

Flores García, Andrea

Un cavallero de lueñes tierras que andava buscando sus aventuras por el mundo. Aproximación al tema del viaje en los libros de caballerías

XI Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval, agosto 2014
“Discursos sobre el viaje en la edad media hispánica”
Facultad de Filosofía y Letras – UCA

Este documento está disponible en la Biblioteca Digital de la Universidad Católica Argentina, repositorio institucional desarrollado por la Biblioteca Central “San Benito Abad”. Su objetivo es difundir y preservar la producción intelectual de la Institución.

La Biblioteca posee la autorización del autor para su divulgación en línea.

Cómo citar el documento:

Flores García, Andrea. “Un cavallero de lueñes tierras que andava buscando sus aventuras por el mundo : aproximación al tema del viaje en los libros de caballerías” [en línea]. Jornadas Internacionales de Literatura Española Medieval : “Discursos sobre el viaje en la edad media hispánica”, XI, 20-22 agosto 2014. Universidad Católica Argentina. Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/ponencias/cavallero-luenes-tierras-aventuras-flores.pdf> [Fecha de consulta:]

“Un cavallero de lueñes tierras que andava buscando sus aventuras por el mundo”. Aproximación al tema del viaje en los libros de caballerías*

Lic. Andrea Flores García
Universidad Autónoma Metropolitana – Unidad Iztapalapa

Honra y fama son dos valores que el caballero debe obtener en sus aventuras. En justas y combates el joven es conocido dentro de la corte, pero para que su nombre se extienda por otros reinos debe salir en busca de nuevas aventuras, para ello debe ir al mundo exterior y atravesar valles, bajar a cuevas, surcar mares en embarcaciones, etc., en los que encontrará serpientes, jayanes, basiliscos y otras criaturas que dificultarán su recorrido.

El propósito de este trabajo es resaltar algunos motivos del viaje en los libros de caballerías, tales como: el abandono del hogar, distinguir las etapas, desde la salida de la corte hasta su regreso a ella, y las funciones del joven durante el recorrido. Identificar a los seres que halla en su travesía y saber cuáles son las aventuras que otorgan al príncipe el título del “más valiente”.

Para esta investigación me he basado en un corpus de seis libros de caballerías castellanos publicados en el primer tercio del siglo XVI, de 1512 a 1530.¹ En ellos hay algunas similitudes, en ciertos pasajes, en el desarrollo del viaje, así como en los elementos y motivos para realizarlo.

* Agradezco al proyecto PAPIIT núm. IN403614 de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México el apoyo académico y económico que recibí para la participación en este congreso. De la misma forma, agradezco al Seminario de Estudios sobre Narrativa Caballeresca (PIFFyL2006-017), de la misma institución, por el apoyo académico.

1. Motivos del viaje: fama, honra y amor

El *DRAE* define al viaje como el “traslado que se hace de una parte a otra por aire, mar o tierra”. Este puede ser por oídas o por petición. Al primero pertenecen las hazañas que el joven escucha de voz de otros personajes, o lee en padrones, insertos en bosques, valles, cuevas, etc., y por voluntad propia acude a la aventura: “Y encima de esta escura cueba, un padrón con unas letras que dezían: *En caverna más horrible/me conviene de morar,/pues muero por bien amar*. E por saber el fin de esta aventura, se apeó de su cavallo e se fue a la caba e decendió por la escala abaxo” (*Polindo*, LXXXIII). El segundo es cuando algún personaje pide, directamente, la ayuda del héroe para realizar una proeza: “-Señor cavallero, avéis de saber que nosotras somos del reino de Macedonia y andamos en busca de algunos cavalleros para que acaven una aventura que á más de quinientos años que tal no aconteció [el caballero respondió] guiad para la corte de Macedonia, donde espero en Dios y en Nuestra Señora de probar la aventura y morir por delibrar al rey” (*Polindo*, XII).

