁰ como Brunetto¹⁹¹ lo describen como un animal en extremo feroz que posee largos cuernos, a manera de sierras. Dicen que al tomar agua del río Eufrates, juega cerca de unos arbustos llamados ricinos y termina siempre atrapado entre sus ramas. Entonces clama y grita intentando escapar pero sólo logra que lo escuche el cazador y lo mate.

Muy probablemente este animal era un alce o un antílope africano que se quedaba atrapado entre las ramas del árbol del que comían. Lo maravilloso del pasaje se encuentra más bien en la explicación alegórica que da el *Fisiólogo* al comparar al autolopo con el hombre que se queda atrapado entre los pecados y muere por no cuidarse de ellos.

¹⁸⁸ Brunetto Latini., *op.cit.*, p. 68.

¹⁸⁹ *Ibid.*, p. 43 y *El fisiólogo*, *op.cit.*, p. 55.

¹⁹⁰ *El fisiólogo*, *op.cit.*, p. 41.

6. El ciervo

Además de su cualidad para matar a los temibles dragones que se mencionan tanto en el *Fisiólogo*¹⁹² como en el bestiario de Brunetto,¹⁹³ y que ya he analizado. Este último añade que cuando son heridos con saetas comen de una hierba llamada "diptamo" que produce que la saeta salga del cuerpo. Así mismo, dice que cuando quiere deshacerse de la vejez o de alguna enfermedad se come una serpiente y, por miedo a que el veneno le haga algún daño, toma mucha agua de la fuente. De esta manera muda el pelo y los cuernos y saca toda enfermedad de su cuerpo, se renueva.

Existen otros datos maravillosos sobre el ciervo como la idea de que aunque los machos son muy lujuriosos, las hembras sólo conciben cuando aparece una estrella llamada "Arreton" o Arturo.

2.3.4 Elementos maravillosos únicamente en Brunetto

Aunque Brunetto prefiere no mencionar a ciertos animales por considerarlos, quizá, poco reales, le otorga características maravillosas a varios seres que no aparecen en el *Fisiólogo*.

1. Híbridos

A mí parecer, lo más curioso es que Brunetto habla de varios híbridos en su bestiario o describe a los animales como seres completamente diferentes. Tal es el caso del "ypotama o caballito de agua"¹⁹⁴ que dice nace en el río Nilo y cuyo espinazo, relincho y crin son propios del caballo; sin embargo, tiene uñas de buey, dientes de jabalí y cola retorcida. Así pues, la descripción del animal es la que lo vuelve maravilloso. Quizá esta mezcla de características entre animales, e

¹⁹¹ Brunetto Latini., *op.cit.*, p. 38.

¹⁹² *EL fisiólogo*, *op.cit.*, p. 79.

¹⁹³ Brunetto Latini., *op.cit.*, p. 43

¹⁹⁴ *Ibid.*, p. 9.

incluso la capacidad de relinchar, se debe a que no estaba familiarizado con el animal y, por ello, le atribuye ciertas características que se imaginaba o que creía se asemejaban con la realidad.

Otro híbrido del que habla es del "mantícora,"¹⁹⁵ bestia de la India que tiene cara de hombre con ojos amarillos, cuerpo de león y cola de escorpión. Dice que corre tan rápido que ningún otro ser lo puede alcanzar y que el alimento que más le gusta es la carne humana.

Este tipo de híbrido pertenece a los monstruos que surgen de la mezcla de los cuatro elementos de la naturaleza, pero también es parte de los híbridos que se forman por intercambio de cabezas. Al tener cabeza humana se trata no sólo de un animal deforme, sino de un hombre monstruoso que tiene capacidad de raciocinio y está cautivo en un cuerpo animal. Esta terrible mezcla fue usada en el Medioevo para simbolizar al demonio ya que, además de un cuerpo terrorífico (por mostrar el desequilibrio de los elementos de la naturaleza), es ponzoñoso y come carne humana.

Otros híbridos no tan "terribles", mencionados por Brunetto, son: la "lucrotra"¹⁹⁶ una bestia tan grande como el burro, con cara de ciervo, pecho y piernas de león, cabeza de caballo, pies de buey, boca grande hasta las orejas y sus dientes están unidos en un solo hueso. Y el "estrucción"¹⁹⁷, descrita como una bestia muy grande con alas, plumas de ave (a pesar de que no vuela) y pies de camello. Su garganta es tan caliente que puede comer fierro ya que lo cuece y lo consume.

A pesar de no ser descrita como híbrido, Brunetto describe una especie de "hormiga"¹⁹⁸ fascinante. Se trata de las hormigas etíopes que son del tamaño de los perros. Su tamaño, sin embargo, no es lo único maravilloso, estos seres cavan oro y lo cuidan con su vida. La gente de esa tierra coloca grandes arcas cerca de

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 54.

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 54.

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 35.

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 52.

estos insectos. Cuando las hormigas ven las arcas, meten el oro que tienen en ellas, creyendo que lo ponen a salvo. Al anochecer, los hombres se llevan las arcas dejando a las hormigas sin su tesoro.

Lo maravilloso de esta especie de hormigas consiste en un elemento muy utilizado a lo largo de toda la Edad Media, la hiperbolización. Al exagerar el tamaño de la hormiga, es necesario también atribuirle una función importante: la de almacenar oro. Nilda Guiglielmi dice que Herodoto las describe de un tamaño un poco mayor al de los zorros. Creo, que unos cuantos centímetros no cambian lo maravilloso en la leyenda y eso se debe a que de ambas formas sigue siendo un animal impresionante.

Así como deshecha a varios animales por considerarlos maravillosos, al contrario del *Fisiólogo*, Brunetto no sólo habla de la serpiente, en general, sino que describe diferentes especies. Así, dice que el "áspide"¹⁹⁹ es un tipo de reptil que trae en la boca un carbunclo. Cuando el encantador le quiere quitar esa piedra y dice sus palabras claves para lograrlo, el áspide apoya un oído sobre la tierra y se tapa el otro con la cola, fingiendo que no escucha nada.

