

MEDIOEVO Y LITERATURA

Actas del V Congreso de la Asociación
Hispánica de Literatura Medieval

(Granada, 27 septiembre - 1 octubre 1993)

Volumen IV

Edición de Juan Paredes

GRANADA
1995

© ANÓNIMAS Y COLECTIVAS.

© UNIVERSIDAD DE GRANADA.

MEDIOEVO Y LITERATURA.

ISBN: 84-338-2023-0. (Obra completa).

ISBN: 84-338-2024-9. (Tomo I).

ISBN: 84-338-2025-7. (Tomo II).

ISBN: 84-338-2026-5. (Tomo III).

ISBN: 84-338-2027-3. (Tomo IV).

Depósito legal: GR/232-1995.

Edita e imprime: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada. Campus Universitario de Cartuja. Granada.

Printed in Spain

Impreso en España

“Anglaterra, tierra de maravillas” en *El Victorial*

Para Ángela Pérez Ovejero, Flora Rueda y Rafael Beltrán, en recuerdo
de una sincera amistad que hizo posible Pero Niño.

*“Ya vos conté e dixé de suso por cuál razón llamaron Bretania a la isla de Anglaterra¹. Agora vos quiero contar por qué es llamada Bretania, ansí como la otra, esta probinçia de aquende el mar, segund que lo fallé en la Corónica de los Reyes de Anglaterra. Ca este nombre, Anglaterra, quiere dezir en otra lengua “tierra de maravillas”. Esto, por muchas cosas maravillosas que en ella solía aber. E aún agora ay algunas dellas...”². (Gutierre Díez de Games, *El Victorial*, cap. LXXXIX).*

Como ya apuntaba J. M. Cacho Blecua en el *Prólogo* a su excelente edición del *Amadís de Montalvo*, “los espacios marítimos propicios para las más fantásticas aventuras corresponden a las islas”³. Mario Tomé ofrece un interesantísimo y muy completo inventario de islas imaginarias en la cultura universal, tanto literarias como cinematográficas⁴, desarrollando de este modo la afirmación de Arturo Graf, que “la idea de colocar en una isla apartada la estancia de los beatos, o de atribuir a islas remotas y desconocidas una felicidad no concedida al resto de la tierra es una idea natural, muy antigua y muy difundida”, citando como ejemplos el Elíseo, las islas homéricas de los Feacios y de Ogigia, la Atlántida platónica, los árabes y su isla de Wak-Wak y la céltica isla de las manzanas de oro⁵. Al

1. Bruto, nieto de Eneas, había conquistado Britania según la tradición medieval desarrollada por WACE (*Brut*, s. XII) y MONMOUTH (*Historia regum Britanniae*, s. XIII). GAMES relata esta historia en *El Victorial*, capítulos LIV a LXI.

2. GUTIERRE DÍEZ DE GAMES, *El Victorial*, ed. de A. MIRANDA, Madrid, Cátedra, 1993, p. 493. En adelante, todas las citas se corresponden con esta edición.

3. GARCI RODRÍGUEZ DE MONTALVO, *Amadís de Gaula*, ed. de J.M. CACHO BLECUA, Madrid, Cátedra, 1987, p. 169.

4. TOMÉ, M., *La Isla: utopía, inconsciente y aventura*, León, Servicio de Publicaciones de la Universidad, 1987, pp. 89-103.

5. GRAF, A., *Miti, leggende e superstizioni del medio evo*, Torino, G. Chiantore, 1925, p. 5.

hombre medieval, las islas le permiten imaginar, fantasear libremente, crear y recrear tierras ignotas diseminadas en un espacio marítimo igualmente maravilloso y desconocido. La isla es un lugar en donde lo maravilloso existe por sí mismo fuera de las leyes habituales: es el lugar de lo arbitrario, y, a la vez, un universo cerrado, replegado en sí mismo⁶.

La isla será, además, uno de los motivos recurrentes en los libros de caballerías por sus infinitas posibilidades narrativas y la variedad de asuntos que permitirá tratar: es un mundo de ensueño, fantástico, donde lo extraordinario y sobrenatural sustituye a lo cotidiano. Así, en la literatura artúrica muchos personajes aparecerán asociados a su correspondiente isla: Merlín y la Isla Torneante, Urganda y la Ínsula No fallada, Amadís y la Ínsula Firme... Por otra parte, hay que considerar que, si la floresta es el espacio terrestre de la aventura, la isla será el espacio marítimo donde el héroe tenga que demostrar su victoria frente a las fuerzas del mal (como Amadís, enfrentado al Endriago en la Isla del Diablo).

