

Locus amenus et locus horribilis: topografía mágica en la literatura caballeresca española

Mónica Nasif
Centro de Estudios de Literatura Comparada
Universidad Católica Argentina

La consideración del espacio en la Edad Media se vio condicionada por el teocentrismo que caracterizó este período de la historia: arriba-abajo (Cielo/Infierno)¹ y derecha-izquierda (Bien/Mal), siempre priorizando la perspectiva teológica y no la del observador.

En el mundo de las aventuras caballerescas fue Chrétien de Troyes quien desplazó el eje hacia un antropocentrismo donde el sujeto, el caballero andante, pasa a ser el centro y el protagonista del espacio².

Contingente múltiple de situaciones variadas, el espacio brinda al héroe la posibilidad de instalarse en determinado lugar para que se produzca el contacto con la aventura. El camino es el que lo conduce hacia su propia realización en la consecución de estos desafíos porque en realidad el andar es la aventura; por otro lado, cada sitio otorga a la narración caballeresca la alternativa de enmarcar y propiciar las situaciones maravillosas que el caballero halla en su camino; asimismo los espacios interiores como los exteriores, los contruados como los naturales permiten al héroe el encuentro con lo Otro³, cualidad esencial del espacio maravilloso.

El protagonista se introduce en sitios diferentes, distintos muchas veces por lo que contienen o por su aspecto exterior. La existencia caballeresca se ve condicionada constantemente por lo maravilloso cuyo entorno espacial determina su esencia, contingente y contenido se ven íntimamente relacionados por una tradición que viene desde muy lejos en el tiempo, ligada al folklore, a la mitología y, en definitiva, al

sustrato cultural de distintas tradiciones. Frecuentemente los diversos cruces entre creencias y vida práctica han colaborado a crear el panorama espacial de la ficción literaria, por ejemplo el bosque significó para la clase noble un lugar de caza y recreación; sin embargo, también ha sido y, tal vez aún sea para muchos, reducto de ritos asociados con antiguas divinidades paganas; no obstante, en la literatura caballerescas, el bosque alberga, además, en frecuentes oportunidades al ermitaño, para sólo nombrar a alguno de los seres que lo habitan; no olvidemos que el bosque es el equivalente al desierto en Oriente. Desierto y bosque comparten la finalidad de quienes se refugian en ellos: la búsqueda de la soledad, tanto en la realidad como en la ficción, ambos espacios coinciden en ser continentes de los deseos de aislamiento, recuérdese al mismo Amadís y al ermitaño que vive allí, pero también al mago Merlín que en reiteradas oportunidades desaparece en las sombras boscosas.

En este trabajo se propone una clasificación del espacio maravilloso, teniendo en cuenta su conformación:

ESPACIOS NATURALES O SALVAJES:

Macroespacios: bosque/floresta/monte; isla⁴ y mar; lago/laguna y río.

Microespacios: cueva, montaña y fuente.

ESPACIOS CONSTRUIDOS O ARTIFICIALES:

Macroespacios: ciudad-corte.

Microespacios: castillo/palacio, torre, puente y jardín.

Sólo desarrollaremos algunos de ellos.

Es frecuente observar que, en diversas oportunidades, estos espacios se mezclan e interactúan, otorgando a la aventura maravillosa una atmósfera propia que sumerge al protagonista en estados que van desde la sorpresa a la duda, inclusive, al temor.

Entre los espacios naturales, el bosque es el privilegiado de la aventura⁵, del enfrentamiento con lo inaudito, de ordalías cuyo resultado engrandece la fama del caballero. Alejado de la civilización, el bosque brinda refugio a la soledad y al silencio; sólo, el sonido de la naturaleza y de las pasiones de los protagonistas: recordemos a Tristán e Iseo que, huyendo de las exigencias sociales, escapan al bosque para vivir como cazadores errantes. Como espacio de lo irracional alberga al caballero en un estado de pérdida de la cordura, el cual no desea contacto alguno; pensemos en Lanzarote, Ivain o el mismo Amadís de Gaula, quien sin llegar a perder el juicio, se transforma en un ermitaño, olvidando su condición de caballero aguerrido (*Amadís de Gaula*, II, cap. XLV, 685-686)⁶. Esta característica del bosque forma parte de un conjunto de cualidades que generan una poética particular, la cual Francis Dubost la denomina “poética del miedo”, dicho constructo tiene como componentes, además de la soledad, animales feroces y vegetación abundante que provocan en la mente humana un temor paralizante.