No importa el modo del llamado a la aventura, el hecho es que el caballero salga de la corte paterna, que Juan Manuel Cacho Blecua ha determinado como el lugar de la ociosidad,ⁱⁱ y ha propuesto la idea del caballero inmóvil, desinteresado en los quehaceres de la caballería y mal visto por la sociedad, por lo tanto, debe abandonar el reino de los padres. Incluso, los protagonistas de estas historias confiesan su decepción por la inactividad y exaltan la importancia de los actos bélicos:

Belcar ninguna cosa de las que en el palacio se fazían veía ni mirava pensando en su fazienda y dezía en su pensamiento: <<Belcar, conviénete agora de no folgar, pues has rescebido esta tan honrada orden de cavallería, espicialmente que eres sobrino del mejor cavallero del mundo y a tu padre no le falta nada para lo ser ansimesmo. Y si fasta aquí has sido criado en gran vicio, agora te convendrá trabajar porque parezcas en algo a aquellos de donde vienes, que con tanto afán alcançaron tan gloriosa fama>>. Y pensando en muchas cosas, acordó de salir de la corte del Emperador. (*Primaleón*, I)

Hay un deseo y una preocupación por preservar la fama familiar. Cada generación debe esforzarse para obtener el mismo honor, e incluso más, porque conviene superar los hechos de sus padres.

En voz de los personajes femeninos también existe la consciencia del deseo del honor de los caballeros, pues Francelina comenta que “más por cobrar honra y fama muchos [caballeros] fueron a probarse en aquella aventura” (*Primaleón*, XXXIII). Estas damas son pieza importante en el crecimiento del joven. Al corresponder al amor masculino deben impulsar a su amado en la obtención de dicha gloria.

El amor de la mujer incrementará con cada triunfo nuevo de su amado. Emilio Sales Dasí dice que “son las excelencias, la fama de la mujer, o en su caso las del caballero, las que provocan el despertar de la pasión [...] para que el varón o la dama caigan en los lazos del dios Amor, ahora se necesitará de un personaje que difunda entre ellos las grandezas de ese otro ser lejano y ausente.”ⁱⁱⁱ Cada logro justifica la espera de la llegada del caballero, pues la dama es consciente del éxito y de la gloria masculina, mismas que son necesarias para que su amado sea considerado como el más “esforzado caballero”. Sin este nombre, el joven es consciente de su difícil aceptación en la corte, y especialmente en el corazón femenino: “E como todos estos amavan y eran mancebos y loçanos, desseavan hallarse donde ganassen honra y fama, por donde sus señoras más lealmente los amassen. E otros, por alcançar gracia con ellas”. (*Polindo*, XXXII). La fama y la honra le darán al caballero renombre en diversas partes, mismas que deberá seguir incrementando a través de sus hechos. Esto le permitirá ser grato ante los padres de su amada y ser merecedor del amor de la joven. Este sentimiento sólo lo recibirá con su constancia en las armas y dedicación a su doncella.

2. De las cosas que en el viaje le acontecen: Desvíos temporales

El trayecto puede ser un laberinto sin salida en el que el paladín estará cierto tiempo sin hallar morada ni compañía: “Y como fueron dentro, por la gran espesura de los árboles, erraron el camino que nunca supieron ni pudieron salir por dó eran entrados. Y caminaron fasta la noche por aquella floresta, que no hallaron villa ni castillo ni lugar donde se albergasen. Por manera que ovieron de dormir en el campo” (*Arderique*, IV). La desesperación de los jóvenes, por no encontrar nada, los lleva a dar vueltas y vueltas, se fatigan y desisten de la búsqueda hasta el siguiente día. Ese nuevo amanecer los conduce a lugares maravillosos en los que hay seres mágicos que también dificultan el trayecto del paladín, tal como ocurre en el *Polindo*: “El Cavallero de la Sierpe con sus compañeros caminando para Tessalia, acaescióles que llegaron a una fuente en derredor de la cual estaban cuatro padrones ricamente labrados” (*Polindo*, LIII), de los cuales salen cuatro caballeros, a quienes persiguen hasta una cueva que aparece debajo de la fuente. La intención de la sabia al poner esta arquitectura en su camino es revelar el nacimiento del futuro hijo de don Polindo, quien será el encargado de terminar con el encantamiento de los cuatro caballeros.

Estos retrasos son igualmente frecuentes en el viaje por mar. La nave del caballero sufre naufragios que lo llevan a distintos puertos, tal como le ocurre a Lisuarte: “Anduvieron un mes y medio metidos en la alta mar sin saber adónde estaban ni adónde la fortuna lo echaría. Una mañana que el sol salía a cabo d’este tiempo, la nao fue arribada en España en el puerto de Cartago” (*Lisuarte de Grecia*, LXXXII) y a tierras desconocidas, aún para el paladín, en las que hallará diversos seres: “Y aquella tormenta grande que fazía y vientos rezios los echó muy cerca de la isla Cántara. Y sabed que de esta isla Cántara era señor un gigante muy bravo y esquivo que se llamaba Gatarú” (*Primaleón*, CXXI). En el mar “la ruta inicialmente trazada por los marineros

se ve modificada por esas tormentas que alejan al caballero de su camino y lo conducen a espacios impensados donde se encontrará con nuevas aventuras”,^{iv} estos desconocidos sucesos están marcados por los seres que el caballero halla en el interior del nuevo sitio, muchas veces inconcebibles; el joven deberá inspeccionar, en un primer momento, el territorio y sus habitantes, para, posteriormente, culminar con la conquista y el restablecimiento del orden de ese lugar.