Volviendo a Games, la introducción en *El Victorial* del tópico de la “isla maravillosa” se produce sin forzar la narración: unas veces, la isla es el lugar de desembarco de Pero Niño durante sus campañas marítimas; en otros casos, Games antepone un relato secundario (como la historia de Bruto y Dorotea) que incorpore a su argumento necesariamente el desembarco en una isla. Por lo general, el esquema narrativo del que se sirve Games es el siguiente:

- a) llegada a la isla de Pero Niño
- b) peculiaridades de la isla (habitantes, fauna y flora...)
- c) descripción de un suceso extraordinario⁷

Ahora bien, ¿por qué ese interés en mostrar a Inglaterra como “tierra de maravillas” por excelencia? ¿De dónde había tomado Games esa idea? No vamos a descubrir nada nuevo: ya Entwistle demostró que Games se inspiró para recrear el episodio de Bruto y Dorotea (así como la historia de la hija del conde de Guyena, la conquista de Bretaña, las guerras contra los sajones y la descripción de las maravillas de Inglaterra) en “some unknown French Brut”, procedente, a su vez, de la *Historia* de Monmouth⁸. Y con Monmouth y Chrètien, y, en definitiva,

6. KAPPLER, C., *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*, Madrid, Akal, 1986, p. 36.

7. Cfr. la “Introducción” de A. MIRANDA a *El Victorial* de GAMES, pp. 75-77.

8. ENTWISTLE, W.J., *The arthurian legend in the literatures of the Spanish peninsula*, New York, Kraus Reprint, 1975, pp. 20, 59 y especialmente la 62. Véase también su artículo “Geoffroy of Monmouth and the Spanish literature”, *The Modern Language Review*, 17, 1922, p. 390. Para Geoffrey de Monmouth, *Historia de los Reyes de Britania*, hemos seguido la edición de L.A. de CUENCA, Madrid, Siruela, 1984.

con las narraciones del ciclo artúrico, se convertirá en canon literario la consideración de la isla de Inglaterra como espacio propio de la aventura caballeresca, habitada, como imagina Games, por "*sierpes, e muy fuertes dragones, e muchas fieras animalías*" (*EV*, p. 493). No faltan, por otra parte, referencias en *EV* a Merlín (cap. XIX, p. 264) –personaje del que se sirve Games para proyectar sus críticas contra la magia– y a Arturo, "*que mató a Frole, rey de França*" (cap. LXI, p. 381)⁹.

Antes de comentar las "maravillas de Inglaterra", recordemos con Jacques Le Goff que la palabra *maravilloso* (derivada del latín *mirabilia*) es característica del vocabulario medieval romance –especialmente en francés, desde la *Chanson d'Alexis* (s. XI) a Wace, sin olvidar el adjetivo *merveiller* [admirar] de la *Chanson de Roland*– y no la encontramos en alemán ni en las lenguas germánicas, pero sí en inglés¹⁰. Durante la Alta Edad Media, más o menos desde el siglo V al XI, en Europa se produjo una cierta represión de lo maravilloso (quizá por su raíz precristiana), pero irrumpirá en la cultura erudita a partir de los siglos XII y XIII, sobre todo en el *roman courtois*, donde la aventura misma (como búsqueda de la identidad del caballero en su mundo cortés) será, en definitiva, toda una maravilla¹¹. Poco a poco, lo maravilloso será una forma de resistencia a la ideología oficial del cristianismo, que tratará de recuperarlo, no sólo a través de los milagros y de la literatura hagiográfica, sino también evolucionando hacia lo simbólico-moralizante el *Physiologus* latino. Por otra parte, algunos intelectuales intentarán relegar los *mirabilia* al mundo natural, científico; un excelente ejemplo de esta mentalidad es el de Gervaise de Tilbury, quien afirma en sus *Otia Imperialia* (h. 1210), "*Tertia Decisio: Mirabilia uniuscuiusque provinciae*": "*Mirabilia vero dicimus quae nostrae cognitioni nos subjacent etiam cum sint naturalia*"¹².

La primera maravilla mencionada por Games son los hombres salvajes:

"Eran unos hombres que eran todos cubiertos de lana de los pelos de sus cuerpos, bien como animales, e non bestían otra ropa ninguna. E aquéllos vivían en las montañas brabas e en las selbas oscuras; ellos, e sus mugeres e hijos. E cuando iban por los tomar, defendíanse muy bravamente". (*EV*, p. 493).

9. Según ENTWISTLE, GAMES debió conocer un perdido *Lanzarote del Lago* en español para describir el combate entre Arturo y Frolle (cfr. ENTWISTLE, *The arthurian legend...*, p. 20).

10. LE GOFF, Jacques, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, Barcelona, Gedisa, 1985, p. 18.

11. Cfr. LE GOFF, p. 12.

12. GERVAISE DE TILBURY, *Otia Imperialia*, in: *Scriptores rerum Brunsvilensium*, Hannover, Nicolai Foersteri, 1707, tomo I, p. 960. Finalmente, el proceso culminará, durante los siglos XIV y XV con una progresiva estetización de lo maravilloso.

