

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
LICENCIATURA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

**EL PERSONAJE DEL MAGO EN LA *TERCERA PARTE*
DEL *ESPEJO DE PRÍNCIPES Y CABALLEROS*:
TIPOS Y FUNCIONES**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA:

CLAUDIA BENÍTEZ GARCÍA

ASESOR: DR. AXAYÁCATL CAMPOS GARCÍA ROJAS



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.

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias a mis padres y a mis hermanas por su apoyo. A mi asesor, Axayácatl Campos García Rojas. A Laurette Godinas, Tere Miaja, María Águeda Méndez y, muy en especial, a mi maestro Aurelio González, por todo lo que me ha enseñado. A Luzdivina Cuesta Torre por haberme facilitado el manuscrito de su artículo “Don Quijote y otros caballeros andantes perseguidos por los malos encantadores. (El mago como antagonista del héroe caballeresco)”, próximo a publicarse, el cual me fue de gran ayuda para este trabajo. A mis tíos Sarah García y Henrique Ortega. A Alejandro Velázquez por su ayuda en lo que tuvo que ver con los trámites de titulación. Y a todos mis amigos, por su apoyo y por su amistad.

A todos ustedes, muchas gracias por todo.

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| I. LA MAGIA Y LOS LIBROS DE CABALLERÍAS | 5 |
| 1.1. La tradición de los libros de caballerías en España: panorama | 5 |
| 1.1.1. La tradición medieval | 5 |
| 1.1.2. El siglo XVI | 11 |
| 1.1.3. El ciclo de <i>Espejo de príncipes y caballeros</i> en esta tradición ... | 14 |
| 1.2. Sobre la magia y los magos: de la Edad Media al Renacimiento | 22 |
| 1.2.1. Breve historia de la magia | 22 |
| 1.2.2. La magia en la literatura | 34 |
| II. PRESENCIA DE ELEMENTOS MÁGICOS DE LA TRADICIÓN ARTÚRICA EN LOS LIBROS DE CABALLERÍAS HISPÁNICOS | 45 |
| 2.1. De la materia Artúrica a la literatura caballeresca hispánica: herencia de elementos mágicos | 45 |
| 2.2. Merlín como paradigma de mago | 51 |
| 2.2.1. El personaje | 51 |
| 2.2.2. Características del personaje de Merlín presentes en el <i>Espejo de príncipes y caballeros</i> | 65 |
| III. LOS MAGOS EN LA <i>TERCERA PARTE DEL ESPEJO DE PRÍNCIPES Y CABALLEROS</i> | 81 |
| 3.1. Los distintos términos que se utilizan para nombrar a los personajes mágicos | 81 |
| 3.2. Tipos de magos | 89 |

| | |
|--|------------|
| 3.2.1. Magos protagonistas | 94 |
| 3.2.1.1. Ayudantes y amigos de los héroes | 94 |
| 3.2.1.2. Antagonistas | 105 |
| 3.2.2. Magos accesorios | 119 |
| IV. FUNCIONES DEL MAGO COMO PERSONAJE | 127 |
| 4.1. El mago como el más fiel auxiliar del héroe | 127 |
| 4.2. El mago como cronista | 136 |
| 4.3. El mago como introductor del elemento maravilloso | 151 |
| 4.3.1. La aventura mágica | 151 |
| 4.3.2. La quimera del mago | 162 |
| 4.4. El mago como elemento ordenador de los acontecimientos de la historia | 175 |
| 4.4.1. El plan preconcebido | 175 |
| 4.4.2. Las profecías | 191 |
| CONCLUSIONES | 201 |
| BIBLIOGRAFÍA | 207 |

INTRODUCCIÓN

¿Qué pasaría si en los libros de caballerías el personaje del mago o sabio encantador no tuviera lugar? ¿Qué sería del héroe caballeresco sin su ayuda y protección? ¿Le sería posible realizar su destino heroico? ¿Podría, incluso, contar con todas esas aventuras que ponen a prueba su valor, al tiempo que le permiten ganar fama y renombre?

Porque todos los héroes cuentan, en algún momento de su trayectoria, con la ayuda de un personaje dotado de unas características especiales que funge como su protector y auxiliar. Desde el arquetipo heroico de la épica clásica y los primeros textos mitológicos de la Antigüedad, la figura del ayudante sobrenatural del héroe ha estado presente en las historias de aquellos que, como apunta Joseph Campbell, no han rechazado “la llamada de la aventura” (*El héroe*, 53-61).

¿Qué habría hecho Jasón sin la protección de Hera, Atenea y Afrodita, pero, principalmente, sin la ayuda mágica de Medea? ¿O Ulises sin el favor de Circe? Incluso los héroes modernos, ya sea en el cine, la literatura o los *comics*, cuentan con el apoyo de un personaje que hace las veces de guía, benefactor, consejero y protector: desde Frodo Baggins, quien tiene de su parte a Gandalf el Gris, hasta Luke Skywalker y su maestro *jedi* Obi-Wan Kenobi. Pues se trata del arquetipo de un *folk-tale* bien conocido, como señala Carlos García Gual, el del héroe con sus “ayudantes mágicos” (“Introducción”, 15).

Es así que, siguiendo con el mencionado arquetipo heroico, en los libros de caballerías hispánicos la figura del *auxiliar* del héroe recae en el personaje del mago o sabio encantador. En la *Tercera parte del Espejo de príncipes y caballeros* (1587), de Marcos Martínez, obra que en el presente estudio nos interesa, encontramos a cuatro magos como los ayudantes de los protagonistas;

y, en oposición a ellos, a dos más en el papel de antagonistas, los cuales, a su vez, son auxiliares de los caballeros que están en contra de los héroes.

La finalidad de este trabajo es estudiar al personaje del mago y las distintas funciones que desempeña, así como la importancia que éstas tienen tanto en la trayectoria heroica de los caballeros como en la estructura de la narración. Esto último porque, tratándose de un personaje dotado de capacidades extraordinarias que le dan una posición privilegiada al tener acceso a conocimientos sobrenaturales que le confieren cierto poder sobre la historia, el escritor puede valerse de él, como recurso narrativo, para atar los cabos y justificar la organización de la estructura narrativa.

Pero primero será necesario hablar del ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* en la tradición de los libros de caballerías con el fin de conocer la situación de la obra de Martínez respecto a ésta en el momento de su publicación, a finales del siglo XVI. Enseguida, será preciso hacer una revisión de la historia de la magia, de la Edad Media al Renacimiento, para comprender cuáles fueron las distintas concepciones de ésta a lo largo del tiempo, y cómo fue que, a partir de ellas, la magia se fue configurando en la literatura (capítulo I). Lo siguiente será revisar la presencia de elementos mágicos de la materia Artúrica en los libros de caballerías hispánicos, y, como parte de esa relación, al personaje de Merlín, máximo representante de la magia en dicha materia, cuya importancia le valdría convertirse en el modelo de lo que sería el personaje del sabio encantador en la literatura caballeresca hispánica, lo que se ve reflejado en las características de éste presentes en los magos del ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* (capítulo II). Después, pasaremos al análisis del personaje del mago de la obra en cuestión: la *Tercera parte* del ciclo de *Espejo*, estableciendo, antes que nada, una tipología de acuerdo con el papel que los distintos sabios encantadores que rondan la obra desempeñan, y según el tipo de magia presentada (capítulo III), para, finalmente, analizar las diversas

funciones que cumplen como personajes y la significación que éstas tienen en el desarrollo de la narración (capítulo IV).

De esta forma podremos comprender cuál es la importancia de la presencia del mago en la *Tercera parte* de Marcos Martínez y cuáles las diversas posibilidades que este tipo de personaje ofrece como representante de todo lo que tiene que ver con la magia en la obra, pues, como apunta Malinowski, “el mismo nombre parece revelar un mundo de posibilidades inesperadas y misteriosas” (*Magia*, 81).

CAPÍTULO I

LA MAGIA Y LOS LIBROS DE CABALLERÍAS

1.1. LA TRADICIÓN DE LOS LIBROS DE CABALLERÍAS EN ESPAÑA: PANORAMA

1.1.1. LA TRADICIÓN MEDIEVAL

En la Edad Media el origen de la vida caballeresca fue, principalmente, militar, y, puesto que su papel era de fundamental importancia en la sociedad, constituía un estamento con objetivos y normas propias basado en una relación *señor-vasallo*. Más tarde, la caballería –que en los siglos XII y XIII tuvo su auge como institución militar con las órdenes caballerescas–, además de cumplir con la función guerrera, se convirtió en un comportamiento basado en nobles valores y virtudes, de modo que, para los siglos XIV y XV, vino a constituir una forma superior de vida con elevadas aspiraciones morales y políticas (Campos García Rojas, “La tradición caballeresca”, 51-52). Así, la caballería medieval evolucionó de los aspectos estrictamente militares y feudales a un tipo de vida de carácter más bien cortesano, lo que llevó a distinguir a un nuevo tipo de caballero además del de órdenes militares y del caballero cubierto (título hereditario reservado para los altos grados de la nobleza): el caballero andante, aquel para quien el honor y la lealtad eran valores que lo llevaban a la realización de proezas, y, por tanto, a la búsqueda de aventuras. Fue este tipo de caballero el que dio lugar a lo que sería, más tarde, la ficción literaria (“La tradición caballeresca”, 55). Dicha evolución tuvo lugar debido a que, a partir del siglo XII y hasta el siglo XV, el poder feudal comenzó a debilitarse, con lo que surgieron nuevas fuerzas sociales y económicas que dieron origen a una burguesía que poco a poco se fue fortaleciendo. Al ver que su poder peligraba,

la antigua aristocracia quiso conservar a toda costa sus privilegios y posición económica, y como parte de eso llevó a cabo una idealización del espíritu caballeresco, lo que provocó un enfrentamiento con el espíritu burgués. De forma que, para el final de la Edad Media, los ideales de la nobleza se basaron en el espíritu caballeresco, y como consecuencia de ello, la caballería se fue alejando cada vez más de su función militar, convirtiéndose en un pasatiempo cortesano que sustituyó a la guerra caballerescas por el deseo y el gusto por la aventura (Huizinga, *El otoño*, 89-167; Campos García Rojas, “La tradición caballerescas”, 56). Como señala Johan Huizinga, “la última Edad Media es uno de esos periodos terminales en que la vida cultural de los altos círculos sociales se ha convertido casi íntegramente en un juego de sociedad. La realidad es áspera, dura y cruel; por ende, se la somete al bello sueño del ideal caballeresco y se edifica sobre este el juego de la vida” (*El otoño*, 121).

Cuando el caballero comenzó a ser visto como un guerrero idealizado, se retomaron las historias del rey Arturo y sus caballeros, así como las de los héroes de la Antigüedad clásica, cuyos personajes legendarios e históricos se volvieron paradigma del héroe que se pretendía imitar. Dicha idealización del mundo caballeresco condujo a una mezcla y confusión entre la realidad y la fantasía:

Todo, a través de una idealización seductora que hizo evolucionar la caballería y su espíritu hacia la compleja elaboración de juegos y espectáculos. La caballería prácticamente dejó de lado sus intereses belicistas y se transformó en una forma de deporte pleno de dramatismo y erotismo [...] El resultado fue, pues, lo que Johan Huizinga denomina “literatura aplicada”: la realidad de la caballería medieval influyó poderosamente en la ficción literaria, pero, a la postre, la ficción influyó en la realidad misma.

(Campos García Rojas, “La tradición caballerescas”, 56-57)

Los caballeros buscaron en los libros de caballerías “una evasión aventurera por medio de la identificación del hidalgo provinciano o del nuevo burgués de

la ciudad con el caballero artúrico y el cruzado carolingio” (Stegagno Picchio y Bleuca, “Norma y desvío”, 294), porque, como lo explica Huizinga, sólo en la literatura podían mantener la ilusión de la perfecta vida caballeresca. Fue así que la caballería medieval terminó por volverse literatura.

Alan Deyermond explica que gran parte de la literatura medieval es ficción porque narra cosas que no son verdaderas. “Puesto que la novela (en el sentido moderno de la palabra) nació muy tarde, a fines del siglo XV, en la baja Edad Media hay sólo dos géneros principales de ficción, dos géneros que siguieron vigentes –aunque cada vez con más competencia– en el Renacimiento: el cuento y la ficción larga (libros de caballerías, *matière de Rome*, ficción sentimental)” (“La ficción sentimental”, ix). De acuerdo con Deyermond, la ficción larga de la Edad Media suele dividirse temáticamente según las categorías expuestas a finales del siglo XII por el poeta francés Jean Bodel:

La *matière de Rome* consta de las historias heredadas de la Antigüedad clásica y luego adaptadas a las circunstancias medievales, historias de la guerra de Troya, de Alejandro Magno, de Apolonio rey de Tiro, etc. La *matière de Bretagne* engloba las historias relacionadas con la corte del rey Arturo. La tercera categoría, la *matière de France* [...] abarca las historias carolingias, de origen épico. Hay, desde luego, muchas ficciones que no caben dentro de ninguna de estas categorías, pero a veces llegan a vincularse a una de ellas (la trágica historia de Tristán e Iseo se asocia con las de la corte de Arturo).

(Deyermond, “La ficción sentimental”, x)

Las ficciones largas de las que habla Deyermond pertenecen al género que en inglés se llama *romance*.¹ Lo que las define es que son obras en las que se

¹ Deyermond llama *romance* a la forma dominante de la ficción medieval. Al respecto, véase su estudio “The Lost Genre”. De acuerdo con el especialista, en otras lenguas no existe la categoría en cuestión; los estudiosos franceses utilizan *roman*, mientras que en español la palabra *novela* puede emplearse tanto para el *Amadís de Gaula* y el *Libro de Apolonio* como para *Fortunata y Jacinta*. Sobre esto, Deyermond opina: “Ojalá la crítica literaria española

cuentan historias de aventuras, de combates, de amores, búsquedas, separaciones y reuniones de los personajes, viajes al Otro Mundo o cualquier combinación de estos temas. Dichas historias contienen, con frecuencia, un fondo moral o religioso. Asimismo, la presencia de lo maravilloso es muy habitual en ellas, y el mundo en que se sitúan los personajes está alejado en espacio y tiempo del de los lectores, pues “los libros de caballerías y las otras ficciones largas de la Edad Media crean su propio mundo, que no es el de la experiencia cotidiana de su público; se puede aplicar simbólicamente, pero no directamente, a la vida real de cada día” (Deyermond, “La ficción sentimental”, x-xi; “The Lost Genre”, 233).

Uno de los rasgos esenciales de la realidad ficticia, el cual se concreta como método narrativo, es la fecundidad episódica. En la ficción de los libros de caballerías la realidad es movimiento:

[...] sucesión vertiginosa, acontecimientos que se encadenan a un ritmo de aceleración constante, que se cruzan y descruzan, desaparecen y reaparecen, cambiados o idénticos, que se mezclan de manera inextricable, estableciendo estructuras temporales delirantes, a veces ininteligibles, cronologías que es imposible desentrañar. Estas ficciones donde todo el tiempo están ocurriendo cosas, son novelas *de superficie*: los hechos prevalecen sobre los pensamientos y los sentimientos, y son el vehículo a través del cual éstos se transparentan.

(Vargas Llosa, “Viejos y nuevos libros”, 361)

Los orígenes de la literatura caballeresca hispánica se remontan a Francia, donde, junto con los ideales guerreros y religiosos de la épica carolingia, nació (en el siglo XII) un nuevo tipo de novela en verso: el *roman courtois*, en el que se enaltece el sentimiento amoroso y el valor personal (Rodilla, “Libros de

se ponga pronto de acuerdo en un marbete apropiado para identificarla, porque ‘romance’, aun entre comillas o en cursiva, se confunde con el romancero; ‘libro de aventuras’, que propuse hace unos veinte años [véase “The Lost Genre” (1975), 244], no ha hecho fortuna; y ‘novela’ despista a los lectores e incluso, a veces, a los mismo críticos. Sea cual sea el tal marbete, estas obras son historias de aventuras, [...]” (“La ficción sentimental”, x).

viajes”, 241). Las historias relatadas en los *romans* pertenecen a los tres ciclos o materias formuladas por Jean Bodel, mencionadas arriba. La más popular de ellas, y que mayor importancia tuvo en la constitución del género caballeresco hispánico, fue la materia de Bretaña o Artúrica; ésta sobrevive en versiones prosificadas que se conocen con el nombre de *Ciclo de la Vulgata*. “A través del legendario universo artúrico, los novelistas franceses inventaron una forma de heroísmo y de expresión literaria que se impuso en Europa durante varios siglos” (Lendo, “Literatura medieval”, 133). Los libros del ciclo artúrico fueron leídos o escuchados en toda Europa occidental durante los últimos siglos de la Edad Media. Chrétien de Troyes, su máximo exponente, logró con su obra que la novela (nuevo género literario que, a diferencia de la épica y la lírica, ya no estaba destinado al canto sino a la lectura en voz alta) se convirtiera en un verdadero relato de ficción. Chrétien escribió entre 1170 y 1190 en la corte de Marie de Champagne, y fue el principal autor del mundo novelesco de los caballeros de la Mesa Redonda, el cual se desarrolla en Inglaterra y Francia. Además, el escritor estableció una relación ideal entre las armas y el amor, que sería lo que definió a la novela artúrica, e impuso la aventura como modelo de estructura narrativa, fijando con ello un nuevo tipo de héroe: el caballero andante, quien, de aventura en aventura va en busca de su propia identidad, “de su razón de ser en este mundo y del objeto de sus deseos” (Lendo, “Literatura medieval”, 134). “Chrétien de Troyes marca de manera decisiva la historia de la novela medieval. Gran parte de la producción posterior atestigua la influencia de este escritor que dejó establecidos los elementos constitutivos del género tanto a nivel formal como temático. Elementos que permitirían la creación de los grandes ciclos artúricos en prosa realizados durante el siglo XIII” (“Literatura medieval”, 131).

Así pues, en la Península, los libros de caballerías –cuyos autores retoman el modelo narrativo basado en la aventura establecido por Chrétien–

constituyen un género novelesco medieval que sobrevive revitalizado en el Renacimiento:

[...] el que se traza la biografía de un caballero con virtudes morales como el honor y la fidelidad, y cualidades físicas, la fortaleza y el manejo de armas, que vaga por una geografía maravillosa llena de prodigios en la que lucha con todo tipo de portentos y cuyos actos están guiados por tres móviles: la defensa del débil, el oprimido, la doncella menesterosa; el amor a su dama, llevado por los cauces de la *courtoisie*; y el gusto por la aventura y el peligro.

(Rodilla, “Libros de viajes”, 242)²

Uno de los rasgos más distintivos de estos libros es la relación que se establece entre el caballero y la dama, en la que ella es el señor y él su vasallo. Además de ser un buen amador, el héroe de la literatura caballerescas debe destacar como un buen guerrero, estableciendo con ello una armonía entre las armas y el amor: he ahí la relación ideal que plantea Chrétien de Troyes en sus obras. María José Rodilla señala como los componentes más importantes del género caballeresco los siguientes:

² Los libros de caballerías hispánicos se mencionan desde principios del siglo XII, pero la primera traducción castellana aparece hasta 1343, y es el *Libro de Tristán*. Después, aparecen *El baladro del sabio Merlin* (1498), una versión española del *Tristán de Leonís* (1501), y dos novelas relacionadas con el mundo artúrico: *Oliveros de Castilla* y *Artús de Algarbe* (1499). Los grandes ciclos de los *Amadises* y *Palmerines* se desarrollan más tarde. Del *Amadís de Gaula* (1508) y su estirpe se hicieron unas treinta ediciones entre 1508 y 1587. En el siglo XVI se escribieron doce libros, de los cuales los tres primeros son la refundición que Garcí Rodríguez de Montalvo hizo del *Amadís* primitivo, y el cuarto y el quinto son creación suya: *Las sergas de Esplandián* (1510), en donde se relatan las aventuras del hijo de Amadís, Esplandián. Luego, aparecieron el *Florisando* (1510), de Páez de Ribera; *Lisuarte de Grecia* (1514), *Amadís de Grecia* (1530) y *Don Florisel de Niquea* (1532), las tres de Feliciano de Silva; y *Silves de la Selva* (1546), de Pedro Luján. Al ciclo de los *Amadises* siguió el de los *Palmerines*, formado por el *Palmerín de Olivia* (1511) y *Primaleón* (1512). Asimismo, a lo largo del siglo XVI aparecen varias obras que pertenecen a otros ciclos, como *Clarián de Landanís* (1518); *Claribalte* (1519), de Gonzalo Fernández de Oviedo; *Leopolemo o el Caballero de la Cruz* (1521); el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* (1555-1580-1587); y *Olivante de Laura* (1564) (véase Rodilla, “Literatura caballerescas”, 45-46).

- Un caballero andante prototipo de heroísmo y fidelidad amorosa, “que se erige en paladín de la justicia y de los oprimidos y consigue infinitas victorias”, y cuyos actos están guiados por tres móviles: la defensa del débil, el amor a su dama y el gusto por la aventura. El amor del caballero por la dama funciona de acuerdo al código del amor cortés, lo que indica que el caballero es de origen noble.

- Los antagonistas: aquellos con los que se enfrenta el héroe, ya sean otros caballeros o gigantes. Estos últimos representan la soberbia, el orgullo, la arrogancia y la falta de cortesía.

- El espacio: en sus aventuras el caballero recorre un espacio de geografía imaginaria en el que todo tipo de cosas le pueden suceder, y donde puede enfrentarse a monstruos, dragones, sagitarios, terribles jayanes y fieros grifos. Asimismo, puede cruzar fronteras que lo lleven al Otro Mundo. Sin embargo, no todo en estas historias tiene lugar en espacios maravillosos; también está la vida en la corte, donde los caballeros pasan el tiempo que no ocupan en buscar aventuras. Allí se dan los juegos caballerescos como lo son las justas y torneos (“Literatura caballerescas”, 43-44).

1.1.2. EL SIGLO XVI

De acuerdo con Federico F. Curto Herrero, los libros de caballerías podrían agruparse en tres fases: la *fundacional*, la *constituyente* y la de *expansión y evolución* (“Los libros de caballerías”, 286).

La *fundacional* se da en los comienzos del siglo XVI con la propuesta literaria del *Amadís de Gaula* (1508), obra con la que nacen los libros de caballerías hispánicos. Garci Rodríguez de Montalvo retoma un texto de gran éxito y difusión en la Edad Media: el *Amadís* primitivo, y lo actualiza según los gustos y deseos de la nobleza renacentista de la época, lo que tiene como

resultado que el texto dé origen a un nuevo género literario que retoma algunos de los principios narrativos básicos de las historias de los caballeros del rey Arturo, “al tiempo que incorpora una nueva finalidad: novela idealista que, gracias a una ‘historia fingida’ (genial simbiosis de ficción y realidad), tiene la intención de enseñar deleitando, de ofrecer pautas de conducta a la nobleza —y no sólo— de su época, al tiempo que se le ofrece una historia placentera [...] Esta propuesta dará lugar al género narrativo más importante del siglo XVI en toda Europa [...]” (Lucía Megías, “El laberinto de la ficción”, 11). Por su parte, Deyermond llama al *Amadís* “una obra neo-artúrica de mérito artístico y fuerte influencia” que marcó una innovación en la Península en cuanto a los “libros de aventuras caballerescas” al constituir un producto original hispánico dentro del ciclo artúrico (*Historia de la literatura*, 279). Como en cualquier otra obra de este tipo, el amor es la fuerza motivadora del héroe, y el argumento consta, además, de batallas, magia y episodios maravillosos.

Asimismo, el *Amadís de Gaula* es, según Curto Herrero, la puerta con que se abre un nuevo género literario puesto que adapta y nacionaliza la materia caballerisca (“Los libros de caballerías”, 286). Además, la obra establece el llamado *paradigma amadisiano* que siguieron los libros de caballerías que se escribieron después. Éste plantea el esquema de la biografía caballerisca, configurada de acuerdo con los tópicos del nacimiento clandestino (fruto de amores secretos), las marcas en la piel como señales del destino heroico, el rapto al nacer, la educación del héroe en una corte extranjera, el desconocimiento de la propia genealogía y la anagnórisis del progenitor con la consecuente recuperación del linaje (Martín Romero, “Introducción”, xi; Campos García Rojas, “La tradición caballerisca”, 61).

Volviendo a las fases que plantea Curto Herrero, la *constituyente* está integrada por las obras publicadas entre 1510 y 1512. *Las sergas de Esplandián*

(1510) contribuye a la nacionalización del género por “el viraje hacia lo didáctico moral” que contiene,³ y por la configuración de un héroe animado por nuevos ideales caballerescos: Esplandián es un caballero al servicio de la religión. En la misma línea se sitúa el *Florisando* (1510) –continuación, también, de los *Amadises*–. Éste reacciona contra algunos aspectos de las ficciones artúricas, como los vaticinios y las artes mágicas. Luego, el *Palmerín de Olivia* (1511) y el *Primaleón* (1512) –los dos primeros *Palmerines*–, los cuales reorientan el género por un nuevo camino que resulta ser una síntesis del iniciado por el *Amadís* y *Las sergas*, ya que instauran, desde el punto de vista aventurero, mas no del amoroso, un ideal caballeresco cercano al del *Amadís*.

Los libros de esta fase *constituyente* hacen que el género caballeresco adquiriera una fisonomía múltiple y abierta porque permiten el desarrollo de diversas tendencias: el estilo artúrico y el antiartúrico, o la combinación de ambos, y una orientación específicamente peninsular propia de los libros de caballerías hispánicos (Curto Herrero, “Los libros de caballerías”, 288).

Por último, la fase de *expansión y evolución* del género se inicia a partir de 1514. Las nuevas obras que van apareciendo toman el material de las fases *fundacional y constituyente* y combinan las tendencias que hay en ellas, transformando los temas y elementos constructivos e incorporando materiales de otros géneros literarios, como el pastoril. Al mismo tiempo que esto sucede, se desarrolla la crítica e, incluso, la burla de la misma caballería, lo que va a conducir, poco a poco, al género hacia el desprestigio y, finalmente, a su destrucción. Dentro de esta fase se encuentran las continuaciones de los *Amadises* y *Palmerines*, así como el *Espejo de príncipes y caballeros* o *El Caballero del Febo*, de Ortúñez de Calahorra (“Los libros de caballerías”, 289).

³ Según lo han demostrado Gili y Gaya (“*Las Sergas de Esplandián*”) y Amezcua (“La oposición de Montalvo”). Véase Curto Herrero, “Los libros de caballerías”, 288.

Tanto en los *Amadises* y *Palmerines* como en otros libros de caballerías que no pertenecen a dichos ciclos, puede afirmarse, según lo señala Curto Herrero, que permanece una estructura básica común en la que es posible distinguir dos partes con tres estratos cada una: en la primera, las aventuras están destinadas al desarrollo del caballero como héroe, como enamorado y como jefe de grupo; mientras que en la segunda parte se da una batalla colectiva (entre dos imperios, dos reinos o dos religiones contrarias), en la que el protagonista juega un papel imprescindible para que el rey o emperador en cuya corte sirve pueda salir triunfador (“Los libros de caballerías”, 289-290).

Si bien existe un esquema narrativo básico, “los libros de caballerías del siglo XVI forman un conjunto muy heterogéneo en cuanto a temas y fuentes y muy desigual en cuanto a calidad; de ellos, algunos son sólo adaptaciones y otros no pasan de simples traducciones” (“Los libros de caballerías”, 290).

Pero sean unos buenos, otros no tanto, los libros de caballerías gozaron del favor de los lectores durante más de ciento cincuenta años, constituyendo el primer gran éxito editorial de la imprenta (Lucía Megías, “El laberinto de la ficción”, 10). Además, su importancia estriba en la trascendencia cultural que tuvieron en el futuro de las literaturas hispánicas, pues, como apunta Axayácatl Campos García Rojas, “es fundamental la presencia de los libros de caballerías como germen de lo que sería la novela moderna en lengua española y que, con *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, Miguel de Cervantes dejó manifiesto” (“La tradición caballeresca”, 62).

1.1.3. EL CICLO DE *ESPEJO DE PRÍNCIPES Y CABALLEROS* EN ESTA TRADICIÓN

La última parte del siglo XVI ha sido considerada como la de la decadencia del género caballeresco en España: “El género editorial caballeresco (como la

industria editorial hispánica en general) vive en los últimos decenios del siglo XVI una situación agónica. El formato en folio y la enorme inversión económica necesaria para imprimir estos voluminosos libros propiciaron una paulatina desaparición de las prensas hispánicas [...]” (Lucía Megías, “Introducción”, ix). No obstante, la decadencia del género no debe limitarse únicamente a lo editorial —explica José Manuel Lucía Megías—, pues otro aspecto a considerar puede ser la pobreza temática y argumental que sufrió el género caballeresco “después de un siglo de transitar los mismos pasos y florestas” (“Introducción”, x).

Sin embargo, a pesar de la llamada decadencia del género, en 1555 aparece el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros*, el cual todavía ejerció una poderosa influencia sobre su ámbito literario y social (Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 389). La *Primera parte*, también conocida como *El Caballero del Febo*, y publicada por primera vez en Zaragoza, fue escrita por Diego Ortúñez de Calahorra. En 1580 aparece la *Segunda parte*, de Pedro de la Sierra Infanzón, publicada en Alcalá de Henares. Y más tarde, en 1587, en las prensas complutenses de Juan Íñiguez de Lequerica (en Alcalá de Henares), se imprime la *Tercera parte*, compuesta por Marcos Martínez. Ésta aparece dividida en cuatro libros que bien podían venderse de modo independiente desglosado en tres volúmenes, tal y como era habitual en la época: un primero, que comprendería los dos libros iniciales (190 folios); un segundo, en el que estaría incluido únicamente el tercer libro (82 folios); y un tercer volumen con el cuarto libro (86 folios) (Lucía Megías, “Catálogo descriptivo”, 315). Ya entrado el siglo XVII se compuso un manuscrito, que no llegó a imprimirse, con el título de *Quinta parte de Espejo de príncipes y caballeros*. Se le nombra *Quinta parte* debido a que, en la última reedición que se hizo de la obra de Martínez (en 1623), ésta se dividió en dos partes, de modo que los libros 1 y 2 pasaron a formar la *Tercera parte*, mientras que los libros 3 y 4 formaron una

Cuarta parte que hasta el momento no existía. Por consiguiente, y como apunta Lucía Megías, con toda seguridad, el anónimo autor de la continuación manuscrita del *Espejo* debió tener presente este cambio editorial cuando emprendió su trabajo (“Catálogo descriptivo”, 318).⁴

El *Espejo de príncipes y caballeros* es el último libro de caballerías que gozó de un gran éxito comercial y uno de los que ha recibido por parte de los historiadores de la literatura las peores críticas. Pascual de Gayangos, quien, de acuerdo con Daniel Eisenberg (que realizó la edición moderna de la *Primera parte* [1975]) no conoció la primera entrega del ciclo, dijo de la obra que: “Es, en efecto, un sumario de cuantas puerilidades y disparates se habían escrito hasta entonces en materia de caballerías, como si sus autores, presintiendo la suerte que amenazaba a todos los libros de su clase, hubieran querido echar el resto en materia de absurdos y necedades” (*Libros de caballerías*, lv). Siguiendo el comentario de Gayangos, Menéndez Pelayo aseguró lo siguiente: “Pero a todos éstos [los libros de caballerías tardíos], vence en lo prolijo, absurdo y fastidioso el *Espejo de príncipes y caballeros* [...] todo ello una basta enciclopedia de necedades que llegó a constar de cinco partes y más de dos mil páginas a dos columnas en folio; labor estúpida a que sucesivamente se consagraron [...] varios ingenios oscuros [...]” (*Orígenes de la novela*, apud Eisenberg, “Introducción”, xii). Y, por otro lado, Diego Clemencín, quien, según Eisenberg, seguramente no leyó con cuidado el libro, opinó que era “pesado” y “fastidioso”. Eisenberg considera todas estas críticas como falsas opiniones a las que él pretende rectificar con la edición que hace de la *Primera parte*. Porque para el especialista, estas críticas confirman el hecho de que los

⁴ A continuación me refiero únicamente a las tres primeras partes del ciclo dado que el manuscrito de la *Quinta parte* se encontró hace sólo unos años entre los fondos de la Biblioteca Nacional de Madrid (la falta de una signatura había hecho imposible su descubrimiento) (véase Lucía Megías, “Catálogo descriptivo”, 311). Actualmente, Elizabet Magro García, de la Universidad de Alcalá, prepara la edición del manuscrito (Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 390, n. 5).

libros de caballerías no se han entendido correctamente, por lo que nuestros juicios sobre ellos se remontan a una imagen falsa que debería haber muerto hace mucho tiempo, y agrega que esta obra es importante porque ofrece nuevas perspectivas sobre el género caballeresco (“Introducción”, xiv).

Sobre la *Primera parte* del ciclo, Campos García Rojas opina, frente a lo que afirmó Pascual de Gayangos y más de acuerdo con la opinión de Eisenberg, que posee:

[...] una estructura compleja que involucra diferentes planos narrativos, temporales y espaciales. Ortúñez de Calahorra hace excelente uso del suspenso en cuanto al manejo de diversas acciones, sin que ello implique un detrimento de la claridad narrativa. En general deja bien atados todos los cabos del complejo entramado narrativo de su obra.

(“El ciclo de *Espejo*”, 392)

La obra de Ortúñez de Calahorra, a pesar de ser un libro largo y caro, gozó de gran popularidad: se imprimieron seis ediciones y gran número de ejemplares fueron enviados a América, clara señal de su éxito, pues, desde el *Rogel de Grecia* de Feliciano de Silva (publicado en 1535), ningún otro libro de caballerías había sido reimpresso tantas veces, de hecho, como lo explica Eisenberg, la mayoría de los libros de caballerías tardíos ya no se reimprimieron (“Introducción”, xlvii-xlviii).

Asimismo, la *Primera parte* sirvió como fuente para una obra de Calderón de la Barca: *El castillo de Lindabrides*, así como para la comedia *Para nosotros amantes, para con todos hermanos*, de Pérez de Montalbán, quien también escribió un auto titulado *El Caballero del Febo*. Acerca de esto, Eisenberg opina que dicha popularidad demuestra que, en ciertos aspectos, la *Primera parte* de Ortúñez de Calahorra supera a los otros libros de caballerías. El investigador también menciona las continuas referencias al mundo clásico, en especial a los personajes de la odisea troyana, como una de las causas del éxito que alcanzó el libro; los protagonistas son descendientes directos de los

héroes homéricos –incluso llevan las armas de éstos–, y sus campañas militares son comparadas con las famosas del mundo antiguo (“Introducción”, lii).

Cabe destacar que el nombre que Ortúñez de Calahorra da a su obra, y el cual da título al ciclo, pone de manifiesto su intención de señalar modelos ideales de conducta, ya que el espejo es una imagen medieval muy conocida que en el Renacimiento se utilizó para los títulos de varias obras doctrinales, algunas de ellas dedicadas a la formación de príncipes –tema de suma importancia en una época de gobierno monárquico–, por lo que el título de *Espejo*, en combinación con *príncipes y caballeros*, término frecuente en los libros de caballerías que incluye a todos los miembros de la corte real, entre ellos los que practicaban la caballería andante, revela los fines didácticos de la obra (Eisenberg, “Introducción”, xxxi-xxxii; Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 396, 400).⁵

La *Segunda parte* de Pedro de la Sierra fue la que recibió los peores comentarios por parte de los críticos. Eisenberg considera que, aun cuando tiene cierto mérito, es una obra muy distinta a la primera y elaborada con menos cuidado. “Las virtudes de la primera parte de Ortúñez se ponen de relieve cuando tenemos al lado la continuación de Sierra”, opina el investigador (“Introducción”, xliii-xliv). En cambio, José Julio Martín Romero, quien realizó la edición moderna de la obra, señala que se trata de un buen trabajo que, “a través de lo heterogéneo de sus influencias, la capacidad de su autor

⁵ Para el tema de la literatura de “espejos de príncipes”, los *specula principum* compuestos a lo largo de la Edad Media (manuales de conducta e instrucción destinados a preparar a los futuros monarcas en el recto uso de sus atribuciones, tanto en el ámbito socio-político como en el ético-cívico), véase Haro Cortés, *La imagen del poder*, 10-37. También puede consultarse Burke, “The *Libro del cavallero Zifar*”, 35-44, donde se analiza cómo en el *Zifar* se plantean modelos de conducta que constituyen una herramienta de la que se vale el protagonista para instruir a sus hijos, Garfín y Roboán, con el objetivo de que se conviertan en buenos gobernantes (véanse los “Castigos del rey de Mentón”, en el *Libro del cavallero Zifar*, 233-322).

para absorber y sintetizar diversas tradiciones con el fin de crear un texto que, a pesar de sus imitaciones evidentes, resulta original por su concepción narrativa y su estructura” (“Introducción”, 7).