Habla también de la "Anfimenia"²⁰⁰, una serpiente de dos cabezas, una en el lugar correcto y la otra en el otro extremo de su cuerpo, la cola. Corre ligeramente y puede morder con ambas bocas.

La otra especie que nombra es el "basilisco"²⁰¹, que dice, es el rey de las serpientes. Cuando hiere, saca todo su veneno y con él no sólo corrompe el cuerpo del herido sino que corrompe el aire por lo que las aves y los árboles mueren envenenados. Dice que el hombre puede matar al basilisco si lo ve antes que el animal lo vea a él.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 11.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 12.

²⁰¹ *Ibid.*, p. 12.

Conclusiones

Los bestiarios fueron entendidos como libros científicos hasta el siglo XII y aún entonces, cuando en ciertos sectores ya se pensaba en ellos como ficticios, en otros tuvo que pasar más tiempo para que dejaran de considerarlos como un estudio serio de los animales.

A pesar de que Brunetto hace una selección en la que decide dejar fuera todos aquellos animales que no considera reales, hay aún una gran cantidad de seres sobrenaturales que no deshecha como las sirenas, los unicornios, los dragones. Asimismo, sigue incluyendo muchas características maravillosas en los seres pertenecientes al universo de lo común.

Muy posiblemente, para los habitantes de la Europa medieval un pulpo era tan fascinante como el unicornio y quizá hasta creían que tenían más probabilidad de poder encontrarse con un unicornio que con un pulpo. Así pues, los bestiarios son uno de los mejores ejemplos en la literatura medieval de cómo los seres pertenecientes al universo de lo maravilloso eran estudiados con el mismo ímpetu, con la misma pasión que aquellos animales pertenecientes al universo de lo común.

2.4 Textos religiosos *La vida de Santa Oria*

La tradición lírica y la épica florecen en España antes de 1200 con los juglares, pero el primer grupo de poetas con un estilo común más trabajado aparece hasta el siglo XIII. Estos poetas escriben en un nuevo arte, llamado cuaderna vía (estrofas de cuatro versos, con catorce sílabas cada uno (alejandrinos), con cesura tras la séptima sílaba y rima consonante (AAAA, BBBB, etc.). El nombre de estos poemas se halla en el que se cree fue el primer poema escrito en esta forma, el *Libro de Alexandre*, donde también se menciona la forma en la que se les llama a esta escuela: mester de clerecía.

Gonzalo de Berceo es el primer poeta de nombre que pertenece a esta nueva escuela ya que no se conoce el escritor del *Libro de Alexandre*. Berceo nace a finales del siglo XII en la localidad de Berceo, Logroño, y muere antes de 1264. La mayoría de sus obras se pueden incluir en tres grupos: poemas hagiográficos (al cual pertenece la *Vida de Santa Oria*), poemas dedicados a la Virgen y dos obras doctrinales.

Los poemas hagiográficos consisten en escribir la vida de los santos de acuerdo con la técnica de Berceo, que está formada en la retórica heredada de la antigüedad clásica. Estos poemas mantienen una división tripartita: la primera parte relata la vida del santo, la segunda los milagros hechos en vida y el tránsito de la vida terrena a la de bienaventuranza, la tercera, los milagros del santo después de la muerte. Dos de sus poemas hagiográficos siguen esta estructura: la *Vida de Santo Domingo y San Millán*; sin embargo, la que nos interesa, la *Vida de Santa Oria*, rompe con esa división e incluso con el contenido.

Berceo deja a un lado el relato de la vida de la protagonista, de los incidentes milagrosos antes y después de su muerte, para hablarnos de la actitud contemplativa para encontrar a Dios. De tal manera que el tema principal de este poema es el viaje que Santa Oria hizo al Paraíso.

Así pues, al igual que sucede con el *Viaje de San Brandán*, los lugares maravillosos de este libro están relacionados con la búsqueda del más allá cristiano y con la oportunidad, que sólo le está permitida a los elegidos, de ver el Paraíso. Santa Oria, al igual que San Brandán, fue elegida por sus méritos, por sus castigos a la carne, por su humildad, para ocupar un lugar en el Cielo junto a los ángeles. A ambos, Dios les concede conocer en vida su Reino, pero la llegada al Paraíso será completamente diferente para cada uno de ellos. Mientras que San Brandán tendrá que surcar los mares y vencer las tentaciones del demonio, Santa Oria será conducida por los mensajeros del Señor sin ningún contratiempo.

Como es posible pensar que el viaje de Santa Oria al Paraíso consistió únicamente en una serie de visiones, Berceo aclara que todo fue escrito primero

por Munio, letrado, al cual tanto Oria como su madre “que non queria mentir por un rico condado”, le contaron todo lo acaecido. Confiando absolutamente en la palabra de ambas mujeres, Berceo valida el viaje al Lejano Mundo, haciendo que todas las maravillas descritas sean parte de la realidad.

Según Berceo, Santa Oria nace en Villavelayo, una provincia de Logroño. Siendo muy joven se recluye, junto con su madre, en el monasterio de San Millán de Suso. Ahí tiene visiones celestiales en vida y, al morir, se le aparece a su madre para que ésta sepa que se encuentra en paz en un maravilloso lugar. Estos datos, Berceo los extrae de la *Vita latina* de Munio, un monje del siglo XI, del cual se han encontrado doce documentos en el monasterio de San Millán. Sin embargo, existen otros datos que atestiguan la existencia de Santa Oria, el padre Argaiiz en su *Soledad Laureada*,²⁰² dice que Oria nació en 1043, que estuvo reclusa por nueve años, vio su primera visión a los veinticinco y murió a los veintisiete. Así pues, Berceo escribe la vida de Santa Oria creyendo que todo aquello que ella ve es real, es un universo que se abre sólo para dejar entrar a unos pocos.

Mientras que San Brandán tuvo que viajar siete años consecutivos por los mismos lares hasta purificarse, Oria es merecedora del Paraíso en vida por castigarse la carne por medio de flagelaciones y por vivir en la contemplación. Mientras que Brandán, durante esos siete años, convive con seres sobrenaturales y admira lugares maravillosos, Santa Oria irá directo al Paraíso por el camino más inmediato, subiendo por una columna al Cielo y entrando por una ventana.