Siguiendo a Kappler, podemos considerar a estos hombres salvajes como monstruos caracterizados por una animalidad todopoderosa, que se comportan como bestias por razón de su “hábitat”, su ausencia de organización social o religiosa, su alimentación y, principalmente, su físico, pues son seres peludos “*bien como animales*”¹³. Games insiste asimismo en la fiereza de estos salvajes que defienden su libertad “*muy bravamente*”. Se trata, en realidad, de hombres primitivos, casi trogloditas, relacionados frecuentemente con países fabulosos como la isla de San Balandrán o las tierras del Preste Juan, y que nada tienen que ver con esos caballeros caídos en desgracia o enloquecidos (como Yvain en *El caballero del león* o el Orlando furioso de Ariosto) característicos de la ficción sentimental y caballerescas del medievo¹⁴.

El segundo prodigio relatado por Games resulta fascinante y podemos rastrear en él una curiosa fusión de diferentes tradiciones. Se trata de las “*aves vacares, que nazen de los árboles*”; el autor de *El Victorial* explica así esta maravilla:

“*Dizen que están estos árboles nascidos en las peñas, sobre la mar, e que fazen unas grandes flores coloradas. E que, pasada la flor, queda un grand capullo; e que allí se cría poco a poco. E que, como va creciendo, cuélgase ayuso. E diz que los been estar así colgados e figurados ya los pies e los cuerpos. E cuando es ya el tiempo que son de sazón, como las otras frutas, caen de los árboles que están colgados del pico. E al arrancar del árbol da un grand grito. E el que á bentura de caer al agua, nada e luego bibe. E los otros que caen en tierra e non pueden alcanzar a la mar, sécanse allí e mueren*”. (EV, p. 493)¹⁵.

13. KAPPLER, C., pp. 178-81. “El arte y la literatura recogen abundantemente la figura de estos “homines setosi” de los que habla el *Liber monstrorum* (XV), salvajes que los viajeros medievales encontraron también en sus travesías y los héroes caballerescos en múltiples aventuras”, según MARÍN PINA, M^o C., “Los monstruos híbridos en los libros de caballerías españoles”, in: *Actas del IV Congreso da Associação Hispanica de Literatura Medieval*, vol. IV, Lisboa, Ed. Cosmos, 1993, pp. 27-33; cita de p. 28.

14. Véanse, al respecto, las excelentes monografías de BERNHEIMER, R., *Wild Men in the Middle Ages*, New York, 1970, y TINLAND, F., *L'Homme Sauvage*, Paris, Payot, 1968, así como el trabajo de L. POLIAKOV, *Hommes et bêtes. Entretiens sur le racisme*, Paris, La Haya, 1975. Podría completarse, según MARÍN PINA, M^o C., con la bibliografía citada por A. EGIDO en su artículo “El vestido de salvaje en los Autos Sacramentales de Calderón”, in: *Serta Philologica F. Lázaro Carreter*, Madrid, 1983, pp. 171-86.

15. Valera recoge en el capítulo XXVI de la Primera Parte de su *Crónica abreviada* un curioso recuerdo de su segundo viaje (1442) por tierras de Dinamarca, Inglaterra y Borgoña, que coincide extraordinariamente con el episodio narrado por Games: en Inglaterra, “a la parte del leuante, en la ribera del mar, se afirma por muchos que ay árboles que la foja dellos que cae en la mar se conuierte en pescado, p la que cae en la tierra en aues de grandeza de gauiotas. E por saber la verdad, yo lo pregunté al señor cardenal de Inglaterra [Enrique Wynton], tío vuestro, hermano de la serenísima reyna doña Catalina, avuela vuestra, el qual me certificó ser así”. Cfr. el “Estudio Preliminar” de Mosén Diego de VALERA: *Memorial de diversas hazañas*, edición y estudio de CARRIAZO, J. de M., Madrid, Espasa-Calpe, 1941, p. xix. Por otra parte, GARROSA RESINA, A., encuentra otra coincidencia

Esta visión de un árbol que produce seres vivos se relaciona con cuentos árabes difundidos a partir del s. VIII. Existe un árbol maravilloso, el wak-wak, en una isla lejana –y vemos cómo, una vez más, reaparece el motivo de la isla en el ámbito de lo fantástico–, cuyos frutos antropomórficos gritan, al amanecer y al anochecer, “wak-wak”¹⁶. Kazwini propagará esta fábula en su *Cosmografía* (s. XIII), y pronto será asociada con la leyenda de Alejandro Magno y los árboles parlantes del Sol y de la Luna.