3. Tierras y habitantes extraños

El viaje llevará al joven a regiones alejadas del espacio familiar, separadas, en ocasiones, por una barrera de agua. Recorrerá bosques, valles, cuevas, e ínsulas. En ellos es común que busque agua, objetos de oro, remedios curativos, alimento, etc. En su interior encontrará seres de todo tipo: “Y estando d’esta manera apartóse Floriseo por un valle por ver si hallaría agua. Y como por allí no la hallasse, dando la vuelta a su criado saliole al encuentro un osso muy fiero” (*Floriseo*, XV). Sobre los valles se destaca la posibilidad de tener amplitud espacial para el combate, Axayácatl Campos los describe como “lugares cerrados [por las montañas que los rodean] y fértiles en los que pueden ocurrir acontecimientos sobrenaturales o fantásticos”^v, a los que se puede acceder por distintos puntos, por lo que el caballero deberá estar atento durante el tiempo que tarde su estancia en él.

En el bosque se da la misma situación: “E haviendo considerado si era cosa encantada aquella casa y floresta, se quiso tornar a baxar, mas haviéndole venido a la memoria que podía estar dentro Florindo su hijo, suelto o encarcelado, determinó de abaxar la escala y ver del todo lo que en la casa había” (*Florindo*, III, I). En este episodio el autor inserta una casa encantada en el interior de la floresta.^{vi} Lo natural y lo maravilloso se unen. Son curiosos los ejemplos que los autores crean en sus obras, cada

uno para asombrar al lector. Para ello son necesarias imaginación e innovación, la cual es más detallada en las criaturas híbridas por el trabajo que requiere combinar rasgos de animales: acuáticos, como serpientes marinas, aéreos, como los grifos, ígneos, principalmente, el dragón.

Después de haber examinado el lugar, el caballero se topa con una criatura misteriosa, tanto en su físico como en los elementos que la componen, y al acercársele descubre sus maravillosos rasgos:

Ella era tan grande como un cavallo y hechura tenía de serpiente. E el lomo, como de camaleón, salvo que unos burullones redondos como huesos de espinazos tenía. E de cada uno d'ellos una espina negra muy aguda [salía]. E tenía los enerizados en su cabeça, de hechura de tigre. E una muy larga nariz, que trompa de elefante significava. Y tenía unos muy agudos e muy grandes dientes. E tenía la cola de gamo. Tenía dos cuernos como de toro, muy agudos. Y las piernas tenía como de oso. E tenía en cada dedo una uña muy fuerte e su color d'ella era de serpiente. Y tenía el cuer<n>o duro. (*Polindo*, LXXXVIII)

En la mayoría de estos libros hay un combate significativo entre el protagonista y una criatura^{vii} que le da fama y expande su nombre. En el *Polindo* aparece el Cerviferno, bestia protectora y poseedora de un remedio curativo.

El motivo que lleva a don Polindo a esta isla es porque la sabia Obelia encantó a Belisia, amada del caballero, por dos motivos: el primero es porque en una batalla don Polindo mató a los tres hermanos de la sabia, el segundo porque este joven no corresponde en amores a Felises, sobrina de la sabia. En venganza, ambas mujeres deciden encantar a Belisia para provocar un inmenso dolor en el caballero. Este hechizo sólo puede terminar si la princesa come una manzana dorada, la cual tiene la virtud de la sanidad. De las hazañas del *Polindo*, ésta es la más importante porque culminará haciendo del joven el más “esforzado” del reino y de los alrededores por aventurarse en busca de la cura para su dama y porque le otorgará el favor del rey para acceder al