Varios de los elementos que configuran las visiones de Santa Oria están presentes en otras obras latinas del género hagiográfico de los siglos V al VII, por lo que es muy posible que se tratara de tópicos recurrentes en este tipo de literatura. No obstante, Berceo, como seguramente sucedió con Munio y con muchas otras personas, creía que esos elementos formaban parte de la entrada al Cielo.

²⁰² Apud. Gonzalo de Berceo, *Poema de Santa Oria*, ed. Isabel Uria Maqua, Madrid: Clásicos Castalia, 1981, p. 15. Isabel Uria Maqua aclara que es muy posible que la copia de Berceo del original de Munio sea fidedigna ya que casi ninguno de los personajes citado por Berceo pertenece a su época ni tuvo ninguna importancia en ésta.

Elementos que vemos se repiten también en otro tipo de literatura ideológica como es el caso de *San Brandán*.

a) La columna que sube al Cielo

Después de un largo recorrido de siete años, San Brandán se encuentra con un inmenso pilar de cristal en medio del mar. Un pilar que es la primera construcción divina que ve antes de llegar al Paraíso. Así mismo, en la *Vida de Santa Oria*, la columna será el primer medio para llegar al Paraíso.

A pesar de que las dos columnas llegan hasta las nubes, son diferentes. Mientras que la de *San Brandán* es de cristal con rubíes zafirinos y la base es de oro, la de *Santa Oria* es una columna, con escaleras ("ver solemos tales en las torres obradas") por las cuales debe subir, acompañada por las vírgenes que le manda Dios, hasta el Cielo.

Estas vírgenes, Ágata, Eoralia y Cecilia son las que, como los mensajeros que se le aparecen a San Brandán, ayudarán a la santa a encontrar el camino al Paraíso. Cada una lleva una paloma²⁰³ en la mano (que es símbolo del Espíritu Santo, del amor, de la paz y la ternura) porque van representando a Dios. Una de las palomas será la que las guiará por las escaleras, la que, volando, se parará para que puedan admirar, desde arriba, el árbol de la vida.

b) Árbol de la vida

Este árbol que en el *Fisiólogo* recibe el nombre de ambidextro es aquel cuya sombra aleja al dragón, al diablo y por lo cual se pueden posar las palomas en él. "Las palomas que se deleitan con este fruto, acuden de todas partes a vivir entre las ramas del árbol. El dragón es enemigo de las palomas pero teme al árbol en que ellas viven. Teme también a su sombra"²⁰⁴. Aquí es descrito como un

²⁰³ La paloma es el ave blanca que regresa a las manos de Noe, llevando en el pico una rama de olivo que tomó de las aguas del diluvio, como un símbolo de Dios haciendo las paces con la humanidad. Jack Tresidder, *Dictionary of Symbols*, San Francisco: Chronicle Books, 1998. v. dove.

²⁰⁴ *El Fisiólogo, bestiario medieval, op.cit*, p. 60.

inmenso árbol que se encuentra en mitad de un prado verde y está cubierto de hermosas flores y de hojas que producen una sombra muy agradable. "Más valía esto solo que un rico regnado". Las vírgenes, con sus respectivas palomas, volaron hacia el árbol y se aposentaron en él. Desde ahí vieron una de las mayores maravillas: una ventana abierta en el Cielo.

c) La ventana del Cielo

Esta ventana, de la cual sale un gran resplandor y que está representada en varias pinturas, es la puerta que se abre para recibir a Santa Oria en el Paraíso. De la ventana salen tres ángeles, de blanquísimas vestiduras, portando grandes varas preciosamente pintadas y, con cuidado, colocan a las vírgenes en sus bordones como si fueran plumas, para llevarlas, de esa manera, hacia dentro de la ventana, hacia el Cielo.

La ventana, como puerta hacia el más allá, es la frontera entre el universo de lo común y de lo maravilloso. Al abrirse la ventana, se está fracturando el espacio común para dar cabida a lo maravilloso. Es una especie de agujero negro por el cual se puede entrar a otra dimensión. Es como el hoyo por el cual Alicia cae al País de las Maravillas, un hueco que está ahí, invisible para casi todas las miradas.

La ventana en el cielo es la entrada al universo divino y una vez que haya pasado la ventana, Santa Oria está inmersa en la Gloria, en el universo de lo maravilloso milagroso en el que la única verdad es la de Dios y, por lo tanto, todo lo que se vea es posible.

Al igual que hay elementos maravillosos dentro del universo de lo común, también hay personas comunes en el Cielo. Santa Oria reconocerá a varios santos sacerdotes que en vida castigaron su carne y que viven alegremente en el Paraíso como don Gómes de Mejía, Bartolomé, etc. De esta forma acerca el Lejano

Mundo, el inalcanzable Paraíso a la realidad. Es decir, la ventana se abrió antes para más personas, por lo que muy probablemente lo que sucede es que la ventana está ahí, invisible para casi todos y sólo visible para los escogidos.

La descripción del Cielo es muy pobre, al contrario de lo que sucede en San Brandán en el que todo implica riqueza, poder y esplendor. Pero hay un objeto que se describe muy detalladamente, un objeto que será muy especial para Santa Oria cuando, una vez muerta, regrese al Paraíso. Se trata de una silla de oro que resplandecía como el sol. Estaba toda engastada en piedras y sobre ella había una cítara hermosísima.

Esta silla maravillosa que está reservada para un alma pura, recuerda a los muebles de la Ciudad del Lago, de las Ínsulas Dotadas y de las Ínsulas Firmes. Y es que en todas las ciudades maravillosas lo que se intentaba era reafirmar el poder absoluto del señor en ese reino, aquí se trata del poder absoluto de Dios.

Sin embargo, hay algo que diferencia a esta silla de las demás, está cuidada por una hermosa doncella, llamada Voxmea²⁰⁵, vestida con una túnica cubierta de los nombres de las personas que en vida sirvieron a Cristo (los nombres de los de más categoría eran más legibles que los otros). Una túnica que vale más que el oro y la seda por que contiene el paso del tiempo, el paso de la vida y el eterno comienzo de la muerte.