Estas leyendas orientales se conocieron en la Edad Media a través de los tratados árabes o judíos (Maimónides de Córdoba, los rabinos Simeón de Sens y Pethachia de Ratisbona), pero reaparecieron en algunos bestiarios y en relatos de viajes occidentales¹⁷. Se trata, ahora, del ave llamada *bernacha*¹⁸, citada en los bestiarios de Pierre de Beauvais (1206)¹⁹ y Guillaume le Clerc, y en el *Speculum* de Vincent de Beauvais, así como por viajeros como Odorico²⁰ (1331) y Mandeville²¹ (1360) (e incluso, ya en el siglo XVI, Boaistuau)²². Para otros autores, son los *cravans*, como en un *Libro de las maravillas* del s. XV, a los que Jean-Paul Clébert identifica con los patos salvajes²³. En definitiva, nos encontramos con la tradición occidental del irlandés árbol de las ocas mencionado en la *Image du monde* de Gautier de Metz (h. 1250), y que Odorico y Mandeville excluyen de la categoría de lo maravilloso a la que sí pertenece el cordero vegetal del que han oído hablar durante sus viajes por Oriente, pues consideran este prodigio como algo totalmente natural, perfectamente explicable: muchos se resisten a creer que el *agnus scythicus* madura en un melón, de suerte que se tiene

con nuestro episodio, incluso “en cuanto a la tierra donde se produce tan inusual fenómeno” en el *Libro del conocimiento de todos los reynos e tierras e señoríos que son por el mundo* (en ed. de M. JIMÉNEZ DE LA ESPADA, Madrid, Imprenta de T. Fortanet, 1877, reproducción facsimilar en Barcelona, El Albir, 1980, p. 20, escrito por un anónimo fraile franciscano español de mediados del siglo XIV. Cfr. GARROSA, A., “La tradición de animales fantásticos y monstruos en la literatura medieval española”, *Castilla*, 9-10, 1985, pp. 77-101, cita p. 85.

16. Estas islas de Wak-Wak (unas seiscientas, diseminadas por el mar de China), son “así llamadas porque allí hay un árbol cuyos frutos tienen semblanza de mujeres colgadas del árbol por los pelos...”, De Goeje propuso que se trataba del “*Asclepias procera*”, cuyo fruto, conocido como manzana de Sodoma, tiene forma de pericarpio. Cfr. ARIOLI, A., *Islario maravilloso: periplo árabe medieval*, Madrid, Julio Ollero, 1992, pp. 130-32.

17. BALTRUSAITIS, J., *La Edad Media fantástica*, Madrid, Cátedra, 1983, p. 130.

18. Estos pájaros aparecen por primera vez en la literatura europea de los siglos XII y XIII, aunque pueden observarse como motivo ornamental en algunas vasijas micénicas del s. IX a.C.

19. PIERRE DE BEAUVOIS, *Le Bestiaire* [red. larga], ed. de Ch. CAHIER y A. MARTIN, *Mélanges d'Archéologie, d'histoire et de littérature*, 4 vols., Paris, Poussielgue-Rusand, 1847-56.

20. ODORICO DE PODERNONE, *Ithinerarius*, ed. de H. CORDIER, *RVDHG [Recueil de voyages et de documents pour servir à l'histoire de la Géographie]*, X, 1891.

21. JUAN DE MANDAVILA, *Libro de las maravillas del mundo*, ed. de G. SANTONJA, Madrid, Visor, 1984.

22. BOAISTUAU, *Histoires prodigieuses*, Paris, Club Français du Livre, 1961.

23. CLÉBERT, J.P., *Bestiaire fabuleux*, Paris, Albin Michel, 1971, pp. 143-44.

al mismo tiempo un fruto y carne, “sin embargo, es un hecho cierto, tanto como el de que en Irlanda las ocas crecen en los árboles” (Odorico, p. 112)²⁴. San Alberto Magno consideraba que estas ocas barnaclas del “árbol de los pájaros” eran una fábula absurda, ya que él mismo había visto a las ocas irlandesas acoplarse y vivir como cualquier ave²⁵. Y el príncipe Federico II, para verificar los conocimientos expuestos en su *Art de l’Oisellerie* (h. 1250) envía a algunos estudiosos hacia el norte para comprobar que el pájaro barnacles o barnacha no nace espontáneamente de los árboles muertos o de la madera podrida, y llega a la conclusión de que la historia es dudosa, falta de pruebas²⁶.

El autor de *El Victorial* también tiene sus dudas sobre la existencia de las “aves vacares”²⁷: “E yo oía muchas bezes esta razón e dubdaba en ella: cómo podría ser que una natura se pudiese del todo combertir en otra. Paresçíame ser cosa contra natura, porque es escrito en el Génesi que dixo Dios cuando le plogo de criar todas las cosas: “Den o trayan los árboles fruto, cada uno según su linaje””. (EV, p. 494). Para explicarse esta duda teológica, Games recurre a una racionalización del fenómeno haciendo intervenir a una autoridad fingida (“un inglés, un hombre muy entendido”)²⁸, que explica al alférez de don Pero Niño cómo ciertas aves acuáticas anidaban y dejaban sus huevos junto a las rocas en el mar, en “unos árboles pequeños que paresçen en la foja e en toda su fechura membrillos”, y cómo los polluelos recién nacidos caían al agua y allí “se criaban e bibían segund dicho es. E que de allí los matavan los pescadores nadando por el agua, e que los comen; pero dizen que sabían un poco al madero.” (EV, p. 495).