“estando tan poblada de frondosos y espesos árboles, tan altos que sus cumbres con las nuues comunicauan, dando en ellas un templado ayre, derrocando muchedumbre de hojas causauan vn sonoro y ronco ruydo que, lleuado a las orejas de los oyentes a sus ánimos, vn turbado temblor causauan no dando lugar a que la luna aunque clara la hiziesse en ellos su luz pudiesse mostrar [...]” (*Belianís de Grecia*, II, cap. XIII, 90)

La presencia de lo monstruoso tiene, en muchas oportunidades, al bosque o selva como testigo, en este sentido se aproxima al espacio insular, como es el caso del dragón de la Selva Rifea, bestia que asola la región, la cual será vencida por Belianís de Grecia.

Como componente de la mencionada poética se suma también el de ser un espacio de pérdida momentáneo, así sucede a Esplandián, el hijo de Amadís de Gaula (*Amadís de Gaula*, III, cap. LXVI, 1005): el abandono del recién nacido se produce en reiteradas ocasiones en el bosque o la floresta, pues no existe distinción de peso entre

ambos lugares;. Por otro lado, la aventura iniciática frecuentemente lo tiene como escenario: el aislamiento en el que se encuentra el caballero produce el encuentro con lo Otro, con aquello que mide los límites de sus posibilidades, el bosque favorece esta condición y la hazaña es individual, será camino y testigo de la gran aventura del conocimiento, como la que tendrá Belianís de Grecia en búsqueda de su primo Arsileo:

“Mas como el amor quél tenía al príncipe Arsileo, su primo, fuesse tan grande, no se curando de las bozes que le dauan, a gran priessa se metió por entre aquellos grandes xarales, por los cuales, [...] y no le fue poco alivio yr a pie porque allende de que el camino estaua tan espesso que a cauallo no se podía caminar [...]. Y assí fue por aquellos espantables bosques al ruydo de las bozes que oya.” (*Belianís de Grecia*, I, cap. II, 6-7)

La existencia de “otro mundo” refiere también la presencia del mago quien frecuentemente tiene allí su morada, como tal es escenario de metamorfosis extrañas que desconciertan a los caballeros, como Gandales ante los poderes de Urganda:

“Y él que la vio donzella de primero, que a su parecer no passava de diez y ocho años, viola tan vieja y tan lassa que se maravilló como en el palafrén se podía tener; y començóse a santiguar de aquella maravilla.” (*Amadís de Gaula*, I, cap. II, 256)

Entre los microespacios naturales, la cueva se constituye como el espacio predilecto de la iniciación, muy diferente a lo que ocurre en la literatura artúrica⁷. Este espacio encierra para el héroe los desafíos más difíciles o las revelaciones que señalan su camino hacia la gloria; la *catábasis* refiere siempre a la iniciación o revelación para el caballero quien renace “otro” luego de la experiencia⁸: Amadís de Gaula, salvado del encantamiento de Arcalaus por Urganda, vuelve al mundo para realizarse definitivamente como el caballero elegido, el señalado por Dios para imponer los valores cristianos de la caballería y poder continuar su obra en su hijo Esplandián, unas donzellas de Urganda lo reciben animándolo a reaccionar:

“-Cierto, señor-dixo la donzella-, tal hombre como vos no devía assí morir, que ante querrá Dios que a vuestra mano morran otros que mejor lo merecen.” (*Amadís de Gaula*, I, cap. XIX, 439)

Al vencer los obstáculos, el caballero domina el espacio porque se ha hecho digno de tal privilegio, como ocurre con Palmerín de Olivia quien ha matado a la sierpe de la montaña de Artifaria la cual vive en una cueva; gracias a ello el joven logra obtener el agua curativa para su abuelo Primaleón. En este sitio, Palmerín tiene su iniciación en el enfrentamiento con el monstruo, proceso que se completará con los diversos poderes que le conferirán las hadas de la isla de Carderia⁹.