Esta túnica, que es como un registro civil del Paraíso, debería de ser tan inmensa, que diera la apariencia de infinita para que pudiera contener todos los nombres de los acreedores al Paraíso. Sin embargo, contiene en un tamaño medible, la lista de las personas que entran por la ventana del Cielo. Es decir, contiene el infinito dentro de un espacio finito y es posible por que la ley divina lo permite.

²⁰⁵ Voxmea deriva de voz mía.

Conclusiones

Para creer en los libros hagiográficos, como en cualquiera de los textos ideológicos, se necesita fe. Sin embargo, no debemos de olvidar que la ideología de la Edad Media estaba sustentada en el sistema de creencias y que creer en el más allá, con todo lo que ello implicaba, era, para la mayoría de las personas, una parte más del conocimiento de mundo.

Las visiones divinas para aquellos creyentes que se castigaban la carne para que Dios los admitiera en su Reino, eran un verdadero viaje, un verdadero recorrido que hacía el alma por el Cielo o por el Paraíso. Este tipo de literatura, entonces, es una muestra de las personas que creían que lo maravilloso milagroso era una parte fundamental de la realidad, tan fundamental que pensar en lo contrario sería, quizá, estar cometiendo un pecado. Así pues, los libros de santos son un ejemplo más de cómo, en la Edad Media, la realidad estaba conformada tanto por el universo de lo maravilloso como por el de lo común.

III FUNCIÓN DE LOS LUGARES MARAVILLOSOS

Ya he analizado cómo es que se manifiesta lo maravilloso en el texto y cómo es que este representa, de cierto modo, la realidad de la Edad Media. Ahora, es necesario revisar cuál era la función que cumplía lo maravilloso tanto en el texto como en la realidad medieval. Para ello, primero que nada es necesario definir el término: ¿qué es una función literaria? Sobre esto hay varias teorías.

Propp dice que "las funciones son los elementos más importantes para el desarrollo de la acción"²⁰⁶. Bajo esta definición podemos hablar de las palabras utilizadas, esto es, verbos, adjetivos, sustantivos y las descripciones que se forman con esas palabras, es decir, la construcción del texto. Sin embargo, también hay muchas otras funciones que ayudan a que se constituya la narración y es por ello que Propp habla de treinta y un diferentes funciones.

Por otro lado Barthes dice que es la "mínima unidad segmentable de sentido"²⁰⁷ es decir, cualquier segmento de historia que mantiene una unidad de sentido que, a su vez, entra en relación con otros elementos. Como hay diferentes tipos de unidades mínimas de sentido, también hay varios tipos de funciones. Dice Barthes que:

Existen nudos narrativos o descriptivos que están constituidos por las acciones de los personajes y cuya supresión dañaría la sucesión lógico temporal de los hechos. Así mismo la acción se acelera o se detiene por el uso de descripciones. Existen también informaciones que se dan en el texto y que hacen referencias a objetos y a seres a partir de los cuales se desarrolla la acción en un tiempo y en un espacio determinado.²⁰⁸

Si la función es el elemento más importante para que se desarrolle la acción o es la mínima unidad segmentable de sentido, estamos hablando sobre todos los

²⁰⁶ Helena Beristáin, *Diccionario de retórica y poética*, México: Porrúa, 1997. s.v. Función en narratología.

²⁰⁷ *Ibid*, s. v. Función en narratología.

²⁰⁸ *Ibid*, s. v. Función en narratología

elementos maravillosos que hacen posible que un relato tenga coherencia de principio a fin.

Podemos hablar de tres funciones básicas: la función constructiva, la función estética y la ideológica, por medio de las cuales lo maravilloso será entendido como parte de la realidad medieval.

3.1 Función constructiva

En cada relato, en cada texto, existen ciertos elementos que lo constituyen, ciertos elementos que ya contienen un significado en sí mismos y que, en cuanto los leemos, relacionamos inmediatamente el elemento con una serie de características. Dentro de esos elementos básicos, existen algunos elementos maravillosos que son necesarios para el desarrollo de la narración. Pensemos, por ejemplo, que queremos describir una lucha entre un dragón y un caballero, el lugar idóneo para ello sería un bosque pero, ¿por qué? Quizá porque detrás de los árboles pueden esconderse todo tipo de maravillas, porque la oscuridad implica misterio.

Para que un texto tenga sentido es necesario que existan ciertos elementos que le vayan dando forma. Así pues, cada elemento del texto está ahí para ir “edificando”, poco a poco, la obra literaria y darle un significado específico a la narración.

¿Cuáles son los elementos maravillosos que cumplen una función constructiva dentro del texto? Podemos hablar de lugares tópicos, de seres y objetos que pueden implicar algo más por sus características propias. Por ejemplo, hay ciertos lugares dentro del texto que están cargados de significado. Estos lugares que por sus características geográficas, físicas tienen un tiempo y un espacio diferentes que les permiten albergar todo tipo de maravillas:

Los lagos por reflejar la luz, fueron relacionados con los espejos de dos caras ya que por arriba sugerían la contemplación en la que se podían ver reflejadas las personas y, por el otro, servían para la observación de los espíritus que se creían habitaban dentro de los lagos.

Cada uno de los espejos refleja un mundo, un universo, el de arriba el real, el común y el del interior el universo maravilloso en el que lo oculto, lo escondido, lo misterioso podía tener lugar. Esas dos caras, esas dos realidades dieron lugar en el *Caballero Zifar*, por ejemplo, a la Ciudad del Lago en la que dentro del agua existía toda una ciudad misteriosa con un tiempo y un espacio diferentes.

Las islas que por su carácter de tierras apartadas, lejanas, incomunicadas del resto del mundo son aptas para el desarrollo de las maravillas. Al ser lugares a los que, si acaso, sólo podían llegar navegantes, se fueron poblando de situaciones, de seres y lugares sobrenaturales por medio de la imaginación de los que decían haber estado ahí o de los que soñaban con estarlo algún día.