Lo sorprendente en este episodio es la modernidad de Games, pues olvida por completo la simbología cristiana de la bernacha que tanto interesa en los bestiarios medievales: “que ningún hombre se regenera, ni puede ser perfecto, si no ha caído antes en el agua en que es lavado en nombre del bautismo” (*Bestiario* de Pierre de Beauvois)²⁹. En este sentido, el autor de *El Victorial* se sitúa en la línea del

24. Angelo de Gubernatis ofrece algunas hipótesis interesantes sobre el cordero vegetal, relacionando la fábula con ciertas leyendas indias y tratando de explicar la formación de este ser. Cfr. A. de GUBERNATIS, *Mythologie des plantes*, París, 1878, t. I, pp. 30-31.

25. KAPPLER, p. 243.

26. BENTON, J.R., *Bestiaire médiéval*, París, Abbeville, 1992, p. 98.

27. Obsérvese la originalidad de Games, quien inventa un nuevo nombre para estas aves (ocas barnaclas, bernacha –“Avem vulgus Barnetam nominat”, según G. de Tilbury– o cravans para los autores anteriores), enlazando con la tradición oriental del árbol de frutos antropomórficos o “wak-wak”.

28. Según Valera, el cardenal Henry Wynton, tío-abuelo de la reina Isabel I de Castilla.

29. Cito por el extracto traducido por I. MALAXECHEVERRÍA, *Bestiario Medieval*, Madrid, Siruela, 1989, p. 143.

pensamiento medieval que considera, desde G. de Tilbury, los *mirabilia* fenómenos raros pero no sobrenaturales, una realidad no explicada pero no inexplicable.

La tercera maravilla hallada en "Angliaterra" es un curioso pez "*que llaman pexe rey, el cual nunca es fallado en ninguna otra parte sino allí*" (EV, p. 495). Games nos cuenta cómo

"á todas figuras como hombre, e que es de ese estado, e que es cubierto de unas escamas muy fuertes, todas fechas a façión de arnés, de brazos e de piernas, e de pies e manos, atantas e tales cuantas á menester un hombre darmas bien armado. E aún que tienen algunos de aquella partida que de allí fueron sacadas las armas" (EV, p. 495).

Este increíble pez es difícil de pescar, y, "*si contesçe que lo matan alguna bez por yerro*", desaparece toda la pesca de la zona, "*e aún que todas las mares serán escasas de pescado en todo aquel tiempo*". Games, quizá consciente de su desbordada fantasía en este episodio, recurre nuevamente a la fingida autoridad del sabio inglés, quien afirma haber tenido en sus manos al diminuto y fabuloso pez-rey.

En realidad, existe un pez denominado pejerrey (*Atherina mochon*, familia aterínidos) mugiliforme de unos 12-14 centímetros de longitud, con aletas ventrales en posición abdominal, dos dorsales pequeñas y muy separadas, mandíbulas sin dientes y una banda plateada en los flancos, que abunda en las costas y lagunas litorales de aguas saladas o salobres de la Península Ibérica, donde se pesca por la buena calidad de su carne, y es muy conocido en el Cantábrico y Galicia. Pero, tras una infructuosa búsqueda, no he encontrado ninguna referencia al "pexe rey" de Games en los bestiarios, ni en los libros de viajes, ni en las narraciones caballerescas³⁰. Sin embargo, pudo basarse en las alusiones a peces sagrados que encontramos en autores clásicos como Eliano, quien duda en identificar a cierto pez de la buena suerte con el esturión o el enigmático "anthías" (que se lamenta como un humano si es capturado)³¹. Pero nunca se trata de un pez con armadura tal "*que de allí fueron sacadas las armas*". No obstante, según Faral, el pez, en la imaginación medieval, es un elemento destacado como material de construcción

30. M^a del Carmen Marín considera a nuestro "pexe rey" como un precedente de los caballeros pescados (monstruos híbridos engendrados por artes diabólicas) recreados por Beatriz BERNAL en su *Cristalián de España* (Valladolid, 1545), ed. de S.S. PARK, Temple University, Ann Arbor, 1981. Cfr. también al respecto GARROSA RESINA, A., "La tradición de animales fantásticos y monstruos en la literatura medieval española", *Castilla*, 9-10, 1985, pp. 77-101, especialmente p. 85.