La cueva es un lugar oscuro, de difícil acceso y con una entrada sólo para los elegidos. Renè Guenón explica que el viaje subterráneo es el acceso que antecede a la llegada a la caverna (*Símbolos fundamentales de la Ciencia Sagrada*, 173-180). En la literatura que aquí tratamos es frecuente que la vegetación espesa o el bosque sean un símil de ese sendero laberíntico y oscuro; así Belianís se ve en dificultades al querer acceder al camino que lo conducirá accidentalmente a una cueva:

“a gran priessa se metió por entre aquellos grandes xarales, (...) y no le fue poco alivio yr a pie porque allende de que el camino estava tan espesso que a cauallo no se podía caminar (...) Y assí fue por aquellos espantables bosques.” (*Belianís de Grecia*, I, cap. II, 6)

Como espacio de la revelación este ámbito tiene la función de informar al caballero o de revelarle ciertas cuestiones de su vida no sólo bélica, sino también amorosa, daremos dos ejemplos. Don Duardos, protagonista del *Primaleón*, libro perteneciente a la familia de los llamados “Palmerines”, se ve conducido a una cueva donde debe enfrentarse al caballero cuyo escudo tiene plasmada una imagen en la que se ven dos doncellas y una de ellas tiene el rostro tapado, dicha representación remite a una futura toma de decisiones, aún desconocida para el caballero¹⁰; el lugar participa de esta ambigüedad, ya que, por un lado, recibe la luminosidad que le otorgan unas construcciones lujosas que se

hallan en su interior; sin embargo, es la oscuridad lo que lo caracteriza naturalmente; todo se une como signo revelador, pero sólo es el inicio; de dicha aventura don Duardos obtendrá una espada que lo protegerá de todo encantamiento (*Primaleón*, I, cap. LXXI). Las maneras en que el futuro amoroso del héroe o la heroína se manifiestan son diversas, así le ocurre a la princesa Claridiana, doncella guerrera de *El Caballero del Febo*, quien conocerá a su futuro amado a través de unas pinturas que se hallan en la cueva de la maga Oligas, lugar en el que la joven guerrera se hará acreedora de las armas de la legendaria reina amazona Pantasilea (*El Caballero del Febo*, II, cap. XXVI, 219 y sigs.). Como también pudo observarse, la cueva es frecuentemente el refugio de los magos¹¹.

En otro orden de cosas, es curioso comprobar que en reiteradas oportunidades la entrada a la cueva está referida como “boca” (*Belianís de Grecia*, I, cap. II, 7; cap. LXIII, 376-377; *Primaleón*, I, cap. LXXI, 328). Tal vez sólo se trate de un uso lingüístico, pero si recordamos que en sociedades primitivas, la aventura iniciática consistía en ser figurativamente deglutido por un monstruo para renacer a una nueva existencia (*apud* Eliade, Mircea, *Mitos*, 239-249), tal vez podría pensarse que existan resabios en esta expresión que remitan a aquel rito de iniciación.

Montaña y cueva están íntimamente relacionadas por ser ambas símbolos del crecimiento espiritual; la primera por concebirse como preparación, y la segunda, como recinto de la revelación de la identidad del caballero¹². El ascenso a la montaña aparece al comienzo de la vida heroica, cuando el joven debe afrontar y probar que es distinto del resto, que tiene las cualidades de destacarse entre otros, en nuestra opinión uno de los ejemplos más acabados es el de Palmerín de Olivia, quien muy joven, procura el agua curativa, como ya se ha visto, enfrentando a un terrible monstruo:

“y él encomendóse a Dios e començó de subir por la montaña; mas luego le anocheció. La luna fazía clara, por donde él no dexó de yr su camino; (...) E quando parecía el alva del día él estava

en lo más alto de la montaña, (...)” (*Palmerín de Olivia*, cap. XVII, 61)