Están rodeadas por todos lados de agua, su única frontera es la inmensidad, la grandiosidad y el peligro marítimo y por lo tanto, a ellas sólo pueden llegar los navegantes. El agua es una barrera suficiente para que lleguen las leyes del universo común de tal manera que se funda bajo sus propias normas en las que lo sobrenatural es posible.

El bosque, es un lugar lleno de árboles que lo vuelven un laberinto en el cual es fácil perderse y entrar en un tiempo y en un espacio diferente. Digamos que los árboles son una especie de barrera entre el universo de lo común y el de lo maravilloso. Caminar por ahí es enfrentarse a todos los misterios que se pueden ocultar entre las plantas, es lidiar contra el peligro. El bosque aparece mucho más en la literatura de caballerías porque, para el caballero, es el lugar idóneo para tener aventuras y luchar contra los seres sobrenaturales y contra los hechizos que son tan comunes en ese lugar.

Pero no sólo los lugares tienen una función importante para la creación de lugares maravillosos, existen ciertos objetos cuya función es la de dar un sentido al texto y por ello cumplen con una función constructiva. Citaré algunos de estos objetos:

Las piedras preciosas. Aparecen en todos los libros que he analizado. Ya sea como parte de un paisaje, ya sea como parte de algún animal, las joyas son un elemento constructor importantísimo. Pero ¿por qué? Creo que la causa principal es que, al reflejar la luz, dan la impresión de que tienen un resplandor, un fulgor propio. Es decir, son pequeños objetos que producen luz, entonces surgen diversas explicaciones de su procedencia. Una de las creencias es que provengan de la saliva de las serpientes y ello explica porqué aparecen en los ojos, en la boca y en la frente de varias serpientes guardianas o en los dragones. La leyenda cristiana, sin embargo, dice que cayeron del Cielo cuando Dios expulsó a Lucifer, como fragmentos de la luz celestial, eso puede explicar que San Brandán diga que el Paraíso está lleno de todo tipo de joyas maravillosas que brillan por sí solas, o que estén presentes en las ciudades maravillosas de los libros de caballerías en formas y en tamaños excepcionales.

El oro por su color, por su brillo, por su lustre, por su resistencia y maleabilidad, ha sido considerado el metal perfecto y sirvió como símbolo divino por su asociación con el sol. Debido a estas cualidades cumple una función constructiva en el sentido que se relaciona con Dios. Es por esta razón que está presente en las ciudades maravillosas de las novelas de caballerías que aspiran a la perfección, pero, sobretodo, en las descripciones del Paraíso. San Brandán dice que en el Paraíso hay una inmensa montaña toda de oro y Santa Oria dice que la isla que le pertenece es toda de oro cubierto de piedras preciosas.

El árbol de la vida que es inmenso y cuyas ramas dan una sombra formidable que, se creía en la Edad Media, era adversa a las serpientes y a los dragones. Es decir, era un árbol cuyos poderes benefactores lograban alejar al demonio. Aparece tanto en varios libros de viajes, en Juan de Mandavila aparece

sin ramas, seco y, por lo tanto, sin su poder. En el *Fisiólogo* es descrito como un árbol enemigo de los dragones y amigo de las palomas.

3.2 Función estética

Para que un elemento sea entendido como maravilloso debe ser descrito de cierta manera que haga que adquiera las características propias de algo sobrenatural. Es decir, esta función tiene que ver con el placer descriptivo cuyo fin es crear un clima especial en el texto. Nos enfrentamos, entonces a la cuestión de cómo se presenta, qué es lo que hace que sea entendido como algo maravilloso.

Cualquier cosa puede adquirir o carecer de una función estética independientemente de su creación y es que ésta depende completamente de la opinión de la colectividad. Así, varios elementos maravillosos estarán presentes por el simple hecho de que están cumpliendo con un papel específico entre los individuos, en la sociedad.

Pensemos por ejemplo, en las ciudades maravillosas que aparecen en los libros de caballerías y, en especial en *El Caballero Zifar*, o en la descripción del Paraíso del *Viaje de San Brandan*, ¿qué es lo que las hace ser sobrenaturales? Todas son descritas como lugares llenos de joyas de tamaños inmensos. Así pues, podemos decir que las piedras preciosas cumplen, en sí, una función constructiva pero la manera en la que están descritas es parte de la función estética.

Podemos decir que la función estética está dada por los elementos que ayudan a describir la escenografía del lugar maravilloso. Ya sea por medio de las características de las piedras preciosas, ya sea por cómo el oro cubre varias de las construcciones o cuáles colores se están utilizando, la función estética está ahí para hacer que el lugar pueda ser entendido como maravilloso.

En el caso de los seres sobrenaturales nos estaríamos refiriendo a la forma en la que son descritos, si son grandes, si son chicos, si tienen escamas y pelo, si

son rojos, negros. Cada una de esas características tienen una función estilística dentro del texto. ¿Cuál es esa?

Sería una labor tardadísima y muy complicada explicar la función estética de cada elemento ya que como hemos visto hay muchísimos seres, lugares y objetos maravillosos dentro del texto y cada uno está descrito de una forma especial para que adquiera su aspecto sobrenatural. Sin embargo, sí podemos hablar de generalidades. Los colores, por ejemplo, tienen una función estilística importantísima dentro del texto. No nos podemos imaginar un paisaje medieval sin color ya que están presentes en todas las descripciones. Por ejemplo, las piedras preciosas no serían tan bellas si carecieran de las tonalidades y colores.

Otro elemento estilístico importante es la mezcla entre los elementos naturales. Es decir, aquella característica que hace que el ser forme parte de uno o más elementos. Por ejemplo, pensemos en el dragón, es descrito con las alas del murciélago, alas que pueden parecer repugnantes, para representar el aire, tiene escamas de pescado que representan el agua; sus patas son de león para representar la tierra y por último tiene aliento de fuego.

Sin embargo, ningún ser, ningún objeto, ningún lugar sería relevante si no existiera un placer en describir qué lo vuelve maravilloso. Ese placer, ese gusto por describir formas grotescas o fascinantes, lugares exóticos, exuberantes, es lo que hace que el texto no sea sólo un escaparate de situaciones extrañas sino un mundo lleno de maravillas.