A medida que se aproxima el siglo XVII, los libros de caballerías van tomando rumbos que los acercan a la literatura de evasión; desde principios del siglo XVI hasta mediados del XVII, tanto en España y América como en la mayoría de los países europeos, en donde se leían en español o en traducciones, fueron, para el lector del momento, fuente de entretenimiento y diversión, de ahí su popularidad (Lucía Megías, “El laberinto de la ficción”, 10). En opinión de Martín Romero, ese fue el caso de la *Segunda parte del Espejo*, la cual se encamina hacia lo lúdico que la literatura caballeresca experimentó a finales del siglo XVI, en el ocaso del Renacimiento hispánico:

Esta obra aún en sus páginas todos los mitos, quimeras y fantasías de la imaginación colectiva del reinado de Felipe II: desde el mago Merlín hasta la Esfinge edípica, desde el Coridón virgiliano hasta las Fuentes del Amor ariostescas. El libro de la Sierra es uno de los que mejor refleja las expectativas de un público que, ansioso de novedades y espectáculo, se refugió en la literatura de evasión para huir de la realidad cotidiana de finales del siglo XVI.

(“Introducción”, ix)

El texto de Sierra se construye, al igual que su predecesora y su continuación, de acuerdo con el modelo amadisiano, es decir, presenta, de manera cronológica, las vidas y hazañas de un linaje de caballeros que son ejemplo de cortesía y buen gobierno (Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 390). Además, se sigue la misma línea de los libros de caballerías hispánicos herederos de la relación ideal entre las armas y el amor establecida por Chrétien de Troyes, ya que el amor y los combates son los dos temas básicos del libro. Cabe señalar que, en la obra de Sierra, la visión del amor es mucho más trágica que en las otras dos partes del ciclo, pues abundan los amantes infelices que van por ahí llorando sus desdichas, de lo que se deduce el influjo de la novela

pastoril que, en el tiempo que transcurrió entre la publicación de la *Primera* y la *Segunda* partes, había ganado mucha importancia en la escena literaria (Eisenberg, “Introducción”, xliii). Y en cuanto a los personajes, Sierra sigue la tendencia renacentista de fusionar las tres materias expuestas por Jean Bodel.

Otro de los aspectos que debe destacarse de la obra de Pedro de la Sierra, y el cual la distingue de su predecesora, es que la magia cobra una importancia enorme al ser su presencia cada vez mayor (Martín Romero, “Introducción”, 7-8), lo que tiene que ver con que en la obra se advierta una sutil reducción de las actividades caballerescas:

Los hechos de armas muchas veces dejan lugar a la descripción de episodios funestos, mágicos, maravillosos o de vida pastoril que, sin duda, resultan deslumbrantes y, de cierto modo, hacen decaer la importancia de las hazañas caballerescas de los héroes. No obstante, esta característica que aparece también en la *Tercera parte*, fue quizá una de las que fuertemente influyeron en la concepción que actualmente tenemos de los libros de caballerías.

(Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 404)

Con respecto a la *Tercera parte*, Eisenberg opina que Marcos Martínez, su autor, “era escritor de más dotes que Sierra, y su libro se lee con mucho más placer, aunque todavía sufre de acumulación demasiado rápida de incidentes” (“Introducción”, xlv). Del ciclo, la obra de Martínez fue la que recibió los mejores comentarios por parte de los críticos. Pascual de Gayangos, de acuerdo con Clemencín, señala que tiene sus aciertos y que sí es recomendable su lectura (Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 420). No obstante, la estructura narrativa de la *Tercera parte* es compleja y un tanto confusa; los personajes son muchos y las historias que se reúnen por medio del entrelazamiento terminan siendo demasiadas, por lo que, como lector, resulta fácil perderse, pues, como señala Campos García Rojas, su autor crea capítulos excesivamente largos que alejan los acontecimientos, aspecto que se ve

agravado por el uso desmedido de gentilicios para llamar a los personajes, lo que muchas veces provoca confusión (“Introducción”, en prensa).

La anécdota principal de la obra gira en torno a un conflicto bélico de dimensiones mundiales que sirve para enaltecer el poder del Emperador griego, de su corte y de su imperio, sobre las naciones paganas e infieles y las naciones enemigas de la Europa occidental.

Cabe señalar también que, a diferencia de las otras dos partes, en la obra de Martínez abundan los torneos y las justas, con lo que las escenas de armas y de caballerías ceden lugar poco a poco a episodios más de índole cortesano (Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 422).

Como características comunes a las tres partes se pueden contar el tema de la doncella guerrera (que con Marcos Martínez es más constante) y las continuas alusiones a la materia clásica. En su “Introducción” a *Flor de caballerías* (Granada, 1599), Lucía Megías señala la reutilización de personajes de la materia greco-troyana como uno de los tópicos más habituales de los libros de caballerías castellanos, y relaciona el gran número de alusiones mitológicas greco-latinas que aparecen en dicha obra con el modelo narrativo impuesto por el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* (xx-xxii). Asimismo, se refiere al ciclo como el iniciador de un modelo de libro de caballerías que puede caracterizarse como el prototipo de literatura de evasión (xxxii-xxxiii). Además, los protagonistas del ciclo de *Espejo* responden a un arquetipo heroico tradicional y son ejemplo de cortesía y de buen gobierno, y es posible apreciar cómo, a lo largo de las tres obras, se va transformando el paradigma amadisiano “y cómo los autores buscan y utilizan nuevos recursos estéticos que promuevan la supervivencia del género caballeresco” (Campos García Rojas, “El ciclo de *Espejo*”, 390).

Campos García Rojas señala que el ciclo no es solamente una continuación del género de los libros de caballerías hispánicos, sino que, a través de sus intentos de innovar o recrear las características genéricas de una ya larga tradición, logró convertirse en uno de los éxitos literarios de su tiempo y rivalizar con los ciclos de los *Amadises* y de los *Palmerines*. A pesar de que para la fecha de su primera entrega el género caballeresco se encontraba ya en decadencia, y a pesar de toda la crítica negativa que se había desatado en su contra, las tres obras fueron un éxito editorial, lo que delata la influencia que esta literatura seguía teniendo popularmente, pues, como apunta el estudioso, el ciclo de *Espejo de príncipes* “promovió la pervivencia de los libros de caballerías hasta principios del XVII y su influencia no sólo retroalimentó a otras obras del género caballeresco, sino que se dejó sentir en la posterior producción literaria” (“El ciclo de *Espejo*”, 428).

El ciclo es importante por su trascendencia, que se refleja en la influencia que ejerció sobre otras obras del mismo género y en la proyección que tuvo hacia el futuro de las literaturas hispánicas. Pero, en opinión de Campos García Rojas, “es quizá el impacto que pudo haber dejado el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* en la obra cumbre de Miguel de Cervantes lo que lo hace una obra de dimensiones universales” (“El ciclo de *Espejo*”, 429).

1.2. SOBRE LA MAGIA Y LOS MAGOS: DE LA EDAD MEDIA AL RENACIMIENTO

1.2.1. BREVE HISTORIA DE LA MAGIA

Hace mucho, en tiempos muy antiguos, cuando la ciencia y la medicina todavía no existían como tales, los hombres creían en la existencia de poderes ocultos

en los elementos de la naturaleza. “La magia estaba ligada al culto de las fuerzas primarias que actúan en el universo y de los espíritus de la naturaleza que evolucionan en los elementos: hadas, elfos, silfos, enanos, gnomos, sirenas, ondinas, gigantes, dragones y salamandras” (Brasey, *Brujas y demonios*, 11). Aquellos individuos que se interesaron por esas propiedades *mágicas* y comenzaron a observarlas y estudiarlas detenidamente, aprendiendo a hacer uso de ellas y abriéndose camino hacia el profundo conocimiento de las propiedades de las plantas y demás elementos de la naturaleza, fueron llamados “magos”, “brujos” o “hechiceros”.

En las sociedades primitivas, antes de la creación de los sistemas religiosos, el mago era “el hombre de las medicinas”, aquel que poseía ciertos conocimientos que lo distinguían del resto de los integrantes de su comunidad, como las virtudes de las plantas y los venenos de los animales, y que era capaz de curar enfermedades, por lo que gozaba de una posición especial en el grupo:

El mago es el intermediario entre el grupo y las fuerzas invisibles, benévolas u hostiles del mundo sobrenatural. Rodeado de misterio es dueño de todos los medios que pueden provocar un estado de ánimo especial en él mismo y en los demás. La oscuridad en sus palabras y en sus profecías, el misterio de su aspecto y de sus acciones, lo hacen aparecer como el portavoz de un mundo remoto e inaccesible. Es una atmósfera de lo sobrenatural, de evocaciones de ideas ancestrales, de tradiciones y leyendas. Su poder se basa sobre la ley de su inviolabilidad [...].

(Castiglioni, *Encantamiento y magia*, 76)

En tanto que en la Antigüedad clásica, la palabra “magia” se refería a las artes de los magos, los sacerdotes zoroástricos de Persia que, al parecer, emigraron al mundo mediterráneo alrededor del siglo v a. C. De sus actividades, tanto griegos como romanos tuvieron nociones imprecisas: practicaban la astrología, decían tener la capacidad de curar a la gente por medio de ceremonias falsas y poseían conocimiento de lo oculto. Pero, sin importar qué hacían con exactitud,

sus actividades eran consideradas, por definición, como “artes de los magos” o “artes mágicas”, o simplemente “magia”. Dado que dichos magos eran extranjeros con capacidades extrañas, su “magia” fue vista como algo siniestro y amenazador, algo a lo que se le temía. De ese modo, el significado del término “magia” se extendió a todas las actividades de los ocultistas, ya fueran extranjeros o los mismos nativos griegos y romanos que comenzaron a desarrollar prácticas similares a las de los magos (Kieckhefer, *La magia*, 18).

Más tarde, cuando las religiones monoteístas comenzaron a surgir, la magia y las invocaciones del mago se volvieron algo prohibido por las leyes religiosas, pues con la concepción de los demonios y de los espíritus surgió una oposición entre la idea mágica y la religiosa, determinada por factores políticos y sociales, por lo que se produjo una ruptura entre la magia blanca, permitida o tolerada por las leyes porque persigue fines morales y sociales, y la magia negra, que cristaliza los intereses antisociales y antirreligiosos. Con el paso del tiempo, la magia blanca o benéfica se fue separando lentamente de la llamada “diabólica” y se inclinó hacia la religión, sometiéndose al poder de la divinidad (Castiglioni, *Encantamiento y magia*, 75, 95, 213).

Fue así que, en Occidente, hacia el siglo VI, un nuevo tipo de sociedad y una nueva cultura europeas se vieron ante la necesidad de evaluar el legado de la Antigüedad, puesto que para ese entonces el Imperio Romano ya se había convertido oficialmente al cristianismo. En su labor de convertir a los paganos a la fe cristiana y católica, la Iglesia experimentó un proceso de cambio cuando su dogma se vio impregnado por elementos de la cultura precristiana, los cuales terminaron por incorporarse a la nueva cristiandad medieval, pues, a pesar de que muchos eclesiásticos se empeñaron en repetir las anteriores prohibiciones de la magia, ahora tuvieron que luchar contra nuevos tipos de creencias y prácticas mágicas que se instalaron en la cultura cristiana, lo que tuvo como consecuencia que en la Europa de la Baja Edad Media la magia integrara una

mezcla de diversas influencias, algunas de la Antigüedad grecorromana y otras de las antiguas culturas celta y germánica, así como nociones que se tomaron prestadas de judíos y musulmanes. Sin embargo, como para los clérigos todo lo que tenía que ver con los dioses paganos estaba relacionado con lo demoníaco, cualquier tipo de práctica mágica y creencia pagana fueron condenadas por ellos (Kieckhefer, *La magia*, 51-54). Su condena se basaba en el argumento de que la religión pagana no era una verdadera religión, sino una mera adoración a los demonios, y que la magia estaba íntimamente relacionada a este culto diabólico, ya que para los cristianos, los demonios eran quienes habían establecido las artes mágicas y quienes, de hecho, llevaban a cabo los deseos de los magos. Dicha forma de pensar imperó hasta el siglo XII (Kieckhefer, *La magia*, 19).

Así pues, para entender la magia medieval es necesario tomar en cuenta los préstamos de distintas culturas; es por ello que Richard Kieckhefer la describe como “un cruce de caminos”, una encrucijada donde “la religión converge con la ciencia, las creencias populares se interseccionan con las de las clases educadas, y las convenciones de la ficción se encuentran con las realidades de la vida diaria” (*La magia*, 9-10).

Una de las concepciones heredadas por la Antigüedad clásica a la cultura occidental medieval, fue la de la magia como una actividad que realizan individuos especiales: los magos, quienes no gozaban de una buena reputación, pues, como la magia era un término negativo se le asociaba a una clase sospechosa de practicantes. No obstante, es difícil mantener un arquetipo de quienes en realidad practicaron distintos tipos de magia en la Europa medieval, ya que no es posible encontrar una única clase de magos, fácil de identificar, siendo que en diferentes clases de actividades mágicas se encuentran involucrados diversos tipos de personas: monjes, párrocos, médicos, cirujanos, barberos, comadronas, sanadores populares y adivinos sin preparación formal,

así como mujeres y hombres comunes que, sin necesidad de poseer conocimientos especiales, hicieron uso de todo tipo de magia que estuvo a su alcance (Kieckhefer, *La magia*, 65).

Durante sus primeros siglos, la cultura cristiana fue construyendo y desarrollando una doctrina en contra de la magia “cuyo objetivo era la consolidación de una disciplina política, social y moral que imposibilitara la comunicación entre el ser humano y la divinidad fuera de los cauces de la ortodoxia definida por la Iglesia” (Mérida Jiménez, “Fuera de la orden”, 1). Este factor explica las constantes transformaciones de la función y representaciones de la figura del mago a lo largo de la Edad Media, pues, mientras que en la época grecorromana se le adjudicó un poder divinizado debido a su papel de intermediario entre las fuerzas naturales y sobrenaturales, con la consolidación del cristianismo se le atribuyó una dimensión transgresora, pecadora y, por consiguiente, perfectamente condenable, de forma que se estableció un sistema de referentes negativos en torno a la magia, con lo que ésta se constituyó como “un arma privilegiada con la que definir al enemigo y justificar su condena, como una práctica prohibida equiparable a los peores crímenes [...] toda práctica mágica fue interpretada como humana, artificial y falsa, en oposición al milagro, sobrenatural y verdadero” (“Fuera de la orden”, 1-2). Fue durante este proceso de cristianización de la magia que se dio el paso de lo maravilloso pagano a lo cristiano, en el que se incluyen milagros, profecías, sueños y visiones, es decir, todo el entramado sobrenatural procedente de los textos bíblicos.

Así pues, la magia perdió su inocencia y comenzó a representar un peligro cuando el cristianismo, reconociendo su existencia y sus premisas, fundamentó con ella una teología acerca del mal; es entonces que las alusiones a ella empiezan a centrarse en la definición de la persona que posee poderes diabólicos y que es bautizada como “magus”, “incantator” y “maleficus”, a la

vez que se concibe la idea de que, o bien la magia tenía un origen divino, o había sido inspirada por el demonio (Mérida Jiménez, “Fuera de la orden”, 30; Daxelmüller, *Historia social*, 77, 100).

Cabe destacar que fue Santo Tomás de Aquino (1221-1274) quien definió el concepto de “magia” que perduró en los siglos posteriores al suyo. De hecho, su *Summa Theologiae* se convirtió en el sistema argumentativo por excelencia con el que justificar la doctrina del pacto con el diablo como lo que definía a las prácticas mágicas.⁶ Luego de la aparición de dicha obra, al hablar de quienes practican la magia ya no nos encontramos ante “*pecadores* ignorantes que repiten unas supersticiones paganas heredadas, sino ante cómplices activos de los demonios” (Mérida Jiménez, “Fuera de la orden”, 9); es a partir de entonces que el diablo queda irremediabilmente asociado a las prácticas mágicas.

En el Medioevo todo tipo de conocimiento estaba subordinado a la teología, por lo que la ciencia se encontraba sujeta a unos criterios y a unos valores aceptados por la Iglesia. En el lado opuesto estaban la magia y la adivinación, las hechicerías, los encantamientos y otra serie de “artes” o supersticiones, los cuales no siempre eran aceptados por la opinión pública, ya que no era extraño que se identificara a éstas con pautas de comportamiento anteriores al cristianismo, y, por tanto, como algo retrógrado y malo. Pero, a pesar de la connotación negativa que se le dio a la magia, los teólogos y

⁶ Al respecto, resulta interesante lo que se dice en el *Tractado de la Divinança* (siglo xv) de Lope de Barrientos, donde se hace una clasificación general de las artes mágicas. La fuente más importante del *Tractado* es, sin duda alguna, Santo Tomás, pero también aparecen citados varios autores de compendios teológicos que complementan o completan la doctrina tomista. Como lo señala Paloma Cuenca Muñoz, todas las opiniones que Barrientos recoge de dichos autores reiteran, cuando no igualan, las expuestas en la *Summa Theologiae*. “Así, la línea vertebral del pensamiento teológico y filosófico de Barrientos es el tomismo [...]” (Cuenca Muñoz, “Introducción”, 74). En la primera parte de su *Tractado*, Barrientos declara que “se deve considerar que todas las espeçies de divinança e de arte mágica [...] se fazen o con expressa invocación de los spiritus malignos, o por contractos tácitos” (*Tractado*, 138).

clérigos cultos no condenaron en sus escritos todos los tipos de ésta o de superstición (García Fernández, “Reflexiones históricas”, 12). Por ejemplo, en el panorama cultural que surge a partir de los siglos XI y XII se conjugan las prácticas mágicas, la nueva realidad social y el control del poder religioso, todos éstos en convivencia con un nuevo tipo de magia que hasta el momento había sido desplazada o ignorada a los ojos de los teólogos por las prácticas populares: una magia “cultura” ligada al experimentalismo científico (Mérida Jiménez, “Fuera de la orden”, 6).

Puesto que las habilidades de los magos frecuentemente excedían las barreras de lo permitido por el credo cristiano, la Iglesia medieval estableció la oposición entre el mundo divino y el mundo diabólico, de ahí que la identidad del mago y de la bruja quedara ligada a la del maligno y sus cultos fueran condenados como actos idolátricos. En consecuencia, la ideología eclesial influyó en la redefinición de magos y magas (Sales Dasí, *La aventura*, 79). Es por ello que, a través de los siglos, la figura del mago se delinea de forma diferente, variando en los nombres, en las funciones y en el prestigio (Castiglioni, *Encantamiento y magia*, 76).

Hacia el siglo XIII empezaron a darse dos cambios importantes: el primero fue que algunos escritores comenzaron a ver la magia natural como una alternativa a la diabólica; y el segundo que el término pasó a ser utilizado para funciones operativas, tanto para la curación como para la adivinación. Para los autores medievales, lo que convierte una determinada acción en magia es el tipo de poder que invoca: “si se basa en la acción divina o en los poderes manifiestos de la naturaleza, la acción no es mágica, pero sí lo es si utiliza la ayuda demoníaca o los poderes ocultos en la naturaleza” (Kieckhefer, *La magia*, 22).

Más tarde, a partir del debate religioso del siglo XVI, surge una forma alternativa de definir la magia que considera más la intención con que se le

utiliza que el tipo de poder invocado. De acuerdo con esta definición, la característica principal de la religión es que *suplica* a Dios o a los dioses, mientras que la característica fundamental de la magia es que *obliga* y manipula a los seres o fuerzas espirituales. Desde esta perspectiva, la frontera entre religión y magia se vuelve difícil de precisar (Kieckhefer, *La magia*, 22-23).

Cabe señalar también que en el Medioevo la astrología era considerada una ciencia mágica que llevaba a cabo un estudio preciso de la posición de los astros y de su influencia sobre la vida terrestre, interpretando los fenómenos de la vida y empleando toda su estructura sistemática al servicio de la adivinación con el fin de formular el horóscopo de las personas y de los acontecimientos. Después de muchos siglos de trabajo, la astrología, bajo la guía de la ciencia exacta, se transformó en astronomía. Aristóteles había establecido que la astronomía era un saber eminentemente práctico y, por tanto, teóricamente útil. De acuerdo con el filósofo, los cuerpos celestes gobiernan a los terrestres, de ahí que el estudio de las estrellas permita la intervención en los asuntos del mundo (Montero, “Reconstrucción”, en prensa).

Los autores de la Alta Edad Media creían que la magia consistía principalmente en una serie de técnicas adivinatorias que, como el resto de la magia, se apoyaban en la inspiración diabólica. La astrología científica, basada en la cuidadosa observación de los cielos, parece haber sido una actividad rara en Europa hasta el siglo XII; en cambio, la práctica de la astrología popular fue muy frecuente (Kieckhefer, *La magia*, 96).

[...] es imposible hablar de la magia sin referirse a la astrología; por su parte, la astrología vuelve a remitirnos a la magia: se trata de aspectos inseparables de la cultura medieval y renacentista, mejor dicho, de este sector de la cultura: sólo puede ser mago el que también es astrólogo, justamente en virtud de la unidad del universo, donde el conocimiento

panorámico de la totalidad es condición *sine qua non* de la actividad práctica.

(Garin, *Medioevo y Renacimiento*, 139)

La tradición común de la magia en la Edad Media no fue en lo absoluto uniforme, sino que sus temas variaron según los tiempos y los espacios. Uno de los cambios más importantes tuvo lugar en el siglo XII con el florecimiento de un nuevo tipo de saber que incluía la astrología científica y la alquimia. En los siglos XII y siguientes, los estudiosos de la astrología y de la alquimia no se hubieran considerado a sí mismos como magos, y no fue sino hasta varios siglos después, a finales de la Edad Media, que los practicantes de estas disciplinas comenzaron a verse envueltos en la práctica de la magia natural (Kieckhefer, *La magia*, 127).

A finales del siglo XII, una vasta literatura invade el mundo occidental con obras que van desde la astrología hasta la magia y la alquimia, y que circulan cobijadas tras los venerables nombres de Salomón, Platón y Aristóteles, en traducciones y compilaciones de textos árabes o de obras transmitidas a través de tales versiones, y luego imitadas y comentadas hasta finales del siglo XVI. Se trata, por lo general, de una literatura culta dirigida a hombres de cultura, como el *Introductorium* de Albumasar, el *Tetrabiblos* de Ptolomeo, y el famoso *Picatrix*;⁷ todas ellas obras que no son para el vulgo (Garin, *Medioevo y Renacimiento*, 125).

Los escritos europeos sobre astrología y alquimia pueden haber llegado a un público bastante amplio hacia el siglo XV, pero, en realidad, era muy raro que se escribieran para las masas, pues los autores de tales obras trataban de restringir su propio público. Como apunta Kieckhefer, los autores se ponían “la

⁷ Traducido al castellano en 1256, el *Picatrix* es quizá la obra más importante referente a la magia de la Edad Media (Garin, *Medioevo y Renacimiento*, 126-128; García Fernández, “Reflexiones históricas”, 13).

capa de lo secreto”, utilizando frases enigmáticas para preservar el carácter oculto de los mismos conocimientos y cuidando que sus obras no cayeran en manos equivocadas:

Cuando los autores medievales utilizaron el término “oculto”, se refirieron a los poderes ocultos de la naturaleza, pero no lo utilizaron para referirse a las ramas especiales del saber, o las “ciencias ocultas”. Este último término es, sin embargo, útil; en primer lugar, como una especie de expresión taquigráfica para “ciencias que tratan de los poderes ocultos”, pero también como una caracterización del aprendizaje en sí mismo, que fue algo reservado a unos pocos y oculto a la mayoría. Quienes estudiaron este tipo de cosas estudiaron también los poderes ocultos y, a veces (no siempre), mantuvieron ocultos sus saberes sobre estos poderes.

(Kickhefer, *La magia*, 151)

Pero, ¿por qué este énfasis en lo secreto? En la literatura se mencionan repetidas veces dos razones: una necesidad subjetiva de mantener un aura de misterio y la supuestamente objetiva necesidad de guardar los secretos de las manos de chapuceros que darían una mala reputación a la magia. Así pues, este culto a lo secreto puede explicarse en gran parte como un crecimiento del contexto cultural para la magia. Mientras que la tradición común era muy accesible en la sociedad medieval, las nuevas ciencias ocultas, la alquimia y la astrología, fueron originalmente propiedad de ciertos eclesiásticos. Otro de los resultados de toda esta manifestación de lo secreto fue que aumentaran las leyendas sobre personas relacionadas con la magia o que se creía que lo estaban. Se decía que dichos individuos poseían poderes maravillosos. Un aspecto de especial importancia en estas leyendas es el libro de magia del mago, el cual era, por decirlo así, una fuente de poder para él, y, puesto que sólo estaba a su alcance, constituía un objeto misterioso (Kieckhefer, *La magia*, 153-155).

Ahora bien, cuando el cristianismo concibió la idea de una magia que invoca a las fuerzas oscuras, se habló de la nigromancia. En las leyendas, y anteriormente en las leyes, más que a ningún otro grupo social se acusó a los clérigos de nigromancia, pues eran ellos quienes poseían los conocimientos de latín y de ritual necesarios para llevar a cabo las prácticas nigrománticas en las que se conjura a los demonios (Kieckhefer, *La magia*, 163-165). Durante la Edad Media, hubo varios argumentos para oponerse a la nigromancia y considerarla una amenaza, como por ejemplo, que ésta podía implicar una presuntuosa usurpación de los misterios y de los poderes creadores de Dios, por lo que quienes la practicaban estaban en constante peligro de ser atacados física o espiritualmente por los mismos demonios astutos a los que intentaban dominar. En la legislación, la preocupación principal fue que la magia podía causar graves daños a las personas, mientras que en las condenas teológica y moral se mencionaron, como argumentos para oponerse a ella, que podía basarse en los demonios incluso cuando parecía utilizar las fuerzas naturales, y que hacía uso sacrílego de los objetos sagrados y mezclaba de manera blasfema palabras sagradas con palabras no sagradas. A pesar de que los juicios por magia se incrementaron en la Baja Edad Media, hubo pocos cambios reales en las leyes contra ella, pero sí un gran desarrollo de las pautas de su acción judicial. Fue así que, hacia finales del Medioevo, el miedo a la magia se intensificó, por lo que las advertencias contra ella y sus practicantes se multiplicaron (*La magia*, 192-193).

Durante la Alta y la Baja Edad Media la acción judicial contra los magos recayó progresivamente en manos de los inquisidores. En el siglo XIV los procesos por brujería aumentaron, pero se multiplicaron aún más durante el segundo y el tercer cuartos del siglo XV, especialmente en Francia, Alemania y Suiza.

En vez de considerar meramente a un único sospechoso, los inquisidores y otros jueces urgirían a la gente de un pueblo, o una ciudad, a buscar a tantos sospechosos como fuera posible. La pasión de las autoridades en aquella época no fue ya simplemente asegurar que se aplicaba la justicia a quien había practicado la ofensa en concreto, sino castigar a toda la comunidad de transgresores. Además, la naturaleza de los cargos también cambió. No satisfechos ya con mostrar que el hechicero había utilizado la magia simbólica o pociones, los jueces ahora buscaron pruebas de que habían participado en rituales diabólicos anticristianos.

(Kieckhefer, *La magia*, 206-207)

Porque los jueces ahora querían presentar a los magos como vinculados en una conspiración demoníaca contra la fe y la sociedad cristianas. El término “brujería” se empleaba de distintas formas: a veces incluía la hechicería y otras formas de magia, mientras que “bruja” era aquella que hacía un pacto con el diablo. Asimismo, un elemento particularmente importante en el estereotipo de la bruja fue el protagonismo de las mujeres.⁸ Kieckhefer apunta que el programa de reforma que la Iglesia quería llevar a cabo, atacando las creencias y las prácticas supersticiosas con el fin de limpiar a la sociedad cristiana de “falsas creencias”, era misógino, ya que los moralistas muchas veces consideraban a las mujeres como personas especialmente propensas a la magia y a la superstición debido a su supuesta debilidad moral e intelectual. La pasión reformadora vinculada a este tipo de prejuicio fue muy peligrosa y llevó al fanatismo extremo (*La magia*, 199).

Así pues, durante el Medioevo la magia gozó de una importante presencia en la vida cotidiana, así como de una gran difusión, pero fue en el Renacimiento cuando asumió un aspecto nuevo, convirtiéndose en patrimonio común de los grandes pensadores y hombres de ciencia, en quienes

⁸ Para un amplio estudio acerca de la persecución de las brujas, véase Bravo, *Territorios del mal*, y Caro Baroja, *Las brujas y su mundo*. También puede consultarse Delumeau, *El miedo en Occidente*, 81-87.

experimentó una suerte de purificación (Garin, *Medioevo y Renacimiento*, 113). La magia de los magos renacentistas podía invocar por igual poderes naturales y sobrenaturales, con lo que, una vez más, se vio vinculada a la religión (Kieckhefer, *La magia*, 161). Asimismo, en el Renacimiento se consideró a la magia como un sistema intelectual del universo, y al mago como un individuo intelectual o científico: el mago docto como figura típica del Renacimiento, aquel que aspira a la perfección de sí mismo y que valora el estudio de las ciencias ocultas aún más que sus deberes públicos (González Padilla, “Prólogo”, 21). De ahí la imagen del mago como prototipo de hombre sabio que se interesa por cuestiones científicas (de acuerdo con el sentido moderno de ciencia) y por prácticamente todos los campos del conocimiento (Montero, “Reconstrucción”, en prensa). Sin embargo, a pesar de que hubo intercambios entre la magia y la ciencia, como préstamos de elementos teóricos, ideas, técnicas y materiales, ello no significó que el mago se transformara en científico (Priani Saisó, “Mínima magia”, 35). Además, se considera que la magia influyó en la elaboración de la llamada filosofía natural del Renacimiento.

1.2.2. LA MAGIA EN LA LITERATURA

Como ya se dijo, la palabra “magia” empezó siendo un término negativo, pero con el tiempo fue adquiriendo connotaciones más positivas. Durante el Medioevo, los cortesanos consideraban ciertas prácticas mágicas como siniestras y destructivas, de hecho, como apunta Kieckhefer, no faltan testimonios de reyes y cortesanos que temieron la brujería al igual que la gente común. No obstante ese miedo, en la literatura de ficción gustaban de dotar a la magia de una categoría distinta y de considerar sin horror los usos simbólicos de los motivos mágicos.

Incluso los brujos de la literatura cortés eran personajes que formaban parte de un mundo encantado. Por un lado, este tipo de literatura ofreció una vía de escape a la rutina de la vida cotidiana, pero en un nivel más profundo reflejó la complejidad social y psicológica de la sociedad cortesana, y ofreció a los lectores medievales y modernos la posibilidad de una comprensión más plena de este estilo de vida.

(Kieckhefer, *La magia*, 105)

En las cortes, los gobernantes se rodeaban de oficiales, consejeros, siervos, médicos, parientes y amigos. Entre sus consejeros y hombres de confianza se contaban astrólogos y magos. Asimismo, las cortes reales y aristocráticas se divertían con diversos tipos de artistas cuyos repertorios incluían trucos mágicos.⁹ Se ha dicho que, a partir del siglo XII, las cortes medievales fueron un lugar especialmente apropiado para la práctica de la magia. Aun cuando ésta no haya sido realmente utilizada, en la corte se producían tensiones debido a la gran diferencia entre los dos niveles de poder que había en ella, lo que daba pie a una la lucha entre quienes gozaban formalmente del poder (cancilleres y chambelanes, tesoreros y embajadores, entre otros) y quienes no poseían derechos formales y querían ganar el favor del rey (parientes y amigos del señor, clérigos, amantes, médicos y poetas), situación que pudo llevar fácilmente a la sospecha de que había quien practicaba la magia con el fin de obtener poder. Por consiguiente, la sociedad cortesana estuvo dominada por la magia y por el miedo a ésta. Muchas veces los cortesanos eran acusados de

⁹ Al respecto, Kieckhefer apunta que se puede suponer que existieron dos categorías distintas: astrólogos y otros adivinos que servían como consejeros en la corte y proporcionaban serios consejos de uso práctico; y juglares y mimos que podían alegrar la vida de la corte con sus historias sobre la magia y sus exhibiciones. Cuando los textos literarios hablan de los espectáculos mágicos con los que el público cortesano se entretenía, los prodigios que describen tienen su equivalente en la vida real de las cortes; por ejemplo, los objetos mágicos: tecnología para crear hombres y bestias mecánicas. Durante el siglo XIII se produjeron importantes avances en la mecánica y en la ingeniería; ésta fue la época de la creación de los molinos de viento y de muchos otros avances tecnológicos. A pesar de que estos mecanismos eran bien conocidos, los autores de ficción se obstinaron en hacer creer a sus lectores que estas cosas se realizaban por medio de la nigromancia (*La magia*, 110-111).

utilizarla, pero generalmente se tendía a culpar a los forasteros, a quienes se les consideraba los verdaderos responsables del mal (Kieckhefer, *La magia*, 106-107).¹⁰ Sobre esto, Kieckhefer señala que es probable que el tema de la magia en la corte despertara el interés de los cronistas y otros autores.

Ahora bien, una de las vías que ha enriquecido el análisis de las dimensiones de la magia en la literatura medieval ha sido la discusión teórica derivada de las propuestas de la crítica francesa en cuanto a la definición de la noción de “fantasía”, centrada especialmente en el estudio de la literatura de los siglos XIX y XX. El concepto de “fantasía” ha influido directamente en la acotación teórica de la magia porque, como apunta Mérida Jiménez, fue uno de los puntos de partida habituales en la discusión que se desató entre los medievalistas durante las décadas de los setenta y ochenta (“Fuera de la orden”, 19-20).

Respecto a la idea de “fantasía”, es necesario referirse a la obra de Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica* (1970), en la que se intenta definir este concepto, y a la obra de Jacques Le Goff, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval* (1985), donde se habla de lo maravilloso medieval y se cuestiona lo planteado por Todorov. Cabe destacar que los

¹⁰ Como explica Jean Delumeau en su interesante estudio sobre *El miedo en Occidente*, durante la Edad Media todo extranjero era sospechoso; incluso cuando el Renacimiento amplió los horizontes de Occidente, su figura siguió resultando una presencia inquietante (*El miedo*, 73). No sólo los individuos tomados aisladamente, sino también las colectividades y las civilizaciones mismas estaban embarcadas en un diálogo permanente con el miedo (10), pues, según el especialista, la acumulación de las agresiones que golpearon a Occidente desde 1384 y hasta principios del siglo XVII, generó un miedo hacia lo de fuera, que era considerado como lo otro, aquello que producía miedo por ser desconocido. Por ello, el extranjero no era de fiar, sino que era alguien de quien se debía tener mucho cuidado y cuya presencia resultaba inquietante. “Lo lejano, la novedad y la alteridad daban miedo” (81). No obstante, lo lejano también era considerado como algo exótico y maravilloso en su calidad de distinto y novedoso, ya que lo perteneciente a países lejanos e insólitos donde todo era posible y donde lo extraño era la regla, constituía un extraño frecuentemente sorprendente, según apunta Delumeau (69-80). Véanse también las pp. 40-45.

presupuestos teóricos y las herramientas metodológicas de la gran mayoría de los estudios recientes consagrados al análisis de la magia en el Medioevo cristiano han partido, fundamentalmente, de la escuela historiográfica y de las propuestas interpretativas de Le Goff (Mérida Jiménez, “Fuera de la orden”, 23), mientras que, por su lado, las definiciones que hace Todorov de lo “fantástico” y lo “maravilloso” marcaron una pauta a seguir para varios estudiosos que se han acercado al tema.