En esa montaña se encuentra la cueva de la sierpe, solo deberá enfrentarse a la bestia, pero el ascenso constituye una preparación en la que el miedo crea en su espíritu un estado de incertidumbre, como un asceta Palmerín se va despojando de ese sentimiento para poder lograr su cometido. (*Palmerín de Olivia*, cap. XVII)

El ascenso puede ser terriblemente dificultoso si fuerzas mágicas interfieren en el camino, como le ocurre a don Duardos al ir a rescatar a Tarnaes:

“Don Duardos con gran corazón tornó a subir por la montaña e como llegó al lugar de do tornaron a Belagriz¹³, aquella espantosa tempestad tornó a venir, mas él no dexó de subir adelante e mientras que más subía en lo alto de la montaña, mayor era la tempestad, (...)” (*Primaleón*, II, cap. CXLIV, 675-676)

El caballero logrará su cometido, la ordalía comienza en la montaña, en soledad deberá probar que es el mejor. Compartiendo la cualidad del aislamiento con la isla y el bosque, la montaña está alejada de la ciudad, y en algunas ocasiones también es el *habitat* de horribles criaturas, como el fauno del monte Atlas, ser que está vinculado con prácticas demoníacas en *El Caballero del Febo* (III, cap. XIV, 151).

La ascensión es la conexión con lo altamente espiritual, quien llegue a la cima es el depositario de los valores que el poder mágico exige para aquel que se convierta en el elegido; el joven héroe debe demostrar la propia superación espiritual, sólo de esa manera podrá acceder a la maravilla mágica, ya que en estas obras, generalmente, domina el ámbito de lo mágico.

En reiteradas ocasiones, el cruce entre el caballero y la maravilla se manifiesta en la fuente; ésta puede ser un simple manantial que atraviesa el camino del caballero o una construcción fastuosa, como fuere, es lugar de aventuras sobrenaturales que sorprenden al caballero en su andar, así la Fuente Aventurosa, escenario de las más extrañas

situaciones de las que Esplandián, el hijo de Amadís, y su compañero Frandalo son testigos, es resultado de las acciones de la infanta Melia (*Sergas de Esplandián*, CXXV, 649-651). Las aguas de la fuente gozan de cualidades que frecuentemente se originan en la magia, como la fuente de la montaña de Artifaria (*Palmerín de Olivia*, cap. XV, 52; *El Cavallero del Febo*, II, cap. XIX, 169); en otras oportunidades, la fuente es el paso al Otro Mundo, un lugar feérico, si no fuera porque es todo producto del quehacer de un mago y no de un hada (*El Cavallero del Febo*, II, cap. XXVII). La llegada a la fuente o su entrada en ella constituyen el cruce al Otro Mundo, que si bien no es feérico, es mágico, por lo tanto el caballero deberá estar preparado para actuar con otras reglas.

En cuanto a los espacios construidos o artificiales, sólo nos referiremos a aquellos que creemos que han sido escasamente trabajados desde la perspectiva de la ficción caballeresca española: la corte como macroespacio; y el castillo y la torre, como microespacios.

El centro de la ciudad es la corte, en ella se dan cita maravillas¹⁴ que desafían el valor de los caballeros y los impulsan a grandes empresas; en otras oportunidades son las damas las que ven comprometidas sus cualidades entre sus pares. La corte es el lugar donde la aventura maravillosa se convierte en vehículo del reconocimiento público y, lo más importante, ante los monarcas, quienes incorporan al héroe a su entorno; contrariamente a la aventura iniciática en la que el caballero participa en soledad, en la corte se requiere que el joven sea evaluado por sus pares; ella debe ser testigo de las cualidades del protagonista para que pueda ofrecer sus servicios en los dominios del rey; por otra parte, la dama también es expuesta por estas aventuras para que la más hermosa se una al mejor caballero; esto es lo que manifiesta el escudero anciano que se presenta en la corte del rey Lisuarte:

“-Señor, la gran fama que por el mundo corre de los cavalleros y dueñas y donzellas de vuestra corte me dio causa desta venida

por ver si entre ellos y ellas hallaré lo que ha sesenta años que busco por todas partes del mundo, sin que de mi gran trabajo ningún fruto alcançasse.” (*Amadís de Gaula*, II, cap. LVI, 795)

Beltenebros y Oriana serán los destinados a vencer en esta prueba, el caballero debe reconquistar su nombre y su fama, ya que las había abandonado en la Peña Pobre. En otras oportunidades, el caballero novel es quien tiene que probar su valía frente a la corte, como es el caso de Cirongilio de Tracia (*Cirongilio de Tracia*, I, cap. IX, 27-31) o el de Rosicler, hermano del Cavallero del Febo, (*El Cavallero del Febo*, I, cap. XXXIII, 33-46); en algunas oportunidades, el héroe debe reafirmar alguna de sus cualidades, como la fidelidad en Palmerín de Olivia, quien demuestra ser el caballero más fiel ante la aventura de Manarix (*Palmerín de Olivia*, cap. LXXX, 268-269).

En la literatura caballeresca, el castillo tiene variadas funciones: en primer lugar es el centro del poder político, pues allí el monarca se reúne con sus caballeros para tomar importantes decisiones o recibir trascendentales noticias que se relacionan generalmente con grandes empresas. Desde lo maravilloso, dicha construcción encierra frecuentemente peligros desconocidos para el caballero; artilugios maravillosos y portentos mecánicos que proponen al héroe grandes desafíos. Como lo anticipáramos anteriormente, el castillo es una fortificación que se transforma en presidio para muchos, ubicado siempre en lugares solitarios y frecuentemente inaccesibles; entre ellos está la fortaleza de Arcaláus en la que entra Amadís de Gaula, la cual llegará a ser una especie de tumba para el protagonista (*Amadís de Gaula*, I, cap XVIII, 429) y una auténtica prisión para él, Florestán y Perión (*Amadís de Gaula*, III, cap. LXIX, 1055) la cual contiene los más variados mecanismos que la convierten en una auténtica trampa; similar función tiene el castillo del sabio Silfeno: en su interior los caballeros caen presa de un encantamiento; pero finalmente logran escapar (*Belianís de Grecia*, II, cap. LIV); sin embargo, hacia el final del relato emerge como una amenaza el castillo de la Alta Suria, sitio que nos

recuerda a aquellas fortalezas inaccesibles, preparadas para la defensa de los enemigos; allí el mago Fristón encerrará a las doncellas, entre ellas a Florisbella, la dama de Belianís de Grecia; durante la noche ocurren allí los más maravillosos hechos los cuales culminan por la mañana (*Belianís de Grecia*, II, cap. LVII, 457-458), este castillo tiene reminiscencias con aquellos de la materia artúrica en los que un encantamiento impide la entrada o el desarrollo de una aventura, dicha situación se repite hasta que llega el caballero que acaba con ella¹⁵; allí, como en el castillo de la Alta Suria¹⁶, son apresados los caballeros que han sido vencidos; sin embargo, en la Tercera Parte del *Belianís* el castillo es descrito como un sitio agradable, atendido por las divinidades griegas (*Belianís de Grecia, Guía de lectura*, III, cap. XXIX); en algunas ocasiones el edificio participa de una doble naturaleza: pagana y cristiana, como la fortaleza en la que está prisionero el rey Circineo, padre de la infanta Palingea, edificación que participa de la naturaleza infernal: descenso, fuego y tormento (*Cirongilio de Tracia*, cap. XVI, 61), pero también de las características del Otro Mundo, pues los personajes que han sido allí transportados, incluyendo a Circineo, no evidencian el paso del tiempo (*Cirongilio de Tracia*, cap. XVI, 64-65); por otro lado, es posible encontrarlo como escenario de la magia negra con fines eróticos, la cual practica la doncella, señora del castillo (*Arderique*, II, cap. X); continente espacial de índole completamente diferente es el castillo de los diez padrones en *Palmerín de Olivia*, el cual lejos de perjudicar al héroe y sus compañeros, sus encantamientos los favorecen (*Palmerín de Olivia*, cap. CXXXIII, 464).