El gusto por las descripciones lo encontramos no sólo en los textos de ficción o aventuras, esto es, los libros de caballerías, sino en los científicos y en los hagiográficos. Cada autor crea el ambiente necesario para que las maravillas adquieran vida propia en la realidad medieval. Y es que la función estilística depende de ese placer de ese gusto por explicar cómo es todo aquello que se dice en el texto.

3.3 Función ideológica

La ideología es un sistema de ideas determinadas por la sociedad en la cual sustentan su relación con el mundo y su ubicación en él. En el Medioevo, el hombre percibe el mundo a través de la existencia y de la fuerza divina. Para ellos el mundo está dirigido por un dios omnipresente y omnipotente que ha ordenado al mundo de la manera en la que se encuentra. Provocar cualquier cambio en contra de la voluntad divina puede ocasionar que te manden al infierno por toda la eternidad.

La ideología es una manera individual de percibir el mundo, es una forma en la que la sociedad se aglutina, en la que el individuo pertenece a esa comunidad. La función ideológica es, por lo tanto, la que hace que se represente por medio de los elementos del texto, la forma colectiva del pensamiento.

La ideología se manifiesta en la literatura, en el discurso literario mediante la presencia de valores o juicios que provienen de la colectividad. Los textos, por lo tanto, estarán reflejando el pensar de la colectividad del momento en el que fue escrito, pero también los lugares, los seres, los elementos maravillosos.

Como hemos visto anteriormente, hasta finales del Medioevo se creía que Dios estaba en todas partes y por medio de la contemplación se podía llegar a encontrar a la divinidad. La literatura es un modo de reflejar la realidad y, por ello, un modo de reflejar también a Dios. Así pues, por medio de los elementos maravillosos se podrá ver reflejada la manera de pensar del Medioevo ya sea como símbolo o como alegoría.

Un ejemplo muy claro de la función ideológica son los bestiarios. Mientras que la función constructiva está dada por los elementos que la constituyen, es decir, serpientes, dragones, unicornios, animales que en sí mismos ya cargan un significado; y la función estética se hace por la descripción que se hace de cada uno de ellos, esto es, qué es lo que los hace ser híbridos, la función ideológica

estará dada en la parte en la que se da el sentido simbólico de cada animal, es decir, la manera en la que están representando a Cristo o a la historia bíblica.

En el *Caballero Zifar*, por ejemplo, todos los logros, toda la vida del personaje se atienen al deseo de Dios. Este caballero cambiará de tierras por que el Señor lo quiso así, porque es voluntad divina. Las leyes divinas están presentes en todo el trayecto de la vida de una persona, lo siguen, pero Zifar puede optar por no seguir a Dios. Sin embargo, no lo hace, sigue el camino del Señor, sigue el buen camino que lo lleva a la riqueza.

En *San Brandán*, por ejemplo, el tiempo, el espacio están todos sujetos a la voluntad divina, y todos los elementos maravillosos del viaje, son parte del reino de Dios y tienen un motivo, mostrar las diferencias entre el infierno y el Paraíso y el poder divino que es tan fuerte que no sólo guía a los navegantes sino que se impone ante la voluntad del demonio. Los lugares maravillosos funcionan como un reflejo del Lejano Mundo tan aspirado por todos y al que sólo pueden llegar los que sigan el buen camino. Esto es lo mismo que sucede en *Vida de Santa Oria*, en la cual el viaje maravilloso está destinado sólo a los elegidos por sus virtudes en vida.

La función ideológica es la que expresa la forma de pensar, de ser, de vivir del Medioevo que se basa en la religión, es por ello que no es extraño que las maravillas tengan la función de mostrar o enseñar las dudas, las inquietudes de las personas que vivían a finales de la Edad Media. Pero lo más importante es que ese modo de pensar demuestra que, para ellos, las maravillas no eran sólo un modo de simbolizar a Dios o de encontrar en ellas una lección, sino que eran en sí, parte de la realidad.

CONCLUSIONES

Lo maravilloso no es propio de la literatura medieval, lo encontramos en el resto de la literatura que se ha escrito a lo largo de los siglos. Sin embargo, la manera de interpretarlo y de valorarlo cambia dependiendo de la cultura y de la época. Hoy en día, por ejemplo, la literatura está plagada de elementos sobrenaturales. Basta, por ejemplo, leer la realidad fantástica de Gabriel García Márquez en la que, sin darnos explicación sobre la presencia de las maravillas, describe ciudades en el fondo del océano (así como la Ciudad del Lago del *Caballero Zifar*) o seres maravillosos tales como un hombre con unas alas inmensas; o los cuentos de Julio Cortazar en los que un hombre vomita conejos, o Salman Rushdie o Borges; o historias de terror que ya son clásicas tales como Dracula o Frankenstein.

Sí, la literatura actual también está llena de elementos maravillosos porque son parte del ser humano. Ese no existir, ese no poder ser, va a ser siempre un espacio abierto para la imaginación del hombre. La literatura, por su parte, se seguirá llenando de espacios sobrenaturales en los que los personajes inimaginables irán poco a poco poblando nuestra Tierra.

Sin embargo, la forma en la que hoy en día entendemos esas maravillas es completamente diferente a como se comprendieron en la Edad Media. Mientras que para nosotros son la representación de un mundo aparte que no tiene cabida en el nuestro porque las leyes científicas lo descalifican y las comunitarias lo rechazan, en la Edad Media el universo de lo maravilloso era paralelo al universo de lo común y existían puertas y puentes que los conectaban. La realidad, entonces, estaba conformada por esos dos universos que están presentes en los textos.

Mientras que en la literatura actual los elementos maravillosos, que están plasmados en los textos, pertenecen al mundo de la imaginación y, por lo tanto, a la ficción literaria, en la Edad Media, lo sobrenatural era parte de toda la literatura

ya fuera ficción, ideología o ciencia. La literatura, como representación de la realidad, como un espacio abierto a las ideas, a los pensamientos de los escritores, mostró el universo de lo maravilloso con todos sus elementos, un universo tan rico y tan estudiado como la misma realidad.