Todorov plantea como una de las categorías fundamentales de la literatura la verosimilitud, y explica que los dos polos de la primera se constituyen por el relato verosímil y el relato en el que todo está permitido (*Introducción*, 51-52). Lo “fantástico” es la vacilación experimentada por el personaje y el lector implícito (quienes no conocen más que las leyes naturales) frente a un acontecimiento que sorprende por su sobrenaturalidad. Es esa posibilidad de vacilar entre los dos tipos de causas por las que puede ser explicado un fenómeno extraño: causas naturales y causas sobrenaturales, la que crea el efecto de lo fantástico.¹¹ Por consiguiente, según Todorov, lo que da vida a lo fantástico es la incertidumbre que orilla a buscar una solución sobrenatural al no haberse podido encontrar una de causa natural. Así pues, el autor plantea que lo fantástico implica una integración del lector con el mundo de los personajes, puesto que “se define por la percepción ambigua que el propio lector tiene de los acontecimientos relatados” (*Introducción*, 41), de modo que la vacilación del lector implícito es la primera condición de lo fantástico.

Encontramos el género de lo “extraño” cuando las leyes de la realidad quedan intactas, permitiendo explicar los fenómenos descritos; mientras que, por el contrario, encontramos el de lo “maravilloso” cuando es necesario

¹¹ El acontecimiento sobrenatural que se produce es parte integrante de la realidad, sólo que ésta aparece regida por leyes desconocidas.

admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno pueda ser explicado. De este modo, apunta Todorov, lo fantástico parece situarse en el límite de esos dos géneros. Lo maravilloso se caracteriza, entonces, exclusivamente, por la existencia de hechos sobrenaturales que no pueden ser explicados por las leyes de la naturaleza tal y como son reconocidas –pues lo maravilloso puro no se explica de ninguna manera; simplemente se admite la existencia de los acontecimientos como tales– y sin implicar la reacción que provocan en los personajes (*Introducción*, 60).¹²

Asimismo, Todorov define lo “fantástico puro” como aquello que, por el hecho mismo de quedar inexplicado, no racionalizado, sugiere la existencia de lo sobrenatural. La intervención del elemento sobrenatural implica una ruptura en el equilibrio de un sistema de reglas preestablecidas (*Introducción*, 196). Para el autor, el género que adopta a lo sobrenatural con mayor literalidad es el de lo maravilloso, ya que éste “implica estar inmerso en un mundo cuyas leyes son totalmente diferentes de las nuestras; por tal motivo, los acontecimientos sobrenaturales que se producen no son en absoluto inquietantes”, y no provocan asombro alguno, a diferencia de lo fantástico, que se caracteriza por la reacción de vacilación que suscita (*Introducción*, 203).

En opinión de Fernando Martínez de Carnero, al no considerar Todorov los valores que lo fantástico puede adquirir en diferentes momentos histórico-culturales, los planteamientos que aplica a dicho concepto desestiman una instancia sumamente significativa, sobre todo en el plano de la narración, ya que significa obviar el problema de que autor y lector son ya cómplices, al menos en la cultura contemporánea, y se olvida de que lo que el texto cuenta es

¹² Sin embargo, y en contra de lo expuesto por Todorov, me parece que sí hay que tomar en cuenta la reacción que producen al interior del texto, pues, ¿qué sentido tendría entonces que suceda algo fuera de lo común si no provoca reacción alguna en quienes lo presencian? Su existencia se toma como tal, sí, pero no por ello deja de causar admiración; de otro modo la aparición de un elemento extraordinario perdería todo atractivo.

falso, ficción que el lector finge creer, lo que invierte radicalmente la dinámica de los elementos que intervienen en el proceso de creación de lo fantástico, poniendo en duda lo propuesto por Todorov (“De *Raziel* a la teosofía”, 1-2).

Mientras que, por su lado, Juan Paredes Núñez afirma que la definición que da Todorov de lo fantástico y lo maravilloso no puede aplicarse a lo “maravilloso medieval” porque requiere la presencia de un lector implícito, ausente en el Medioevo. Frente a la mentalidad “científica” moderna, el hombre medieval tiene una mentalidad *simbólica*, por lo que no se inclinaría a buscar la explicación de los hechos sobrenaturales. Por consiguiente, la diferencia entre ficción y realidad se vuelve mucho más compleja cuando se habla de un texto medieval. El hombre del Medioevo tiene una forma peculiar de concebir la naturaleza y el cosmos, el tiempo, la muerte, la fortuna o el destino, y vive sujeto a unas fuerzas externas sobrenaturales, aplicando unas categorías espacio-temporales distintas, con un sistema de creencias y una forma diferente a la del hombre moderno de captar la realidad:

Lo más fantástico de la Edad Media reside precisamente en la falta de delimitación concreta entre lo fantástico y lo real. La mezcla caracteriza al Medioevo. Nuestro sentido de lo fantástico y maravilloso no se corresponde con el que tenían el “autor” y el “lector” medieval. [...] Lo fantástico que atribuimos a la obra medieval es, según Zumthor, nuestro fantástico. La imposibilidad de aplicar al texto medieval la doble opción propuesta por Todorov, por la inexistencia del “lector implícito” sujeto a la duda o la explicación racional, obliga a la extrapolación.

(Paredes Núñez, “Prólogo”, 12)

Por su parte, Le Goff se refiere a lo dicho por Todorov sobre la literatura fantástica, y en particular a la diferencia que él establece entre lo extraño y lo maravilloso, haciendo notar que, quienes han estudiado lo maravilloso, a

menudo parecen influidos por su obra.¹³ El estudioso señala que la definición de Todorov acerca de que lo maravilloso se opone a lo extraño por cuanto “permanece sin explicación” y supone “la existencia de lo sobrenatural”, no puede aplicarse a lo maravilloso medieval, ya que dicha definición requiere de un “lector implícito” que se incline hacia la explicación natural o sobrenatural, siendo que “lo maravilloso medieval excluye a un lector implícito puesto que se da como algo objetivo en textos ‘impersonales’” (*Lo maravilloso*, 18).

Le Goff establece tres categorías de lo maravilloso medieval (o de lo sobrenatural occidental) de los siglos XII y XIII:

1) *Mirabilis*: Que es lo maravilloso con sus orígenes precristianos. Abarca países y lugares; seres humanos y antropomorfos, como los gigantes y los enanos, las hadas, los hombres y mujeres con particularidades físicas y los monstruos humanos; animales naturales e imaginarios (unicornio, grifo, dragón, etc.); seres medio hombres, medio animales: melusinas y sirenas; los autómatas; y los objetos protectores, productores y corroborativos.

2) *Magicus*: Es lo sobrenatural maléfico, lo sobrenatural satánico.

3) *Miraculosus*: De él se desprende lo sobrenatural propiamente cristiano, es decir, lo que se podría llamar “maravilloso cristiano” (*Lo maravilloso*, 13).

En la Edad Media, el sistema cristiano segregó lo maravilloso como sobrenatural –explica Le Goff–, cristalizándolo en el milagro, el cual reduce lo maravilloso al racionalizar su carácter de imprevisible y al remitirlo a un solo autor: Dios, despojándolo de esa forma de la ambigüedad que lo distingue. Frente a lo milagroso, lo mágico (por más que se distinga entre magia “negra”

¹³ Aunque, como señala Le Goff, hay que tomar en cuenta que todos los textos en que se apoya Todorov son del siglo XIX y del siglo XX, con excepción de los *Cuentos* de Perrault y de las *Mil y una noches* (*Lo maravilloso*, 18).

y “blanca”) se inclina por lo sobrenatural ilícito o engañoso, de origen satánico, diabólico.

Entre ambos, se desarrolla un mundo maravilloso que es *neutro*, tolerable para el cristianismo pero que en realidad procede de un sistema precristiano tradicional que se refiere al folklore, aun cuando ya haya sido recuperado por la cultura erudita. Lo sorprendente de lo maravilloso, para los hombres de la Edad Media, es la tolerancia del cristianismo que le permite existir y manifestarse.

(Le Goff, *Lo maravilloso*, 19)

En la dimensión sobrenatural que desarrolló el cristianismo durante la Edad Media, la maravilla carecía de legalidad superior, a diferencia del milagro, debido a que no manifestaba la presencia de la divinidad.

Le Goff señala que una de las funciones más importantes que cumple lo maravilloso es la de compensar la trivialidad y la regularidad cotidianas, lo que se manifiesta en la organización de una especie de universo al revés, “mundo trastocado que establece la distinción entre lo *miraculosus*, lo *magicus*, lo *mirabilis*” (*Lo maravilloso*, 14). En su opinión, lo maravilloso fue, de esta manera, una forma de resistencia a la ideología oficial del cristianismo. A diferencia de Todorov, Le Goff apunta que las apariciones de lo maravilloso siempre provocan una reacción de admiración, produciéndose frecuentemente sin vínculo con la realidad cotidiana, a pesar de que se manifiestan en el seno de ella. Probablemente el hecho más inquietante de lo maravilloso medieval sea “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” (*Lo maravilloso*, 16).¹⁴ El estudioso también plantea que la corte es la representación del universo social y la humanidad toda, es decir, el territorio de los hombres;

¹⁴ De acuerdo con Paul Zumthor, la función más importante que ejerce lo maravilloso en la literatura medieval es la de integrar en el relato lo imprevisible (*Essai de Poétique*, 139). Véase también Soria, “Sobre la fantasía”, 84.

mientras que más allá de los confines del territorio habitado se encuentra la aventura, el Otro Mundo.

Asimismo, Le Goff estableció el siguiente cuadro cronológico:

- 1) la Alta Edad Media y la represión de lo maravilloso.
- 2) la irrupción de lo maravilloso: siglos XII y XIII.
- 3) la estetización de lo maravilloso: siglos XIV y XV.

Sin embargo, la etapa histórico-literaria que Le Goff señala como la de la irrupción de lo maravilloso no se corresponde con una fase equiparable en la historia de la literatura española, como apunta Mérida Jiménez, ya que su cuadro cronológico corresponde más bien a la génesis y evolución de una imaginería desarrollada, en buena medida, en la literatura de la materia de Bretaña:

Las culturas hispánicas medievales carecen de una tradición literaria que propiciara la consolidación de la categoría intermedia (*mirabilis*) propuesta para el Medioevo francés: en nuestras letras conviven de manera casi exclusiva la tradición cristiana que expresa *miraculum* y su expresión antitética representada por *magicus*, en lógica correspondencia con sus dinámicas propias y con el debate doctrinal esbozado.

(Mérida Jiménez, “Fuera de la orden”, 45)

No obstante, esta constatación no puede negar la presencia de temas y motivos procedentes de un imaginario en el que lo “maravilloso neutro” ocupaba un lugar relevante, agrega Mérida Jiménez. Además, hay que tomar en cuenta que las traducciones y adaptaciones castellanas, lo mismo que las catalanas o las portuguesas, estuvieron en contacto con un proceso de cristianización y/o racionalización, lo que permite percibir rasgos sobrenaturales que estaban presentes en los originales.

Ahora bien, como apunta Martínez de Carnero, tratar de definir la magia como componente literario suscita ciertas complicaciones: primero, por su

afinidad con las diferentes realizaciones de lo fantástico y lo sobrenatural;¹⁵ segundo, por sus relaciones con la religión y la filosofía, las cuales originan una distinta concepción y uso de lo mágico en diferentes periodos históricos; y tercero, por las diversas maneras en que puede presentarse en los textos literarios, donde cada autor juega con los valores culturales que considera convencionales (“De *Raziel* a la teosofía”, 2).

En cuanto a las fuentes literarias en lo referente a la magia, Kieckhefer señala que las obras de la literatura clásica que contienen historias sobre magia son importantes por la influencia que ejercieron en la concepción medieval de ésta. De hecho, dichas obras tuvieron un mayor impacto sobre las teorías eruditas de la magia que sobre la literatura medieval (*La magia*, 37). La literatura de la Antigüedad griega y romana tiene relatos de mujeres que utilizan la magia para castigar a sus amantes infieles, para tratar de reconquistarlos, para ayudarlos, o bien, para destruirlos. Tal es el caso de Dido, quien, en la *Eneida*, pide ayuda a una sacerdotisa para que realice magia contra Eneas luego de que éste la abandona. O Medea, quien utiliza su magia para ayudar a Jasón a ganar el Vello de Oro. En su estudio sobre la magia, Kieckhefer se refiere a las obras clásicas porque, dado que son contribuciones a la cultura occidental, su importancia radica, sobre todo, en que desarrollaron los arquetipos de la maga o la bruja. En esta literatura antigua, al igual que en los procesos por brujería de siglos posteriores, la bruja es presentada como una joven seductora que hace uso de la magia para sus propósitos amorosos, o bien como una vieja repulsiva con siniestros poderes (*La magia*, 39).

Para terminar, un último ejemplo de herencia clásica para la cultura medieval y sus concepciones de la magia es la Biblia, donde abundan los

¹⁵ Por ejemplo, como señala Victoria Cirlot, se suele sostener que en el mundo medieval no existe una diferenciación clara entre los ámbitos de lo “fantástico” y lo “maravilloso” (“Escenas de terror”, 198, n. 3).

sucesos maravillosos, la mayoría de ellos milagros realizados por la divinidad. Sin embargo, ciertos pasajes se refieren a prodigios mágicos que son obra de poderes no divinos (*La magia*, 41-42).

Así pues, es a partir de esta “encrucijada” que es la magia medieval, como la define Kieckhefer, mezcla de diversas influencias y préstamos de distintas culturas y creencias que se instalaron en el cristianismo, así como de la noción de maravilla¹⁶ y de las consideraciones renacentistas que la definieron como un sistema intelectual –con lo que la figura del mago se concibió como prototipo del hombre sabio dedicado al estudio–, que la magia se va configurando en la literatura, tema que en los libros de caballerías tiene una notable presencia, lo que los distingue al tiempo que constituye uno de los aspectos que más influyen en la concepción que actualmente tenemos de ellos.

¹⁶ Pues, como señala Francis Dubost, de la interpretación del concepto de maravilla dependería la magia en el Medioevo (*Aspects Fantastiques*, 61-64).

CAPÍTULO II

PRESENCIA DE ELEMENTOS MÁGICOS DE LA TRADICIÓN ARTÚRICA EN LOS LIBROS DE CABALLERÍAS HISPÁNICOS

2.1. DE LA MATERIA ARTÚRICA A LA LITERATURA CABALLERESCA HISPÁNICA: HERENCIA DE ELEMENTOS MÁGICOS

Como ya se dijo, es a partir de las creencias y fabulaciones medievales que la magia aflora en la literatura caballeresca, herencia en la que también juega un papel de gran importancia la influencia de la materia Artúrica o de Bretaña, ya que ésta acapara lo más importante de la fantasía medieval y establece una categorización de la temática fantástica de la Edad Media (Soria, “Sobre la fantasía”, 87). Para Martín de Riquer, todos los elementos mágicos y maravillosos presentes en la literatura artúrica son los que dieron origen a los “libros de caballerías” hispánicos; éstos se caracterizan, principalmente, por la aparición de tales elementos (como dragones, endriagos, enanos, gigantes y enormes serpientes, edificios hechos por arte mágica, descomunal y exagerada fuerza física de los caballeros, etc.), así como por situar la acción en tierras lejanas y exóticas y en un tiempo pasado muy remoto, todo ello a diferencia del modelo que surge con el *Tirant lo Blanc*, el cual corresponde a la “novela caballeresca” porque se aleja de la inverosimilitud de los primeros al carecer de elementos maravillosos, y donde los protagonistas son muy fuertes y valientes pero dentro de una medida humana, además de que la acción transcurre en tierras conocidas y perfectamente localizables y en un tiempo próximo (Riquer, *Caballeros andantes*, 10-11).

Por su parte, y a diferencia de Riquer, Mario Vargas Llosa no considera a los libros de caballerías como inverosímiles; el escritor opina que no son “irreales” sino “realistas”, pero su concepto de realidad es más amplio y complejo que la ajustada noción de realidad que estableció el racionalismo renacentista, pues en estos libros:

[...] la realidad reúne, generosamente, lo real objetivo y lo real imaginario en una indivisible totalidad en la que conviven, sin discriminación y sin fronteras, hombres de carne y hueso y seres de la fantasía y del sueño, personajes históricos y criaturas del mito, la razón y la sinrazón, lo posible y lo imposible. Es decir, la realidad que los hombres viven objetivamente (sus actos, sus pensamientos, sus pasiones), y la que viven subjetivamente, la que existe con independencia de ellos y la que es un exclusivo producto de sus creencias, sus pesadillas o su imaginación.

(“Viejos y nuevos libros”, 361-362)

Ahora bien, las leyendas artúricas pasan primero por Inglaterra, donde son consideradas mito nacional, y por Francia, donde se romancearon por primera vez antes de llegar a la Península. La incursión y difusión de la materia Artúrica o de Bretaña en la Península Ibérica se da alrededor del siglo XIII (probablemente desde el XII) a través de la monarquía, primero con la reina Leonor y luego con Alfonso X. Los temas del mundo artúrico circularon primero (desde ese siglo hasta finales del XIV) sólo entre un círculo pequeño de cortesanos de gusto refinado y con la ideología necesaria para disfrutar del género, ganando después el favor de la nobleza. Las cortes españolas leían traducciones y versiones de las novelas francesas, entre ellas –de tema bretón– *El baladro del sabio Merlín*, *la Demanda del Sancto Grial*, *el Lanzarote* y *Don Tristán de Leonís*, por mencionar algunos ejemplos. Con el tiempo, la materia de Bretaña comenzó a gozar de una gran popularidad, de modo que, para el siglo XV, el mundo artúrico había llegado ya a otros niveles sociales, y, por tanto, a más lectores y oyentes (Pinet, *El baladro*, 21, 59). Desde sus orígenes

celtas hasta su inserción dentro de la historia del Santo Grial, versión cristianizada que se verá reforzada en el mundo hispánico, uno de los personajes que se mantiene desde las primeras etapas de formación del mito artúrico es Merlín (Pinet, *El baladro*, 17-18).

Es preciso señalar que a partir de las obras del ciclo bretón es que se construye el modelo de novela caballeresca, el origen de lo que después se conocería como libros de caballerías hispánicos. Porque, a pesar de que durante mucho tiempo las adaptaciones españolas de las novelas artúricas fueron consideradas como simples traducciones sin ningún valor literario, la traducción no deja de ser creación, como apunta Simone Pinet, y dado que esa es la vía de entrada de la materia Artúrica a la Península, se puede decir que las primeras traducciones son los primeros libros de caballerías hispánicos (*El baladro*, 23, 60). Así, adaptadas al gusto y a las tendencias literarias de la época, las traducciones ejercieron una gran influencia en el que sería uno de los géneros más populares en la Península durante el siglo XVI.

Las narraciones francesas (*roman*) basadas en las aventuras del rey Arturo y sus caballeros, presentan, en sus historias, un mundo impredecible habitado por monstruos de la mitología popular, a veces por ángeles y demonios de la tradición cristiana, y con mucha frecuencia por hadas procedentes de la literatura celta. Generalmente, en los *romans* no se establece de qué tipo de magia se habla, es decir, si es natural o demoníaca; simplemente aparece como una forma de trastocar la realidad, y los poderes mágicos residen, en mayor medida, en los objetos: en primer lugar, los personajes son curados con hierbas y ungüentos mágicos; en segundo, están las pociones amorosas, como aquella que beben por accidente Tristán e Iseo; en tercer lugar, abundan las gemas luminosas y mágicas, muchas veces incrustadas en anillos, las cuales casi siempre son utilizadas para proteger a los personajes del peligro; y en cuarto lugar, hay artefactos con propiedades maravillosas, como barcos que se

mueven solos, espadas que aseguran la victoria y cabezas mecánicas parlantes. Como bien apunta Kieckhefer, el mundo de estas narraciones “parece a veces una vasta tienda de juguetes repleta de delicias mágicas” (*La magia*, 117). En muchas ocasiones son las hadas quienes proporcionan a los personajes tales artilugios mágicos. Éstas son presentadas como personajes inciertos, pues, así como pueden hacer el bien pueden hacer el mal, y pueden representar tanto a un paganismo primario como a la “bondad cristiana”; de su carácter, humor o propósito depende que concedan favores o perjudiquen a los personajes. Pero, aunque puedan servir a otros objetivos, la función principal de las hadas en los *romans* es proveer a los personajes de una buena parafernalia mágica.

En muchos *romans* la magia es un elemento central del argumento, ya que toda la historia puede girar en torno de la relación entre dos personajes cuyo destino amoroso se decidió por una poción mágica, o un héroe puede volverse loco de amor por un hada que lo ha encantado. Del mismo modo, el argumento puede presentar con frecuencia la magia como parte de una situación preestablecida: aparición de un castillo o espacio encantado, o de una espada bajo el poder de algún encantamiento, que ofrecen al héroe una aventura que supone el desencantamiento del lugar o del objeto (Kieckhefer, *La magia*, 118-120).

Los libros de caballerías hispánicos retoman buena parte de todos esos elementos mágicos y maravillosos presentes en la literatura artúrica, como los monstruos fantásticos, los objetos mágicos y las armas y artefactos con propiedades maravillosas, así como la intervención de personajes sobrenaturales. Susana Gil-Albarellos nos habla de cuatro elementos fundamentales en los que se puede encontrar el elemento maravilloso que define a los libros de caballerías: en primer lugar está la *aventura*, que generalmente es de carácter fantástico puesto que la caballería andante precisa de un espacio remoto y exótico donde el caballero pueda encontrar fantásticas

aventuras. Los encantamientos forman parte de la aventura y aparecen frecuentemente. En segundo lugar están los *personajes*, muchos de los cuales entran de lleno en el ámbito de lo maravilloso, como los sabios encantadores (o como los mencionados por Le Goff en la categoría de *mirabilis*, por ejemplo, los gigantes y los enanos). Además, generalmente el héroe posee rasgos extraordinarios que lo hacen superior en grado al resto de los personajes. Y por último, están las *profecías* y los *oráculos* (Gil-Albarellos, *Amadís de Gaula y el género*, 108-109).

María José Rodilla señala que la literatura caballerescas integra lo mágico y lo maravilloso como elementos estructuradores del relato, y, por tanto, como elementos definidores del género, ya que lo maravilloso es inherente al género mismo (“¿Negación o racionalización?”, 50). Como consecuencia de ello, en los libros de caballerías se construye un Mundo Secundario dentro del cual todo lo que se relata es “verdad”, pues está en consonancia con las leyes de ese mundo; es decir, es verosímil que sucedan acontecimientos maravillosos porque dentro del género es posible domeñar lo inusitado (Tolkien, “Sobre los cuentos de hadas”, 162, 170).¹⁷ Los responsables, en gran medida, de la existencia de ese universo maravilloso que define a los libros de caballerías hispánicos, donde los sucesos más increíbles se asumen como un elemento más de la realidad novelesca, son los magos, personajes dotados con poderes extraordinarios:

Son seres que, en muchas ocasiones, poseen peculiaridades propias de las hadas, ajenos a los condicionantes físicos del espacio y del tiempo. Seres casi sobrenaturales, procedentes de viejas tradiciones legendarias y

¹⁷ A pesar de que en su estudio J. R. R. Tolkien no se está refiriendo a la literatura caballerescas, sino a los cuentos de hadas, como el título lo indica, me parece que la definición que hace de la creación de un Mundo Secundario se puede aplicar también a los libros de caballerías.

folclóricas, que viven una existencia totalmente distinta a la de los mortales y son capaces de controlar la realidad.

(Sales Dasí, *La aventura*, 79)

En la literatura artúrica, los magos son casi siempre personajes secundarios en comparación con los héroes. Ya sea como sus aliados o enemigos, los magos sirven, fundamentalmente, para ayudar o dañar a los protagonistas en su búsqueda de aventuras y en su desarrollo como héroes caballerescos. Los ejemplos más claros de esto son Merlín y Morgana, el primero siempre al servicio del rey Arturo, y la segunda como un obstáculo para éste. Por su lado, los magos de la literatura caballeresca hispánica parten del mismo modelo, pues se distinguen en dos grandes grupos según la función que llevan a cabo en la obra, dependiendo de si el papel que desempeñan es positivo o negativo, es decir, si están a favor o en contra de los personajes protagonistas. Algunos actúan como protectores y benefactores sobrenaturales del héroe, prestándole ayuda mágica para que pueda cumplir con su destino heroico; otros actúan como sus enemigos, buscando siempre la forma de perjudicarlo (Campos García Rojas, “Nunca le plugo”, en prensa).

Cabe destacar que en la configuración del personaje del mago o sabio encantador en los libros de caballerías hispánicos, Merlín juega un papel sumamente significativo; de hecho, su figura se convirtió en modelo del personaje del mago para la literatura caballeresca, pues, como apunta Rafael Mérida Jiménez al referirse a la vigencia del personaje como lo que confirma una difusión muy superior a la de cualquier otro personaje maravilloso: “Esta popularidad, que trasciende fuentes, géneros y moldes, permitiría explicar la notable influencia de las tradiciones merlinianas [...]” (*Fuera de la orden*, 94).

2.2. MERLÍN COMO PARADIGMA DE MAGO

2.2.1. EL PERSONAJE

*Este Merlín era un hombre sabio y sutil
con extraños y secretos poderes proféticos,
capaz de esos trastornos de lo ordinario y lo evidente
que reciben el nombre de magia.*

JOHN STEINBECK, *Los hechos del rey Arturo
y sus nobles caballeros*

Merlín, el famoso mago artúrico, es un personaje intrincado que se configura gradualmente a base de distintos y sucesivos aportes que lo dotan de una personalidad cada vez más compleja. Esta complejidad se debe, por una parte, a dos procesos fundamentales: primero, a que el personaje es una suma de personalidades dispares: mago, profeta, bardo, loco, hombre de armas, consejero de reyes y tal vez druida; y segundo, porque, conforme va ganando importancia en los relatos en los que aparece, su figura se noveliza y profundiza. Debido a su fase inicial de poligénesis y a que sus orígenes son muy imprecisos, no es posible hablar de una sola tradición sobre Merlín, sino de varias, que en su mayoría se remontan a antiguas tradiciones orales del folclor y las literaturas celtas, donde se encuentran las primeras menciones del personaje (Luna, *El Baladro del sabio*, 23; Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 218). Merlín “[...] es un recuerdo de los druidas, con sus poderes mágicos y conocimientos que instruían y aconsejaban a los reyes, es una imagen perdida de los antiguos dioses celtas, degradados a demonios por los cristianos; es el espíritu profético, las diez mil caras del arquetipo del Mago” (*Sir Gawain y el Caballero Verde*, 75, n. 23).

Merlín es el nombre latinizado del galés *Myrddin*, que pasa como Merlín porque la traducción más natural, *Merdinus*, lo habría relacionado al latín

merdus: “mierda”, razón que, como señala Simone Pinet, es más que suficiente (*El baladro*, 29).

Merlín y Arturo forman parte de uno de los universos más sugestivos que creó la Edad Media, como bien apunta Santiago Gutiérrez García (*Merlín y su historia*, 9). En la materia de Bretaña, el mago se va abriendo paso hasta alcanzar, a comienzos del siglo XIII, uno de los lugares centrales. El personaje atraviesa un proceso por medio del cual su figura atrae progresivamente un mayor número de motivos y personajes, y en el que se va enriqueciendo conforme cada obra le añade nuevos matices. En la *Historia Regum Britanniae*, de Geoffrey de Monmouth, están relacionados con Merlín la torre de Vortigern, el traslado de las piedras de Stonehenge y la concepción de Arturo; mientras que en la *Vita Merlini*, Monmouth incorpora el hombre salvaje y los cuentos intercalados, así como la leyenda sobre Morgana, la isla de Avalón y la esperanza del regreso del rey Arturo. Por su parte, Robert de Boron lo vincula con la Mesa Redonda y con el yunque en el que se encuentra enterrada la espada de la soberanía; y la *Suite-Vulgata* lo relaciona con la Dama del Lago y las leyendas sobre el bosque de Brocelandia, además de que lo convierte en protagonista de la pacificación de Bretaña, y siguiendo las huellas de Boron, en consejero y protector de Arturo, a quien acompañará en todas sus empresas. Así, poco a poco, a partir del profeta que presenta Monmouth, Merlín se va deslizado hacia el campo de las artes mágicas. Cabe mencionar que el verdadero éxito del personaje es alcanzado gracias a Robert de Boron (a quien se debe la fijación del carácter de Merlín y de su papel dentro del universo bretón) con la narración de su nacimiento, de su infancia y de su juventud. Gutiérrez García señala, como prueba de ello, que el *Merlin* del autor francés fue posteriormente añadido a obras más amplias: a los ciclos de la *Vulgata* y la *Post-Vulgata*, y su idea fue retomada y prolongada hasta abarcar todo el recorrido vital del personaje. Y es una vez que se ha configurado la historia de

Merlín que se produce la transmisión a la Península Ibérica, donde se conservan los frutos tardíos castellanos de los siglos XIV y XV (*Merlín y su historia*, 14-16).

Sin embargo, para Chrétien de Troyes, el mayor exponente de la materia Artúrica y responsable de la fama del mito del rey Arturo y sus caballeros, el personaje de Merlín no existe. Carlos Alvar opina que la razón del olvido de Merlín por parte del francés se debe a que “su arte narrativo se basa en el ‘*suspense*’, y que por ello la presencia de adivinos y profetas parecería absurda o por lo menos se plantearía como problemática desde el punto de vista literario” (*Historia de Merlín*, xiii). Además, parece ser que Chrétien prescinde del personaje porque éste resulta un elemento contradictorio a la naturaleza del concepto de *aventura*, pues Merlín no puede poseer el carácter de andante del caballero simplemente porque, en caso de lanzarse a la búsqueda de aventuras, sabría dónde y cuándo encontrarlas, al igual que el resultado de éstas, con lo que le estaría arrebatando la esencia a la idea de aventura (Pinet, *El baladro*, 102, 117). Es por ello que un personaje como Merlín, sabio en todas las artes y capaz de adelantarse al propio relato gracias a su don de conocer los eventos futuros, no tiene cabida en la obra de Chrétien.

Así pues, la personalidad del mago Merlín se fue configurando progresivamente mediante los diversos aportes de los distintos autores que escribieron sobre él. Y fue así que, a medida que ganaba importancia dentro de los relatos en los que intervenía, su figura se fue novelizando (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 13, 15-16). Antes de su incursión en la literatura española, el personaje de Merlín había asumido ya el papel que lo define hasta el siglo XX: fiel consejero de Arturo, guardián del reino y ayudante de los caballeros; y para ese momento es ya un personaje completamente novelesco y romántico. Como apunta Pinet: “El autor de las profecías sigue ahí, pero el personaje ya no

sólo interesa por las verdades que pueda revelar, sino por su propia historia” (*El baladro*, 81).

El personaje de Merlín, como lo conocemos hoy, es una invención literaria de Geoffrey de Monmouth (escritor galés del siglo XII) en su *Historia Regum Britanniae* (h. 1135), la cual retomó en su *Vita Merlini*.¹⁸ Según Carlos Alvar, Geoffrey debió aprovechar la figura de Myrddin, bardo o druida del folclor galés (*Breve diccionario artúrico*, s.v. “Merlín”). El escritor reelabora los materiales del folclor celta y esboza al personaje, vinculándolo con el universo artúrico. En su obra, Merlín aparece como el hijo de un demonio íncubo y una princesa de Demecia, y como profeta con poderes extraordinarios que funge como consejero y protector de los reyes bretones, Úter y Pendragón, jugando, al mismo tiempo, un papel determinante en la consolidación de la paz del reino, así como en arreglar todo para que la concepción de Arturo suceda, para lo cual, haciendo uso de sus poderes mágicos, permite que se lleve a cabo la unión amorosa entre Úter e Igera.

La *Historia* de Geoffrey —en latín, sin haber sido traducida—, marca la entrada de la literatura artúrica a la Península; las primeras lecturas de la obra se ubican entre 1170 y 1219. Cabe señalar que a Monmouth se le da una mayor importancia en comparación con otros autores debido a su carácter de historiador, el cual resulta más atractivo que el de novelista, y a que escribe en latín, lengua mucho más accesible que el francés. En su última obra, la *Vita Merlini* (1148-1150), el escritor retoma al personaje dándole un tratamiento distinto en el sentido de que, mientras que en la *Historia* interesa fundamentalmente como autor de las profecías, en ésta se le añaden los rasgos de sabio y mago (este último anunciado ya en la *Historia*) estrechamente relacionados entre sí (Pinet, *El baladro*, 78). En la *Vita*, luego de una terrible

¹⁸ Monmouth se inspiró en la *Historia Britonnum*, de Nennius, historiador del siglo IX (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 29-31; Luna, *El Baladro del sabio*, 25-27).

batalla en la que pierden la vida sus compañeros, Merlín se vuelve loco y se retira en completa soledad al bosque, donde se convierte en un hombre salvaje que dedica el resto de su vida a estudiar la naturaleza y a predecir el futuro de Bretaña.

Más tarde, Robert de Boron recuperó al personaje que Monmouth había concebido, conservando sus rasgos característicos de mago, consejero y protector de los reyes bretones; pero, principalmente, lo que hizo fue explotar su potencial profético (Lendo, *El proceso*, 160).¹⁹ El Merlín que presenta este autor aparece como un mago cuyos poderes extraordinarios son puestos a prueba en varias ocasiones, hazaña a la que el personaje es sometido por los autores de la Península, repitiéndola hasta el cansancio (Pinet, *El baladro*, 80). El mago, ya como profeta definitivamente integrado en el universo novelesco artúrico, adquiere con Boron una imagen profundamente religiosa: “Merlín se convierte en el instrumento divino encargado no sólo de predecir la suprema aventura, sino también de preparar la llegada del reino elegido para su cumplimiento. Su misión será organizar el curso de los acontecimientos según los designios divinos: la pacificación del reino bretón, el nacimiento y la elección de Arturo y la fundación de la Mesa Redonda” (Lendo, *El proceso*, 15-16). El nacimiento de Merlín es presentado como el resultado de la decisión tomada por los demonios en el infierno, después de la Redención, de crear un ser dotado de poderes diabólicos capaz de conducir a la humanidad a la condenación eterna: de ahí la concepción de Merlín, hijo de un demonio incubo y una doncella. No obstante, los planes de los demonios fracasan debido a la fe y a los fuertes valores cristianos de la madre de Merlín, quien había sido violada por el incubo, convirtiéndose en víctima de la maquinación diabólica.

¹⁹ La trilogía atribuida a Boron comprende la *Estoire du Graal*, prosificación del *Joseph d'Arimathie*, el *Merlin* completo y un *Perceval*, textos también en prosa. Las tres obras constituyen el relato de la historia del Grial desde sus orígenes hasta su conquista en los tiempos de la caballería artúrica (Lendo, *El proceso*, 15).

Es gracias a ello que el mago puede ser perdonado por Dios, quien lo llama a su servicio y le otorga el don de conocer el porvenir, nombrándolo su representante en la tierra. Así, por parte de su origen demoníaco, Merlín posee el poder de conocer el pasado, mientras que Dios le concede el don de conocer el futuro para hacer de él su servidor. Es de esta forma que Robert de Boron hace que Merlín sirva a los planes de Dios, volviéndolo un instrumento divino con la alta misión de anunciar y preparar el advenimiento del reino elegido para llevar a cabo la Aventura del Santo Grial, gracias a lo cual puede redimir su procedencia infernal. A partir de ese momento, Merlín se encargará de organizar el curso de los acontecimientos de acuerdo con el plan divino que comprende la pacificación del reino bretón, la creación de la Mesa Redonda bajo el reinado de Úter Pendragón, y el nacimiento y la elección de Arturo como rey (Lendo, *El proceso*, 160).

Cabe destacar que Merlín, como profeta –papel que mejor lo define– se distingue de los simples adivinos que necesitan recurrir a la magia (ésta como un arte aprendido) para conocer el porvenir porque él no necesita hacerlo, ya que en su caso el conocimiento del futuro es un don de inspiración divina semejante al de los profetas bíblicos. Asimismo, con Boron, la historia de Merlín va a estar marcada por un irremediable tono trágico y una visión fatalista de los acontecimientos, lo que va a marcar también a la historia artúrica. La gran tragedia de Merlín está en conocer los eventos futuros y no poder hacer nada al respecto puesto que él sólo es un portavoz de la divinidad, y como el destino ya está decidido por Dios, él no puede cambiar las cosas.

Así pues, la intervención de Robert de Boron en la historia del personaje de Merlín es fundamental, pues, como señala Gutiérrez García, el autor es “la clave sobre la que gira la evolución de la materia artúrica, en un sentido amplio, y de su mago por antonomasia, en uno más estricto” (*Merlín y su historia*, 222). Boron moldeó la figura del adivino e hizo de él un personaje novelesco, cosa

que no había conseguido Monmouth, ya que en sus dos libros Merlín era una figura falta de consistencia (223):

Lo decisivo que resulta Boron en la evolución del adivino se puede resumir con una observación: es él quien hace de Merlín un personaje novelesco, ya que es el primero que en realidad se preocupa de dotarle de una personalidad. Ésta, al mismo tiempo, va a estar subordinada al mensaje religioso que el autor se propone comunicar; de ahí que buena parte de los atributos que configuran su carácter apunten hacia esa dirección.

(Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 107)

Además, la obra del escritor resulta decisiva en la evolución de la figura del profeta bretón desde un punto de vista cristiano.²⁰ La religiosidad con que Boron dota a Merlín hace de él un ser fundamentalmente benéfico, pues para el mago no sólo es importante salvar su alma; también lo es guiar a los demás por el camino correcto, de ahí que otra de sus funciones sea la de buen consejero.

No obstante, el Merlín de Robert de Boron se apropia, en varios aspectos, de características que los contemporáneos adjudicaban al demonio, como el poder de cambiar de apariencia y el de conocer el pasado (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 100). Otras características lo acercan a la figura del Anticristo: el ser hijo de una virgen y un demonio; el nacer todo cubierto de pelo; la capacidad de hablar desde que nace; las maravillas que realiza y el dominio sobre reyes y príncipes. Pero, a pesar de todas estas características negativas, dado que Merlín está destinado para un papel positivo, logra escapar a la tipología del mago siniestro y maligno, con lo que su figura se acerca más, en ese sentido, a la del sabio bondadoso y simpático (Alvar, *Breve diccionario artúrico*, s.v. “Merlín”).

²⁰ Sobre el espíritu cristiano con que Boron fundamenta la historia del mago, véase Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 90-100.

A principios del siglo XIII, el tratamiento de lo maravilloso en la novela artúrica sufre un proceso de racionalización y cristianización cuando los novelistas adoptan la tendencia dominante de la época, fuertemente influenciada por el espíritu cristiano, clasificando a lo maravilloso en dos grandes categorías: lo divino y lo diabólico. Sin embargo, hay un personaje del mundo artúrico que logra escapar a esta distinción, y es, precisamente, Merlín, dada su naturaleza mitad demoníaca; como señala Xiomara Luna, “Merlín es el personaje ambiguo por excelencia” (*El Baladro del sabio*, 137). Pues es justamente por su ambigüedad que Merlín resulta un personaje difícil de clasificar definitivamente en el ámbito de lo humano o en alguna de las dos formas de sobrenatural, ya que, como profeta y portavoz del mismo Dios está en contacto con lo sagrado, mas no por ello puede deshacerse de su origen diabólico, el cual no le permite integrarse por completo al mundo humano. Sumado esto a que, de acuerdo con las creencias de la época, la magia servía para explicar gran parte de lo maravilloso, y como a ésta se le relacionaba con lo sobrenatural diabólico, Merlín, personaje dotado de poderes mágicos, quedaba a su vez estrechamente relacionado con lo demoníaco. Por consiguiente, Merlín es relegado a la categoría del “otro”, un ser distinto y ajeno, “portador de una inquietante rareza, permaneciendo así en el ámbito de lo maravilloso indefinido, entre lo humano y lo sobrenatural, el Bien y el Mal” (Lendo, *El proceso*, 238).

Cuando Robert de Boron alejó al personaje de la influencia del mal, colocándolo debajo de la gracia de Dios, quiso hacer del hijo del diablo un símbolo de la gracia divina. En opinión de Rosalba Lendo, los continuadores del *Merlin*, los autores de la *Suite-Vulgate* y la *Suite du Merlin*, probablemente trataron de dar un lugar preponderante al origen diabólico de Merlín, lo que les permitió deshacerse del personaje, el cual ya no aparece en las partes

posteriores del ciclo artúrico. Así, en la *Suite du Merlin* hay, pues, una nueva concepción negativa del personaje:

Figura inquietante, Merlín se convierte aquí en la encarnación misma de los vicios reprobados por el autor de la novela y será, como Arturo, condenado por haber cedido a la tentación de la carne [se refiere a su amor por Viviana]. El trágico fin del profeta es, como el de Arturo, un claro ejemplo de la implacable justicia divina.

(Lendo, *El proceso*, 181)

El origen de los poderes mágicos del personaje, sin contar su capacidad para conocer el pasado y el futuro, no se explica claramente, por lo que se puede relacionar sin dificultad con su naturaleza diabólica (Lendo, *El proceso*, 238). Por ello, los poderes del mago se identifican como ciencia o arte de nigromancia. En la *Suite du Merlin*, al igual que en la mayor parte de las novelas de la época en las que se racionaliza lo maravilloso, se alude a dicha ciencia sin definir con claridad su naturaleza, y se le atribuyen todo tipo de sucesos extraordinarios y encantamientos, realizados por quienes poseen esa clase de poderes: los encantadores (Lendo, *El proceso*, 240). En la novela, el término “nigromancia” designa cualquier tipo de magia, mientras que las palabras “adivino” o “encantador” denominan a los poseedores de poderes mágicos. Es hasta principios del Renacimiento, cuando aparece una serie de textos que sistematizan las teorías sobre la magia, que se empieza a hacer uso del término *magicien*, aplicado a quienes sabían de encantamientos, distinguiéndose del término *enchanteur*, adjudicado a aquellos que sabían elaborar diversas ilusiones cuyo origen se desconocía, y de *sorcier*, aquel que realizaba maleficios y había hecho un pacto con el diablo (*El proceso*, 240). Pero la Edad Media no conoce tales precisiones. De acuerdo con Richard Kieckhefer, en el Medioevo la nigromancia se consideraba como una mezcla de diversas prácticas, todas ellas incorporadas en el conjunto de la magia explícitamente diabólica, y a la que se le consideraba una amenaza, puesto que

se creía podía implicar una usurpación de los misterios y de los poderes creadores de Dios, ya que hacía uso sacrílego de los objetos sagrados y mezclaba de forma blasfema palabras sagradas con palabras no sagradas. La nigromancia era considerada, en resumidas cuentas, la magia que conjura a los demonios (*La magia*, 163-177), aunque, en realidad, y como ya se ha señalado con anterioridad, para los moralistas medievales cualquier otro tipo de magia o ciencia oculta representaba, por definición, un peligro para la sociedad y para la religión. Así pues, los escritores de literatura toman del discurso científico y teológico la idea de la magia como una práctica relacionada con los demonios. El encantador, figura literaria del brujo, se define como un experto en nigromancia, arte vinculada con la brujería, la magia y la adivinación y, por tanto, como un ser sospechoso y generalmente maléfico. Dicha connotación negativa que se le da a la magia afecta a la imagen de Merlín, situándolo inevitablemente del lado del diablo, a pesar de que sus poderes son siempre utilizados con un buen fin. Es por ello que el silencio de Robert de Boron y de sus continuadores con respecto al origen de los poderes mágicos de Merlín revela cierto malestar que, como apunta Lendo, se vuelve más evidente si se toma en cuenta que el origen de su don profético se menciona constantemente (*El proceso*, 241-242).

Tiempo antes de que se escribiera la *Suite du Merlin*, los novelistas que querían explicar lo maravilloso a través del arte mágico, se percataron de que un personaje como Merlín podía ofrecerles un sinfín de posibilidades dadas sus características. Es a partir de ese momento, según explica Lendo, que Merlín se convierte en el fundador de todo lo relacionado con la magia en el mundo artúrico, por lo que muchos de los encantamientos que se mencionan en las novelas cíclicas se le atribuirán al personaje o a una de sus discípulas, Morgana y Viviana, la primera como representante de la magia maléfica, y la segunda de la benéfica (*El proceso*, 242).

Uno de los poderes extraordinarios relacionados con la figura tradicional de Merlín es el don de la metamorfosis, el cual aparece desde la *Historia Regum Britanniae* de Monmouth, donde el mago hace que Úter Pendragón tome la apariencia de Gorlois, duque de Cornubia, para que pueda acostarse con la esposa de éste, Igera, mientras que él mismo adopta el aspecto de Britael, sirviente del duque (Monmouth, *Historia de los Reyes*, 208-211). En el *Merlin* de Robert de Boron, el profeta toma diversas apariencias: de anciano, leñador, pastor y joven, entre otras, aspectos ligados a su carácter bromista y juguetón; porque Merlín se divierte desconcertando a la gente tomando distintas apariencias para hacerse pasar por alguien más, conservando de ese modo el misterio que lo rodea (Lendo, *El proceso*, 165).

En cuanto a las metamorfosis de Merlín, no está del todo resuelta la cuestión del aspecto engañoso de la magia sobre el que insisten los textos científicos y teológicos, en los que se decía que quienes la practicaban eran capaces de crear ilusiones que engañaban y perturbaban a los hombres. El debate entre ilusión y realidad con respecto a la naturaleza de las metamorfosis estaba abierto, ya que no se quería creer que alguien fuera capaz de modificar verdaderamente su propio aspecto o el de los demás. En la ficción esto no estaba del todo resuelto: por ejemplo, no es fácil decir si la capacidad para cambiar de apariencia de Merlín es una ilusión diabólica o si más bien entra en la categoría de maravilla pura en el ámbito de la ficción. En el caso del profeta artúrico, el texto no cuestiona nunca la realidad de sus metamorfosis, a diferencia de otros personajes en los que éstas se presentan como ilusiones creadas gracias al artificio de un encantamiento que logra engañar al espectador. Tal es el caso de Viviana y Morgana: con ellas se menciona siempre la acción mágica, lo que deja subrayado el carácter ilusorio de la metamorfosis (Lendo, *El proceso*, 244). En cambio, Merlín parece poseer verdaderamente el don, ya que él no necesita recurrir a la magia para

transformar su apariencia, o al menos no que el texto lo mencione. Las metamorfosis de Merlín son presentadas, entonces, como un poder diabólico y, por tanto, condenadas, pues semejante poder era considerado una de las armas más utilizadas por el demonio para engañar a los hombres.

Ahora bien, Merlín es uno de los personajes de las leyendas artúricas que se mantiene desde las primeras etapas de formación del mito –desde sus orígenes celtas hasta su inserción dentro de la historia del Santo Grial, versión cristianizada que se verá reforzada en el mundo hispánico– (Pinet, *El baladro*, 17-18). “Llena de peripecias, ésta es una aventura comenzada tres siglos antes por Geoffrey; una aventura imaginada por ingleses, desarrollada por franceses, para ver su final en manos de caballeros hispánicos. El primer acto de este gran final son las traducciones, como el *Baladro*” (Pinet, *El baladro*, 73).

En *El baladro del sabio Merlín* asistimos a la organización y fundación del mundo artúrico, cuyas líneas principales se establecen a través de la figura de Merlín, sabio, consejero y profeta de la corte del rey Arturo, quien, como lo señala Luna, por este hecho “se constituye en el eje rector de la novela: es el fundador en el tiempo y el espacio del comportamiento cortesano y parte esencial del imaginario caballeresco” (*El Baladro del sabio*, 157). *El baladro del sabio Merlín con sus profecías* (Burgos, 1498) y *El Baladro del sabio Merlín. Primera parte de la Demanda del Sancto Grial* (Sevilla, 1535), son los dos incunables que integran la traducción española de la *Suite du Merlin*. Éstos fueron redactados a partir de sus indicaciones y se encargaron de completar las lagunas de la versión francesa, de desarrollar aquello que todavía podía ser desarrollado y, sobre todo, de adaptar el texto al gusto, a la sensibilidad y a la mentalidad de un nuevo público (Lendo, *El proceso*, 352). Así, las dos ediciones españolas constituyen una tentativa de adaptación del texto francés a una sensibilidad y una mentalidad nuevas. Por ejemplo, en la adaptación

española de la *Suite du Merlin*, el destino de Merlín se inscribe en un espíritu totalmente opuesto al de los textos franceses, pues aquí Dios abandona definitivamente al profeta, quien muere condenado. Su alma es llevada por el diablo, con lo que Merlín regresa a su lugar de origen.

En opinión de Simone Pinet, partiendo de las diferencias que se pueden establecer entre *El baladro* y sus homólogos franceses e ingleses, es como podría hacerse el boceto de la imagen española del personaje de Merlín, pues es con el tratamiento de los distintos temas y motivos en las primeras traducciones del ciclo artúrico con lo que se podría formar una imagen del mundo artúrico hispánico. La autora considera que, de manera indiscutible, el Merlín que aparece en *El baladro* fue el más influyente en la literatura de la Península. Por su parte, Gutiérrez García opina que la personalidad de Merlín en dicha obra no aporta ningún rasgo original (*Merlín y su historia*, 197).

En resumidas cuentas, en *El baladro*, el origen de Merlín es diabólico, al igual que con Robert de Boron; es profeta a la manera de Geoffrey de Monmouth y de Boron, aspecto del personaje que mayor fuerza tiene; es sabio –cosa que comprueba constantemente–, y moralizante, y es un seductor seducido, como desde el primer ciclo en prosa, y por tanto, un personaje romántico, como se le había hecho desde la *Suite* y se le seguirá retratando posteriormente. Sin embargo, y como lo señala Pinet, la leyenda del Merlín sabio, encantador y mago, es la que ofrece los rasgos más novelescos, “que hacen que la caracterización de Merlín en este texto convierta al *Baladro* en uno de los mejores textos artúricos del mundo hispánico” (*El baladro*, 109).

Pero, cabe señalar que Merlín no sólo es un personaje importante para las novelas francesas y la literatura caballeresca hispánica; su importancia va incluso más allá del Medioevo y del Renacimiento. Porque Merlín es un personaje que ha trascendido en el tiempo. Su figura es perfectamente

reconocible, y hoy en día ronda por sinnúmero de obras literarias y cinematográficas. Incluso ahora, en pleno siglo XXI, si se le pregunta a un niño pequeño quién es Merlín, lo más probable es que se obtenga como respuesta un guiño de reconocimiento, ya que no es necesario ser un estudioso de la literatura o tener detrás todo un bagaje cultural para saber algo de él, aunque sea una vaga idea. Pues Merlín es un personaje legendario mundialmente conocido: el mago más grande de la historia literaria de todos los tiempos, y que ha servido como modelo para la creación de personajes como Gandalf el Gris, de la obra maestra de J. R. R. Tolkien, *The Lord of the Rings* (1954). Y qué decir del mago Albus Dumbledore, personaje de las novelas de *Harry Potter*, quien, además de recordar en su caracterización al profeta artúrico, pertenece a la “Orden de Merlín”, en la que se cuentan sólo los mejores magos del mundo. Que valga este último ejemplo como prueba de que Merlín es un personaje que continúa vivo hasta el presente día gracias a que sigue resultando una figura atractiva que causa fascinación a artistas de todo tipo, no sólo dentro de la literatura, sino también en la imaginación de todos; como bien apunta Simone Pinet: “La figura del *magos*, su arquetipo, la primera imagen que nos viene a la mente con esa palabra, está necesariamente condicionada por él” (*El baladro*, 19).²¹

²¹ La presencia de Merlín puede encontrarse también, y para dar otro ejemplo, en las pinturas prerrafaelistas (s. XIX), en especial en la obra de Sir Edward Burne-Jones, quien, a lo largo de su carrera, demostró un gran interés por las leyendas artúricas. Véase Ash, *Sir Edward Burne-Jones*; Adams, *The Art of the Pre-Raphaelites*; Bate, *The English Pre-Raphaelite Painters*.

2.2.2. CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE DE MERLÍN PRESENTES EN EL *ESPEJO DE PRÍNCIPES Y CABALLEROS*

A pesar de que el tratamiento literario que se le dio al personaje de Merlín en la Edad Media fue disminuyendo con el tiempo en favor de otras figuras, la presencia del famoso mago artúrico, profeta solitario de largas barbas, se mantuvo como paradigma del visionario en toda la Europa cristiana. En los libros de caballerías hispánicos, aunque no se retoma directamente al personaje, Merlín marca la pauta para la creación de los sabios encantadores, sirviendo como su modelo, desde la Urganda amadisiana hasta los sabios de la imaginación quijotesca (Pinet, *El baladro*, 18, 115).²²

Merlín es reconocido, a lo largo de la historia literaria, como protector de Arturo y su reino, como sabio, profeta, encantador y benefactor de los caballeros. Quizá el principal aspecto que el mago artúrico hereda a los sabios encantadores de los libros de caballerías es su papel como protector y benefactor del héroe. Porque esa es la tarea más importante que cumplen los magos caballerescos, de la cual se derivan sus demás funciones, como conducir a los caballeros a las aventuras (así como crearlas), velar por que se cumpla su destino heroico, ordenar los acontecimientos de la historia en su favor, obsequiarles armas con virtudes extraordinarias y objetos mágicos que los resguarden de encantamientos, y protegerlos de los magos malvados.

²² Cabe destacar que en el *Quijote*, Merlín es el mago cuyo nombre se menciona en más ocasiones y por parte de los más variados personajes en comparación con los otros sabios encantadores librescos que Cervantes cita, como lo son Arcaláus y Urganda (del *Amadís de Gaula* y *Las sergas de Esplandián*), Alquife o Esquife (del *Lisuarte de Grecia* y *Amadís de Grecia*), Lirgandeo (del *Espejo de príncipes y caballeros*) y Fristón o Frestón (del *Belianís de Grecia*) (Cuesta Torre, “Don Quijote y otros caballeros”, en prensa). He aquí la figura del profeta artúrico como el mago más destacado en el que muchos han llamado el último libro de caballerías.

Ahora bien, de acuerdo con Xiomara Luna, en *El baladro*, el único personaje que rompe con la horizontalidad espacial es Merlín, ya que él no está sujeto a las mismas leyes que el resto de los personajes. Merlín establece una ruptura con la realidad diegética por varias razones:

1) nunca se sabe en qué momento va a aparecer; 2) cuando es él quien anuncia su presencia para una fecha determinada, tampoco conocemos la forma en que se presentará; 3) la condición de profeta con la que se define a sí mismo –y con la que es reconocido– implica necesariamente una relación de verticalidad espacial; 4) la forma misteriosa en la que desaparece: nadie lo ve alejarse, parece esfumarse; y 5) su manifiesto carácter protagónico y su predilección por los disfraces. Siempre busca suscitar, con sus sorprendentes transformaciones, el asombro y el desconcierto entre los caballeros de la corte artúrica. Reacciones que, al parecer, le provocan un verdadero deleite; aunque en algunas ocasiones se justifique diciendo que lo hace para protegerse.

(Luna, *El Baladro del sabio*, 129)

Aspectos estos aplicables también a los sabios encantadores del ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros*, quienes aparecen de pronto y en el momento preciso para ayudar a los caballeros; no se sabe cómo es que logran llegar tan repentinamente; desaparecen de forma misteriosa y de un momento a otro luego de haber dado su mensaje o de prestar ayuda; y en ocasiones gustan de presentarse con otra apariencia para desconcertar a los caballeros, o bien, para no ser reconocidos.

Transformar la apariencia propia o ajena es uno de los aspectos característicos de la figura tradicional de Merlín. De él heredan dicha capacidad los posteriores magos caballerescos. Según se cuenta en *El baladro del sabio Merlín*:

[...] uno de los atributos que singularizan al mago es que “no hay hombre en el mundo que lo pueda bien conocer”, entre otras cosas porque este personaje cambia a su antojo su fisonomía: “y entretanto mudó Merlín su forma”. Y no sólo él está capacitado para tales

transformaciones. La tendencia camaleónica entre los magos está a la orden del día en los libros de caballerías.

(Sales Dasí, *La aventura*, 83)

Los sabios encantadores del ciclo de *Espejo de príncipes*, al igual que el mago artúrico, poseen el don de la metamorfosis, sólo que, a diferencia de éste, su habilidad no se ve limitada a formas humanas (como ocurre en *El baladro*), sino que también pueden convertirse en animales: por ejemplo, Galtenor puede transformarse en una gigantesca serpiente, Lirgandeo en grifo y Selagio en dragón, con lo que se ganan el calificativo de “animagos”.²³ Además, a diferencia de Merlín, cuyas metamorfosis son presentadas como un poder diabólico perfectamente condenable dado que cambiar la apariencia es una de las armas más utilizadas por el demonio para engañar a los hombres –esto porque el mago posee verdaderamente el don, es decir, que no necesita recurrir a la magia (como ya se señaló con anterioridad)–, las metamorfosis de los magos del *Espejo de príncipes* no son mal vistas; simplemente se les toma como otro de los poderes del que gozan en su condición de personajes mágicos, además de que en ningún momento se cuestiona la realidad de éstas.

En lo que respecta al aspecto físico del mago artúrico, en la *Suite du Merlin* las descripciones del personaje bajo las múltiples apariencias que toma son raras y muy breves. En su primer encuentro con el rey Arturo se presenta con el aspecto de un joven, y después se transforma en un anciano. Este último retrato, apunta Lendo, ofrece más detalles: “Entonces cambió de apariencia y se transformó en un anciano de ochenta años, que parecía muy débil pues apenas

²³ El término “animago” es utilizado por la escritora J. K. Rowling en las novelas de *Harry Potter* (aparece por primera vez en la tercera entrega: *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*) para referirse a los magos que son capaces de adoptar una naturaleza animal. Sin embargo, y como bien señala Sales Dasí (*La aventura*, 83-85), el motivo empleado por la autora británica tiene unas raíces mucho más antiguas. En adelante utilizaré el término “animago” para referirme a los sabios encantadores que poseen la facultad de convertirse en algún animal.

podía caminar. Estaba vestido de gris y así se presentó ante el rey. Parecía un hombre sabio” (14, ll. 4-8, *apud* Lendo, *El proceso*, 341).²⁴

En *El baladro del sabio Merlín*, el mismo mago menciona por qué gusta de tomar la apariencia de un hombre anciano: “Señor –dijo él–, yo tomé forma de hombre anciano, porque a los tales se les da más crédito a las palabras que dicen” (*Baladro del sabio Merlín*, 103, *apud* Pinet, *El baladro*, 95). De ahí el dicho “más sabe el diablo por viejo que por diablo”, pues, a mayor edad, mayor experiencia. Porque, como se dice en el *Libro del caballero Zifar*, los juicios y consejos de los niños y de los jóvenes no son buenos ni del todo confiables, ya que éstos tienen, por naturaleza, “poco entendimiento”, carecen de “entendimiento conplido” o simplemente no lo tienen: son “syn entendimiento”. Por consiguiente, los viejos tienen más seso, lo que da como resultado la siguiente fórmula: vejez = sabiduría. Es por ello que los magos son representados como ancianos, tal y como sucede en el ciclo del *Espejo*, donde, al caracterizarlos, se pone énfasis en su edad avanzada y en su barba blanca. Por ejemplo, se dice que Artemidoro “era un hombre, al parescer muy viejo, y la barba muy blanca hasta la cinta, y con un báculo en la mano, que su honrrada presencia le declarava por sabio” (Ortúñez de Calahorra, *Primera parte*, libro 1, cap. XXXI, 268-269).

Otro de los aspectos que el personaje de Merlín hereda a los sabios del *Espejo de príncipes y caballeros*, es que el mago separa al héroe de sus padres cuando éste acaba de nacer. Como ya se mencionó, el mago ayuda, por medio de su magia, a Úter Pendragón para que adquiriera la apariencia del duque de Cornubia y así pueda obtener el amor de la esposa de éste, Igerna, quien esa misma noche concibe a Arturo. A cambio de dicho favor, Merlín pide a Úter

²⁴ La traducción del francés al español de esta cita de la *Suite du Merlin* es de Rosalba Lendo.

que le entregue a su hijo cuando nazca. El rey cumple su promesa y el mago se lleva al recién nacido, entregándoselo a Antor para que lo críe. Así pues, por mandato de Merlín, Antor se ocupa de la educación de Arturo sin conocer su origen. El motivo del héroe educado fuera de la corte como resultado de la intervención de un mago que vela porque su destino heroico se cumpla, aparece en muchos libros de caballerías, y tal es el caso del ciclo de *Espejo de príncipes*, donde, por ejemplo, Claridiano y Rosalvira, hijos mellizos del Caballero del Febo y la doncella guerrera Claridiana, son separados de su madre por el sabio Galtenor, quien se presenta convertido en una serpiente gigante para llevarse a los recién nacidos. Galtenor se roba a los niños porque gracias a su magia sabe que sólo le será posible recuperar su reino con la ayuda de Claridiano, futuro héroe. El mago cría a los niños hasta que cumplen los seis años de edad, y cuando eso sucede decide llevarlos al palacio del rey Delfo para que sean educados en una corte. En el camino pierde a Rosalvira cuando ésta se aleja mientras él toma una siesta. La niña es encontrada por un pastor, quien, creyendo que se encuentra perdida, la adopta como hija. Cuando Galtenor entrega a Claridiano al rey Delfo, le hace saber que debe aceptarlo y educarlo como a su propio hijo, ya que en un futuro será el caballero que le restituirá su reino. El rey no duda siquiera en aceptar al niño, pues confía plenamente en las palabras del sabio (Sierra, *Segunda parte*, libro 1, cap. XVI, 70-73).

En la *Tercera parte* el motivo aparece, por ejemplo, cuando el malvado sabio Selagio se roba a cinco niños recién nacidos con el propósito de criarlos como si fueran sus hijos, preparándolos para que, una vez armados caballeros, lleven a cabo la venganza que tiene planeada contra Rosicler y sus amigos por ser los culpables de la muerte de sus parientes gigantes. Dichos niños habían nacido bajo determinado signo y estrella, gracias a lo cual Selagio puede saber que serán de los más valientes del mundo, razón por la que decide raptarlos a

ellos y no a otros (Martínez, *Tercera parte*, libro 1, cap. III). También en la obra de Marcos Martínez, el héroe Rosabel, hijo de Rosicler y Olivia, es robado por orden de un mago cuando acaba de nacer. Una leona lo lleva ante el soldán Artilamio de Niquea con una cédula en la que está escrito su nombre y en la que se indica al soldán que debe tomarlo a su cargo, aun cuando al hacerlo esté criando al mayor enemigo que tendrá. Artilamio, a pesar de la advertencia, adopta al héroe (libro 1, cap. XIII).

Un caso semejante es el de Roselindo, hijo de Heleno, príncipe de Dacia, y de la doncella guerrera Rosamundi. Luego de que Rosamundi pare en secreto a Roselindo, aparece el sabio Lupercio y la engaña, haciéndola creer que la vida del niño depende de él, por lo que debe llevárselo de inmediato. Ella, conociéndolo por mago y sin tener la menor idea de que, en este caso, se trata de uno malvado, acepta y le entrega a su hijo, pidiéndole que lo críe como a buen cristiano. Por supuesto, el mago no cumple su palabra, sino que se lo entrega a los reyes de Prusia (Martínez, *Tercera parte*, libro 2, cap. XIX).

Al hablar de la *Suite du Merlin*, Xiomara Luna señala que una de las cosas que distinguen a esta obra es que va a ser concebida como una narración de conjunto en la que los acontecimientos serán explicados más adelante en el relato. En cuanto a esta preocupación narrativa por justificar los hechos, Merlín resulta ser un personaje indispensable para el autor puesto que es él quien anuncia los eventos futuros y resuelve huecos en la estructura del relato y saltos en el tiempo, haciendo recapitulaciones para dejar todo aclarado (*El Baladro del sabio*, 37). En la *Suite*, el mago funciona, fundamentalmente, como un recurso literario práctico para el autor, pues su papel principal en la obra es el de anunciar los acontecimientos futuros de la historia artúrica que luego serán narrados en las partes posteriores del ciclo *Lancelot-Graal*: el *Lancelot en prose*, la *Queste* y la *Mort Artu*. Merlín, como poseedor privilegiado del

conocimiento global de la historia es la figura tras la que se esconde la del escritor, como lo explica Rosalba Lendo (*El proceso*, 290, 307), ya que es el encargado de ordenarla, prepararla y predecirla. Porque las predicciones del profeta son un elemento coordinador que permite establecer una sólida relación no sólo entre los diferentes episodios de la novela, sino también entre las distintas partes del ciclo artúrico. Así pues, los anuncios ofrecen una percepción de un futuro preestablecido que se concreta en el personaje de Merlín, cuya función principal es predecirlo. Esto mismo sucede con los sabios encantadores en el ciclo de *Espejo de príncipes*, y, muy particularmente, en la *Tercera parte*, puesto que resultan ser personajes clave para la ordenación de los hechos, lo que se analizará más adelante en el apartado que lleva por título “El sabio como elemento ordenador de los acontecimientos de la historia” (capítulo IV).

Ahora bien, en la evolución literaria del personaje, de todos los poderes extraordinarios que posee Merlín, fueron dos los que se mantuvieron de forma más permanente: su poder sobre el espacio y sobre el tiempo, de lo que es capaz debido a su origen demoníaco. Gracias a sus dotes adivinatorias, Merlín alcanzó un rango similar al de los vaticinios de la Sibila clásica; además, se le consideró una autoridad como conocedor de las artes mágicas, y sus profecías fueron fuente de los motivos maravillosos de los libros de caballerías, a la vez que fueron utilizadas para sustentar ideas políticas (Luna, *El Baladro del sabio*, 49).²⁵

La capacidad de Merlín para conocer lo que está sucediendo en lugares alejados de donde se encuentra él en ese momento, es decir, la facultad de

²⁵ Por ejemplo, en el reinado de Alfonso X, Merlín era conocido y sus profecías adaptadas a las circunstancias políticas del momento (véase Bohigas Balaguer, “La visión de Alfonso X”, 383-398).

conocer en la distancia, nos introduce de lleno en el ámbito de los poderes sobrenaturales (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 159).

Como apunta Luna, una de las cosas que más debieron impresionar a la cultura medieval hispánica, definida por su pertenencia a un espacio “representativo” —es decir, un espacio concreto y significativo en el que se organizan las proyecciones del imaginario—, fue el poder de Merlín sobre el espacio, refiriéndose con ello a su capacidad de movilidad extraordinaria, a sus constantes y veloces viajes, sus desplazamientos horizontales y verticales (en ocasiones, y como el mismo mago explica, tenía que estar en el aire por exigencia propia de su naturaleza) (*El Baladro del sabio*, 50). Es gracias a dichos poderes que el personaje de Merlín ofrece numerosas posibilidades narrativas, razón por la cual la construcción espacial de la novela se apoya en el mago y profeta.

Merlín viaja de un lugar a otro con una rapidez y facilidad sorprendentes, convirtiéndose en el viajero más frecuente de *El baladro*. Su conocimiento espacial lo convierte en el mejor estratega, pues, de alguna forma, le permite estar en todos lados a la vez.²⁶ Asimismo, desplazarse a gran velocidad es una forma de vencer el espacio.

La magia de Merlín es, en gran medida, dominio del espacio. Merlín configura los esquemas de espacio y tiempo en los que se moverán los personajes y por los que cumplirán su destino. Ordena y distribuye a los protagonistas de la historia como en un tablero de ajedrez, cuyas reglas sólo él y la Providencia conocen.

(Luna, *El Baladro del sabio*, 82)

Los magos de la *Tercera parte* de Marcos Martínez son poseedores de este mismo poder sobre el espacio y sobre el tiempo; el primero porque son capaces de trasladarse a cualquier lugar del mundo en que se encuentren los caballeros a los que prestan ayuda, apareciendo en el momento en que más se les necesita.

²⁶ Sobre la itinerancia de Merlín véase Luna, *El Baladro del sabio*, 123-131.

En algunas ocasiones se menciona que llegan en vehículos mágicos como carros que viajan por el aire tirados por grifos, o en bateles encantados que navegan solos; pero en muchos otros casos no se dice cuál fue el medio de transporte que utilizaron para llegar de forma tan veloz. Así, su capacidad de transportarse casi instantáneamente da idea del dominio que tienen sobre el espacio. Y el segundo, el poder sobre el tiempo, porque son capaces de adelantarse a los hechos gracias a sus conocimientos del futuro. Además, al igual que el profeta artúrico, es por este poder que los magos de la *Tercera parte* tienen la posibilidad de intervenir para acomodar los acontecimientos de la historia como si acomodaran las casillas de un tablero sobre el que los personajes se mueven, y cuyo fin está en el cumplimiento del destino heroico de los caballeros y el triunfo del Imperio Griego, cristiano y positivo, sobre las naciones paganas y negativas. De este modo, los sabios resultan fundamentales para el eje estructurante de la narración.²⁷

Cuando Robert de Boron hizo de Merlín un instrumento de la Providencia, los personajes, principalmente los sucesivos soberanos (Pendragón, Úter y Arturo), se convirtieron, a su vez, en un instrumento del mago; esto, porque él conoce el alto destino al que están llamados, y por consiguiente es capaz, con su clarividencia, de guiarlos por el camino correcto. La consecuencia de ello es el acatamiento de los monarcas a las decisiones de Merlín (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 108). Así, el control que Merlín ejerce por medio de sus facultades es total.

En la *Suite du Merlin*, de todos los personajes que rodean a Arturo, el rey manifiesta un particular afecto por Merlín, en quien confía ciegamente. El mago aparece como su amigo incondicional, protector y consejero, comportándose, de hecho, como su segundo padre, por lo que Arturo le confía

²⁷ De todo esto se hablará en el capítulo IV.

incluso sus problemas sentimentales y le pide su opinión cuando tiene que elegir a una doncella con la que contraer matrimonio (Lendo, *El proceso*, 198). De ahí que Merlín aparezca también como intermediario amoroso.

De forma semejante, en la obra de Marcos Martínez, los caballeros y doncellas guerreras depositan su confianza en los magos, a quienes consideran sus amigos, pues saben que ellos hacen lo posible para que todo salga bien con su destino. Por ello, se podría decir que los caballeros se subordinan a los magos, acatando sus órdenes sin cuestionamiento alguno, lo que tiene como consecuencia que el héroe se vuelva un instrumento del mago, quien, a su vez, lo es de la Providencia; como se verá más adelante (capítulo III) al analizar con detenimiento a los personajes magos que aparecen en la obra.

Por otra parte, algunos de los magos de la obra de Martínez se sitúan en el mismo caso que Merlín en lo que respecta a una posible connotación negativa dadas las características propias del demonio que poseen, como lo es el poder de cambiar de apariencia y las maravillas que crean. No obstante, y como ya se ha dicho, Merlín logra escapar a la tipología del mago siniestro y maligno porque, como instrumento de la divinidad, está destinado para un papel positivo, con lo que su figura se acerca más a la del sabio bondadoso y simpático. En la *Tercera parte*, por ejemplo, el sabio Lirgandeo, si bien no tiene un origen diabólico como el profeta artúrico, es hijo de un poderoso rey pagano, mientras que Galtenor, además de pagano es gigante. Sin embargo, tratándose de magos que trabajan al servicio de la voluntad divina, toda posible connotación negativa que pudiera llegar a dárseles queda fuera de lugar.

En el caso de la obra de Robert de Boron, autor que, como ya se vio, resulta decisivo en la evolución de Merlín –pues hace de él un personaje novelesco–, el tema de las maravillas creadas por el mago no resulta uno de sus favoritos. El escritor limita las maravillas lo más que puede, desaprovechándolas y describiéndolas con un estilo objetivo, logrando con ello

que pierdan toda su magia. Asimismo, se ocupa de aclarar las actuaciones mágicas del personaje *a posteriori*, arrebatándoles todo su misterio, siendo que, como buen mago, Merlín goza de mantenerse rodeado de un halo de misterio, tanto en su figura como en sus actuaciones (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 105-106). No es éste el caso de la *Tercera parte*, donde la magia de los sabios no tiene más explicación que el haber sido creada por su arte mágica. Además, las descripciones que Martínez hace de las maravillas son sumamente detalladas y entusiastas, lo que refleja una clara intención de sorprender. De modo que el autor le concede una significativa presencia a la magia, como ya se verá.

Por otra parte, en el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* no sólo encontramos una clara herencia de características del personaje de Merlín en los sabios encantadores, tanto en su representación como en los poderes que poseen y en las funciones que desempeñan, sino que también encontramos episodios en los que el mago artúrico es mencionado directamente. Por ejemplo, en la *Segunda parte* de Pedro de la Sierra, se menciona a Merlín cuando Claridiano visita un castillo donde se encuentra el encantamiento del Rey de Arabia. Ahí, el griego descubre a un espantoso monstruo que tiene la capacidad de hablar:

[...] era de cuerpo mayor que un elefante; tenía cubierto de unas duras y pintadas conchas; la cola tenía muy larga y algo gruesa; sostenía su cuerpo sobre cuatro pies, cada uno acompañado de dos largas y agudas uñas; el cuello era de una vara en largo; tenía el rostro de muger; de la cabeza le salían dos estendidos y agudos cuernos; hablaba muy claro y respondía en todas las lenguas que le preguntaban; con nadie quería hazer batalla sin aver procedido demandas y respuestas. Y según Galtenor afirma, dize que el encantado Merlín era el que en aquel animal estava encerrado (*Segunda parte*, libro 2, cap. XXI, 238).