31. CLAUDIO ELIANO, *Historia de los animales*, trad. de J.M^a DÍAZ-REGAÑÓN LÓPEZ, Madrid, Gredos, 1984, libro VIII, 28 (p. 364).

de armas, muebles u objetos fantásticos, y es posible fuente de todas las descripciones de dicha índole (así, por ejemplo, el escudo de Alejandro Magno es descrito en el *Libro de Alixandre* como “fecho de costiella d'un pescado corpudo”, estrofa 106b)³². Por otra parte, sabemos que para el hombre medieval el mundo está formado por distintos niveles, en cada uno de los cuales se refleja y se contiene el conjunto del universo, de modo que cada microcosmos es la imagen del macrocosmos, y, como en un juego de espejos, las imágenes se reflejan entre sí hasta el infinito; de modo que el mar contiene exactamente los mismos seres que la tierra, pero adaptados al medio: hay leones, caballos, vacas, jabalíes, cerdos, elefantes, sirenas, tritones, diablos, frailes e incluso “un monstruo marino que parece un obispo revestido de pontifical”³³. En definitiva, tal vez la maravilla del “*pexe rey*” pertenezca más a la sorprendente imaginación de Games que a esta “*Bretania, que es Angliaterra*”.

El último ser fabuloso que aparece en este episodio de *El Victorial* forma parte de una narración caballeresca que, a modo de cuentecillo, como un medallón, se incrusta en el conjunto del relato de las maravillas de Inglaterra (aunque realmente el escenario sea ahora la Bretaña francesa). Cuenta Games la historia del rey Millor Perio³⁴, durante cuyo reinado se produjo una gran sequía y “*mortandad, tanto que ovieron todos a dexar la tierra e ir buscar otra tierra donde bibiesen*” (EV, pp. 495-96). Se dirigen entonces los británicos a Bretania la menor (la Bretaña francesa o Armórica, mencionada ya por Monmouth en su *HRB*, V, 92, p. 90), por entonces casi deshabitada, y allí establecen sus nuevos hogares. Pero entonces

“conteció que salió de la mar una serpiente muy fiera, e grande, e mucho espantable. Abía el cuerpo fechura de pescado, e la boca e pico como águila, e piernas e uñas como león, e alas como abe. E llámanla elba marina. E tenía

32. Cfr. MALAXECHEVERRÍA, I., *El bestiario esculpido en Navarra*, Pamplona, Institución Príncipe de Viana, 1982, p. 204, quien cita a Edmond Faral, *Recherches sur les sources latines des contes et romans courtois du Moyen Âge*, Paris, Champion, 1967. Para el *Libro de Alexandre* hemos consultado la edición de J. CAÑAS MURILLO, Madrid, Editora Nacional, 1978, p. 111.

33. KAPPLER, p. 262; la cita final corresponde a Ambroise PARÉ, *Des monstres et prodiges*, cap. XXXIV, dedicado a los monstruos marinos.

34. Existe un río Perirón en Gales, mencionado por Monmouth en la *HRB* (p. 114). De todas formas, lo primero que nos evoca este nombre es el recuerdo del mítico Perión de Gaula, padre de Amadís. A. Garrosa observa cierta coincidencia entre la historia de Millor Perio y la de cierto rey de la *Historia Regum Britanniae* de Monmouth (pp. 47-48 de la ed. de L. A. de CUENCA), Mórvido: “Cierta monstruo, en fecto, de inaudita ferocidad, había llegado del mar Hibernico y sembraba sin cesar el estrago entre los habitantes del litoral. Cuando la fama de la bestia llegó a oídos del rey, este marchó a su encuentro y se enfrentó solo con ella. Pero todos sus dardos resultaron inútiles contra el monstruo, que acabó devorándolo como si se tratase de un pececillo”. Cfr. GARROSA, A., p. 86.

cueba en la tierra çerca de la mar; e entrava a la mar, e andava quando quería so el agua e a oras ençima. E salía a la tierra, e matava el ganado e hombres, cuantos podía aber, e traíalos a comer a su cueba. Eran ya muy grandes montones de huesos alderredor de la cueba de los hombres e del ganado que comía. Ansí que destruía la tierra por donde alcanzaba...” (EV, p. 496).

El rey Millor Perio decide acabar con el monstruo para salvar a su pueblo, y va en su busca con doce caballeros “*de los en quien él fiava*”; así, “*todos bien armados, fuéronse a la cueba*” (EV, p. 497). El combate con la fiera, llamada ahora “selba”, es descrito con una técnica casi cinematográfica:

“Adelantóse el rey con una espada a amas manos, e dio una boz, e salió luego la selba. E la selva, de que lo vio tan çerca, saltó alta sobre el rey e tomóle la cabeza con los dientes. El rey dio a la selva por el biente, e metióle el espada por el corazón, e cayeron amos muertos, el rey e la selba.” (EV, p. 498).