Desde el quehacer mágico, la torre es, junto con el castillo, el espacio privilegiado en lo que se refiere a construcciones de índole maravilloso. Ubicada frecuentemente en lugares alejados, contiene secretos guardados a través de muchísimos años, que el caballero logrará descubrir. Su ascensión, al igual que aquel de la montaña, es paralela al crecimiento interno del héroe, llegar a la cúspide significa haber resuelto miedos y dudas;

y de esta manera acabar con los encantamientos y probar que se es el mejor. Entre las torres encantadas, la del mago Apolidón¹⁷ es uno de los más conocidos ejemplos como lugar de recreación (*Amadís de Gaula*, II, cap. LXXXIII, 912; IV, cap. LXXXIV, 1317-1318); sin embargo, la torre en esta literatura se manifiesta generalmente como prisión encantada:

“(...) E desde allí adelante las fadas la metieron en una torre que ellas fizieron por su arte, la más mejor fecha que se vos podría dezir, e a la redonda tenía una huerta de quantas maneras de árboles avía en el mundo. La huerta era cercada de un muro muy alto e muy fuerte e no tenía solamente sino una puerta pequeña toda de fierro, e de fuera pusieron dos canes muy grandes e fieros que la guardasen. E metieron con la infanta Francelina a su ama e seys donzellas muy hermosas e allí finieron sus encantamientos.”
(*Palmerín de Olivia*, cap. CXIX, 407)

Sólo un caballero con cualidades singulares podrá rescatar a Francelina de la prisión de las hadas, custodiada fuertemente; Polendos, el hijo de Palmerín de Olivia, será capaz de liberarla en una aventura que para él será iniciática; en otro orden de cosas, la torre puede ser la solución a una cuestión moralmente insalvable, los magos no encuentran otra salida para la pena de amor de Lindabrides, quien será encerrada en una torre, la Torre Desamorada, pero antes deberá tomar una poción mágica que le borrará la memoria, ya que el corazón del Caballero del Febo ha elegido a la princesa Claridiana (*El Cavallero del Febo*, III, cap. XLVIII, 229-230).

En este rápido recorrido, hemos podido observar que generalmente, los lugares mágicos se erigen como *locus amoenus*, debido a su función de entretenimiento y placer o como *locus horribilis* como prisión y castigo. En ambos casos, son marco espacial para las aventuras probatorias en las que el caballero desafiará al mundo maravilloso mágico en pos de su superación personal.

NOTAS

¹ “El mundo se ordenó como se ordena la portada gótica de una catedral o de una iglesia, en la que en lo alto y en medio está Dios rodeado de un coro de ángeles, como los santos y los justos haciéndole la corte; debajo quedan los mortales y en la parte inferior o acechando desde rincones, los espíritus malignos, que tienen formas horribles y repelentes o, por lo menos, enigmáticas (...).” CARO BAROJA, JULIO. *Las brujas y su mundo*, 99.

² “Avec Chrétien de Troyes, l’homme devient le centre de l’espace et c’est á partir du sujet que se construisent désormais les dimension de la verticalité et de la lateralité qui sont aussi les dimensions de l’espoir (le haut et la droite) ou de la crainte (le bas et la gauche), de la memoire (l’arriere) ou de l’aventure (l’avant).” DUBOST, FRANCIS. *Aspects fantastiques de la littérature narrative medievale*, 244.

³ La figura del caballero andante cumple la función de un sueño compensatorio, animado por un deseo de integración del Otro y de lo desconocido por la virtud de la caballería.” ZUMTHOR, PAUL. *La medida del mundo*, 198.

⁴ Ver NASIF, MÓNICA. “La isla como lugar de maravillas en los libros de caballerías castellanos”, *Unidad y multiplicidad, tramas del hispanismo actual*, VIII Congreso de Hispanistas, Mendoza: Universidad Nacional de Cuyo, 2007, 68-73.