matrimonio con su hija. Le Goff y Schmitt dicen que: “Existen tres tipos de territorios que no solamente cobijan abundantes maravillas, sino que son propiamente lugares maravillosos: las islas, las ciudades, reales o imaginarias, y el más allá”^{viii}, ya que tanto el ambiente como los elementos que integren el espacio influirán en el desarrollo del héroe, como vemos en este episodio. Primero don Polindo se enfrenta con varios caballeros en el límite de la isla; después de vencerlos se dirige al templo de la diosa Juna, cuya puerta es resguardada por un jayán^{ix}, ser descomunal que, a pesar de su fuerza, es derrotado por el caballero: “[...] le metió la punta de su buena espada por la garganta, que lo mató [...]” (*Polindo*, LXXXVIII). Vencida esta segunda barrera, el paladín debe enfrentar la tercera y más difícil de todas, una animalia extraña que mata con sus bramidos, el Cerviferno, que tiene hechura de serpiente, cabeza de tigre y lomo como de camaleón. Estos tres animales presentan una similitud en la piel, ya que todos son de diversos colores. En el Cerviferno se une la ferocidad del tigre, la mirada letal del basilisco y la esencia protectora del dragón, porque debe evitar que se lleven las manzanas. El autor unió partes físicas y características simbólicas de diversos animales para crear una bestia que aterre con su sonido, hiera con el humo que arroja y lastime con las espinas de su lomo.

Quando el joven vence al ser protector del lugar, debe instaurar las actividades sociales y el gobierno de los habitantes, posteriormente, retomará su viaje.

4. Restablecimiento del orden y regreso a la corte.

Dos tipos de seres mantienen el poder en ínsulas, cuevas y casas encantadas: gigantes y monstruos híbridos. Estos últimos mueren a manos del paladín. Una vez recuperado el territorio del dominio del ser maligno, el caballero restablece el orden y coloca nuevos gobernadores. En este caso, manda erigir un monasterio: “e dexó por prior al sacerdote e

dotóle de mucha renta. E después de esto fecho, ordenó las cosas necesarias del castillo. E dexó por alcaide d'él al que en él estaba” (*Polindo*, LXXXVI) por lo que podría decirse que el trabajo del paladín, en ese lugar, ha finalizado; motivo que le obliga a salir de allí para ir en busca de nuevas hazañas. Pero no ocurre así con antagonistas como magos, gigantes y sabias. Estos personajes tienen dos posibilidades: morir a manos del caballero o ser cristianizados y permanecer en su territorio con la condición de difundir la fe cristiana entre sus habitantes e ir a la corte del caballero para pregonar sus actos:

Lo que nosotros queremos,-respondieron ellos-, es que dexes essa fe mala que tienes e conozcas la verdadera que es en la que nosotros creemos. E más que tú e tu hijo de oy en cuatro meses os presentéis en Constantinopla de nuestra parte al emperador e le cuentes lo que con nosotros te avino. Esto hecho, te quedes con todo lo tuyo e nos tengas de aquí adelante por amigos [...] El gigante le respondió que le plazía de hazer todo aquello que dicho avían. (*Lisuarte de Grecia*, IV)

Tras cada triunfo en su viaje, el joven ordena a los derrotados ir a su corte para dar noticias de sus victorias:

E con mucho placer a sus tierras se bolvieron, cada uno por donde iva, publicando la gran fama del noble e esforçado don Polindo, en quien gran bondad de armas aposentada estava, como por excelentes e maravillosas obras de caballerías no pensadas e duras de ser creídas lo avéis, como d'esta historia es contado. (*Polindo*, LXXXV)

La intención del caballero al salir en busca de aventuras es conseguir que sus enemigos, una vez vencidos, propaguen este triunfo en la corte de la dama, con el fin de acumular honra y fama hasta ser merecedor del amor de la princesa. Su lema será: “E yo soy un cavallero de lueñes tierras que no seré conocido por mi nombre” (*Polindo*, p.239), sino por sus actos^x, actitud que lo llevará a emprender todo tipo de hazañas, pues durante el viaje se encontrará con damas indefensas que acudan a su auxilio por ser presa de un grupo de jayanes. También saldrán a su encuentro caballeros encantados,

con los que deberá combatir para terminar algún hechizo. A su vez, se verá afectado por doncellas traidoras que lo engañen y lo conduzcan hasta su morada para obtener su galardón. Sin embargo, al final de cada uno de estos sucesos, el paladín debe continuar con su recorrido.

El viaje en los libros de caballerías puede ser tan largo como el autor lo quiera. Tras cada aventura introduce otra, haciendo un enramado que lo desvía de su propósito original. Al llegar a una ínsula, una cueva o un castillo es posible que otros mundos subterráneos se descubran, espacios maravillosos poblados de seres sobrenaturales, a los cuales deberá enfrentarse con un mayor esfuerzo que con los personajes no mágicos. Todo esto para que su nombre sea conocido por sus hechos y logre ser el portador del título del “más esforzado caballero del mundo”, mención que le brindará el favor de su amada.