Las razones de porqué el universo de lo maravilloso fue visto como parte de la realidad las fui exponiendo a lo largo de los capítulos y las resumiré aquí:

La ideología de la Edad Media correspondió a su sistema de creencias, por ello, todo aquello que rodeaba a los habitantes de la Europa medieval fue explicado de acuerdo a las leyes divinas. Al contemplar la Naturaleza se podía llegar a la verdad o, más acertadamente, se podían encontrar las respuestas del poder de Dios. Mientras que hoy en día descalificaríamos una maravilla por ir en contra de las leyes científicas, en la Edad Media se descalificaba o se aceptaba dependiendo de si era parte de la historia Bíblica o de las leyes divinas. Esta confianza en el poder divino la vemos reflejado en los textos ideológicos como los libros de milagros tales como los *Milagros de nuestra señora*, de Berceo, o en libros de vidas de santos entre los que analicé aquí *Vida de Santa Oria, Virgen*.

Pero no sólo los libros religiosos plasmaron la ideología del Medioevo, todos los libros plasmaron la forma de sentir de las personas. Es así como lo maravilloso milagroso se explica como parte de la realidad. Todo aquel ser, lugar o elemento sobrenatural que pudiera ser explicado mediante la fe cristiana era aceptado como parte de la realidad.

La manera de concebir la ciencia es otra de las razones por las que lo maravilloso no fue calificado como imposible. Mientras que hoy en día la ciencia se basa en el método científico, en la Edad Media, hasta el siglo XII, se basó en el modelo de autoridad ya que por esa época comenzó un renacimiento científico en el que para que algo fuera tomado como cierto, era necesaria su observación directa y demostración.

Así pues, hasta el siglo XII el conocimiento no derivaba de un proceso de experimentación, sino que bastaba que, en algún momento, alguien con valor de

autoridad, como por ejemplo Aristóteles, Plinio, Platón, basándose en la lógica, lo hubiesen aceptado como cierto. No era común que alguna persona decidiese observar la Naturaleza con el fin de adquirir conocimiento o de verificar que aquello dicho por las autoridades realmente fuese cierto.

El saber dependía, predominantemente, de la gran colección de libros heredada de los antepasados y del conocimiento que se transmitía oralmente de una generación a otra. Tanto los libros como la tradición oral estaban poblados de gran cantidad de relatos míticos y de elementos sobrenaturales que fueron aceptados como parte del mundo.

Pero no sólo la ideología y la ciencia tuvieron que ver con que las maravillas fueran parte de la realidad, la imaginación, al igual que lo que sucede en todas las épocas, también ayudó a crear y a aceptar lo sobrenatural. Quizá hoy en día no creemos que se nos vaya a aparecer un dragón mientras vamos manejando por la carretera a Cuernavaca, sin embargo, sí hay mucha gente que cree que en algún lugar del Espacio hay seres vivientes (a los que se les han atribuido toda clase de características y formas) que no llegaremos a conocer por la imposibilidad física y temporal de viajar hasta ellos. Así mismo, en la Edad Media las fronteras de la Tierra no estaban bien establecidas y los lugares lejanos, inexplorados, se poblaron de leyendas, de personajes y lugares maravillosos que se creía que existían y que sólo algunos aventurados navegantes podrían llegar a conocerlos.

El hombre no puede haber cambiado tanto de la Edad Media hasta ahora. Quizá tenemos muchos más conocimientos y avances tecnológicos y científicos los cuales hacen que no entendamos los elementos sobrenaturales del Medioevo como parte de la realidad. Sin embargo, queda mucho sin conocer y muchas maravillas que descubrir. Para que un científico crezca, avance, es necesario que mantenga una mente abierta a la existencia de lo oculto, de lo sobrenatural. ¿Quién hubiera dicho hace doscientos años que el hombre volaría? Sin

imaginación ¿cómo hubiera sido posible idear un mundo en el que se pudieran donar órganos y en el que las máscaras se volvieran rostros?

Asimismo, la literatura seguirá cambiando, seguirá avanzando en técnica, en estilo, pero las maravillas seguirán albergándose en la mente de los escritores, porque la imaginación es parte de la vida, y porque sin maravillas el mundo se quedará muy plano y nosotros nos quedaremos muy solos. Quizá los unicornios ya no son parte de nuestro mundo, pero hay miles de otras maravillas que lo son y que lo llegarán a ser; basta con cerrar los ojos y comenzar a imaginar aquel Lejano Mundo.

BIBLIOGRAFÍA

AMEZCUA, José, *Libros de caballerías hispánicas*, Madrid: Alcalá, Castillá, Cataluña y Portugal, 1973.

BALTRUSAITIS, Jurgis, *La Edad Media fantástica. Antigüedades y exotismos en el arte gótico*, Madrid: Cátedra, 1983.

BENEDEIT, *El Viaje de San Brandán*, trad. de María José Lemarchand, Madrid: Siruela, 1986.

BERCEO, Gonzalo de, *La vida de santa Oria*, México: Castalia, 1992.
Gonzalo de Berceo, *Poema de Santa Oria*, ed. Isabel Uria Maqua, Madrid: Clásicos Castalia, 1981.

BERISTÁIN, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, México: Porrúa, 1997.

BURKE, James F. "The meaning of the Islas Dotadas Episode in the Libro del Caballero Cifar", *Hispanic Review*, 38 (1970), pp. 56-68.

CAMILLE, Michael, *Gothic Art. Glorious Visions*, London: Harry N. Abrams, 1996.

CAMPBELL, Joseph, *El héroe de las mil caras; psiconálisis del mito*, México: FCE, 1984.

CIRLOT, Juan-Eduardo, *Diccionario de símbolos*, Barcelona: Labor, 1981.

CORNELIO, Enrique, *Agripa, filosofía oculta. Magia natural*, Madrid: Alianza, 1992.

DEYERMOND, Alan, "The lost genre of Medieval Spanish Literature", *Hispanic Review*, 43-3 (1975), pp. 231-259.

_____, *Historia de la literatura española I*, Barcelona: Ariel, 1976.

DUBY, Georges, *Hombres y estructuras de la Edad Media*, pr. Reyna Pastor, Madrid: Siglo XXI, 1989.