⁵ “El bosque está en el centro de la aventura caballerescas o, mejor, dicho, la aventura caballerescas encuentra en el bosque su lugar de elección.”. LE GOFF, JACQUES. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, 34-35.

⁶ Orlando, quien se refugia en el bosque para desahogar su dolor por la traición de su amada Angélica, también comparte la lista de caballeros desesperados por amor:

“Di crescer non cessó la pena acerba,
Che fuor del senno al fin l’ebbe condotto.
Il quarto di, da gran furor commosso,
e maglie e piastre si stracciò di dosso.”

(ARIOSTO, L. *Orlando furioso*, canto XXIII, est. 132, vv. 5-8)

⁷ En su mayoría, los espacios de prueba y de revelación para los caballeros de la Mesa Redonda son construcciones o espacios abiertos; para citar algunos ejemplos *Lanzarote del Lago*: la corte submarina de la Dama del Lago (I, cap. XV, 123); el Castillo de la Guardia Dolorosa, I, cap. XXIV, 208; el Valle sin Retorno, III, cap. XCV, 847; el cementerio en el que Galván y Héctor reciben un mensaje profético sobre las aventuras del Grial, IV, cap. CXXXVI, 1179.

⁸ “El misterio de la iniciación descubre gradualmente al neófito las verdaderas dimensiones de la existencia: introduciéndolo en lo sagrado, el misterio le obliga a asumir la responsabilidad del hombre”. ELIADE, MIRCEA. *Mitos, sueños y misterios*, 218. En la literatura caballerescas española, la iniciación se relaciona con experiencias que exceden las fuerzas humanas del novel caballero, el vencer dichos obstáculos lleva como consecuencia la obtención de una investidura espiritual que lo convierte en el ungido, el elegido por sus pares y por las fuerzas sobrenaturales.

⁹ Para el desarrollo de la aventura de Palmerín en la montaña de Artifaria, ver NASIF, MÓNICA. “Iniciación y heroicidad: *Palmerín de Olivia* y el mito del dragón”, 181-188.

¹⁰ Para el desarrollo de las aventuras maravillosas de don Duardos, ver NASIF, MÓNICA. “El derrotero mágico y maravilloso de don Duardos en el *Primaleón*”, 133-141.

¹¹ Si consideramos al mago Merlín también la cueva puede considerarse como espacio de reclusión y muerte (*El baladro del sabio Merlín*, cap. XL, 463). Ver NASIF, MÓNICA. “La historia del mago Merlín desde la perspectiva demonológica de la Baja Edad Media”, 117-124.

¹² Montaña y caverna son símbolos de los centros espirituales. El desplazamiento hacia “adentro” en el caso de la caverna refiere a una actividad destinada a unos pocos, por ello los santuarios iniciáticos se establecieron en las cavernas. Ver GUÉNON, RENÉ. Ob. cit. , 186-189.

¹³ Belagriz no es digno de acabar con la aventura, pues ha engañado a la doncella Paudricia, hermana de Tarnaes, haciéndose pasar por don Duardos (*Primaleón*, II, cap. CL), sin embargo, debe recordarse que Belagriz era de origen moro; pues sería imperdonable en la ficción caballerescas española que un caballero cristiano cayera en tal traición.

¹⁴ Como referente recordemos la ficción artúrica en *Sir Gawain y el Caballero Verde*, que abre su relato con la aventura del misterioso caballero que se presenta en la corte del rey Arturo, maravilla absolutamente creada por Morgana.

¹⁵ Dubost se refiere a esta clase de construcciones como “le château marqué par une male coutume”. DUBOST, F. *Aspects fantastiques de la litterature narrative méédiévale*, 370.

¹⁶ El castillo de la Alta Suria había sido creado por Medea para encerrar a Tiandra, amante de Jasón. Ver *Belianís de Grecia*, II, cap.LVIII)

¹⁷ Ver el excelente trabajo de SUAREZ PALLASÁ, AQUILINO. “La Torre de Apolidón y el influjo del Libro de Marco Polo en el *Amadís de Gaula*”, 153-167.