El supuesto Merlín le plantea al héroe un acertijo que éste no logra resolver. Como señala Campos García Rojas, la alusión a Merlín marca un vínculo con la materia artúrica: “Este personaje dota al episodio y a la aventura de prestigio y fama” (“El ciclo de *Espejo*”, 413). Aunque, en realidad, resulta extraño que el famoso mago artúrico aparezca relacionado con un monstruo semejante.

A continuación, en el mismo episodio, se relata la historia del rey de Arabia y la razón de su encantamiento: Damelís, su hija, amaba a Velegrato, duque de Freda, por quien el rey tenía un gran odio. Puesto que su padre se oponía a sus amores, Damelís huye con su amante y ambos se ocultan en una vieja villa muy lejos de la corte. Con la ausencia de la hija, el rey de Arabia se hunde en un profundo sufrimiento, hasta que un día un mago llamado Demofronte le ofrece su ayuda, conduciéndolo al lugar en que se encuentra la princesa, no sin antes hacerle prometer que no la castigará. Sin embargo, el rey no cumple su promesa, pues, al ver a Damelís, enloquece de ira, y sin que nadie pueda detenerlo, la asesina. El mago, en castigo por el crimen cometido, lo deja prisionero de un encantamiento que consiste en que tendrá que lamentarse eternamente.

Cuando Claridiano llega al aposento donde se encuentra el rey encantado, descubre una tumba “toda cubierta de negro y encima d’ella estava un hombre de pálido color, que de rato en rato dava un doloroso suspiro. Causávanlo unas ardientes llamas que debaxo de la tumba salían [...]” (*Segunda parte*, libro 2, cap. XXI, 240-241). El hombre es, por supuesto, el rey de Arabia, quien sufre sin descanso en su pequeño infierno personal; como él mismo le dice al griego, “con muchos tormentos vivo muriendo” (241). De pronto, aparece una doncella de piel amarillenta (como si estuviera muerta), que pretende engañar al héroe para hacer que le entregue su anillo, aquél que el sabio Galtenor le había regalado, y el cual tiene la virtud de protegerlo de cualquier encantamiento. Claridiano se niega, por lo que ella intenta quitárselo

por la fuerza. El griego la llama “falsa maga” y se defiende lo mejor que puede, hasta que, dada la insistencia de la terrorífica doncella, opta por darle una bofetada para que lo deje tranquilo. El torturado rey de Arabia le pide entonces que dé tres golpes en su sepulcro para liberarlo, pero el griego, que ha empezado a sospechar de la falsedad de todo lo que ahí está sucediendo, le pregunta quién es (olvidándose de que en un principio el hombre se había presentado a sí mismo como el rey de Arabia). “[...] dime quién eres”, le dice, “para ver si tu persona fuerça a darte crédito”. A lo que el otro le responde: “– Merlín el infeliz soy [...] nacido en la infeliz Galia, que engañado fui de la que a ti engañar quería. Y bien me puedes dar crédito, que te digo verdad, pues del hazer lo que te digo me viene a mí tanto provecho” (242).

Acerca de este extraño episodio, en el que ahora el rey de Arabia resulta ser el famoso mago Merlín, siendo que en un principio se había dicho que el monstruo que plantea a Claridiano el acertijo era la encarnación del profeta artúrico, y dejando de lado, al mismo tiempo, la historia de Damelís y Velegrato, así como la creación del encantamiento por parte de Demofronte, José Julio Martín Romero comenta lo siguiente:

En este momento la narración es un tanto confusa, ya que parece identificarse al rey de Arabia con Merlín, pero no se explica cómo lo engañó la doncella, de quien no se habla en la historia de Damelís, ni por qué tiene el don de conocer el linaje de Claridiano. Todo ello recuerda más al mago del Rey Arturo. Además, la historia del Rey de Arabia y la tumba de Merlín recuerda al *Baladro del sabio Merlín*.

(*Segunda parte, Guía de lectura*, 49)

Asimismo, puesto que ahora nos encontramos en presencia de Merlín, la doncella a la que se refiere Martín Romero tendría que ser, sin duda, Viviana, aquella que engañó al mago artúrico. Así, Viviana bien podría ser la misma doncella que intenta engañar a Claridiano para que le entregue su anillo mágico, pues, como le dice el rey de Arabia (o el mago Merlín) al héroe:

“engañado fui de la que a ti engañar quería”. Pero, quizá lo más extraño de todo el asunto sea que Pedro de la Sierra haya decidido, de pronto y porque sí, convertir al rey de Arabia en Merlín, realizando un trueque de personajes sin razón coherente alguna.

Por otro lado, la mención más constante que se hace del mago artúrico en el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* es con la Fuente Desamorada o Fuente de Merlín (también conocida como Fuente del Olvido dado que sus aguas tienen la virtud de hacer olvidar a quien bebe de ellas toda pena de amor). En la *Segunda parte*, Pedro de la Sierra dice de ella lo siguiente: “[...] sabed que era de las Fuentes de Merlín, que en aquella selva fabricó, trayendo el agua desde el alto Monte Olimpo” (libro 1, cap. XXIV, 111). Asimismo, en la *Tercera parte* de Marcos Martínez, esta fuente maravillosa es mencionada en varias ocasiones, en las que se subraya la autoría del profeta artúrico.

Es así, pues, que Merlín se encuentra presente en el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros*. Resulta evidente que, dada la herencia de elementos mágicos de la materia de Bretaña, el mago, fundador de todo lo relacionado con la magia en el mundo artúrico, sirviera como modelo para la creación de lo que serían los sabios encantadores de los libros de caballerías hispánicos. Por consiguiente, muchas de sus características se encuentran presentes en el ciclo de *Espejo*, y, muy particularmente, en el caso de la *Tercera parte*, obra que aquí nos interesa. Porque, como bien dice Pinet al concluir su estudio sobre el personaje:

Su figura repercutirá sobre la de cualquier consejero real, mago o sabio. Habíamos dicho que no hay caballero sin rey ni caballero sin dama. Faltó decir: no hay caballero sin Merlín. Un Merlín cubierto de disfraces que lo hacen accesible al mundo hispánico, que lo contradicen y que lo convierten en arquetipo de la imagen del mago en la literatura hispánica desde el siglo XIII. Merlín es un mito dentro del mito artúrico, uno de los

que vive con más fuerza, no sólo en la nostalgia o las letras, sino en el esqueleto mismo de muchos personajes.

(Pinet, *El baladro*, 119)

CAPÍTULO III

LOS MAGOS EN LA *TERCERA PARTE DEL ESPEJO DE PRÍNCIPES Y CABALLEROS*

3.1. LOS DISTINTOS TÉRMINOS QUE SE UTILIZAN PARA NOMBRAR A LOS PERSONAJES MÁGICOS

A pesar de que el personaje del mago o sabio encantador de los libros de caballerías se caracteriza por unas pautas más o menos tópicas en su descripción y en el papel que desempeña, debe tomarse en cuenta que la imagen del mago evoluciona con el tiempo, ya que, según la obra, cada personaje pertenece a una época distinta. Mientras que la literatura artúrica tiene sus raíces en la tradición celta, los libros de caballerías hispánicos, además de tomar aspectos de las fuentes bretonas, lo hacen también de la materia clásica. Asimismo, la ideología religiosa influyó en la redefinición de los magos, de modo que el personaje sufrió dos cambios significativos con el paso de la narrativa artúrica al libro de caballerías hispánico: “se hizo más humano y sus poderes se explicaron desde una perspectiva más racionalista, y, a veces, se llegó a subrayar que tales conocimientos eran permitidos por la divinidad” (Sales Dasí, *La aventura*, 79). Es por ello que, en la tradición peninsular, los poderes de los sabios, aun cuando sean muy notables, aparecen limitados por la Providencia o por el propio escritor. Por consiguiente, lo más probable es que para los escritores de libros de caballerías representara un problema utilizar los términos *magos*, *bruja* o *hechicero*, dada su posible connotación negativa, vinculada, incluso, con el mismo demonio, según la ideología religiosa.

En el caso de la *Tercera parte del Espejo de príncipes y caballeros*, Marcos Martínez define a sus personajes mágicos como individuos aficionados al estudio, a través del cual pueden tener acceso a ciertos conocimientos sobrenaturales; de ese modo establece que se trata de una magia de carácter científico.²⁸ Así, encontramos que, dado el origen libresco de sus poderes —el cual se subraya constantemente a lo largo de la obra—, el término *sabio* se refiere a personajes que dominan gran número de conocimientos,²⁹ por medio de los cuales pueden adquirir capacidades extraordinarias que los sitúan en un nivel superior al del resto de los personajes.³⁰

Cuando a Merlín se le dedica el apelativo de *sabio* no se quiere ponderar únicamente su bagaje clerical, sino también el dominio de cualquier tipo de saber (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 159). En *El baladro del sabio Merlín* hay dos tipos de referencias al personaje con la palabra *sabio*, como lo explica Simone Pinet: “El primer tipo es el que tiene que ver con la idea de conocimiento, de sapiencia, habilidad, inteligencia o erudición. El segundo tipo se relaciona con las ideas de previsión, precognición, presentimientos, pronósticos, prenoción, conjetura y, por supuesto, profecía” (*El baladro*, 98). Asimismo, la autora señala que es importante tomar en cuenta que Merlín es sabio en tanto que es hombre, ya que los puntos de referencia para caracterizarlo de ese modo son los hombres y no diablos o el mismo Dios,

²⁸ Sobre esto y acerca del tipo de poderes extraordinarios de los sabios se hablará en el siguiente apartado: 3.2. Tipos de magos.

²⁹ De acuerdo con Sebastián de Covarrubias, *sabio* es “El que tiene inteligencia de las cosas, de allí sabiduría” (*Tesoro de la lengua*, s.v. “sabio”).

³⁰ Este tipo de magia, presentada como una ciencia aprendida, aparece desde el *Amadís de Gaula*, donde, por ejemplo, se dice que Apolidón, creador de los encantamientos de la Ínsula Firme, aprendió su magia “[...] dándose a las ciencias de todas artes con el su sutil ingenio, que muy pocas veces con la gran valentía se concuerda, tanto dellas alcanzó, que así como la clara luna entre las estrellas, más que todos los de su tiempo resplandecía, especial en aquellas de nigromancia, maguer que por ellas las cosas impossibles parece que se obran” (Rodríguez de Montalvo, *Amadís*, t. I, 657).

contra quien se hace la caracterización de adivino, puesto que es Él quien le ha otorgado el don de conocer el futuro.

En este sentido, así como Merlín, los del *Espejo de príncipes y caballeros* son *sabios* en las artes mágicas en tanto que las dominan, y las facultades extraordinarias de las que son poseedores se relacionan directamente con su saber; son seres super-dotados pero humanos. Por ejemplo, de Artemidoro se dice, desde la *Primera parte*, que es “un grande sabio en el arte mágica” (libro 1, cap. XV, 112). De Lirgandeo se señala que fue muy “dado al arte mágica, en la qual salió tan sabio que en su tiempo no uvo quien se le igualasse” (*Primera parte*, libro 1, cap. XVI, 117). Y de Galtenor, en la *Segunda parte*, donde aparece por primera vez, se menciona que conoce el futuro gracias a su “arte mágica, que d’ello gran sabio era” (libro 1, cap. XVI, 70-71). Y ya en la *Tercera parte*, se dice que Navato es “en las artes mágicas sabidor” (155va, II, 17).³¹ Mientras que en el “Prólogo al lector”, cuando Martínez, como personaje dentro de la obra, conoce la morada del sabio de Anglante, donde abundan las maravillas, como una gran esfera en la que es posible observar lo que está ocurriendo en el mundo entero, el escritor, admirado ante los conocimientos de Anglante, lo llama “sapiéntísimo sabio”. Por su parte, Anglante menciona a la célebre Medea, “en todas las artes reina”, y, al referirse a su “sobrado saber”, la llama “gran sabia”.³²

En la *Tercera parte* aparecen también dos sabios malignos: Selagio y su maestro Lupercio, los principales antagonistas de la obra. Al igual que los personajes mencionados arriba, ellos también son *sabios* puesto que son dueños

³¹ De todas las citas de la *Tercera parte*, en adelante solamente se indica entre paréntesis el folio, el libro (en romanos) y el capítulo (en arábigos).

³² Puesto que en el original de la *Tercera parte*, en el “Prólogo al lector” los folios no están numerados, mientras que la edición moderna, de Axayácatl Campos García Rojas, se encuentra en proceso de publicación, no es posible dar la referencia exacta de los ejemplos citados. Por consiguiente, en adelante solamente se indica entre paréntesis “Prólogo al lector” cuando se remite a éste.

de gran cantidad de conocimientos y facultades que les confieren una condición elevada. En consecuencia, a lo largo de la obra son llamados *sabios*, excepto en una ocasión, de la que se hablará más adelante. No obstante, aunque *sabios*, Martínez utiliza distintos calificativos para subrayar su condición de malvados. Así, encontramos que a Selagio se le llama “maldito” (144ra, II, 13), “invidioso basilisco” (155va, II, 17) y “falso” (67va, III, 26), mientras que a Lupercio, “uno de los mayores sabios del mundo” (106ra, I, 30), se le llama “traidor” (160ra, II, 19), “perverso” (162ra, II, 20), “invidioso” (22vb, III, 10) y “mortal y gran enemigo” (2vb, III, 1).

Los sabios positivos los reconocen como *sabios*, sin embargo, al ver su maldad manifiesta, consideran que no es el nombre con el que deberían ser llamados: cuando Lirgandeo captura a Selagio con ayuda del caballero Rosabel, declara lo siguiente: “[...] Estoy tan escarmentado de los engaños en que me he visto, que no sé de quién pueda fiar: y lo que más pena me da es que tanta maldad ande sola entre los sabios, que avían de ser luz y guía del mundo con su vida”. Y enseguida juzga que Selagio es un sabio “indigno d’este nombre” (95ra, I, 26).

Ahora bien, en la *Tercera parte* encontramos el término *magos* tan sólo en tres ocasiones. La primera es en el “Prólogo al lector” (donde el tiempo narrativo sitúa la acción en un futuro muy lejano al del tiempo en que se desarrolla la historia de los caballeros griegos), cuando el mismo Marcos Martínez, como personaje de ficción, se encuentra con Selagio. A éste se le describe como un hombre anciano “con una catadura más infernal que humana”, que sale de un agujero en el suelo junto con unas “temerosas llamas que a las del infierno parecían”. En un primer momento, Martínez lo llama “infernal sabio”, pero, casi enseguida, Lirgandeo y Artemidoro lo llaman *magos*, mientras que el autor los nombra a ellos “nobles *sabios*”. Y un poco más

adelante, el sabio de Anglante utiliza los términos *magos* y *villanos* en el mismo párrafo para referirse al “gran enemigo de los griegos”, el “falso” Selagio.

Así, en cuestión de sólo unas cuantas líneas, Martínez emplea calificativos distintos para referirse a los personajes mágicos, estableciendo una diferencia muy clara entre ambos: en este caso, los *sabios*, Lirgandeo y Artemidoro, son los buenos, los que actúan al servicio del mismo Dios, quien los ha enviado para salvar de la muerte a Martínez, en respuesta a sus plegarias, ya que, al verse en peligro ante la amenaza del malvado mago, el escritor había invocado al “Verbo Divino” y “recto juez”. Por el contrario, Selagio, que parece haber salido del mismo infierno, según la forma en que hace su aparición, y quien es el antagonista por excelencia de los héroes y, por consiguiente, de los sabios que los protegen, es el que lleva el calificativo de *magos*, lo que le da una connotación negativa tanto al personaje como al término. En este sentido, queda establecida la oposición entre *sabio* y *magos*, igual a *bien* y *mal*.

En su *Tesoro de la lengua castellana*, Sebastián de Covarrubias define *magos* (s.v.) de la siguiente manera:

Esta palabra es p[er]sica, y vale tanto como sabio o filósofo. Los magos que vinieron guiados de la estrella de hazia las partes orientales a Belén, a adorar al niño Dios, Redentor Nuestro, en algunas partes se llaman reyes, por quanto en aquellas provincias lo eran los sabios, y assí éstos no eran encantadores, como en otra sinificación se llaman magos los que por arte mágica, ayudados del demonio, permitiéndolo Dios, hazen algunas cosas que parece exceder a la ordinario de la naturaleza. Tales fueron los magos de Faraón, y son todos los que usan el arte mágica, condenada y reprovada.

Siguiendo la definición de Covarrubias, podemos suponer que a Selagio se le llama *magos* en el “Prólogo al lector” porque para ese momento su maldad ha superado ya incluso los límites del tiempo narrativo, ya que se encuentra a cientos de años de distancia del tiempo en que tuvo lugar la historia. Pues “este

magos como en la vida de los príncipes griegos les fuese muy enemigo, procurando los traer continuo a la muerte, no se contentó el *villano* de seguirlos en vida, sino también en muerte [...]” (las cursivas son mías). Así pues, hace cientos de años que el evento que fue el motivo de su venganza sucedió, y, por tanto, los príncipes griegos, a quienes estaba dirigida, están muertos, pero aún así, el deseo de perjudicarlos persiste en Selagio, por lo que se encarga de mantener ocultos los libros en los que está escrita la crónica de sus hazañas caballerescas. A lo largo de la obra se le llama *sabio* porque en su caracterización se equipara a los demás sabios, los positivos; sin embargo, como el mismo Lirgandeo declara, es “indigno d’este nombre”, por lo que ahora, en el “Prólogo al lector”, trescientos años después, Selagio, cuya maldad ha sobrepasado el tiempo narrativo, ya no puede ser llamado ni por equivocación *sabio*, por lo que debe ser nombrado con un calificativo que vaya de acuerdo con su negatividad.

La segunda ocasión en la que encontramos el término *magos* es cuando Claridiano entra al castillo donde está el encantamiento de la princesa Roselia. Ahí, cae dentro de una “honda choça, llena de mil savandijas, y ponçoñosos animales”, en la que hay una ventana por la que se asoma “un hombre muy anciano, más negro que el humo” que se burla de él. A éste se le llama *magos* cuatro veces, una de ellas agregándole el adjetivo “infernál” (63rb, 63vb, III, 25). Hasta aquí podría establecerse que el término *magos* se está utilizando con el fin de señalar que se trata de un personaje maligno, digno habitante de aquella “pestilencial morada” que constituye una prueba mágica de gran peligro para el héroe. No obstante, tan sólo unas líneas adelante y en el mismo folio (63vb), el personaje es llamado ahora *sabio*, con lo que la distinción entre *sabio* y *magos* establecida en el “Prólogo al lector” se pierde.

Por último, encontramos el uso del término *magos* en el siguiente episodio, donde a Lirgandeo, Artemidoro y Navato se les define primero como

“prudentes *sabios*”, pero sólo unas cuantas líneas adelante se les dice “prudentes *magos*”, y casi enseguida, con una diferencia de un párrafo, se les vuelve a llamar “*sabios*” (67rb-67va, III, 26). ¿Se trata entonces de una confusión por parte de Martínez o de un simple descuido?

En cambio, el término *mágico* se utiliza en varias ocasiones para referirse a objetos fabricados por las artes de los sabios, como anillos que protegen a quien lo porte del efecto de cualquier encantamiento, coronas que transforman la apariencia del que la lleva puesta y poderosas armas que le facilitan al héroe la obtención de la victoria. Mientras que *encantado* se emplea cuando se habla de los bateles que los sabios mueven a la distancia para guiar a los caballeros al lugar de la aventura (“el navío encantado de los tres animosos príncipes, Rosicler, y Meridián, con el heroico troyano” [44vb, I, 10], el cual les había enviado el sabio Artemidoro; “Assí salió el valeroso Heleno de Francia [...] y en llegando a la marina halló su encantado batel que lo engolfó de suerte en alta mar” [43vb, I, 9]); o bien, cuando un personaje se encuentra bajo el efecto de un encantamiento (*encantado*: “sin entendimiento” y con la “mente enagenada”).

Campos García Rojas apunta que en la tradición peninsular del siglo XVI, el personaje del mago no suele ser de naturaleza sobrenatural, o, al menos, no es clara la distinción. Los términos con que se le nombra: *magos*, *encantador* o *sabio*, no necesariamente hacen referencia a un mundo feérico, sino a seres de una naturaleza más bien humana que han adquirido ciertos conocimientos extraordinarios por medio del estudio y el desarrollo intelectual. Es por ello que “incluso el empleo de los términos resulta confuso para los mismos autores de los libros de caballerías” (“Nunca le plugo”, en prensa).

Con base en esto, lo más probable es que Marcos Martínez prefiriera limitarse a hacer uso del calificativo *sabio* a lo largo de prácticamente toda la

obra con tal de no meterse en problemas con las ideas religiosas de la época, por lo que lo aislado del uso del adjetivo *magos* no sería casual. No obstante, el empleo de estos términos sin una distinción precisa en los casos recién citados indica que, a fin de cuentas, el autor no tenía muy clara la diferencia, o al menos no como para tener el cuidado de no utilizar ambos calificativos para referirse al mismo personaje y con una diferencia de sólo unas líneas. En consecuencia, se puede decir que, en el caso de las situaciones mencionadas, se trata de una confusión.

Cabe señalar que Martínez no utiliza en ningún momento el calificativo *encantador*, quizá porque eso daría a sus personajes una imagen negativa, lo mismo que cuando usa *magos* con la intención de señalar la maldad del personaje, pues, siguiendo la definición de Covarrubias, los *encantadores* son los “maléficos, hechizeros, magos, nigrománticos; aunque estos nombres son diferentes y por diferentes razones se confunden unos con otros” (*Tesoro de la lengua*, s.v. “encantadores”).³³ Por ello, al escritor más le vale dejarlos como *sabios* en cuanto a una magia de carácter científico, es decir, como personajes que tienen derecho a poseer poderes sobrenaturales, puesto que los han adquirido a través del estudio.³⁴

³³ Término que, por ejemplo, le viene como anillo al dedo a Arcaláus el Encantador, tratándose del principal antagonista del *Amadís de Gaula* (el personaje es mencionado por primera vez en el libro 1, cap. XVIII).

³⁴ En su trabajo acerca del mago como antagonista del héroe caballeresco, Luzdivina Cuesta Torre apunta que, entre los términos empleados en el *Quijote* para referirse a los “malignos encantadores de los muchos envidiosos” de los que el caballero manchego dice ser perseguido, están el de *encantadores* (utilizado treinta y cinco veces en masculino singular, dos en femenino y sesenta y cuatro en plural) y *magos* (tan sólo cuatro veces); también se usa *mágicos*, *hechiceros* y *nigromantes*, pero menor número de veces, así como los adjetivos *malos*, *malandrines*, *perversos*, *envidiosos* y *malignos* en muy pocas ocasiones. Mientras que *sabios* es usado cuarenta y cinco veces en masculino singular, nueve en plural y cuatro en femenino singular, y se emplea más bien para referirse a personajes positivos, como es el caso del mismo Lirgandeo, mencionado en la segunda parte, cap. XXXIV (“Don Quijote y otros caballeros”, en prensa). Por consiguiente, y dadas las cifras, podemos suponer que Cervantes tenía una idea más clara de la diferencia entre los términos *magos* y *sabio*.

En mi estudio, utilizaré los términos *sabio* y *magos* por igual dado que hoy día el segundo no implica una connotación negativa, sino que simplemente se refiere a una persona “versada en la magia o que la practica” (Real Academia Española, *Diccionario de la Lengua Española*, s.v. “magos”), por lo que se equipara al significado que Martínez da a *sabio* en su obra.

3.2. TIPOS DE MAGOS

Aun cuando los magos que intervienen en la *Tercera parte del Espejo de príncipes y caballeros* tienen características muy semejantes en su descripción y en el papel que desempeñan, entre ellos existe una serie de diferencias a partir de las cuales es posible establecer categorías. Estos sabios poseen toda una variedad de poderes extraordinarios: saben lo que sucederá en el futuro; tienen la facultad de conocer en la distancia, es decir, de saber lo que está sucediendo en lugares alejados de donde se encuentran ellos en ese momento; son capaces de crear encantamientos y de fabricar objetos con virtudes mágicas; y pueden convertirse en diversos animales. Todas estas habilidades nos introducen en el ámbito de lo sobrenatural y bien podrían ser indicio de que la naturaleza de estos personajes es distinta y superior a la humana. Sin embargo, en esta obra nos encontramos ante una magia de tipo científico, pues se dice que los sabios aprendieron las artes mágicas por medio del estudio; de ahí que el origen libresco de éstas se subraye constantemente y que su poder aparezca limitado por la Providencia o por el escritor.

Como bien apunta Luzdivina Cuesta Torre, “la magia de los libros de caballerías reviste, con algunas excepciones, un carácter científico y no satánico”, lo que responde, seguramente, a que los autores querían dejarla libre de una posible imagen negativa. Asimismo, la autora señala que las distintas

posturas de los escritores frente a la magia condicionan la presencia y características de la figura del encantador. Por consiguiente, esta apreciación positiva de la magia en la mayor parte de los libros de caballerías se manifiesta en el predominio de los magos bondadosos sobre los malignos tanto en número como en protagonismo (“Don Quijote y otros caballeros”, en prensa).³⁵

En la *Tercera parte* se puede establecer que los sabios dominan tanto el saber libresco como las artes mágicas, y la posesión del primero facilita la adquisición de las segundas: sus poderes se relacionan directamente con su saber. Es decir que, a través de su dedicación al estudio, pueden obtener facultades sobrehumanas que les permiten ponerse en contacto con un mundo remoto e inaccesible para el común de los mortales, o sea, el mundo de la magia, alcanzable sólo para quienes tienen cierto nivel intelectual, y gracias a lo cual se sitúan muy por encima del resto de los personajes, lo que establece entre éstos y aquellos una diferencia de grado, más no de naturaleza, pues, ante todo, son humanos.³⁶ Así, estamos en presencia de una magia definida como arte o ciencia aprendida, lo que confirma el intento de los autores de libros de caballerías por darle una imagen más racional a la magia.

Pero antes de pasar a la clasificación de los magos de la obra de Martínez, señalaré algunas de las semejanzas que los definen como un mismo tipo de personaje. La primera es su aspecto físico. Al respecto, Sales Dasí apunta que, aunque las posibilidades sean numerosas, la descripción física del mago o maga tiende a resaltar la imagen venerable cuya experiencia y sabiduría

³⁵ A pesar de que entre los magos de los libros de caballerías existen muchas semejanzas, debe tomarse en cuenta que, por ejemplo, Urganda la Desconocida del *Amadís* y Lirgandeo y Artemidoro, pertenecen a épocas distintas, además de que cada autor da a su personaje un tratamiento propio, aun cuando esté partiendo de un mismo modelo. De modo que, y como lo explica Emilio José Sales Dasí, el tipo de magos depende del proyecto autorial de cada escritor y del contexto histórico y literario en que se sitúe el personaje (*La aventura*, 79).

³⁶ A diferencia de Merlín, cuyos poderes extraordinarios provienen de su naturaleza mitad demoníaca, así como del don de conocer el porvenir que le ha otorgado el mismo Dios para hacer de él su servidor.

se corresponden con su edad avanzada;³⁷ esto porque la sabiduría es una virtud de la vejez. De modo que los rasgos más repetidos son los cabellos blancos y la barba larga y blanca también. De muchos de ellos se dice incluso que se apoyan en un báculo o bastón para caminar. La ancianidad de éstos es, en algunos casos, exagerada.

En la obra en cuestión, la mejor forma de reconocer a un sabio según su aspecto físico es por su ancianidad. Por ejemplo, en el “Prólogo al lector”, Marcos Martínez, como personaje dentro de la historia, identifica a Selagio como hombre sabio simplemente por el hecho de que es viejo: “[...] vi [...] un hombre anciano [...] sabio”. Lo mismo a Anglante, a quien el escritor reconoce como sabio desde el momento en que lo ve, basado en su venerable vejez: “con concertado passo [bajó por una escalera] un anciano sabio” (“Prólogo al lector); al igual que a Lirgandeo y Artemidoro. En el episodio del encantamiento de la Tienda de los Amantes, cuando Nicostrato, su creador, aparece, todos los presentes lo identifican al instante como sabio: “apareció un anciano, que todos entendieron que era el sabio [aquel que creó el encantamiento]” (34ra, III, 15). Por su parte, el sabio Navato es descrito como “un hombre cano, la barva hasta la cinta y un junco en la mano” (74rb, I, 17). Mientras que Selagio es “un anciano hombre, en su manera y talle sabio” (94vb, I, 26).

En la *Primera parte* de Diego Ortúñez de Calahorra, Artemidoro es presentado como “un hombre, al parescer muy viejo, y la barba muy blanca hasta la cinta, y con un báculo en la mano, que su honrrada presencia le declarava por sabio” (libro 1, cap. XXXI, 268-269). Lo mismo Galtenor, quien, aunque gigante, es reconocido como sabio por sus barbas y cabellos blancos, además de que viste con ropas de Estado, puesto que es señor de un reino

³⁷ Para la caracterización física de los magos y magas de otros libros de caballerías, véase su libro *La aventura caballeresca*, 79-80.

(*Segunda parte*, libro 2, cap. VIII, 182); y en la *Tercera parte*, este mismo sabio le habla a Claridiano de su “vejez cansada” (18vb, IV, 7).

Otro elemento recurrente en la caracterización de los magos es su condición solitaria, que los hace aislarse del resto del mundo, viviendo muy lejos de las ciudades en lugares remotos cuya ubicación exacta muchas veces se desconoce. En opinión de Sales Dasí, el aislamiento voluntario de los magos resulta sorprendente si se toma en cuenta que muchos de los personajes dotados con poderes mágicos pertenecen a la realeza –como la reina Julia, Lirgandeo y Galtenor–, o tienen una posición social privilegiada. Esto se debe a que, en el Medioevo, había la tendencia, en diferentes países y culturas, de atribuir las actividades mágicas a extranjeros o individuos al margen de la sociedad, lo que estuvo de acuerdo con la literatura caballeresca, donde los magos se inclinan a llevar una existencia cercana a la del salvaje, cambiando los lujos por una vida más austera (*La aventura*, 80). El autor también señala que la causa de este exilio puede encontrarse en un deseo de independencia total, aunque en la mayoría de los casos se trata de una decisión muy parecida a la que impulsa al ermitaño a refugiarse en la floresta, quien se aleja de la sociedad en una “búsqueda espiritual”: la soledad para el eremita se convierte en la situación más adecuada para establecer un diálogo más íntimo con Dios; “de manera idéntica, aunque con una finalidad menos religiosa, los magos anhelan la soledad para dedicarse al estudio y a perfeccionar sus conocimientos mágicos y astrológicos” (Sales Dasí, *La aventura*, 81).³⁸

Así, encontramos que, desde la *Primera parte* del ciclo, se menciona que Artemidoro “abita en una ínsula, que con estar bien cerca de aquí, en medio deste mar, jamás por nadie contra su voluntad pudo ser hallada” (*Primera parte*, libro 1, cap. XXX, 265) –lo que recuerda a la Ínsula No Hallada de

³⁸ Véase también Río Noguera, “Figuras al margen”, 147-161; Campos García Rojas, “La infanta Melía”, 135-144, “Nunca le plugo”, en prensa.

Urganda la Desconocida. El único caballero al que se le permite conocer la isla del sabio, es Rosicler, quien es guiado a ella por Calinda, hija de aquél, en un batel encantado conducido a la distancia por arte de magia. La embarcación se detiene de súbito en medio del mar, ante lo que Rosicler se desconcierta, pues ahí no hay nada más que agua. Mas, de repente, ve “delante de sí una pequeña ínsula, la más fresca y enarbolada que en su vida visto uviesse [...] muy espantado de ver tan estraña maravilla, que donde todo avía visto que era mar viesse agora aquella ínsula [...]” (libro 1, cap. XXXI, 267). En la isla hay hermosos palacios cuya vista lo dejan “muy maravillado, paresciéndole más paraíso terrenal que ínsula marina” (libro 1, cap. XXXI, 269).³⁹ Artemidoro habita en esa isla apartada y llena de maravillas para poder dedicarse por completo al estudio.

De Lirgandeo también se dice que habita en una isla: “la ínsula Rubia, ques en el mar Bermejo, y toma este nombre el mar porque toda aquella tierra es colorada. [...] Y la mayor parte del tiempo vivía en aquella su ínsula, por ser muy aparejada para su arte y estudio” (*Primera parte*, libro 1, cap. XVI, 117).

En la *Tercera parte*, se menciona que Selagio vive en la Isla Encubierta, de la cual “dízese que nunca la vio nadie, después que él vive en ella” (4ra, I, 2). Y más adelante, cuando planea su venganza contra los príncipes griegos, “anduvo echando sus signos y conjuros, para saber en qué puesto estaría mejor, para vengarse, y darse más a las artes, y vino a alcançar, que en la Isla

³⁹ Como apunta José Manuel Martín Morán, “los aspectos maravillosos del relato caballeresco, de un modo u otro, tienen que ver con las islas” (“Tópicos espaciales”, 287). Véase también Cacho Blecua, “Introducción”, 169-171; Rodilla, “Libros de viajes”, 235; y Lida de Malkiel, “La visión de trasmundo”, 412-416. La isla como lugar de magia también está presente en la materia Artúrica (Cuesta Torre, *Tristán de Leonís*, 251-252, n. 288). Por otra parte, una alternativa mágica a la isla es la cueva (“Tópicos espaciales”, 287). Por ejemplo, en las *Sergas de Esplandián*, la infanta Melía vive en una cueva (Rodríguez de Montalvo, *Sergas*, 557-558). O en el mismo ciclo de *Espejo de príncipes*, en la *Primera parte*, la sabia Oligas habita en una cueva (libro 2, cap. XXVI), mientras que en la *Tercera parte*, se dice que la morada del sabio de Anglante se encuentra en el interior de una cueva (“Prólogo al lector”).

Defendida” (5ra, I, 3), donde puede concentrarse en el estudio de las artes mágicas.

Así pues, en las islas, los sabios pueden desarrollarse plenamente como tales, dedicándose libre y completamente al estudio, pues el aislamiento que este espacio les ofrece es ideal para el caso. En este sentido, la isla constituye el espacio de revelación del mago.⁴⁰

Ahora bien, una clasificación de los magos que aparecen en la *Tercera parte* de acuerdo con los parámetros de protagonismo y función narrativa, permite establecer la siguiente tipología:

- MAGOS PROTAGONISTAS: los que desempeñan una serie de cargos en la obra que los convierte en personajes importantes e incluso esenciales para el trazado de la estructura de la narración. De esta categoría se desprenden dos sub-categorías: - AYUDANTES Y AMIGOS DE LOS HÉROES

- ANTAGONISTAS

- MAGOS ACCESORIOS: aquellos cuya presencia se limita a un episodio en específico, de modo que la función narrativa que cumplen es incidental, es decir, sólo tiene importancia en ese episodio o capítulo.

Establecidas las categorías, pasemos ahora al análisis de los personajes.

3.2.1. MAGOS PROTAGONISTAS

3.2.1.1. AYUDANTES Y AMIGOS DE LOS HÉROES

Los magos que pertenecen a esta categoría son Lirgandeo, Artemidoro, Galtenor y Navato, los principales benefactores y amigos incondicionales de

⁴⁰ La isla como espacio propicio para el desarrollo de quienes saben de artes mágicas está presente desde la tradición clásica: Circe habita en una isla.

los héroes. Lirgandeo y Artemidoro son presentados desde la *Primera parte* del ciclo. Del primero, Ortúñez de Calahorra nos dice que es hijo del poderoso Orixergues, rey de los persas y soldán de Babilonia, quien “por su gran poder en toda la paganía era nombrado y muy temido” (*Primera parte*, libro 1, cap. XVI, 116). No obstante, su paganismo no lo convierte en negativo, pues Lirgandeo es un personaje completamente positivo: todas sus acciones están orientadas a hacer el bien, y al ser ayudante de los príncipes griegos se pone al servicio de una causa justa, lo que contrarresta toda posible connotación negativa que pudiera dársele. De hecho, en el texto se señala que el sabio se convierte al cristianismo: “El sabio Lirgandeo tenía cuidado del Donzel del Febo y de Brandizel, y mostráuales todo quanto un hombre les podía mostrar, salvo que como él fuesse pagano, ansí lo fueron ellos, aunque presto vino tiempo que salieron todos de aquel error” (*Primera parte*, libro 1, cap. XVIII, 135). El resultado de la conversión de Lirgandeo se ve manifiesta también en la *Tercera parte* en ocasiones en las que el mago encomienda a Dios a los caballeros: por ejemplo, en una carta que envía a Heleno de Dacia, escribe: “*El que rige el mundo sea en tu guarda, y te de fuerças para sufrir lo que te está esperando*” (43vb, I, 9).