Muerto Millor Perio, alzan por rey a su hijo, quien, después de algunos años de fértiles lluvias en Inglaterra, decide conducir a su gente de nuevo a su país de origen.

Nos ocuparemos, en primer lugar, de la descripción de esta serpiente marina con cuerpo de pescado, boca y pico de águila, piernas y uñas de león y alas de ave. No hemos encontrado ninguna referencia a la elba/selba marina en los materiales consultados. La etimología de la palabra elba/selba tampoco resulta clara; en un principio, tal vez nos hiciera recordar a la mítica *serraserre* (para Gervaise, *sarce*), según Philippe de Thaon una “bestia marina que tiene alas para volar, cabeza de león y cola de pez” y que detiene a los barcos (como la rémora)³⁵. Brunetto Latini define al lauco (*glaive*, en el original francés) como “un pescado que a el rostro como una espada, con que forada las naves e las faze fondir”³⁶. Pez sierra, pez espada, pez volador... Aunque Games construyera el nombre a partir de las referencias leídas en Brunetto, Gervaise o Philippe de Taon, en realidad nos encontramos con un *dragón alado*, aunque con ciertas características del pez sierra, de la raya y de la serpiente alada del mar del Norte o Kraken.

El dragón, tan familiar en el ámbito literario europeo medieval, se asocia ya frecuentemente al rayo-lluvia-fecundidad en textos chinos arcaicos, y resulta un

35. PHILIPPE DE THAÛN, *Le Bestiaire*, ed. de E. WALBERG, Paris-Lund, H. Möller, 1900, cita extraída de la traducción de I. MALAXECHEVERRÍA, *Bestiario medieval*, p. 69.

36. BALDWIN, S., *The Medieval Castilian Bestiary from Brunetto Latini's Tesoro*, Exeter, 1982, p. 4.

típico elemento de relación entre las aguas superiores y la tierra³⁷. Y recordemos que en el episodio de *EV*, la selva está en relación con una terrible sequía que ha asolado Inglaterra durante varios años. Por otra parte, la actual psicología define el símbolo del dragón como “algo terrible que vencer”, pues sólo quien aniquila al dragón se convierte en héroe³⁸. Como arquetipo, el dragón-serpiente procede del miedo visceral del hombre hacia lo desconocido; además, serpiente y dragón son invariablemente presentados como criaturas hostiles, antagonistas típicos. Tanto su anatomía como los parajes en que habitan (en nuestro ejemplo, una cueva) hacen que se tema a estos animales incluso aún antes de que hayan causado algún daño³⁹. Que no es el caso de nuestra *elba*, feroz depredadora que amontona los huesos de sus víctimas (animales y hombres) a la entrada de su gruta.

El enfrentamiento con el héroe sigue un esquema preestablecido: a) el monstruo ha devastado el territorio; b) el héroe ve cómo su pueblo es diezmado y, entendiéndolo que “*rey sin reino non es rey*”, decide atacar al monstruo; c) ambos mueren en un cruel combate cuerpo a cuerpo. Al matar a la *elba*, Millor Perio se ha sometido a una iniciación para adquirir la inmortalidad, convirtiéndose en héroe de pleno derecho. Parece como si la sequía de Inglaterra hubiera sido causada para conducir a Millor Perio hasta Armórica, donde redimirá a su pueblo mediante su heroica acción, ya que al poco volverán las lluvias a Bretaña.

A. Miranda habla de una “borrosa coincidencia” entre el *Amadís* y *El Victorial*, relacionando las características de la *selva* con las del famoso *endriago* (cap. LXXIII). Ambos monstruos poseen características físicas del león (*elba*, piernas y uñas; *endriago*, brazos) y del águila (*elba*, boca y pico; *endriago*, manos); poseen enormes alas; se dedican a matar y devorar hombres y animales; mueren a manos del héroe por la espada (la *elba* recibe la herida en el corazón, el *endriago* en el ojo). Según el profesor Miranda, de todo ello se deduce “que Games conocía el episodio de *Amadís* y el *endriago* y que, muy probablemente, se basó en él para escribir su relato en *El Victorial*”⁴⁰.

37. CIRLOT, J.E., *Diccionario de símbolos*, Barcelona, Labor, 1985, p. 177. Por su parte, Paloma Gracia afirma que “la asociación bestia-agua no tiene nada de sorprendente, pues se produce en buena parte de los monstruos que aparecen en obras medievales, particularmente si se trata de bestias asimilables al dragón, animal que se adscribe al elemento acuático en muchas culturas”; cfr. GRACIA, P., “Varios apuntes sobre el “*Cuento del caballero atrevido*”: la tradición del “lago solfáreo” y una propuesta de lectura”, en *Cuadernos para Investigación de la Literatura Hispánica*, 15, 1992, pp. 23-44.