FUENTES

ARIOSTO, Ludovico. *Orlando furioso*. Ed. bilingüe de Cesar Segre y M^a de las Nieves Muñiz, Madrid: Cátedra, 2002, dos tomos.

Arderique. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2000.

El baladro del sabio Merlín. Madrid: Miraguano, 1988.

El libro del famoso e muy esforzado cavallero Palmerín de Olivia. Ed. de Giuseppe di Stefano. Pubblicazione dell'Istituto di Letteratura Spagnola e Hispano-Americana dell'Università di Pisa, II. Pisa: Università di Pisa, 1966.

FERNÁNDEZ, Jerónimo. *Hystoria del magnánimo, valiente e invencible caballero don Belianís de Grecia*. Partes I y II. Ed., introducción, texto crítico y notas de Lilia E.F. de Orduna, 2 vols. Kassel: Reichenberger, 1997.

Belianís de Grecia (III-IV), Guía de lectura. Alcalá de Henares: centro de Estudios Cervantinos, 2003.

Lanzarote del Lago, Madrid: Alianza Tres, 1987-1989, 7 vols.

ORTUÑEZ DE CALAHORRA, Diego. *Espejo de príncipes y cavalleros [El cavallero del Febo]*. Ed., introducción y notas de Daniel Eisenberg, Madrid, Espasa Calpe, 6 vols., 1975.

Libro Segundo de Palmerín que trata de los grandes fechos de Primaleón y Polendos sus fijos. Ed. Lilia F. de Orduna et alii, Kassel: Reichenberger, 2004, 2 vols.

RODRÍGUEZ DE MONTALVO, Garcí (2004) [1508], *Amadís de Gaula*, ed. Juan Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra, dos vols.

RODRÍGUEZ DE MONTALVO, Garci (2003) [1510], *Sergas de Esplandián*, ed. Carlos Sainz de la Maza, Madrid: Clásicos Castalia.

Sir Gawain y el Caballero Verde. Madrid: Siruela, 1982.

VARGAS, Bernardo de. *Cirongilio de Tracia*, ed. Javier Roberto González, Alcalá de Henares. Centro de Estudios Cervantinos, 2004.

BIBLIOGRAFÍA

CARO BAROJA, Julio. *Las brujas y su mundo*. Madrid: Alianza, 1992.

DUBOST, Francis. *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale*. París: H.Champion, 1991.

GRACIA, Paloma. “El **palacio tornante** y el bizantinismo del *Amadís de Gaula*”, *Actas del V Congreso de la Asociación de Hispanistas de Literatura Medieval*, II, Granada: Juan Paredes, 1995, 443-455.

GUÉNON, René. *Simbología de las ciencias sagradas*. Buenos Aires: Eudeba, 2ª. Edición, 1976.

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

MIRCEA, Eliade. *Mitos, sueños y misterios*. Madrid: Grupo Libro, 1991.

NERI, Stefano. *Antología de las arquitecturas maravillosas en los libros de caballerías*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2007.

NASIF, Mónica. “El derrotero mágico y maravilloso de don Duardos en el *Primaleón*”, en *Actas del IV Congreso Internacional “Letras del Siglo de Oro Español”*, U.B.A , Facultad de Filosofía y Letras, 2003, 133-141.

NASIF, Mónica. “Iniciación y heroicidad. *Palmerín de Olivia* y el mito del dragón”, en *Nuevos estudios sobre literatura caballerescas*, Barcelona/Kassel: Reichenberger, 2006, 181-188.

NASIF, Mónica. “La historia del mago Merlín: desde la perspectiva demonológica de la Baja Edad Media”, en *Studia hispánica medievalia VI, Actas de las VII Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval*, 2002.

PATCH, Howard. *El otro mundo en la literatura medieval*. México: Fondo de Cultura Económica, 1983.

SUÁREZ PALLASÁ, Aquilino. “La torre de Apolidón y el influjo del Libro de Marco Polo en el *Amadís de Gaula*”, *Letras*, 25-26, septiembre 1991-diciembre 1992, 153-167.

ZUMTHOR, Paul. *La medida del mundo*. Madrid: Cátedra, 1994.