Por su parte, Artemidoro, si bien no pertenece a la realeza como Lirgandeo, sí goza de una posición social privilegiada, pues es señor de una isla en la que hay palacios y abundan las maravillas.

Después tenemos a Galtenor, quien aparece por primera vez en la *Segunda parte* de Pedro de la Sierra, y es señor de la isla de Arginaria, reino que le es arrebatado por un gigante, y que recuperará con ayuda de Claridiano. Galtenor se distingue del resto de los sabios positivos de la obra porque es un gigante. En la Edad Media el gigante forma parte del repertorio de seres maravillosos cuya desmesura física les acerca a la monstruosidad. Los escritores de libros de caballerías los utilizaron en sus ficciones

fundamentalmente como adversarios del héroe y como contraste simbólico de los valores encarnados por este último. El gigante es todo lo opuesto al caballero: dado que el primero es bien parecido, cortés y mesurado, el segundo es feo, poseedor de una desmesura tanto física como moral y de una gran brutalidad, pues su fealdad externa debe reflejar su comportamiento social y religiosamente inaceptable. En pocas palabras, los gigantes son la personificación de la soberbia, y, puesto que lo que son está en conflicto con la moral cristiana, es muy común que en la literatura caballerescas se les sitúe en el bando religioso de los paganos (Sales Dasí, *La aventura*, 103-104).⁴¹ Pero no todos los gigantes son malos. En el *Amadís*, por ejemplo, está Gandalac (Gandalás, Gandalaz) el gigante que rapta a Galaor cuando éste es apenas un niño y lo entrega a un ermitaño de santa vida para que lo críe, y el cual “no era tan fazedor de mal como los otros gigantes; antes era de buen talante” (Rodríguez de Montalvo, *Amadís*, t. I, 267); o la esposa del malvado gigante Bandaguido, “una giganta mansa de buena condición” que, con su piedad, trata de remediar a los cristianos a los que su esposo se empeña en destruir (t. II, 1130). Y en el mismo *Espejo de príncipes (Tercera parte)*, aparece otro gigante bueno llamado Brandafidel, hijo del malvado Fangomadán, quien, a diferencia de su padre, es noble y cortés, lo que le vale la amistad de los griegos (I, 2).

En el caso de Galtenor, su papel positivo se hace evidente desde que es presentado en la *Segunda parte*, pues se trata de un sabio que actúa en favor del Imperio Griego, fiel protector y principal benefactor de uno de los héroes más importantes de la obra, Claridiano.

Por otro lado, cabe destacar que, tanto Lirgandeo como Galtenor son capaces de convertirse en animales. El primero se transforma en grifo

⁴¹ Para el tema del gigante como antagonista de los caballeros, véanse los trabajos de Luna, “El gigante ausente”, en prensa; y González, “Tipología de los personajes”, 839-840.

(“Prólogo al lector”), y el segundo toma la figura de “una serpiente muy grande y espantosa” (*Segunda parte*, libro 1, cap. VIII, 38). En cuanto a la metamorfosis de Galtenor en serpiente, lo que en algunos contextos habría sido interpretado como un poder diabólico, “se asume en los textos caballerescos como un medio fantástico que les permite a los magos conseguir distintos efectos” (Sales Dasí, *La aventura*, 83). Con base en esto, nuestro sabio queda libre de interpretaciones negativas, pues, a pesar de convertirse en serpiente, animal que en la tradición cristiana figura como el símbolo del mal,⁴² es evidente que su metamorfosis tiene un objetivo: permitirle raptar a los hijos del Caballero del Febo sin que su verdadera identidad sea conocida, rapto que, además, se justifica porque lo hace con el fin de recuperar en un futuro su reino perdido, ya que “alcanzó por su arte mágica, que d’ello gran sabio era, no podía cobrar su isla sino por medio del dicho doncel que la emperatriz avía de parir, a cuya causa los robó como ya se os ha contado, los dos niños rezién nacidos” (*Segunda parte*, libro 1, cap. XVI, 70-71).

Navato es el único sabio de esta categoría que es una creación de Marcos Martínez, y es presentado como el principal auxiliar de Heleno de Dacia. En la *Tercera parte* son varios los caballeros con un papel protagónico, por lo que el escritor se ve en necesidad de crear un nuevo sabio para cubrir las demandas de tantos héroes. El Caballero del Febo es el principal protegido de Lirgandeo, mientras que su hermano Rosicler lo es de Artemidoro, y su hijo Claridiano de Galtenor, por lo que ahora toca también al príncipe daciano, que en la obra de Martínez tiene un papel a la par de importante que aquéllos, tener un sabio que lo apadrine. Sin embargo, el hecho de que cada uno de estos cuatro sabios tenga

⁴² Como apunta Carlos Alvar, desde que Eva comió la fruta prohibida que le ofrecía la serpiente, la Iglesia no ha dejado de considerar a este animal como uno de los más claros representantes del mal. Así, según la tradición cristiana, la serpiente es uno de los seres malditos, símbolo de Satanás (“Prólogo”, xi).

favoritismo por un héroe en particular, no significa que no apoyen a otros caballeros; de hecho, su ayuda está dirigida a todos los caballeros y doncellas guerreras del Imperio Griego en general, así como a sus amigos de otras naciones.

El “discreto y antiguo” sabio Navato (74ra, I, 17) aparece por primera vez luego de que Heleno vence dos pruebas mágicas que él le impone para que pueda ganarse las armas de Bruto. El sabio se presenta, y luego de explicarle al daciano qué es lo que le conviene hacer ahora, le dice: “[...] a Dios vayas encomendado, que yo mire por tus cosas como padre [...]” (73va, I, 17). El hecho de que Navato mencione a Dios la primera vez que entra en escena, señala que se trata de un sabio positivo al servicio de la divinidad.

Así pues, estos cuatro sabios son los representantes mágicos de las fuerzas del bien, y su papel como auxiliares de los héroes representa para ellos un deber: cuando Navato ofrece su ayuda a los emperadores de Roma para aliviar el sufrimiento de la hija de éstos, declara: “[...] Nabato, ya me conoceréis por el nombre, con dezir esto cumple, con la obligación que os devo, como a mis señores, y leal vassallo” (74rb, I, 17).⁴³ Por su parte, Lirgandeo envía una carta a Heleno que comienza así: “*Andando con la obligación que reconozco tan de atrás a tu padre y a ti valeroso príncipe, ocupado como más mostrarlo conforme a tu gusto [...]*” (43vb, I, 9).

Y puesto que su labor como auxiliares incluye a un amplio número de personajes, los sabios se muestran siempre muy ocupados, como deja ver Navato: “[...] Y porque tengo mucho qué hazer, y todo en vuestro servicio, no puedo detenerme, ni ver a nadie, hasta que todo se cumpla. Luego desapareció [...]” (83va, IV, 31). Es por esta misma razón que se ven en necesidad de contar con el servicio de doncellas que entreguen sus mensajes a los caballeros

⁴³ Aunque yo utilizo la forma “Navato” porque es la que predomina en el texto, en la misma obra de Martínez aparece en ocasiones como “Nabato”.

mientras que ellos se ocupan de otros asuntos. De una de ellas se dice que es sobrina de Lirgandeo (111ra, II, 1). Cada vez que estas doncellas mensajeras entran en escena, la forma en que se presentan es básicamente la misma:

“–Valeroso Torismundo, un sabio que dessea tu bien, como el propio, me mandó te truxesse estas armas y cavallo [...]” (12vb-13rb, I, 4); “–Valeroso Heleno, el sabio mi señor y tu verdadero amigo te embía estas armas, [...] y que en lo demás dexéis vuestras cosas en su mano, que él las tratará como tuyas” (31rb, I, 8).

Y una vez que han cumplido su función de entregar el mensaje del sabio, desaparecen:

“Y sin aguardar respuesta tornó como un viento, perdiéndola de vista” (31rb, I, 8); “[...] No esperó respuesta la ligera donzella, que como un águila se lançó por el monte” (12vb-13rb, I, 4). En consecuencia, sus apariciones se vuelven repetitivas, siendo lo único que varía el mensaje entregado, de manera que, lo que en un principio sorprende a los caballeros dado lo inesperado de su llegada –siempre en el momento preciso–, termina por resultarles algo cotidiano.

Ahora bien, de estos sabios protagonistas se dice que aprendieron las artes mágicas por medio del estudio, a través del cual adquirieron facultades y poderes extraordinarios que, aunque los sitúan en una posición muy elevada, aparecen limitados por la divinidad. Esto se ve desde la *Primera parte*, donde, por ejemplo, sobre su capacidad para conocer el futuro, el mismo Artemidoro declara que “aunque sabía que avía de ser, no sabía yo cuándo, porqueto a todos los mortales es encubierto, y al universal Hazedor solo manifiesto” (libro 1, cap. XXXI, 268-269). Además, se señala que esta facultad sobrenatural no es producto de una naturaleza distinta, sino que lo es del estudio y de un atinado conocimiento de la astrología, y para lo que se cuenta con el permiso de Dios:

al sabio “permitió Dios que todo lo que avía sucedido, fuese descubierto, alcançando por los signos y planetas celestiales y operaciones naturales lo que parece a nosotros impossible” (*Primera parte*, libro 1, cap. XV, 112-113).

De Lirgandeo se dice que “desde niño fue muy estudioso y dado al arte mágica, en la qual salió tan sabio que en su tiempo no uvo quien se le igualasse. Y la mayor parte del tiempo vivía en aquella su ínsula, por ser muy aparejada para su arte y estudio” (*Primera parte*, libro 1, cap. XVI, 117).

Los mismos sabios llaman a su magia “sciencia”, “arte” o “saber”, y constantemente se subraya que eran muy sabios de ésta. Por ejemplo, Navato escribe una carta a Heleno en la que se refiere a sí mismo de la siguiente manera: “tu fiel amigo, y en las artes mágicas sabidor [...] Como todo mi estudio se endereça para tu contento [...]” (155va, II, 17). Y enseguida, el mago se refiere también al “saber” de su enemigo Selagio, con lo que está señalando que los conocimientos de la magia de éste también son un arte aprendido. Asimismo, se establece que son capaces de conocer el futuro gracias a su “gran saber”: “Era tanto el cuidado que tenían de los griegos, valeroso príncipe, aquellos prudentes sabios Lirgandeo, Artemidoro y Navato, que aviendo alcançado por su gran saber, averse de ver la nombrada Grecia en peligro [...]” (67rb, III, 26).

Dado que en esta obra estamos en presencia de una magia de carácter científico, los sabios necesitan valerse de libros que les permitan tener acceso a conocimientos a través de los cuales manifestar sus poderes. Así, vemos que recurren a sus libros para encontrar profecías, para realizar conjuros y conocer el futuro, por lo que éstos constituyen instrumentos indispensables para su magia.⁴⁴ De modo que, el empleo del libro indica la unión entre magia y

⁴⁴ En su estudio sobre la magia en la Edad Media, Kieckhefer se refiere al gusto de los autores de escritos sobre magia de mantener un aura de misterio alrededor de todo lo relacionado con el tema, con el objetivo de preservar el carácter oculto de los conocimientos.

sabiduría. Por ejemplo, ya desde la *Segunda parte*, se dice que Galtenor recurre a un libro cuando pierde a la infanta Rosalvira: “Y sacando su libro, haciendo sus acostumbrados conjuros procurava saber dónde estuviese [...]” (libro 1, cap. XVI, 72). Mientras que en la *Tercera parte*, cuando tiene lugar una gran batalla naval para ganar la aventura de la Torre Maravillosa, Lirgandeo y Artemidoro, quienes acompañan al emperador Trebacio en su embarcación, se muestran inciertos ante lo que está ocurriendo, pues por una vez no saben qué va suceder: “[...] aún no sabían el fin de aquella aventura, porque entre los libros de Medea avía quedado, y quien d’ellos más entendía era el amigo Navato [...]” (47vb, III, 20). El porvenir se encuentra escrito en dichos libros, mas sus conocimientos no son los suficientes como para comprender; después de todo, son humanos. Asimismo, este episodio le confiere autoridad a Medea, “en todas la artes reina”, como la llama el sabio de Anglante en el “Prólogo al lector”.⁴⁵

Más adelante, se dice que Lirgandeo, Artemidoro y Navato recurren a sus libros mágicos cuando, por medio de sus facultades para conocer el porvenir, se enteran de que Grecia está en peligro de ser destruida, por lo que “rebolvieron sus libros, procurando saber el causador d’estas grandes guerras, [...]” (67rb, III, 26).

Como consecuencia de ello, se tejieron más y más leyendas acerca de quienes se creía que estaban relacionados con la magia, de los que se decía poseían poderes maravillosos. Un elemento que tuvo un papel de especial importancia en estas leyendas fue el libro de magia del mago, el cual sólo estaba al alcance de éste y representaba su fuente de poder, por lo que constituía un objeto misterioso que guardaba todos los secretos de su saber (*La magia*, 152, 154-155).

⁴⁵ Medea, una de las magas más célebres de la tradición clásica, se convierte en un referente esencial en los libros de caballerías hispánicos (Lucía Megías, “Introducción”, xxi; Sales Dasí, *La aventura*, 86). Cuesta Torre apunta que “Medea es personaje, aunque accesorio o secundario, en muchos libros de caballerías, en los que se alude a sus libros o a los encantamientos que realizó en el pasado narrativo y que todavía perduran en su presente” (“Don Quijote y otros caballeros”, en prensa). Además, la figura de esta maga, al igual que la de Circe, es de gran importancia en la configuración de las ideas sobre la brujería en la cultura occidental (véase Mérida Jiménez, *El gran libro de las brujas*, 21-45).

De esta forma, los libros son instrumentos indispensables para la magia de los sabios, y, por tanto, objetos de poder; sin ellos, el alcance de sus conocimientos se vería reducido.

Por otra parte, cabe mencionar que en el “Prólogo al lector” ocurre algo que denota en dos de estos sabios protagonistas una peculiaridad muy propia de seres de naturaleza sobrenatural. Entre lo sucedido en el “Prólogo” y la historia de los caballeros griegos hay una distancia de trescientos años según el tiempo narrativo. En un primer momento, se establece que la naturaleza de Lirgandeo es humana cuando el sabio de Anglante explica a Martínez que el mago le encargó los libros sobre las hazañas de los caballeros griegos cuando él era un niño y el otro muy anciano, por temor a morir antes de que “a todos fuesen manifiestas las altas cavallerías del nombrado Febo”. Sin embargo, esto se contradice más adelante cuando Lirgandeo se presenta, junto con Artemidoro, trescientos años después. El que la vida de estos dos magos se haya prolongado durante cientos de años (al igual que la de Selagio, quien también aparece en el “Prólogo”) sin ser obra de un encantamiento, significa que son seres ajenos a los condicionantes físicos del tiempo, lo que los convertiría irremediabilmente en personajes de naturaleza sobrenatural –en el caso del sabio de Anglante, en cambio, se trata de un encantamiento, por lo que no podemos hablar de una vida sobrenaturalmente larga–. No obstante, puesto que sabemos que se han convertido en magos debido a su afición al estudio, y no porque nacieran siéndolo, y dado que a lo largo de la obra se les concibe como humanos, cosa que se subraya constantemente, este aspecto no los convierte en personajes de condición sobrenatural.

Lirgandeo, Artemidoro, Navato y Galtenor son personajes que se distinguen por ser muy humanos. En su estudio sobre los personajes del *Amadís de Gaula*, Eloy R. González habla de toques de complejidad en su personalidad

“que los redimen de su carácter emblemático, en un claro intento de ‘humanizarlos’” (“Tipología”, 859). Amadís, por ejemplo, no está exento de conflictos emotivos; “Estos toques de pasión, de sentimiento, evitan que los personajes se conviertan en meros símbolos” (“Tipología”, 863).

La humanización de los sabios protagonistas de la *Tercera parte* se ve manifiesta en el lazo sentimental que los une a los caballeros griegos, por quienes demuestran tener un profundo cariño, y de quienes cuidan como si se tratara de sus propios hijos. El interés que los mueve a actuar en favor de los griegos es, pues, muy noble. Por ejemplo, Navato le dice al príncipe Heleno: “[...] que yo mire por tus cosas como padre” (73va, I, 17). Una doncella enviada por Lirgandeo entrega a Torismundo unas armas de parte de “un sabio que dessea tu bien, como el propio” (12vb, I, 4).

Este perfil muy humano de los sabios lo podemos observar también en ocasiones en las que aparecen para brindar consuelo a personajes que se encuentran acongojados o, incluso, al borde de la muerte debido a una profunda tristeza. Este es el caso de la princesa Roselia de Roma, quien se siente burlada por Heleno, de quien está enamorada, luego de que éste abandona la corte de su padre sin despedirse de ella. Y tanto le afecta esto que cree que morirá de dolor: “Con esta pena estuvo ocho días tan desfigurada, que la que la parió la desconocía, pero condoliere d’ella, y de sus padres, el discreto y antiguo sabio Nabato [...]” (74ra, I, 17). Así, el mago se ocupa de remediar la tristeza de Roselia dándole a beber una pócima mágica que la hace adquirir el aspecto de un escudero, con lo que puede ir en busca del caballero amado (acompañada por su amiga Arbolinda, quien también es transformada por el sabio). Más adelante, Roselia y Arbolinda se vuelven escuderos de Lisarte y de su hijo Florisarte. Tras un largo viaje en barco, ocurre algo que hace que las damas se separen de los caballeros, ante lo que éstos se lamentan, pues les tenían mucha estima. Sin embargo, sucede que:

[...] no quiso el amigo Nabato dexarles con tanta pena, assí les apareció en el navío diziéndoles:

–Valerosos príncipes, no ay que recibir ninguna pena de lo que el cielo ordena, y lleva ordenando por la vía que él quiere [...] En lo de los escuderos ya era tiempo que tornassen a quien los avía embiado. No tengáis pena que ellos están en parte donde los regalarán tanto como sus personas merecen [...] (2va-2vb, III, 1).

Un caso semejante es el de Rosabel y su tío Polifebo, quienes son separados por “ordenación” de Navato: “[...] jamás parientes se quisieron tanto, no Rosabel estimó en lo que al tinacrio a ninguno de sus tíos. Apartolos presto la fortuna, o la ordenación de Nabato [...]”. Al encontrarse lejos el uno del otro, los dos caballeros se lamentan, desesperados, “y viéranse en peligro, que avían engendrado una de las mayores afficiones del mundo, si no les favoreciera el sabio, diziéndoles, que importava a entrambos el apartarse” (27ra, III, 11).

Un último ejemplo: cuando Claridiano se encuentra destrozado luego de haber sido cruelmente despreciado por su amada Arquisilora, logra sentirse aliviado cuando sabe que Galtenor está cerca: “[...] bien entendió, que su padre Galtenor el sabio que le avía criado andava por allí. Sirvió esto de algún consuelo para el triste mancebo. Entendía, que pues él sabía la pena, y quien la ordenava, que procuraría remediarla con las veras que tan de atrás procurava su bien” (156rb, II, 18). Asimismo, el sabio se muestra siempre al pendiente de él, “como si hijo carnal fuera”, sobre todo en sus momentos de sufrimiento, y manifiesta que verlo en esas condiciones lo hace sufrir a él también:

–No entendáis mi hijo querido, que de vuestro contento viva yo tan descuidado, que no le procure con más veras que si para mi fuesse, y assí viendo vuestra voluntad de bolver a Grecia, y la desgracia en que andáis con vuestra dama, y la necessidad que ay de vuestro braço, me ha forçado a venir a dar remedio para todo [...] (18rb, IV, 7).

Cabe señalar que esta humanización de los sabios no los aleja del terreno de lo mágico, sino que los presenta como individuos con poderes sobrenaturales,

pero concebidos dentro de una condición humana; además, el hecho de que sean dueños de nobles sentimientos sirve para subrayar que se trata de personajes positivos.

3.2.1.2. ANTAGONISTAS

Tanto en la *Primera* como en la *Segunda parte* del ciclo, los enemigos a los que deben enfrentarse los caballeros griegos son jayanes, salvajes, corsarios, caballeros felones y monstruos como sagitarios, grifos y gigantescas serpientes. Pero en la *Tercera parte*, Marcos Martínez introduce a un nuevo tipo de personaje antagonista para el ciclo de *Espejo de príncipes*: el sabio malvado.⁴⁶ Se trata de dos magos, Selagio y Lupercio, quienes, a lo largo de la obra, serán los principales enemigos de los caballeros griegos y, por tanto, de sus ayudantes mágicos y de todo lo que éstos representan. En consecuencia, los dos magos malvados son una amenaza para el orden que controlan los sabios positivos como portavoces de la divinidad (orden que busca el cumplimiento del destino heroico de los caballeros griegos, así como el triunfo de su Imperio frente a las naciones paganas e infieles y sobre las naciones enemigas de la Europa Occidental).

Selagio se convierte en enemigo jurado de los griegos porque quiere vengarse del príncipe Rosicler, “destruidor de su real sangre”, por ser el culpable de la muerte de su sobrino, el gigante Mandroco, a quien mata en combate, y de su hermano Paroto y padre de aquél, quien muere de pena al conocer la muerte del hijo.⁴⁷ Asimismo, Selagio quiere vengarse de Meridián, príncipe de los scitas, y del troyano Orístedes, ambos amigos de Rosicler, por

⁴⁶ En la literatura caballerescas hispánica el personaje del mago antagonista aparece desde el *Amadís de Gaula*. Cuesta Torre señala que Arcaláus el Encantador puede ser considerado modelo de los magos antagonistas posteriores (“Don Quijote y otros caballeros”, en prensa).

⁴⁷ Todo esto sucede en la *Primera parte*.

ser los responsables de la muerte del padre de Fangomadán, su cuñado, con quien habían combatido para liberar a unas damas a las que éste tenía cautivas (*Segunda parte*, libro 2, cap. XVI). Marcos Martínez justifica la ausencia de Selagio cuando la muerte de Mandroco y Paroto sucede en la *Primera parte*, diciendo que en aquel entonces se encontraba ausente porque había ido a Egipto a consultar a un sabio. De esta forma, el autor aprovecha estos acontecimientos de las partes anteriores del ciclo para introducir a dos nuevos personajes, Selagio y Lupercio, el segundo presentado como maestro en las artes mágicas del primero, mismo que se encarga de comunicar a su discípulo que todos sus hermanos y amigos están muertos por culpa de los griegos, excepto su hermana y su sobrina (ambas gigantas).

En busca de un lugar dónde pueda dedicarse libremente al estudio, preparándose para convertirse en un gran sabio mientras llega el momento de llevar a cabo su venganza contra el príncipe griego y sus compañeros, Selagio va a la Isla Defendida. Fangomadán, señor de ésta, se enamora de la hermana del sabio y se casa con ella. Gracias a su capacidad para conocer el futuro, Selagio alcanza a saber que Rosicler también será responsable de la muerte de su hermana y de Fangomadán, por lo que comienza a planear su venganza aún antes de que la muerte de éstos suceda. Es decir que, sabiendo lo que iba a suceder, en lugar de tratar de impedirlo, se preocupó más bien por planear su venganza, ya que cambiar el futuro es algo que está fuera del alcance de sus manos, pues, de hacerlo, estaría yendo en contra del plan preestablecido por la divinidad. Asimismo, esto tiene sentido en la narración puesto que, de evitarlo, la venganza que constituye su motivación como antagonista perdería todo sentido.

Así pues, como parte de sus planes de venganza, Selagio rapta a los hijos de Floralinda y Meridián cuando acaban de nacer, porque, como habían nacido en determinado signo y estrella, sabe que serán de los más valientes del mundo.

Al niño lo nombra Celindo el encubierto, y a la niña Floralisa. El sabio rapta también a un niño asirio, a quien da el nombre de Clarisel de Asiria; a un niño feniciano, al que llama don Argante de Fenicia; y a uno del sofi, el gentil Torisiano. Y una vez que tiene en su poder a estos cinco futuros héroes, sucede lo previsto: Rosicler da muerte al gigante Fangomadán cuando combate con él por la libertad de Meridián, Floralinda y Orístedes (I, 1).⁴⁸

Selagio educa a los cinco niños como si fueran sus propios hijos, ejercitándolos en las letras y lenguas de todo el mundo, preparándolos para que lleven a cabo su tan deseada venganza. Ellos lo llaman “padre”, y cuando están ya muy cerca de convertirse en caballeros, el sabio les confiesa saber que: “[...] todas las demás [cosas] se acabarán a vuestro gusto, aunque no al mío, pero así está ordenado por mi estrella” (7va, I, 3). Selagio sabe que las cosas no terminarán bien para él, pero de todas maneras continúa haciendo lo que tiene que hacer, pues así está ordenado por su estrella. El mago es incapaz de cambiar su trágico destino porque se trata de algo que sólo la Providencia puede evitar, ya que su poder de conocer el futuro consiste en saber lo que, de acuerdo con el plan preestablecido por ésta, ha de acontecer. Es por ello que su capacidad para alterar el curso de los acontecimientos se ve limitada. Además, tratándose del antagonista de la historia, pesa sobre él la condena de tener un trágico final, pues las fuerzas del mal deben sucumbir ante las fuerzas del bien. Sobre esto, Sales Dasí señala que, en algunos libros de caballerías donde el tema central es el conflicto religioso entre cristianos y paganos, la división de personajes en dos grandes bloques se ve complementada con el contraste entre dos bandos de magos (*La aventura*, 88). En estas obras, la derrota de las fuerzas oscuras ante los magos positivos se da de forma paralela al triunfo del

⁴⁸ Esta batalla había quedado inconclusa en la *Segunda parte* del ciclo.

cristianismo frente al paganismo,⁴⁹ por lo que, al final, los magos o magas malvados siempre corren con la misma suerte: ser derrotados por las fuerzas del bien. Como parte de ello, los sabios auxiliares deben superar en número a los antagonistas, que en la mayoría de los libros de caballerías no llegan a tener la misma importancia narrativa o protagonismo que los primeros, lo que es claro reflejo de la consideración positiva de la magia.⁵⁰ No obstante, en el caso de la *Tercera parte*, a pesar de que los sabios positivos superan en número a los negativos, Selagio y Lupercio también resultan de gran importancia para la estructura narrativa, ya que las funciones que desempeñan son básicamente las mismas que las de aquéllos, sólo que a la inversa: ellos también prestan ayuda a caballeros, pero éstos son paganos y, por tanto, enemigos de los griegos; ordenan los acontecimientos valiéndose de sus conocimientos del futuro; escriben la crónica de las hazañas de los personajes a los que apoyan y crean encantamientos que constituyen aventuras para los héroes.

Sabios buenos y malignos se desarrollan en el mismo terreno: el de la magia y lo sobrenatural, pero entre ellos existe siempre un enfrentamiento: el del bien y el mal. Por consiguiente, su oposición está en el uso que dan a sus poderes. En la obra de Martínez, funciona la idea de una doctrina genético-aristocrática del bien y del mal: las especies engendran a sus semejantes, y, así, casi siempre bien genera bien y viceversa (González, “Tipología”, 835).

⁴⁹ El estudioso también apunta que, para comprender mejor la presencia del pagano como antagonista del héroe, es necesario retroceder en el tiempo para indagar sobre la mentalidad dominante del Medioevo. Para el hombre medieval el universo social revela un orden perfecto en tanto que es resultado de un designio divino, de forma que cualquier amenaza o agresión contra dicho orden establecido por los planes de la Providencia de acuerdo con los principios teológicos, merece y debe ser reprimida y castigada. En cuanto a la figura del pagano, hay cierta vaguedad para definirla, ya que el enemigo pagano llegó a confundir a individuos de distintas razas y diferentes regiones, lo que se manifestó también al introducirlo en la literatura caballerescas, que retoma los ideales de cruzada. Sin embargo, ya sean musulmanes o politeístas, infieles o idólatras, todos han cometido el mismo pecado: el desconocimiento de la fe de Cristo (Sales Dasí, *La aventura*, 98-99).

⁵⁰ Al respecto, véase el artículo de Cuesta Torre, “Don Quijote y otros caballeros”, en prensa.

Selagio viene de una familia de gigantes crueles que se dedican a secuestrar doncellas y a causar estragos, que no conocen las reglas de cortesía, y que, como buenos paganos, odian a los cristianos, por lo que su condición de malvado concuerda con su ascendencia. De Lupercio no se especifica nada sobre su parentela, pero siendo el maestro de Selagio se entiende que es su semejante.

De acuerdo con Eloy R. González, el villano se distingue del personaje que simplemente se equivoca en que en éstos la equivocación es pasajera y hay posibilidad de enmiendas y arrepentimiento, de lo que son incapaces los villanos (“Tipología”, 836). Sus tres defectos principales son la soberbia, la ambición y el deseo de venganza. En este sentido, Lupercio y Selagio son unos perfectos villanos, ya que encarnan uno de los defectos principales del personaje malvado: el deseo de venganza. La intención de vengarse de Rosicler y los demás príncipes griegos es, en Selagio, sumamente perversa, pues continúa con su propósito incluso trescientos años después de que éstos han muerto, tratando de impedir que la crónica de sus hechos y hazañas caballerescas sean conocidas por el mundo:

[...] Este mago como en la vida de los príncipes griegos les fuese muy enemigo, procurando los traer continuo a la muerte, no se contentó el villano de seguirlos en vida, sino también en muerte, pues sabiendo que el famoso Lirgandeo, aviendo escrito estas famosas hazañas [...] porque a la luz no saliessen [...] (“Prólogo al lector”).

Asimismo, González apunta que la maldad de los villanos consiste en la infracción de alguno de los códigos ideológicos vigentes en el mundo de la novela. En el caso del *Amadís de Gaula*, las infracciones pueden reducirse a cinco categorías: las dos primeras se vinculan con el “orden trascendental” que la novela propone (Actitudes anti-cristianas y Desobediencia del orden social), y las otras tres constituyen violaciones específicas de los códigos de

comportamiento de los personajes (Infracción de las leyes que rigen los combates, Infracción de las reglas de la cortesía e Infracción de las reglas de la magia) (“Tipología”, 837-839). Pues bien, la maldad de los sabios antagonistas de la *Tercera parte* se vincula con dos de estas categorías:

1) Actitudes anti-cristianas. Esto puede verse en la crueldad vengativa y en la incapacidad para perdonar de Selagio y Lupercio. Su venganza, que en un principio atenta sólo contra los responsables de la muerte de los parientes de Selagio, termina por dirigirse a todo el Imperio Griego cuando convocan a naciones paganas y enemigas para que se levanten en armas contra éste, buscando con ello su total destrucción. Porque “bien sabía Lupercio las pazes que avían de resultar d’estas guerras, y que avía de ser amigo de los griegos, pero estava tan sentido por la prisión de Selagio con su discípulo, que procura con todas sus fuerças de vengarse de los príncipes griegos. La destrucción de Troya no fue tan desseada, como era d’él la de Grecia” (69rb, IV, 26).

2) Infracción de las reglas de la magia. El uso indebido de las artes mágicas para alcanzar fines reprobables está presente en la obra de Martínez: Rosabel es engañado por Selagio luego de encontrarse con su padre, Rosicler, por primera vez. Cuando el príncipe griego se dispone a regresar a Grecia para confirmar con su esposa Olivia la sospecha de que el joven es su hijo, aparece una doncella que dice venir de parte de Lirgandeo, quien necesita urgentemente su ayuda, por lo que deben acompañarla. Rosabel, queriendo ser el primero en ayudar, salta al batel en el que se encuentra la doncella, y justo en ese momento la embarcación se aleja de la orilla, impidiendo que Rosicler suba a ella. La doncella dice entonces al príncipe griego:

–Muy contentó iva el cavallero de la infanta Olivia con su querido hijo, pues hágote saber que aunque no le conociste por tal, le puedes començar a llorar, que en él se hará la vengança que en ti no pudo en la Isla de Fangomadán, el gran sabio Selagio tu mortal enemigo. [...] (60va, I, 13).

De esta forma, el sabio malvado se aprovecha de la confianza que el caballero tiene en Lirgandeo para engañarlo y llevárselo a la Torre Maravillosa, donde lo deja encantado.

A pesar del carácter inmutable de la maldad de Selagio y Lupercio, quienes hasta el último momento en que aparecen en la obra siguen siendo los principales enemigos de los griegos, son personajes que, por momentos, demuestran tener nobles sentimientos. Por ejemplo, en el caso de Selagio, el sabio se muestra amoroso con los cinco niños a los que ha raptado, de quienes cuida como si fueran sus propios hijos: “Críavalos con tanto cuidado que no sabía el cómo los regalar [...] el sabio vivía el más alegre hombre del mundo” (5va, I, 3). Los infantes lo llaman “padre” y él a ellos “amados hijos”. Y cuando éstos se preparan para salir al mundo y convertirse en caballeros, el sabio les da buenos consejos sobre cómo deben comportarse:

[...] es mucha razón mostréis vuestras fuerças a los que poco pueden, y en particular con las flacas mugeres, que de aquí adelante debaxo de vuestro amparo podrán seguras caminar. Ya yo el veros juntos por largos años tengo por impossible: pero no por esso dexaré de acudir a cualquier necesidad, que en particular se ofrezca (82va, I, 21).

Consejos estos que se alejan por completo de su maldad, acercándolo más bien a la figura de un sabio positivo. En el caso de Lupercio, es el gran cariño que le tiene a su discípulo lo que lo motiva a actuar como un villano en sus intentos por continuar la venganza de aquél: “[...] estaba tan sentido por la prisión de Selagio con su discípulo, que procura con todas sus fuerças de vengarse de los príncipes griegos. [...]” (69rb, IV, 26).

De este modo, sabios positivos y sabios negativos quedan unidos por guardar sentimientos muy humanos hacia los caballeros: amor y odio.

No obstante, fuera de esos momentos de blandura, a estos dos sabios los domina su odio hacia los griegos. Selagio, a pesar de que es puesto en libertad

por Lirgandeo cerca del final de la obra, es incapaz de perdonar a los griegos, pues su odio sobrepasa ya toda posibilidad de enmiendas, tal y como sucede con Arcaláus, quien, aun cuando es liberado de su prisión por Amadís, no deja de odiarlo; más aun, ahora lo hace con mayor intensidad (quizá porque le enfurece el hecho de que el héroe sí sea capaz de perdonar y él no).⁵¹ Así, lo que en un principio fue una maldad motivada por un deseo de venganza, termina por convertirse en Selagio en la misma razón de su existencia. Como él mismo dice: “[...] no sería yo Selagio si no me vengasse muy a mi gusto con su muerte [la de los griegos]” (94vb, I, 26). Y a tal extremo llega su ambición, que incluso tiene el atrevimiento de clamar por justicia divina cuando se ve preso en manos de su enemigo Lirgandeo: “[...] del cielo venga mi vengança, ya que por la tierra sea imposibilitado [...]” (95rb, I, 26). Lirgandeo lo toma prisionero con la intención de detenerlo, pero bien sabe que Selagio es un malvado incapaz de regenerarse: “[...] Si fuera cierta su enmienda, ya se le tornara el primero, pero está en tan maldita obstinación, que comenzará de nuevo a tener ánimo para vengarse [...]” (95ra, I, 26). Las palabras de Lirgandeo se cumplen al final de la obra cuando el malvado mago, una vez libre de su prisión, se apresura a elaborar un nuevo plan de venganza, con lo que “se vio la crueldad en su punto cifrada” (83va, IV, 31).

En este sentido, quizá el más humano de los sabios que rondan la *Tercera parte* sea, justamente, Selagio. Porque, como señala González: “[...] los personajes responden siempre a su ‘esencia’, a su buena o mala ‘naturaleza’. Pero esto no impide que encierren algún interés psicológico: la

⁵¹ Cuando Amadís le pregunta a Arcaláus si dejaría de hacer el mal, él responde: “—No [...] que ya la edad, tan luengamente abituada en ello, por su voluntad no se podría retraer de lo que tanto tiempo por vicio ha tenido [...]” (Rodríguez de Montalvo, *Amadís*, t. II, 1551). Quién mejor que Arcaláus para explicar cómo la acumulación de los pecados de un malvado hace que, una vez que se ha sobrepasado el límite en que aún podía reivindicarse, ya no pueda alejarse del mal camino, lo que tiene como resultado que su maldad se convierta en su misma esencia.