38. CIRLOT, p. 177.

39. La confusión entre dragón y serpiente es una constante en la literatura y en las artes medievales; quizá porque, ya en latín, la palabra “*draco*” se utilizaba indistintamente para aludir al dragón y a la serpiente; quizá por recuerdo del *Génesis*, ya que la serpiente tenía forma de dragón antes de la Culpa; o tal vez porque ambas criaturas son de igual modo peligrosas y han de ser necesariamente exterminadas.

40. A. MIRANDA, ed. cit., pp. 116-17.

Considero, sin embargo, que existen diferencias significativas entre la selva y el endriago, aunque ambos sean híbridos de diferentes animales. En primer lugar, porque el endriago, hijo de la incestuosa unión de los gigantes Bandaguido y Bandaguida (su hija), no sólo tiene forma de león y grifo, sino que posee cierta figura de hombre "y el alvedrío [...], de que todas las bestias careçen" (*Amadís*, p. 1135). En segundo lugar, porque al ser el fruto monstruoso de un incesto, el endriago nace como castigo al pecado de sus padres, pues el incesto es un acto ominoso "que amenaza con turbar la regularidad universal", desencadenando calamidades: "temblores de la tierra, lluvia o sequía excesivas, y ante todo la esterilidad del suelo"⁴¹. Por último, recordar que *Amadís* vence al endriago, pero Millor Perio muere al intentar acabar con el monstruo. De todas formas, en la concepción de la sociedad medieval queda patente la relación que con el Diablo tienen ambos, endriagos y serpientes terroríficas (o dragones)⁴².

Hace algunos años llegué a la conclusión de que *El Victorial* era una especie de *architexto*: manual del perfecto caballero, crónica histórica, libro caballeresco, ejemplario medieval, bestiario, y, por supuesto, libro de viajes⁴³. En efecto, desde un punto de vista cuantitativo, el relato de las expediciones marítimas de Pero Niño por el Mediterráneo y el Atlántico durante los años 1404-1410, es la materia narrativa que más espacio ocupa en la obra; aunque, frente a otros libros de viajes, presenta ciertas diferencias:

- a) el narrador no es el héroe, sino su biógrafo, y no hay identificación entre el narrador y el protagonista;
- b) las descripciones se ven interrumpidas por la inserción de relatos legendarios y observaciones de carácter didáctico del autor;

no obstante, se ajusta en las descripciones al esquema de la "Laudibus urbium"⁴⁴. El episodio que hemos comentado conecta fuertemente la obra de Games con los bestiarios, pero sobre todo con los libros de viajes, puesto que las maravillas son el gran tema de todos los libros de viajes, donde lo que se busca es lo conocido

41. CAZENEUVE, J., *Sociología del rito*, Buenos Aires, Amorrortu, 1972, pp. 71-72.

42. CARO BAROJA, J., *Las brujas y su mundo*, Madrid, Alianza, 1968, p. 99. Paloma Gracia añade: "El triunfo sobre el monstruo es un elemento más de la novela artúrica, una aventura tan propia como los combates entre caballeros; la cristianización lleva consigo que el animal se cargue de sentido simbólico y se convierta fácilmente en bestia demoníaca", GRACIA, P., *Las señales del destino heroico*, Barcelona, Montesinos, 1991, p. 80.

43. SORIANO, C., "El relato intercalado en *El Victorial*", in: *El relato intercalado*, Madrid, Fund. "Juan March", SELGYC y Caballo Griego para la Poesía, 1992, pp. 51-58.

44. FICK, B.W., *El libro de viajes en la España medieval*, Santiago de Chile, Ed. Universitaria, 1976.

nunca visto⁴⁵. La expedición marítima de Pero Niño por las costas del Norte de Europa le sirve a Games como pretexto para eslabonar un delicioso conjunto de narraciones (la historia de Bruto y Dorotea, el drama incestuoso del duque de Guiana, las maravillas de Inglaterra). Y es que el viaje es, por esencia, el pretexto para innumerables narraciones, ya que guarda estrecha relación con los resortes fundamentales del ser humano (pasiones, vida, muerte); viaje y cuento son nociones tan íntimamente unidas que con frecuencia resulta difícil desenredar el nudo de sus relaciones. Y, en definitiva, ese mágico y apasionante universo que nos muestra Games cuando deja que se desborde su fantasía en la crónica particular del caballero Pero Niño, lo que Llaguno consideraba “absurdas fábulas ajenas a la verdadera historia nacional”, es lo que nos permite admirar, cinco siglos después, la madurez creadora del autor de *El Victorial*⁴⁶.

Catherine SORIANO
Universidad Complutense (Madrid)

45. KAPPLER, pp. 55-58.

46. Cfr. PALACIOS FERNÁNDEZ, E., “Llaguno y Amírola, o la Ilustración como labor de Estado”, in: *Boletín de la Sociedad Vascongada de los Amigos del País*, 40, 1984, pp. 203-25, especialmente las páginas 217-19.