Bibliografía

Arderique, Dorothy Molloy Carpenter (ed.), Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2000 (Los Libros de Rocinante, 7).

Basurto, Fernando. *Florindo*, Alberto del Río Nogueras (ed.), Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2007 (Los Libros de Rocinante, 24).

Bernal, Fernando. *Floriseo*, Javier Guijarro Ceballos (ed.), Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003 (Los Libros de Rocinante, 14).

Cacho Blecua, Juan Manuel. *Amadís: Heroísmo mítico cortesano*, Madrid, Cupsa / Universidad de Zaragoza, 1979.

Campos García Rojas, Axayácatl. *Geografía y desarrollo del héroe en Tristán de Leonís y Tristán el joven*, Murcia, Universidad de Alicante, 2002.

Le Goff, Jaques y Jean-Claude Schmitt (eds.). *Diccionario razonado del occidente medieval*, Madrid, Akal, 2003.

Polindo. Manuel Calderón Calderón (ed.), Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003 (Los Libros de Rocinante, 16).

Primaleón, María Carmen Marín Pina y María Luzdivina Cuesta Torre (eds.), Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1998 (Los Libros de Rocinante, 3).

Sales Dasí, Emilio. *La aventura caballeresca: Epopeya y maravillas*, Alcalá de Henares, CEC, 2004.

Silva, Feliciano de. *Lisuarte de Grecia*, Emilio José Sales Dasí (ed.), Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2002 (Los Libros de Rocinante, 12).

ⁱLas obras son: *Primaleón* (1512), *Lisuarte de Grecia* (1514), *Floriseo* (1516), *Arderique* (1517), *Polindo* (1526), *Florindo* (1530). Todas las obras se citarán de la colección “Los libros de Rocinante” del Centro de Estudios Cervantinos, indicando en el texto el número de capítulo entre paréntesis.

ⁱⁱ Juan Manuel Cacho Blecua, *Amadís: Heroísmo...* p.137

ⁱⁱⁱ Emilio Sales Dasí, *La aventura caballeresca...*, p.50.

^{iv} *Ibid*, p.138.

^v Axayácatl Campos García Rojas, *Geografía y desarrollo...*, p.32.

^{vi} En el *Polindo* hay un pasaje similar en arquitectura maravillosa-natural y temática, pues el protagonista debe desencantar a su escudero del hechizo de la sabia Malatria: “entró por una muy cerrada floresta, en medio de la cual vido unas caserías muy hermosas e de muy labor [...] E todos los cavalleros que por allí pasan se enamoran de las casas que están bien labradas y entrando dentro, luego se encantavan de la manera que avéis oído” (*Polindo*, XL). En ambos ejemplos está la necesidad de entrar al espacio encantado para averiguar lo que ocurre y quiénes están dentro de esas moradas.

^{vii} Podemos recordar el episodio del Amadís en el que el protagonista pelea contra el Endriago, una criatura de origen incestuoso y con propiedades malignas; también está presente Cavalión en la Tercera parte del *Florisel de Niquea*, igualmente resultado del incesto entre madre e hijo; en la misma historia aparece Leonza, creación del mago Gandistines, y en *Febo el Troyano* está la serpiente alada.

^{viii} Jaques Le Goff y Jean-Claude Schmitt (eds.), *Diccionario razonado...*, p. 475.

^{ix} El jayán también pertenece a la lista de seres maravillosos de estos libros por su físico y conducta agresiva contra el caballero y demás defensores de la cristiandad. Hay un ejemplo llamativo de ellos en este libro, en el cual se ve una correspondencia entre los animales y los jayanes: “Y en el halda de aquella montaña vieron salir de una cueba gran número de ganado de ovejas. Y a la puerta estaba un jayán grande y muy veloso, tanto que salvaje parecía. Este jayán no tenía ojos y estaba assentado a la puerta de la cueba. E a las ovejas atentávalas con la mano por ver si tenían lana, pensando que entre ellas algún hombre saliesse. Este ganado era tan grande casi como un caballo y era tan disforme que bien parecía ser de linaje de[l] pastor que las guardava”. (*Polindo*, XLVI). Tiene claras reminiscencias de Polifemo.

^x Recordemos que también Claribalte oculta su nombre hasta ser conocido en los torneos de Bretaña.