‘humanidad’ que los personajes demuestran ocasionalmente –el miedo, los celos, el humor– evita que la obra se convierta en pura alegoría de la eterna contienda entre el bien y el mal” (González, “Tipología”, 864).

En el caso de Selagio, el deseo de venganza que lo motiva se vuelve un capricho, una “maldita obstinación”, como la llama Lirgandeo, pues vemos en él a un hombre envidioso empeñado en odiar, lo que termina por arrebatarle toda posibilidad de reivindicación. De modo que, para el final de la existencia del personaje, nos encontramos ante un verdadero malvado. Esto tiene lugar en el “Prólogo al lector”, donde se dice que lleva trescientos años guardando envidiosamente los libros donde los sabios buenos pusieron por escrito las hazañas caballerescas de los príncipes griegos, evitando con ello que el mundo las conozca. Para ese momento el mago ha ido ya demasiado lejos en su empeño por perjudicar a los héroes, incluso después de muertos. Por consiguiente, Lirgandeo y Artemidoro ya no pueden perdonarle toda la acumulación de maldades que ha cometido, por lo que se ven obligados a eliminarlo definitivamente.

Además, como representación de su inclinación perversa, el aspecto físico con que Selagio es presentado en el “Prólogo al lector”, no corresponde a la figura del sabio de largas barbas blancas y vejez venerable, sino que más bien se acerca a la de un salvaje: Martínez lo describe como a un “hombre anciano, cubierto todo de pieles de fieros animales, con una catadura más infernal que humana”.⁵² Así, su aspecto se corresponde con su maldad.

⁵² Los salvajes son individuos que se distinguen por su elemental primitivismo; son humanos monstruosos. Uno de los rasgos más recurrentes para identificarlos físicamente es que su cuerpo está cubierto de espeso pelo. Suelen habitar en cuevas, aislados en la floresta, en islas apartadas o montañas lejanas (Sales Dasí, *La aventura*, 110). Para el tema, pueden consultarse los siguientes estudios: Bartra, *El salvaje en el espejo*; Deyermond, “El hombre salvaje”; Bernheimer, *Wild Men in the Middle Ages*; y López-Ríos Moreno, *Salvajes y razas monstruosas*. Sin embargo, cabe señalar que Selagio se ha retirado a esa cueva en lo más alejado de la floresta con el fin de resguardar los libros en los que está escrita la crónica de

Asimismo, se dice que Selagio habita en una cueva cuya descripción la asemeja a un espacio infernal: la entrada es una concavidad en la tierra de la que salen “unas temerosas llamas que a las del infierno parecían”. Marcos Martínez llega a ella luego de caminar largo rato por una “angosta y poco usada senda”. El lugar está cercado por montones de calaveras y rodeado por una espesa niebla. Y una vez que Selagio muere, saltando “dende allí al infierno”, la cueva desaparece junto con él.

Otro aspecto que hace a Selagio todavía más malvado es que, tratándose de un personaje que hace todo lo contrario a lo que está obligado en su condición de sabio, su maldad cobra una dimensión mayor. Esto se lo hace ver Lirgandeo cuando se refiere a él como a un sabio “indigno d’este nombre”:

–[...] Estoy tan escarmentado de los engaños en que me he visto, que no sé de quién pueda fiar: y lo que más pena me da es que tanta maldad ande sola entre los sabios, que avían de ser luz y guía del mundo con su vida (95ra, I, 26).

Así pues, Selagio y su maestro Lupercio pertenecen a esa “raza maldita, nacida en el mundo para escurecer y aniquilar las hazañas de los buenos y para dar luz y levantar los fechos de los malos”, como la describe don Quijote al hablar de los malignos encantadores que se empeñan en hacerle el mal. “Perseguido me han encantadores”, dice el caballero manchego, “encantadores me persiguen, y encantadores me perseguirán hasta dar conmigo y con mis altas caballerías en el profundo abismo del olvido, y en aquella parte me dañan y hieren donde ven que más lo siento [...]” (Cervantes, *Don Quijote*, 799). Pues bien, ese delirio de persecución padecido por el Caballero de la Triste Figura bien podría encontrar fundamento en la *Tercera parte del Espejo*, donde la persecución de Selagio y Lupercio hacia los griegos se da a lo largo de toda la obra, hasta el último

los hechos de armas de los caballeros griegos, por lo que no se convierte en un salvaje, aun cuando la descripción física que se hace de él en ese momento lo acerque a la figura de éste.

capítulo, cuando el primero efectúa el robo de las damas más principales de la corte de Constantinopla para dejarlas encantadas en el Castillo de Marte, hecho que, al mismo tiempo, sirve a Martínez para dejar abierta la posibilidad a una continuación.

Ahora bien, al igual que con los sabios positivos, la magia de Selagio y Lupercio también tiene un origen libresco. Del primero se dice que era “de agudo y alto ingenio, dado tanto a las letras como el hermano a las armas” (4vb, I, 3). Movidó por su interés hacia la magia, visita Egipto, “donde es más ordinario darse al arte mágica” (45ra, IV, 17),⁵³ con la intención de consultar a un sabio. Su maestro es Lupercio, pero lo que no queda claro es si éste es aquel sabio de Egipto. Selagio se retira a la Isla Defendida para dedicarse tranquilamente al estudio y “darse más a las artes”. Y cuando se habla de la educación que imparte a los cinco infantes raptados, se dice que “los hizo ejercitar en las letras y lenguas de todo el mundo” (5va, I, 3), lo que es clara señal de que estamos ante un personaje culto.

Cuando Rosabel es rescatado de la Torre Maravillosa, Selagio se presenta con un pequeño libro en las manos, “que era todo su bien” (94vb, I, 26), dispuesto a dañar al joven caballero. El héroe intenta quitarle el libro y dice: “—No quiero poner mano en viejo que al cabo de su vejez anda en tan ruin vida: pero si con este hazéis el mal, yo digo que los príncipes griegos tienen de aquí adelante seguro” (94vb), refiriéndose con ello a que el libro es la fuente de poder de la magia del mago, por lo que se dispone a arrojarlo al mar. Pero en ese momento aparece Lirgandeo y lo detiene, argumentando que no le conviene

⁵³ Véase Campos García Rojas, “Las menciones de Egipto”, 59-80.

hacerlo, sino que mejor se lo dé a él, pues el libro de Selagio representa un objeto de valor a la vez que peligroso, por lo que más vale que él lo guarde.⁵⁴

Y al final de la obra, cuando el malvado sabio prepara un nuevo plan de venganza, consulta los libros de Lupercio en busca de una profecía que sirva para la ocasión, encontrando en ellos una a partir de la cual podrá crear un encantamiento (83va, IV, 31).

Por su parte, Lupercio recurre a los libros cuando se entera de que su querido discípulo ha caído preso por culpa de Rosabel y sus amigos, por lo que “procuró con todo su saber de vengarse d’ellos, con quitarles las damas, en cuya possession tenían fixadas las vidas. Y andando reboviendo sus libros, halló una profecía [...]” (106ra, I, 30), la cual habla de un encantamiento en la Torre Maravillosa que sólo podrá ser destruido por aquél que gane las armas de Teseo tras vencer al Minotauro. Una vez que Lupercio ha encontrado la profecía que más le conviene para sus planes de venganza, se dirige al lugar donde se encuentra el hijo del príncipe griego y se lleva a su dama, la princesa Liriana. Cabe señalar que, en este capítulo, la maldad de Lupercio se ve manifiesta en la forma cómo aparece cuando efectúa el rapto de la princesa: en un carro tirado por cuatro grifos, el cual arroja “de sí tanto fuego y relámpagos, que parecía que todo el infierno se avía juntado en él, según era la furia y temeroso ruido que trahía” (106rb).

Lupercio, al igual que los sabios positivos, se refiere a su magia como a un “saber”. Sin embargo, aun cuando se dice que tanto él como su alumno son grandes sabios, su magia no puede superar a la de Artemidoro y sus colegas. Selagio es tomado prisionero por Lirgandeo sin que pueda hacer nada por escapar, ganando su libertad sólo cuando éste lo quiere así. Por otro lado,

⁵⁴ Algo similar sucede en las *Sergas de Esplandián*, donde Urganda le pide a Esplandián que le traiga la biblioteca de su enemiga, la sabia Melía, en la que se cuentan los libros de la célebre Medea (Rodríguez de Montalvo, *Sergas*, 598-604).

Lupercio se enfrenta a Navato en una especie de duelo mágico al pie de la Torre Maravillosa, cuando trata de evitar que sus caballeros sean vencidos por los griegos: “[...] viendo la contrariedad de su fortuna, lo que no había podido hazer con tantos millares de gentes, procurava con sus artes. Pero el amigo Navato, que más q’él sabía, con mil conjuros deshizo sus encantamentos, haciendo quedar la torre clara, como antes estava” (54vb, III, 23).

Otro duelo de magos se da en el “Prólogo al lector”, cuando Selagio y Lirgandeo se enfrentan en terrible combate, los dos como *animagos*, el primero convertido en dragón y el segundo en grifo. A pesar de que el enfrentamiento es muy reñido, el malvado mago termina por ser derrotado, perdiendo con ello la vida.

Esta superioridad de la magia de los sabios positivos sobre la de los negativos puede observarse también en los objetos mágicos: aquellos fabricados por los primeros son mucho más poderosos que los fabricados por los segundos. Por ejemplo, Lupercio regala un escudo mágico a Bembo, el cual es destruido por la doncella guerrera Rosamundi de un solo golpe con una espada que le dio Lirgandeo: “Poco sirve su fortaleza, ni aún aver salido de las manos de Lupercio, que de alto a baxo se lo partió, y fue milagro no hazer lo mismo del braço” (56rb, IV, 21).

En conclusión, la reiterada aparición de los magos que pertenecen a esta categoría (de protagonistas) les otorga una destacada presencia en la obra. Martínez les concede una identidad y los retrata como individuos con una historia de fondo, y no como simples personajes accesorios que existen sólo para cumplir determinadas funciones; “los ayudantes del caballero”, como comúnmente se les llama. Pues se trata de personajes con preocupaciones, motivados por sentimientos, ya sea de odio o de amor. En este sentido, hay, por parte del autor, un intento de “humanización” de los sabios, que consiste en

dotarlos de características humanas: toques de pasión y sentimiento que los sacan del terreno de los personajes que simplemente aparecen en la trama para cumplir una función.⁵⁵

En la *Tercera parte*, en lo que respecta a los héroes, no se puede hablar de un protagonismo único, sino de uno compartido, pues son demasiados los caballeros a los que se les concede una participación protagónica: Heleno de Dacia, el Caballero del Febo, Rosicler, Claridiano, Rosabel y Claramante son los más destacados, a los que se acompaña en la mayor parte de la obra, y cuyo número de aventuras conquistadas es muy parecido. Pero también están Floralinda, Celindo, Arquisilora, Brandafidel, Oristedes, Meridián, Lisarte, Rosamundi y Florisarte, los cuales realizan un buen número de proezas y aparecen constantemente. De ahí que la obra se titule *Espejo de príncipes y caballeros*, ya que no es biográfica de un solo caballero, como es el caso del *Tristán de Leonís* o del *Amadís*, por ejemplo.

Si bien la aparición en escena de los sabios no se equipara a la de los héroes más importantes, sí es frecuente y se produce en momentos clave; su presencia no es ni remotamente casual, sino más bien perfectamente necesaria, pues resultan esenciales para la construcción de la estructura de la narración, ya que, siendo omnipresentes, su ubicuidad les permite resolver situaciones, además de que son imprescindibles para la realización del destino heroico de los caballeros, como se verá en el siguiente capítulo.

⁵⁵ Sobre el tema de la “humanización” de los personajes, véase González, “Tipología”, 857-864.

3.2.2. MAGOS ACCESORIOS

En el “Prólogo al lector” aparece un sabio llamado Anglante cuya participación en la obra se limita a ese episodio. Se dice que fue a él a quien Lirgandeo encargó los libros en los que había puesto por escrito los hechos y hazañas de los caballeros griegos. Anglante es capturado por Selagio, quien lo deja encantado en una “tenebrosa y desahabitable cueva” durante trescientos años para evitar que dé a conocer los libros. Sin embargo, cuando Marcos Martínez encuentra la cueva del “anciano sabio”, descubre que su morada es, en realidad, un palacio lleno de riquezas y maravillas. Además, Anglante cuenta con una esfera en la que puede observar lo que está sucediendo en el mundo entero. El papel del sabio consiste en entregar a Martínez los libros que constituyen esta *Tercera parte*, encomendándole la misión de que los dé a conocer al mundo. Después, no vuelve a ser mencionado.

Nicosián del Fresco Valle es otro sabio cuya participación es episódica, pues sólo se le menciona en la llamada Aventura de la Cueva de los Amantes, en la que ha creado un encantamiento para resolver un trágico suceso: una hermosa doncella llamada Laisa tenía tres hermanos: Celio, Alcinio y Larsinio, a los que no conocía como tales. Los tres jóvenes, desconociendo a su vez el lazo fraternal que los une a la joven, se enamoran de ella. Así, sucede que rivalizan por el amor de la doncella, pero ella sólo corresponde a Celio, lo que provoca que los otros dos, llenos de celos, lo desafíen. Los hermanos se enfrentan entonces en mortal combate, en el que Celio pierde la vida. Al ver muerto a su amado, Laisa intenta suicidarse con la espada de éste. No obstante, no muere, sino que, por intervención del sabio, queda encantada dentro de una cueva “que más boca de infierno parecía”, en cuya entrada hay un letrero en el que se explica que, cuando un caballero logre ganar la aventura, terminará “*el tormento que Laisa padece: porque así lo dexó ordenado el gran sabio*”

Nicosián del Fresco Valle” (10ra, III, 5). Heleno de Dacia es quien logra deshacer el encantamiento tras vencer en combate a Alcinio y Larsinio, y cuando eso sucede, se dice que Celio es enviado por el “potentísimo juez [...] a la casa de la esperanza, donde viviese alegre, y cierto de que se avía de ver en glorioso y enamorado fin, granjenado por su fee, porque no le diesse pena saber que a quien avía querido fuesse hermana. [...]” (11ra). Por lo que se entiende que este sabio trabaja al servicio de la divinidad.

Por otra parte, como personajes de tipo accesorio, se encuentran tres sabios que, empujados por una pasión no correspondida, utilizan su magia para vengarse de la doncella amada. En este caso se trata, pues, del tipo de mago enamorado: su actitud negativa está determinada por sus sentimientos.⁵⁶

El primero de ellos es el sabio Artidón, quien había aparecido ya en la *Primera parte* del ciclo. Éste era un valeroso caballero que se distinguía no sólo en el uso de las armas, sino también en el de las artes mágicas. En la obra de Ortúñez de Calahorra se dice que conoce todo lo presente y pasado, mas no lo futuro, pues, como el mismo sabio declara, es incapaz de revelar las cosas del corazón y del futuro. Se enamora de Artidea, reina de una región de Rusia, pero ella lo desprecia, por lo que decide vengarse dejándola encantada en una cueva. Supuestamente se suicida sacándose él mismo el corazón con una daga, pero de alguna manera, y gracias al encantamiento, permanece vivo, sirviendo de oráculo a quienes lo visitan luego de que Rosicler ha logrado romper el encantamiento, dejando con ello en libertad a Artidea. Al griego le revela cosas de su pasado (*Primera parte*, libro 2, cap. IV).

Más adelante (*Primera parte*, libro 3, cap. XXVII, 291-294), la doncella guerrera Claridiana, a quien le ha llegado noticia de la “gran sabiduría” de

⁵⁶ Como es el caso de Morgana, cuya lujuria muchas veces se convierte en un peligro para la integridad de la corte artúrica.

Artidón, va a visitar su cueva porque quiere preguntarle qué es lo que debe hacer con respecto a sus amores por el Caballero del Febo. En el interior de ésta hay “estraños edificios y deleitables vergeles”, y se escucha una música suave y apacible “que a los oyentes parecía elevarles el sentido y transportarlos a la otra vida”. El sabio se encuentra en una sala, sentado en su trono, con el pecho abierto y los ojos cerrados. Claridiana se dirige a él de la siguiente manera: “–Muy grande y famoso sabio, la alta fama de tus grandes y estrañas maravillas me a traído a estas tierras tan estrañas y apartadas mías [...] Que como dezía el filósofo Platón, por ver y conocer a un sabio avía de atravesar el hombre todo el mundo [...]” (294), y acto seguido formula su pregunta. El sabio abre los ojos para responder y enseguida vuelve a cerrarlos. Al llamar a Platón *filósofo* y a Artidón *sabio*, se está señalando una diferencia entre dos tipos de saber: en este caso *sabio* se usa para referirse a quien posee un conocimiento sobrenatural del porvenir –razón por la cual se le relaciona con la magia–, mientras que la filosofía se queda en el plano del razonamiento y la reflexión.

En la *Tercera parte*, Rosabel va a buscar la famosa cueva del sabio, que “en el reino de la Rusia había descubierto un príncipe griego” (58va, I, 13), es decir, Rosicler, su padre. El joven pregunta a Artidón quiénes son sus verdaderos padres, pero éste le responde que, por el momento, no le conviene saberlo. En cambio, le dice que en Lacedemonia habrá de toparse con el caballero que descubrió su cueva, con lo que está dándole la respuesta que quería, pues ese caballero es, justamente, su padre. No obstante, en ese momento la respuesta no significa nada para el joven. Así, Marcos Martínez concede al sabio la facultad de conocer el futuro que Ortúñez de Calahorra le había negado.

El segundo sabio enamorado y vengativo es Nicostrato, cuya presencia en la obra también se limita a un capítulo. En su caso, el encantamiento que elabora para vengarse de la dama que lo ha rechazado lleva por nombre la

Aventura de la Tienda de los Amantes. La historia que dio origen a dicho encantamiento es la siguiente:

[...] En las partes del medio día uvo un sabio de los más adelantados del mundo, el cual no fue parte para librar del lazo estrecho de amor su mucha sabiduría: porque vino a enamorarse de la hija del rey de Arabia la feliz, llamada Belisa, de las hermosas del mundo, la cual teniendo más altos pensamientos, no admitió la affición del gran Nicostrato, que assí se llamava el sabio. Hizo grandes cosas en su servicio, pero todas ellas no pudieron acabar con la dama que le quisiesse, aun fingido. Vínole a dar tanta pena, que lo sacó de juizio, perdiendo cada día de su crédito y salud. D'esta dama andavan enamorados dos príncipes [...] el uno más dichoso, pues alcançó ser querido. [...] siendo todo ello muerte para el sabio [...] Vio que se acercava el término de su vida, y conociendo que era la causa Belisa, no quiso partir d'esta vida sin vengarse, y assí hizo esta maravillosa tienda, donde encantó a la dama enagenándola de su entendimiento, por la poca cuenta que avía hecho de lo que él la quería. [...] En el estado que está, padece graves tormentos, que assí lo quiso Nicostrato, por ir más vengado d'ella (33ra, III, 15).

Rosabel y Astorildo son quienes consiguen romper el encantamiento, y cuando eso sucede aparece el sabio Nicostrato para declarar el fin de la aventura.

El último sabio de este tipo es Alpatrafio, emperador de Egipto, quien desea poseer a su propia hija, Luzela. Puesto que ésta se niega a aceptar sus amores, él intenta forzarla, amenazándola con una daga. La joven se resiste, por lo que él, ciego de pasión, le clava el arma en el pecho. Sin embargo, Luzela no muere, pues, como ella misma le explica a Polifebo luego de que éste ha logrado desencantarla, “parece que el cielo quiso que no me dicesse la muerte” (45rb, IV, 17). El sabio, creyendo que su hija está muerta, se arrepiente al instante de lo que ha hecho, culpándose a sí mismo por haber actuado de forma tan humana a pesar de ser un sabio en las artes mágicas, a las que desacredita: “[...] O triste emperador Alpatrafio, y de cuán poco ha servido la sciencia en que eras dotado, o ciega y vana affición, pues ha redundado d'ella ver delante

de mis ojos un hecho tan humano. [...]” (45rb). Así que se dispone a quitarse la vida, pero antes de que logre hacerlo aparece su tía, la sabia Cleonta, quien se lo impide, elaborando un encantamiento en castigo por el crimen cometido, “[...] que es menester pague más por la injuria cometida, no sólo contra tu fama, pero contra el propio honor [...]” (45va). El emperador queda convertido en un árbol parlante que vive atormentado por la culpa.

Por su lado, Cleonta, señora del castillo en el que queda encantado Alpatrafio, es presentada como “una dueña de anciana edad” que viste con ricas ropas (43vb, IV, 16). Se dice que es “la más sabia de toda Egipto, a donde es más ordinario darse al arte mágica” (45ra, IV, 17). El sobrino, una vez que ha sido coronado emperador, “afficionose [...] a saber aquella sciencia”, por lo que lleva a Cleonta a su palacio para que le enseñe todo lo que sabe (nuevamente estamos aquí en presencia de dos sabios que han aprendido la “sciencia” mágica por medio del estudio).

Cleonta y la reina Julia son los únicos personajes mágicos femeninos que aparecen en la obra. Medea es mencionada en el “Prólogo al lector”, pero Martínez sólo se refiere a ella para justificar cómo fue que la *Primera* y la *Segunda parte* del ciclo ya se conocían, siendo que él plantea que Selagio había robado los libros, manteniéndolos ocultos al mundo en un encantamiento: Medea había conseguido robarle los libros de las dos primeras partes.

La reina Julia es mencionada brevemente en el episodio de la Torre Desamorada, cuando Claramante consigue romper el encantamiento de Lindabrides. Se presenta como “una muy hermosa dama, con corona de reina en la cabeça. Por todos fue conocida ser la reina Julia [...]” (20rb, IV, 8), y su único papel consiste en declarar el fin del encantamiento.

En la *Primera parte* del ciclo las apariciones de la reina Julia son también muy escasas, aun cuando se establece que sus poderes están al nivel de los de Lirgandeo y Artemidoro, con quienes trabaja en la creación del

encantamiento de Lindabrides. Se dice que aprendió la magia gracias a su padre, “que era grande sabio en la arte mágica”, y el cual “la dexó tan sabia en la mesma arte, que ay muy pocos sabios en aquellas tierras que se le igualen [...]” (*Primera parte*, libro 1, cap. XXXIII, 34).

En cambio, a diferencia de la obra de Marcos Martínez, en las dos primeras partes del ciclo aparecen varios personajes mágicos femeninos que desempeñan un papel relevante, y a los que valdría la pena mencionar. La primera es la sabia Oligas: “una mujer vieja, que en su presencia y trage parecía persona de mucha autoridad” (*Primera parte*, libro 2, cap. XXVI, 219), y la cual vive al margen de la sociedad, en una cueva dentro del bosque. Ella aparece como benefactora de una de las más grandes heroínas de la obra: Claridiana, a quien le entrega unas armas y una espada que habían pertenecido a Pantasilea, la reina de las amazonas, no sin antes imponerle ciertas pruebas mágicas, como el tener que enfrentarse a un espantoso león y a una serpiente amenazante.

La segunda es Artimaga, señora de la *Ínsula Solitaria*, quien lleva una vida de pecados y vicio, entregada a placeres sexuales con innumerables hombres y con el mismo demonio, a quien adora como a Dios y de quien aprende las artes mágicas. De hecho, engendra un hijo con él, llamado el “Endemoniado fauno”, fruto del pecado. Artimaga reúne todos los pecados, errores y rasgos negativos que hacen de un personaje un individuo maligno que merece ser castigado: hace un mal uso de las artes mágicas, es pagana, soltera y sexualmente desmedida (Campos García Rojas, “Nunca le plugo”, en prensa). Por lo tanto, en su caso la connotación que se le da a la magia es completamente negativa, pues estamos en presencia de una *bruja*. El sello distintivo de una bruja es que hace un pacto con el Diablo, pervirtiendo su fe cristiana y adquiriendo su poder a través de él (Bravo, *Territorios del mal*, 22).

Dicho poder se basa en la magia (relacionada con expresiones de naturaleza diabólica) y en la lujuria, como es su caso.

Pero de todas ellas, la que más se acerca a un personaje mágico de naturaleza sobrenatural es Lindaraxa. A ella simplemente se le llama *doncella*, y se dice que es joven y hermosa. Además, habita en un castillo de artificio que “no pudo ser hecho por humanas manos”, lleno de maravillosas riquezas y situado en una isla en donde el tiempo transcurre de forma distinta. El hecho de que no se le nombre con el calificativo de *sabia*, a pesar de que sabe de encantamientos, le confiere cierta ambigüedad.

Puesto que Martínez sólo presenta a tres sabias en su obra, cuya participación es, además, mínima, sabemos que en la *Tercera parte* la magia es dominio de hombres.

Así pues, todos estos sabios funcionan para Martínez como simples personajes accesorios que dan pie a una historia que comprende sólo un capítulo de su tan extensa obra, o que, como la reina Julia, cumplen una función cuya brevedad hace que pasen casi inadvertidos.

CAPÍTULO IV

FUNCIONES DEL MAGO COMO PERSONAJE

4.1. EL MAGO COMO EL MÁS FIEL AUXILIAR DEL HÉROE

La figura del protector y auxiliar sobrenatural del protagonista tiene sus orígenes en el arquetipo heroico que se hace presente desde los primeros textos épicos y mitológicos de la Antigüedad. Cuando Joseph Campbell habla del camino de la aventura mitológica del héroe, quien inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, señala que “para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas [...] que debe aniquilar” (*El héroe*, 70). La viejecita servicial y el hada madrina son personajes familiares al reino de las hadas europeo, pero tampoco es raro encontrar que el ayudante sobrenatural pertenezca al género masculino, y que puede ser algún habitante del bosque, un hechicero, ermitaño, pastor o herrero que aparece para entregar al héroe los objetos y el consejo que necesita. Las mitologías superiores desarrollan el papel en la figura del guía, del maestro, del conductor, del que lleva las almas al otro mundo (*El héroe*, 73).⁵⁷

Como parte de su iniciación, el héroe debe atravesar por un camino de pruebas. En esta fase de la aventura mítica “es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región. O pudiera ser que por primera vez descubra aquí la existencia de la fuerza benigna que ha de sostenerlo en este paso sobrehumano” (Campbell, *El héroe*, 94).

⁵⁷ En el mito clásico es Hermes-Mercurio; en el egipcio, usualmente es Thoth (el dios ibis, el dios cinocéfalos); en el cristiano, el Espíritu Santo (Campbell, *El héroe*, 73).

En el mito, cuando el héroe no recibe ayuda divina, la recibe de la magia: los éxitos de Jasón sólo pudieron ser posibles gracias a la magia de Medea. Así, las historias de héroes están llenas de elementos similares, pues, como apunta Penelope Lively, “There are indeed contrasts in moral concern, but across the whole range of myths there runs this unifying thread –the fictional elements that crop up again and again. The setting of an impossible task, the intervention of a figure with divine or magical powers, the overcoming of apparently insuperable obstacles [...]” (*The Mythical Quest*, vii).

Ahora bien, en la literatura medieval, la figura del guía, al que los especialistas del cuento maravilloso llaman *auxiliar*,⁵⁸ es muy común (Le Goff, *Lo maravilloso*, 102). Y como herencia de este tópico, en los libros de caballerías la figura del auxiliar del héroe recae en el personaje del mago o sabio encantador. En la *Tercera parte*, los sabios son los más fieles auxiliares del caballero, pues todas sus funciones están dirigidas a servirle y prestarle la ayuda necesaria para que pueda superar las distintas pruebas a las que tiene que someterse en su desarrollo como héroe, es decir, para que pueda cumplir con su destino heroico, así como para protegerlo de las fuerzas del mal. De esta manera, magos positivos y negativos apadrinan a los caballeros protagonistas de la obra para prestarles ayuda de distintas maneras: desde obsequiarles armas y objetos mágicos que les faciliten el cumplimiento de la empresa,

⁵⁸ En su estudio sobre la *Morfología del cuento*, Vladimir Propp enumera las funciones de los personajes que representan la base morfológica de los cuentos maravillosos en general. La partida del héroe para iniciar su búsqueda (en el caso del héroe-buscador; a diferencia del héroe-víctima), a partir de la cual se desarrolla la acción del relato, cuenta con la aparición de un personaje al que Propp llama *donante* o *proveedor*. Normalmente el héroe lo encuentra por casualidad en el bosque o en el camino. El héroe recibe de él un medio que, como apunta el estudioso, generalmente es mágico y le permite solucionar el problema. Pero antes de recibir el objeto mágico, el héroe es sometido por el donante a ciertas acciones o pruebas que le permiten entrar en posesión de éste y que lo preparan para recibir la ayuda de un auxiliar mágico (*Morfología*, 49-52). Así pues, en el transcurso de la acción, el héroe va a ser el personaje provisto de un objeto mágico y va a contar con la ayuda de un auxiliar mágico (59-60).

proporcionarles embarcaciones (“bateles encantados”) que se mueven por sí solas y que los conducen al lugar de la aventura o a donde sea que tengan que dirigirse, hasta intervenir en persona cuando se encuentran bajo la amenaza de sus antagonistas.

Cada uno de los sabios protagonistas demuestra predilección por un caballero en especial (Lirgandeo por el Caballero del Febo, Artemidoro por Rosicler, Galtenor por Claridiano, Navato por Heleno), pero ello no quita que presten ayuda al resto de los héroes que rondan esta obra en la que el protagonismo recae en varios personajes, pues, “como tuviessen con sus príncipes [griegos] tan grande amistad” (67rb, III, 26).

La serie de funciones que estos magos cumplen en su papel de auxiliares del héroe son las mismas, lo único que cambia es hacia qué personaje van dirigidas. Y de igual manera, y como ya se ha señalado con anterioridad, los sabios antagonistas, Lupercio y Selagio, fungen como auxiliares de los caballeros paganos enemigos de los griegos, procurándoles toda la ayuda y protección que está a su alcance.⁵⁹

Con frecuencia, los mismos magos se encargan de recordarle a los caballeros que ellos procuran su bien incluso más que el propio, ya que, como lo explica Lirgandeo, los sabios deben ser “luz y guía del mundo con su vida” (95ra, I, 26). Es por ello que no esperan nada a cambio: luego de que Torismundo bebe agua de la Fuente del Olvido con el fin de curarse del sufrimiento que padece debido a la muerte de su amada Floriana, se presenta una de las doncellas mensajeras que los sabios muchas veces envían en su representación, quien le dice:

⁵⁹ La división de los auxiliares del héroe en dos bandos tiene su paralelo en la épica clásica, donde los protagonistas cuentan con el apoyo de los dioses: en la *Iliada*, por ejemplo, los aqueos reciben ayuda de Hera y Atenea (esta última pone especial cuidado en Diomedes), mientras que Zeus demuestra predilección por los troyanos, lo que es motivo de discusión con Hera. Por su lado, Afrodita interviene a favor de Paris cuando éste está a punto de ser vencido en combate por Menelao.

–Valeroso Torismundo, un sabio que dessea tu bien, como el proprio, me mandó te truxesse estas armas y cavallo, que aunque su color es contrario al alegre y nuevo tiempo, y estado libre a que te ha traído tu suerte, son tantos los trabajos que por ti han de passar, atormentando esse animoso coraçón, que puedes desde luego començar a traer la divisa conforme a la pena: *y que en pago, no quiere más sino que no desfallezca tu ánimo* [...] (12vb-13rb, I, 4. Las cursivas son mías).

Pues lo único que los sabios quieren es el bienestar de los héroes: Navato ofrece su servicio a Heleno la primera vez que se encuentran: “–Bien sea venido el valeroso príncipe de Dacia, que muchos días ha que le estava esperando, como quien aguarda de ti el mayor contento que puedo tener en esta vida [...]” (73va, I, 17). Y toda la ayuda que le procurará en adelante será “por amor de su querido don Heleno” (47vb, III, 20). Cada que puede, el sabio se encarga de recordar a los personajes y al mismo daciano el cariño que tiene por éste, su principal protegido: “[...] Y mientras yo viviere os ayudaré, por el bravo león [es decir, Heleno] que entre vosotros anda, a quien tengo en lugar de hijo. Y por agora no os puedo más dezir [...]” (55rb, III, 23). De forma semejante, Lupercio se declara servidor del soldán de Niquea, quien se vuelve enemigo de los griegos luego de que Rosabel rapta a su hija Liriana y a sus sobrinas para evitar que contraigan matrimonio por la fuerza con unos caballeros soberbios y nada dignos de ellas. El maligno sabio comunica al soldán que “con su saber lo servirá” (123va, II, 6).

Así, vemos cómo los sabios cuidan de los caballeros como si fueran sus hijos: Galtenor llama a Claridiano “mi hijo querido” en repetidas ocasiones; en una de ellas, cuando se presenta ante el griego ocultando su identidad para jugarle una broma, el joven le pregunta quién es, y él le responde: “el que procura vuestro gusto, como el que más bien os quiere” (18ra, IV, 7). Y cuando se despiden, le recuerda lo siguiente: “podéis ir seguro que teniendo necesidad acudiré a ella, como el que más os ama” (18va-18vb). Esta entrega total de los

magos hacia los caballeros y su servilismo casi exagerado es claro reflejo de un intento por parte del escritor de humanizarlos, de lo que ya se habló con anterioridad (en el apartado 3.2. Tipos de magos).

Como donantes, los sabios entregan armas a los caballeros para facilitarles la victoria en determinado combate. Por ello vemos que, cuando un caballero se dispone a participar en alguna justa o se prepara para una batalla, aparece una doncella mensajera, o el mismo sabio, en el momento preciso para entregarle las armas que deberá utilizar en el evento en cuestión. Cuando Heleno y Torismundo están por participar en las justas y torneos celebrados en Francia en honor de la infanta Grisalinda, llega una doncella mensajera:

–Valeroso Heleno, el sabio mi señor y tu verdadero amigo te embía estas armas, para que oy muestres en la corte francesa la real sangre de do procedes. Y vos príncipe de España, porque entiende que le avéis de hazer un gran socorro os embía otras, que con ellas daréis principio a vuestro descanso, y que en lo demás dexéis vuestras cosas en su mano, que él las tratará como tuyas (31rb, I, 8)

Y un capítulo adelante, Heleno, Torismundo y su nuevo amigo Andronio ven pasar un tropel de caballeros, y justo cuando se disponen a seguirlos para averiguar quiénes son y a dónde se dirigen, aparece la misma doncella y les dice:

–El sabio mi señor, se os encomienda, y que llevéis estas armas oy, porque assí conviene: y a vos valeroso tártaro, por el ayuda que algún día de vos ha de recibir el imperio griego, os embía estas, que con ellas os acontecerá el mayor, y primero contento que agora podíades dessear. Y como la otra vez sin esperar más se fue, dexándoles contentísimos, porque las armas eran de las buenas que avían visto (37vb, I, 9)

Por su lado, Navato entrega unas armas a Heleno cuando se presenta como su auxiliar, de las que el daciano se hace merecedor tras superar una prueba mágica impuesta por el sabio. Éstas son las armas de Bruto, y, de acuerdo con

el mago, son “las mejores armas que ay en el mundo, porque según lo que te ha de acontecer, y los trabajos que te han de venir, solas ellas son las que te han de dar la vida” (73va, I, 17). El hecho de que Navato entregue unas armas tan especiales a Heleno en su primer encuentro establece el pacto que de ahora en adelante existirá entre ellos: el de benefactor y beneficiario. Además, cuando se despiden, el mago le dice que de ahora en adelante puede ir despreocupado, pues él mirará por sus cosas “como padre” (73va, I, 17). De ahí que Heleno lo llame en varias ocasiones “su fiel amigo”.

Así pues, en la obra se menciona con frecuencia que los personajes cuentan con armas que recibieron de los sabios, con las que tienen ventaja sobre el enemigo puesto que, habiendo sido forjadas por éstos, cuentan con características especiales: cuando Rosicler se encuentra librando un terrible combate con el fiero gigante Fangomadán, se dice que “Valíale a esta hora las seguras armas del acertado Artimodoro para que no le offendiessen los airados golpes del enemigo, y para offender con los suyos la acicalada espada de la discreta reina Julia” (1ra-1va, I, 1). Y enseguida se dice de la espada que “no avía encantamento que resistiesse”. Asimismo, el yelmo del griego lo protege de los golpes más mortales, como el que le propina un fiero gigante en el Dudoso Castillo: “de no andar allí la virtud de Artimodoro, corría peligro su vida [...]” (47vb, I, 10).