_____, *Los tres órdenes o lo imaginario del feudalismo*, Barcelona: Petrel, 1980.

El Fisiólogo, bestiario medieval, trad. Marino Ayerra Redín y Nilda Gugliemi, Intr. y Notas, Nilda Gugliemi, Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1971.

ELÍADE, Mircea, *Mito y realidad*, Madrid: Guadarrama, 1978.

New Larousse Encyclopedia of Mythology, Intr. Robert Graves, London: Paul Hamlyn, 1968.

FOSSIER, Robert, *La Edad Media. La formación del mundo medieval 350-950*, Barcelona: Grijalbo, 1998.

GANSHOF, F. L., *El Feudalismo*, Barcelona: Ariel, 1975,

GARCI RODRÍGUEZ de Montalvo, *Amadis de Gaula*, ed. Juan Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra, 1988..

GARCÍA GUAL, Carlos, *Primeras novelas europeas*, Madrid: Itsmo, 1974.

GEOFFREY DE MONMOUTH, *Historia de los reyes de Britania*, ed. de Luis Alberto de Cuenca, Madrid: Siruela, 1984.

_____, *Vida de Merlin*, Madrid: Siruela, 1994.

GONZÁLEZ, Aurelio, "De amor y matrimonio en la Europa medieval. Aproximación al amor cortés", en Concepción Company (ed.), *Amor y cultura en la Edad Media*, México: UNAM, 1991, pp. 29-42.

_____, Lillian von der Walde, Concepción Company (eds.), *Palabra e imagen en la Edad Media (Actas de las IV Jornadas Medievales)*, Ed., México: UNAM, 1995.

GRIMAL, Pierre, *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona: Paidós, 1994.

JACKSON, Rosemary, *Fantasy. The Literature of Subversion*, London: Routledge, 1986.

LATINI, Brunetto *The Medieval Bestiary*, est. y ed. de Spurgeon Baldwin, Exeter: University of Exeter, 1982.

La Santa Biblia. Antiguo y nuevo testamento, Versión de Casiodoro de Reina, rev. Cipriano de Valera, Madrid: Federico Balart, 1939.

LE GOFF, Jacques, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*, Barcelona: Gedisa, 1986.

_____, *The Medieval World*, London: Parkgate Books, 1990.

LEWIS, C. S., *La imagen del mundo. Introducción a la literatura medieval y renacentista*. Barcelona: Península, 1997.

Libro del Caballero Zifar, ed. de Cristina González, México: REI, 1990.

LIDA DE MALKIEL, María Rosa, "La literatura Artúrica en España y Portugal", *Estudios de Literatura Comparada*, Ariel.

Literatura y fantasía en la Edad Media, ed. de Juan Paredes Núñez, Granada: Universidad de Granada: 1989.

MANDAVILA, Juan de, *Libro de las maravillas del mundo*, ed. de Gonzalo Santoja, Madrid: Visor, 1984.

MANGUEL ALBERTO, Gianni Guadalupi, *The Dictionariy of Imaginary Places*, New York: Harcourt, 2000.

MALAXECHEVERRÍA, Ignacio, *Bestiario Medieval*, Madrid: Siruela, 1983.

MALINOWSKY, Bronislaw, *Magia, ciencia, religión*, trad. Antonio Pérez Ramos, Barcelona: Ariel, 1974.

MORALES, Ana María, *Lo maravilloso en Tristán de Leonis*, Tesis de licenciatura, México: UNAM, 1992.

MORALES, Gaspar de, *De las virtudes y propiedades de las piedras maravillosas*, prol., introd. Juan Carlos Ruiz Sierra, Madrid: Editora Nacional, 1977.

MULLEN, Edward J., "The Role of the Supernatural, in El libro del caballero Zifar", *Revisa de Estudios Hispánicos*, 5, 2 (1971) pp 257-268.

NYKROG, Peg, "The Rise of Medieval Fiction", en RI Benson y G. Constable (eds.), en *Renaissance and Renewal in the Twelfth Century* Oxford: Clarendon Press, 1985.

MORNER, Kathleen y Ralph Rausch, *NTC's Dictionary of Literary Terms*, Chicago: NTC, 1991.

- Obras selectas de George Duby*, comp. Beatriz Rojas, México, FCE, 1999.
- PATCH, Howard Rollin, *El otro mundo en la literatura medieval*, México: FCE, 1978.
- PÉREZ PRIEGO, Miguel Ángel, "Estudio literario de los libros de viajes medievales". *EPOS*, I, 1984, p 217-239.
- PERNOUD, Regine, *The Glory of the Mediaeval World*, London: Dennis Dobson, 1963.
- PROPP, Vladimir, *Las raíces históricas del cuento*, Madrid: Fundamentos, 1974.
- REBOLD RENTON, Janetta, *The Medieval Menagerie. Animal in the Art of the Middle Ages*, New York: Abbeville Press, 1992.
- _____, *Holy Terrors. Gargoyles on Medieval Buildings*, New York: Abbeville Press, 1997.
- REYES, Alfonso, Jorge Luis Borges, *La máquina de pensar y otros diálogos literarios*, ed. de Felipe Garrido, México: FCE, 1998.
- ROSE, Carol, *Spirits, Fairies, Leprechauns, and Goblins. An Encyclopedic*, New York: Norton & Company, 1996.
- ROUGEMONT, Denis de, *Amor y Occidente*, México: Leyenda, 1945.
- TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, México: Premia, 1981.
- TRESIDDER, Jack, *Dictionary of Symbols*, San Francisco: Chronicle Books, 1998.
- Company, Concepción, Aurelio González, Lilian von der Walde (eds.), *Voces de la Edad Media (Actas de las Terceras Jornadas Medievales)*, Ed., Concepción Abellán, México: UNAM, 1993.
- WECKMANN, Luis, *La herencia medieval en México*, México: Colmex, FCE, 1994.
- WILLIAMS, David, *Deformed Discourse. The function of the Monster in Mediaeval Thought and Literature*, Montreal: University of Exeter Press, 1996.