Y qué decir de unas armas que Galtenor entrega a Claridiano cuando éste se prepara para tomar parte en el más grande e importante conflicto bélico de la obra. El sabio dice al héroe:

–[...] Para el andar disfrazado, os traigo aquí unas armas, que antes mucho que vos naciéssedes las comencé a forjar, para sólo aquesta guerra. Son tales, que no merecen otro dueño, que al príncipe de los dos imperios [lo dice porque la madre de Claridiano es Olivia, princesa de la Gran Bretaña, y su padre es Rosicler, príncipe de Grecia]. Solas tres son las que igualan a su valor, por ser el temple de todas dado en un mismo signo (18rb, IV, 7).

El mago también le entrega un joyel mágico con el que puede transformar su apariencia: “podréis andar muy seguro, de que por nadie seréis conocido, sino es de quien vos quisiéredes”.

Y por si fuera poco, los sabios se encargan de proveer a los caballeros de medio de transporte, como el “encantado caballo” que Torismundo recibe, el cual es “tan ligero a una y otra parte como el pensamiento” (13vb, I, 4).

Además de donantes, los magos también fungen como guías del héroe, conduciéndolo al espacio de la aventura, ya sea por medio de una embarcación o enviándole un mensaje con alguna doncella para indicarle qué es lo que más le conviene hacer. Por ejemplo, a lo largo de varios capítulos, Claridiano se transporta en un batel encantado que Galtenor conduce a la distancia y que lo lleva al lugar preciso en el que se requiere su presencia: durante la gran batalla naval al pie de la Torre Maravillosa, cuando parece ser que las fuerzas paganas llevan ventaja sobre los griegos, Claramante y Claridiano llegan en el momento adecuado para apoyar a los suyos, y es con su ayuda que la armada del emperador Trebacio logra obtener la victoria, y todo gracias a que “Galtenor que guiava el varco, le encaminó para allá” (53ra, III, 23). Lo mismo Heleno, quien llega al lugar de la batalla porque “Navato avía guiado su navío para aquella parte” (51rb, III, 22).

En su papel de guía, Navato envía a Heleno un enano “tan pequeño que no se vía”, que se presenta un día en la corte de Constantinopla y, tras besarle las manos al caballero (¿en señal de vasallaje?), le entrega una carta de parte del sabio en la que éste le dice que de ahora en adelante el enano, que se llama Lesbio, lo acompañará: “*esse mi criado, que te guiará*” (155va, II, 17). De acuerdo con Sales Dasí, “en un contexto tan fabuloso como el del género caballeresco parece justificada la aparición de los enanos, seres que proceden de un sustrato folclórico antiquísimo y que se caracterizan por una evidente anormalidad física” (*La aventura*, 92).

Lo primero que el enano hace es guiar a Heleno al encuentro de su sobrino Claridiano, quien está en apuros porque debe ir a la ciudad de Xanto a enfrentarse él solo a dos gigantes, amigos de Lindauro de Siconia, para defender a la infanta Venus, quien no se quiere casar con dicho caballero. “Por orden de Navato, viendo la necesidad en que su sobrino se avía de ver, le quiso ayudar, embiando tal cavallero: y anduvo acertado, porque pocos salieran con honra de la batalla” (177ra, II, 25). Más adelante, Lesbio conduce a Heleno al Bosque de los Amantes, “como quien lo sabía muy bien le guió el discreto enano” (7rb, III, 4), donde hay un encantamiento que lleva por nombre la “Aventura de la Cueva de los Amantes”.

El enano, además de ser guía y compañero de viaje de Heleno, funge como una especie de sirviente, pues se encarga de atender al daciano lo mejor que puede: “De todo tenía proveído el enano que para aquello sólo andava en compañía del de Dacia [...]” (178rb, II, 25). Y, entre otras cosas, aconseja al daciano cuando le parece que no le conviene hacer algo. Y por si eso no bastara, también proporciona diversión al caballero y a quien se encuentre presente: “con mil gracias los iva entreteniendo” (15rv, III, 7).⁶⁰

En resumidas cuentas, el enano que Navato le envía a Heleno es más que un simple elemento de enlace que conduce al héroe a nuevas pruebas; en este caso es un intermediario del sabio que cumple las funciones de acompañante, guía y consejero del caballero.

El papel de los sabios como auxiliares tiene una importancia inequívoca en la obra. Sin embargo, puesto que en los libros de caballerías los verdaderos protagonistas deben ser los caballeros, los autores deben tener mucho cuidado

⁶⁰ En la literatura caballescica varios enanos aparecen como víctimas de chistes debido a su corta estatura. En el siglo XVI la presencia de enanos y otro tipo de seres con defectos físicos en las cortes reales se vuelve una diversión de moda, de modo que en la misma literatura el enano asume el papel de cómico y bufón de la corte (Sales Dasí, *La aventura*, 95).

con que la magia de los sabios no se imponga sobre la fuerza de aquéllos, es decir, que sus poderes no impongan su predominio sobre las armas. Es por ello que los magos son presentados como *auxiliares* del héroe, papel con el que se les quiere relegar a un segundo plano a pesar de su reiterada presencia. Sales Dasí señala a este respecto que, aunque las capacidades de los magos sean descomunales, los escritores tienen mucho cuidado a la hora de contrastarlas con las del héroe. Así, vemos que en la tradición peninsular los sabios poseen un poder muy notable pero limitado por la Providencia o por el escritor –como ya hemos señalado con anterioridad–, lo que se ve manifiesto en que, para satisfacer sus propios deseos, tengan que recurrir en diferentes ocasiones a la ayuda del caballero (*La aventura*, 84-85). Esto sucede en el ciclo del *Espejo de príncipes y caballeros*: en la *Primera parte*, Artemidoro recurre a Rosicler para rescatar a su hija Calinda de manos de un terrible jayán, ya que él no puede hacerlo por sí mismo, puesto que no sabe usar las armas. En la *Segunda parte*, Galtenor rapta a Claridiano cuando es un bebé para criarlo y convertirlo en su hijo adoptivo, pues sabe que en un futuro será gracias a él que logrará recuperar su reino perdido. Mientras que en la *Tercera parte*, Selagio recurre a cinco héroes: Celindo, Floralisa, Clarisel, Argante y Torisiano, para que lo apoyen en su venganza contra los griegos en el plano de las armas. Asimismo, vemos que en la “Aventura de la Tienda de los Amantes” se dice que Rosabel, al enfrentarse a los caballeros que guardan la entrada, logra demostrar su superioridad ante la magia: “No ay encantamento para los de la espada de Héctor [...]” (33vb, III, 15).

En conclusión, el papel principal de los sabios en la *Tercera parte* está en ser los auxiliares más fieles de los caballeros, función de la que, a su vez, se desprende toda una serie de funciones: los magos son los donantes que proveen de armas y objetos mágicos a los héroes, son sus guías (quienes los conducen al

lugar de la aventura), son los cronistas de sus hazañas, introducen el elemento maravilloso con sus creaciones mágicas, predicen el futuro para saber qué es lo que más conviene hacer a los caballeros, y los protegen de los malignos encantadores que, con sus artes mágicas, intentan dañarlos. En fin, los magos se encargan de hacer todo lo que esté al alcance de sus conocimientos y de sus artes mágicas con el fin de que los caballeros puedan realizar su destino heroico, de modo que las distintas funciones que cumplen en su papel de auxiliares los convierte en piezas clave en el desarrollo de los caballeros como héroes.

4.2. EL MAGO COMO CRONISTA

Durante la Edad Media, los textos históricos se proponen salvar del olvido las gestas de los grandes hombres, pues el libro constituye un instrumento idóneo para enaltecer su fama. Siguiendo con esta tradición, el principal objetivo que defienden los escritores del género caballeresco es, precisamente:

Enaltecer la dimensión heroica de sus protagonistas que, a pesar de [su] naturaleza literaria, pueden convertirse en espejos en que los caballeros históricos pueden inspirarse. Los libros de caballerías participan entonces de esa tensión entre lo ficticio y lo historiográfico y como resultado de esta simbiosis recrean el tópico del manuscrito encontrado.

(Sales Dasí, *La aventura*, 150)

En los libros de caballerías, lo más importante para el caballero en su desarrollo como héroe es ganar fama y renombre: “no sólo se trata de ser el mejor, sino de que lo sepa todo el mundo. De ahí que don Quijote estuviera tan interesado en que sus aventuras fueran plasmadas en un libro” (Sales Dasí, *La aventura*, 33). Por ello que cuando el caballero manchego hace su primera salida ponga tanto énfasis en su preocupación porque sus hechos de armas se difundan por el

mundo: “–Dichosa edad y siglo dichoso aquel adonde saldrán a luz las famosas hazañas mías, dignas de entallarse en bronces, esculpirse en mármoles y pintarse en tablas, para memoria en lo futuro”, lo que lo lleva a dirigirse a aquel sabio que se encargará de realizar la tarea: “¡Oh tú, sabio encantador, quienquiera que seas, a quien ha de tocar el ser cronista de esta peregrina historia!” (Cervantes, *Don Quijote*, 35); y a referirse también a los malignos encantadores que lo persiguen, temeroso de que, por su culpa, sus proezas queden encubiertas (como hace Selagio con las de los caballeros griegos en la *Tercera parte*): “[...] encantadores me perseguirán hasta dar conmigo y con mis altas caballerías en el profundo abismo del olvido, y en aquella parte me dañan y hieren donde ven que más lo siento [...]” (*Don Quijote*, 799).

Al igual que don Quijote, los caballeros de la *Tercera parte* demuestran esa preocupación porque se guarde memoria de sus hazañas: cerca del final de la obra, cuando está por comenzar la gran guerra entre el Imperio Griego y el de Roma y sus aliadas naciones paganas, Trebacio dirige la mirada al cielo y declara que pone en manos de Dios a su Imperio, y enseguida, dirigiéndose a su hijo Rosicler, dice: “–Bien creo yo que d’este día quedará memoria eterna” (49ra, IV, 18), pues está al tanto de que los magos que se ocupan de sus asuntos y de los de su linaje, se encargan también de poner por escrito todo lo concerniente a sus hechos caballerescos, como Artemidoro se lo hace saber desde la *Primera parte*. Este sabio le explica que la crónica que Lirgandeo y él escriben estará ahí para que jamás sea “perdida la memoria mientras el mundo durare” (*Primera parte*, libro 3, cap. VII, 81), ya que es imprescindible que quede testimonio de sus hechos para que su fama llegue a oídos de todos y perdure en el tiempo. Es por ello que Selagio, al final de su carrera como antagonista, pretende lograr su venganza frustrada ocasionando un gran daño, sino es que el peor, a los caballeros griegos: hacer que la crónica de sus hechos quede en el olvido.

La narración de la *Tercera parte* está organizada sobre el tópico de la falsa traducción y el de los falsos autores, pues se presenta como la traducción de un original en griego y latín escrito por los sabios Lirgandeo y Galtenor, sus “autores primeros”, así como Cervantes llama a Cide Hamete. En su “Prólogo al lector”, Marcos Martínez explica cómo fue que los manuscritos de estos sabios llegaron a sus manos:

La causa y origen, sabio lector, que ha sido parte para hazer notoria a los mortales tan grande historia, donde se cuentan las heroicas hazañas del sin par Alfebo, hijo del invencible emperador Trebacio, juntamente con su hermano Rosicler y los demás príncipes y cavalleros, cumple darla, por no ser razón opprimido de aquellos que por su sobrado ingenio, digan, no ser lícito aver proseguido con esta grande historia, pues es causa de aver robado la ínclita fama a aquellos que a luz sacaron las hazañas d’este heroico Alfebo, y los demás príncipes.

Y a continuación, el escritor cuenta cómo un día, al dar un paseo, la casualidad (o quizá la ordenación de los magos) lo conduce a la famosa cueva del sabio de Anglante, donde se encuentra con Selagio en persona, quien le da un recibimiento poco amable:

—¿Eres tú por ventura el desdichado mancebo aquel de quien el falso Artimidoro y mi contrario Lirgandeo tienen profetizado, que ha de ser causa de mi muerte? Yo entiendo que sus palabras se trastocaron, pues no menos que con la vida has de pagar tu arriscado atrevimiento, de aver en este desierto lugar aportado.

Pero antes de que el mago pueda hacer algo para lastimar a Martínez, aparecen Lirgandeo y Artemidoro en su rescate. Los tres sabios se enfrentan en un terrible duelo de *animagos* en el que Lirgandeo se convierte en grifo y Selagio en dragón, y el cual termina con la muerte del malvado mago. Luego de que eso sucede, Artemidoro explica al escritor que ahora toca a él dar fin a la aventura “que tanto tiempo ha que aquí estava encubierta, donde mediante el verdadero Dios, serán notorias al mundo las grandezas del bello Claridiano, y

su primo Rosabel, junto con los demás príncipes”, para lo que tendrá que enfrentarse a la mayor parte de los Nueve de la Fama, a los que Selagio “dexó para la defensa de su perverso intento”. Pero, para asegurarse de que el escritor salga victorioso, puesto que el de las armas no es ni remotamente su negocio (como el mismo Martínez declara), Artemidoro le entrega una espada mágica que tiene la virtud de que, con sólo tocar al enemigo, inmediatamente lo deja fuera de combate. Así, vemos a un Martínez atemorizado, como él mismo se describe, blandir la espada para tratar de conquistar la aventura, cosa que le resulta muy extraño: “por ser tan contrario a mi profesión y estado, por professar las letras”. De modo que, así como los héroes caballerescos, el escritor tiene que superar un obstáculo o prueba mágica para poder ser merecedor de la aventura, lo que consigue gracias a la espada de Artemidoro. Aparece entonces el sabio de Anglante, quien, después de enseñarle las maravillas de su morada, lo conduce a una sala donde se encuentran los cuatro libros en los que están escritos los hechos caballerescos de los príncipes griegos y sus amigos. Es aquí que Anglante le explica a Martínez que fue Selagio, el más grande enemigo de los griegos, quien elaboró el encantamiento de la cueva con tal de que sus hazañas quedaran encubiertas al mundo. No obstante, sucedió algo que el maligno mago no esperaba, y fue que Medea consiguió robar la *Primera* y la *Segunda* partes. De esta forma, Martínez justifica que las dos primeras partes del ciclo (las de Ortúñez de Calahorra y Sierra) ya se conocieran.

Anglante desaparece una vez que termina de hablar, y en su lugar llegan cuatro ninfas tañendo instrumentos y cantando. Una de ellas le dice al escritor que ahora su deber consiste en: “–Tomad mancebo aquestos libros, y llevadlos a vuestra España, para que sean a todos notorias las grandes proezas de los ínclitos griegos”. Una vez comprendida su misión, Martínez toma en sus manos los libros, y en ese momento se produce un poderoso estallido, tras el cual ya

no se encuentra en la cueva del sabio de Anglante, sino muy lejos de ahí, y, de no ser porque tenía los libros en sus manos, todo lo sucedido le habría parecido un sueño. “Y abriendo el primero, que era el tercero d’esta grande historia, vi que estava escripto en dos columnas, la una griega, y la otra latina. Y començando a leer la latina, vi que assí dezía”. Y es así como da inicio la obra.

Así pues, en su “Prólogo”, Martínez, convertido en personaje, aparece en otro plano de realidad en el que puede interactuar con los sabios. En un principio el episodio se plantea como una anécdota: un día cualquiera en el que sale a dar un paseo... Pero al final, levanta una vaga sospecha cuando dice que luego del estallido que se produce al tomar los libros, se encuentra ya muy lejos de la cueva del sabio. No obstante, el hecho de que tenga los libros con él confirma que realmente sucedió.

El encuentro maravilloso con un mago por el cual el original de un libro de caballerías llega a manos de la persona más indicada para llevar a cabo su transmisión, es un medio planteado con anterioridad en otros libros de caballerías (Sales Dasí, *La aventura*, 148-149).⁶¹ El tópico del manuscrito encontrado constituye, de este modo, en la obra de Martínez, un recurso que pretende garantizar la supuesta autenticidad del relato; es un intento de narrar desde una verdad.⁶² Así, al adoptar el papel de traductor, la verdadera responsabilidad queda en manos de los sabios como los cronistas testigos de los hechos relatados, lo que le permite al escritor descargar la responsabilidad en

⁶¹ El autor que aparece como personaje dentro de la narración se había visto ya, por ejemplo, en las *Sergas de Esplandián*, aunque allí se plantea que es a través de un sueño o “visión” que Rodríguez de Montalvo se encuentra con Urganda la Desconocida: “Pero no sé en qué forma, estando yo en mi cámara, o si en sueño fuesse o si en otra manera passasse, fue transportado sin que en mí casi alguna parte de sentido quedasse, ni de otra alguna memoria salvo de la que aquí diré” (*Sergas*, 526). En cambio, Marcos Martínez en ningún momento señala que antes de su encuentro con los sabios estuviera siquiera cerca del estado del sueño. Sobre el encuentro entre Urganda y Montalvo, véase Sales Dasí, “‘Visión’ literaria”, 273-288; y Nasif, “Aproximación”, 153.

⁶² Para el tema, véase Marín Pina, “El tópico de la falsa traducción”, 541-548.

otro autor para así tener más libertad de escritura (Rodilla, “Introducción”, 15).⁶³

Sin embargo, con respecto a la forma en que Martínez declara haber obtenido los manuscritos, es decir, de manos de los mismos sabios, podemos plantearnos la misma pregunta que Sales Dasí cuando se refiere a este tópico tan utilizado en los libros de caballerías:

¿Damos crédito a todas estas revelaciones o concluimos que el reiterado interés de los escritores del género por constatar la existencia de unos originales previos es una convención artificial o una simple fábula tópica? Llegados a este punto, ¿deberemos considerar que los escritores pretendían abusar con sus mentiras de nuestra ingenuidad?

(*La aventura*, 150)

A lo que el mismo autor responde: “Simplemente se trata de una estrategia que otorga verosimilitud a la fábula y nos remite al concepto de la ‘historia fingida’. Es un ardid heredado del carácter libresco de la cultura medieval, época en que a los hombres les resultaba difícil cuestionar la verdad de lo escrito” (*La aventura*, 150). De acuerdo con lo expuesto por Sales Dasí, se puede decir que tal vez Martínez recurre al tópico del manuscrito encontrado no porque se haya propuesto hacer creer que realmente tuvo un encuentro con los sabios, sino más bien con la finalidad de hacer referencia al concepto de la “historia fingida”.

Ahora bien, en el texto encontramos dos voces: la de Marcos Martínez como traductor, y la de los sabios como los cronistas y testigos de la historia. Ya desde las dos primeras partes del ciclo se había establecido que entre las muchas funciones que cumplen los sabios se cuenta la de poner por escrito las proezas de los caballeros griegos. En la obra de Ortúñez de Calahorra,

⁶³ Cabe señalar que Martínez no habla de intermediarios para llevar a cabo la traducción, como en el caso de Montalvo (en las *Sergas*), a quien una sobrina de Urganda tiene que traducirle los manuscritos en griego de Elisabat.

Artemidoro hace saber a Rosicler, en su primer encuentro, que él y Lirgandeo se encargarán de guardar memoria de su fama y de la de su hermano:

[...] Y escribiré por historia lo demás todo que os acaesciere y por vos passare entre tanto que la vida me durare, porque la memoria de vuestras grandes hazañas y estremados hechos en los venideros tiempos no pueda ser perdida, como la de vuestro hermano el Donzel del Febo. Que tal persona tiene cuenta dél, que mientras los hombres vivieren en el mundo durará la memoria de sus estrañas maravillas (*Primera parte*, libro 1, cap. XXXI, 270).

Mientras que en la *Segunda parte* se une a ellos en esta labor el sabio Galtenor, quien se encarga de todo lo relacionado con Claridiano, de quien es su principal auxiliar, así como Artemidoro lo es de Rosicler y Lirgandeo del Caballero del Febo. En la *Tercera parte*, en el “Prólogo al lector”, sólo se señala a Lirgandeo como el autor-cronista, pero ya en la obra se dice que Galtenor también cumple esta función, encargándose de los libros III y IV: “Pues dize agora Galtenor que recopiló estos dos libros, que la giganta quedó preñada del famoso Bramarante [...]” (1ra-1rb, III, 1). Aunque ya desde el libro II se menciona la intervención de este sabio como cronista en un episodio que atañe a Claridiano: “Llegado a este punto, dize Galtenor, que fue el que recopiló sus hechos, que era temeroso de ver” (169vb, II, 22), lo que remite a la *Segunda parte* del ciclo.

Pero, a pesar de que Martínez señala al inicio del tercer libro que la autoría de éste y del cuarto está en manos de Galtenor, la voz de Lirgandeo como cronista-testigo se sigue haciendo manifiesta en muchas ocasiones. Por consiguiente, en un mismo episodio se puede encontrar una crónica compartida por ambos sabios, en la que uno dice un tanto más que el otro:

“Passado aquel temeroso terremoto, ilustríssimo príncipe, en el cual los tres famosos paganos fueron llevados, por el parecer del sabio Lupercio, dize ahora Galtenor, que hallándose con la victoria en las manos [...]” (30vb, IV, 13). Y más adelante, en el mismo capítulo: “Passa por todos estos encuentros el

sabio Lirgandeo, diziendo, que en ninguno dexó de ganar, y adelantose derribando a los príncipes de Tarsis padre e hijo (32rb) [...] No declara Galtenor el nombre del cavallero, no menos cuyo hijo sea, remitiéndolo a la cuarta parte d' esta celebrada historia” (32va).

“No se vio en su vida tan furioso el griego [Claridiano] como agora viéndose cerrado, que bramava como toro, y aun dize Lirgandeo que como avía sido pagano, que se descuidó en algún derreniego. Galtenor no cuenta más de que no quiso acostarse, ni cenar, por más que los cirujanos que le curavan le dezían, que importava para su salud” (173vb, II, 24).

“[...] y aun dize Lirgandeo, que le hizo hazer muestras para caer” (27ra), “No pudo acabar Galtenor la batalla, sin nuevo capítulo, pareciéndole que era bien aliviar la pena de ambos con detenerse esto poco” (29rb, IV, 11).

Asimismo, el que estos dos sabios cumplan la función de cronistas provoca también que haya versiones enfrentadas sobre un mismo hecho:

“Galtenor cuenta que no perdió la silla el griego: pero Lirgandeo dize que sí, y añade que fue ocasión el caer [...]” (25va, III, 11).

“Diole por un lado, cogiéndole una juntura, por do dize Galtenor que le hirió algún tanto. Lirgandeo afirma averlo derribado. Sea lo que fuere, que él no pudo llegar a lo que quería, por más que lo procuró” (39vb, III, 17).

Incluso hay momentos en los que, ante la contradicción entre las distintas versiones de los sabios, Martínez se entromete para dar su opinión, en este caso sobre algo que le parece exagerado:

Galtenor dize que de plano le tendió: pero Lirgandeo, y me parece cosa más llegada a la verdad, dize que se embaçó tanto un pie con otro con temor del golpe, que vino a dar a la mitad del barco de un lado una gran caída. Dése crédito a quien quisiere el lector, [...] (54rb-54va, III, 23).

Por otro lado, y a diferencia de las dos primeras partes del ciclo, en la obra de Martínez, Artemidoro pierde voz autorial, pues tan sólo en una ocasión se le

menciona como cronista: “Deste moro [Pontenio, rey de Cartado] cuenta Artemidoro, que prometió a su dama de andar por el mundo [...]” (29ra, I, 8).

Y puesto que en la *Tercera parte* son varios los caballeros paganos que no son presentados únicamente como antagonistas de los griegos, sino que tienen una identidad y aparecen en buen número de episodios, ellos también necesitan de una crónica que guarde testimonio de sus proezas. Quien se encarga de ello no podía ser otro que uno de los sabios que funge como su auxiliar: Lupercio. “[...] todo lo cual anda en las recopilaciones que Lupercio hizo de los paganos, que no fueron pocas. No las puso Galtenor por ser muy accesorio a la historia que tratava” (31va, III, 14). Galtenor sabe que existe una crónica de los hechos de los paganos, pero no considera que merezca darle importancia alguna. Además, dado que el cronista en este caso es un sabio negativo y antagonista, lo que diga en su crónica no puede ser muy creíble: “No se cree en esta parte a Lupercio, que dize, que le tendieron [a Trebacio, cuando en combate recibe cuatro golpes terribles] [...]” (34vb, IV, 14).

Así pues, en la obra se subraya constantemente que la primera autoría de los hechos narrados corresponde a los sabios:

“[...] según dize el sabio Lirgandeo, a quien sigo en esta historia [...]” (4vb, I, 3).

“[...] dize Lirgandeo grandes cosas, haziendo muchas vezes mención en esta gran historia de sus hazañas [...]” (21va, I, 6).

“Cuenta Galtenor, que nunca hizo batalla con tanto enojo como esta” (16va, IV, 7).

“Galtenor dize, que temeroso de algún ruin successo, quiso hazer aquel encantamento, para llevarse a su Bembo [...]” (30ra, IV, 12).

“Arrebatole las plumas, y aún dize Lupercio, que también llevó el cañón” (39va, IV, 15).

De modo que las constantes repeticiones de “dize” (ya sea Lirgandeo o Galtenor), “según dize el sabio”, “affirma” o “cuenta”, terminan por convertirse en fórmulas de las que se vale Martínez para recordar que el original es obra de los magos.

El que Martínez pusiera la crónica de la *Tercera parte* en manos de los sabios, resulta muy conveniente porque, como bien explica Sales Dasí, para tener un grado total de omnisciencia es necesario recurrir a un tipo de cronistas cuya superioridad sobre el mundo del discurso sea completa, “pero, a su vez, fabulosa”. Los sabios, entre las muchas funciones que desempeñan como auxiliares de los héroes, todavía tienen tiempo de tomar la pluma “y testimoniar las hazañas de los caballeros en un ejercicio de homenaje hacia esos individuos de los que decidida y voluntariamente se han convertido en auxiliares” (*La aventura*, 154).

Pues quién mejor que los sabios para fungir como cronistas de la obra dada su capacidad de conocer en la distancia, ya que es este poder que tienen sobre el espacio lo que les concede una mirada más amplia e incluso estratégica sobre los eventos, volviéndolos capaces de abarcarlo todo. Asimismo, el poder que los magos tienen sobre el tiempo, basado en su facultad de conocer el porvenir, les permite adelantarse a los hechos y, por tanto, conocer en su totalidad el desarrollo de los acontecimientos.⁶⁴ Así, apoyándose en la supuesta crónica de estos personajes capaces de dar una amplia perspectiva de la obra gracias a su ubicuidad, Martínez se puede dar el lujo de ser un narrador omnisciente y omnipresente. No obstante, y como apunta Sales Dasí, dicha superioridad de los magos basada en su control sobre la realidad novelesca, atenta abiertamente contra la ilusión de verosimilitud que pretenden crear los

⁶⁴ En la *Primera parte* se dice que Artemidoro tenía “hecho un libro, que lo contava todo tan particularmente *como si en todo él se uviera hallado*” (libro 3, cap. VII, 80. Las cursivas son mías).

autores del género caballeresco. Pues, “¿cómo van a ser creíbles los sucesos narrados si quienes se encargan de ellos son unos individuos cuya naturaleza es poco verosímil?” (*La aventura*, 154-155). En el caso de la *Tercera parte*, quizá la pretensión de Martínez no era exactamente la de dar un tono histórico creíble a la obra, sino la de simplemente dar una continuidad a lo establecido por Diego Ortúñez de Calahorra y Pedro de la Sierra en las dos partes anteriores del ciclo, presentando a los magos como los cronistas; aunque esto no deja de ser una mera suposición. De cualquier modo, lo importante es que el escritor se vale aquí de estos personajes con características especiales para justificar la voz de un narrador que está en todas partes.

Sin embargo, Martínez no logra mantener la idea de los sabios como los autores primeros en toda la obra, pues sus constantes intromisiones, en las que asume la voz del autor, traicionan una y otra vez el tópico de la falsa traducción.

La presencia del escritor se hace manifiesta en buena parte de la obra cuando habla en primera persona, lo que, como explica Susana L. Tarzibachi, significa una directa apropiación de la palabra, pues “el sólo hecho de narrar es equivalente a la apropiación de la palabra” (“Sobre el ‘autor’”, 27).⁶⁵ Así, vemos que Martínez se apropia de la voz del narrador cuando reflexiona sobre algún tema que tiene que ver con lo que se está relatando:

De cuantos daños sea causa el amor desordenado, ilustríssimo señor, no ay que gastar muy largas filaterias, provándolo, bastara la esperiencia que cada uno tiene de los dolores que passa, y lo que el célebre Platón dixo, que a no haver amor, no huviera injusto en la tierra (73rb, III, 28).

⁶⁵ Tarzibachi señala que en el *Amadís* hay dos instancias narrativas: un narrador referencial en tercera persona (“la historia”, “el autor”), y un narrador diferente del anterior al que llama “puro”, que se entromete en la obra y se asume como un “yo”. Como narrador puro, Montalvo moraliza, apela al lector y tematiza sobre el acto de la escritura (“Sobre el ‘autor’”, 30).

Todos los que han ponderado el gran trabajo de la imaginación con las veras que era necessario, ilustríssimo príncipe, le han juzgado por el mayor, no sin mucha razón, porque como el que con él quiere dar contento a muchos, ha de buscar diferencias, para que los que a unos es enfadoso, otro lo tenga por dulce. Y acertar darle a tantos, no es possible, que aún entre tres combidados ay diferencia de gustos, como lo dize el que lo avía experimentado Oracio (2vb, IV, 2).

Cuando se dirige al lector para que atienda a la narración: “[...] cuya relación merece nuevo capítulo, pidiendo yo también a las damas atención, que agora es cuando más ay necesidad d’ella, por ser la cosa en sí grave y digna de que se sepa” (32vb, III, 14); o para recordarle algo: “Ya avrá entendido por el discurso largo d’esta historia el discreto lector, el desseo que el sabio Selagio tenía de vengarse de los príncipes griegos [...]” (139va, II, 13).

O cuando, como traductor, pretende mejorar el original encontrado, lo que se deja ver en casos en los que critica la forma cómo los sabios cuentan las cosas: “En esta primera entrada por donde iva Bembo, y sus fieros compañeros, no se atreve Galtenor a dezir lo que hazían, *exagéralo*, comparándolos al río salido de madre, entrando en las mieses secas, que no derriba assí como ellos atropellavan” (48vb, IV, 18. Las cursivas son mías).

Así como cuando le parece que se extienden demasiado en relatar algo, por lo que él decide arreglarlo siendo más breve: “[...] me forçó, por dar gusto a algunos, [...] a abreviar el passado, aunque no poco en él Lirgandeo dilató la pluma. Pero teniendo yo no menos desseo, le entré con la brevedad dicha en la espessa alameda [...]” (41rb, III, 18); “Lo que sucedió se dirá en otro capítulo, que voy temeroso de alguna nota de largo” (151va, II, 15). Esta preocupación por parte de Martínez de no alargar demasiado el relato –lo que resulta realmente curioso siendo que se trata de una obra ya de por sí bastante extensa– se repite constantemente:

Muéstrase tan de veras apasionado el sabio Lirgandeo, ilustríssimo señor, en las cosas del tártaro Zoilo, alargándose más de lo que es razón, que me ha hecho trabajar más en abreviar el desencantamiento, que si de nuevo yo le fabricara, temeroso de que aunque sea dulce lo que se propone, con largo estilo da pena. La brevedad discreta, consigo se trae ser amable, como no llegue a extremo que ya con el nuevo nombre pierde lo bueno que la medianía le avía dado. Por procurar esto en todo yo voy cierto que vuestra ilustríssima señoría leerá con gusto, lo que no le diera puesto de otro modo [...] (144rb, II, 14).

De esta forma, el autor recurre al tópico de la *brevitas* para mejorar el supuesto original de los sabios. Aunque, cabe señalar que también menciona que los mismos magos recurren a él: “No cuenta Lirgandeo esta batalla por evitar prolixidad. Sólo dize, que fue de las famosas del mundo” (69ra, III, 26).

Asimismo, en su papel de traductor, el escritor no se hace responsable de omisiones en la narración: “[...] en cuya navegación les sucedieron muchas aventuras, las cuales no puso el sabio, y no me dio poca pena, que una cosa tan famosa, como fue ganar las armas de Héctor [...]” (126ra, II, 7). Sin embargo, justifica las omisiones del sabio cronista en turno cuando se trata de algo que, por cariño a sus caballeros, decidió no mencionar, como sucede en el siguiente ejemplo, donde se habla de un aspecto de Rosabel que podría ser no muy bien visto, pero que para el traductor resulta un dato curioso: “No tuvo mucha lealtad de amor, y esto no lo pone Lirgandeo, por vicio, pues él después a quien se lo dezía, dava por disculpa los belicosos hijos que tenía [...]” (97vb, I, 27).

Sucede también, en varias ocasiones, que Martínez se olvida de su papel de traductor y se apropia directamente de la voz del autor, como cuando se refiere al acto mismo de creación: “Es mi necesidad tal, y tanto lo que se offrece, que no puedo dexar de acudir ahora de nuevo por algún nuevo favor, para que pueda contar con sabroso estilo las cuatro más famosas batallas del mundo, porque los que las hazían, eran la flor de valientes [...]” (69rb, IV, 26).

Bajo la voz del autor que se preocupa porque la lectura de su texto resulte grata y amena, Martínez llama al lector para ganarse su benevolencia, en especial la de las damas cuando se trata de relatar hechos de guerra, los cuales no resultan muy atractivos para ellas. Así, el autor se disculpa y pide su comprensión en un intento por demostrar humildad como escritor:

Ya es llegada, valerosas damas la sazón en que me es forçoso dexar los tratos de amor, por seguir al fiero Marte. Por tanto las que a sangrientas guerras no estuviéredes afficionadas, reconociendo mi yerro, pido perdón de la culpa. Yo tampoco las pusiera, si no las causara amor, pero siendo él causa d'ellas, mirado su fundamento, no dará pena leerlas [...] Todas estas son razones hermosas damas, para afficionar en algo vuestra voluntad a leer esto. No me importa a mi poco ir cierto que ha de ir a dar en essas hermosas manos, porque viendo mi falta de talento, y la promessa en vuestras manos hecha, para sacar nuevo caudal y fuerças que den contento, es menester acudir a do estriba mi esperança, de salir bien con la empresa. Es tanta, que a mil desocupados escriptores diera campo y materia sufficiente. [...] Abridme, o sacras musas vuestra fuente, para sacar nuevo estilo y conveniente lenguaje, digno de emplearle todo en numerar tanta gente como en la armada venía [...] (33ra-33rb, IV, 14).

Dílogo, porque no es possible en tan larga historia como la que voy tratando, dexar de dar pena con la diversidad de capítulos. Aunque si desapassionados lo juzgassen, este es el modo más cierto para entretener que ay, pero esme forçoso, ya que se camina por esta vía, acudir al perdón, y tratar algo, dexados tantos desafíos, del ínclito tinacrio, que con alguna pena amorosa se avía despedido [...] (2vb, IV, 2).

De este modo, el acto de escribir representa para Martínez una empresa literaria que en ocasiones le resulta muy difícil: “Ya es llegado el tiempo hermosísima dama, [...] en que tengo más necesidad de vuestro favor, para dar entrada a encadenación tan difícil” (117rb, II, 4); “¡O Mercurio!, ¿y quién pudiera poner mi pluma en tus manos, para que contaras el successo de la flor de la gigantea?, que verdaderamente reconozco el temor [...]” (91va, I, 24).

Pero quizá cuando mejor puede verse cómo Martínez se olvida por completo de la supuesta primera autoría de los sabios, es al concluir el cuarto y último libro de esta *Tercera parte*, momento en que se asume como autor único y absoluto, mostrando, además, claras intenciones de continuar *su obra*:

Aunque es a la postre, hermosas damas no es justo quien ha pedido favor para dar principio a esta historia, y darla también los medios, dexar de acudir agora a vuestra rara hermosura, para darla dulce fin, y aver de señalar los golpes de los guerreros más famosos de la tierra, porque con airosos passos se pusieron frente a frente [...] Pues si teme Claramante y Claridiano se encoge, qué hará mi cansada pluma y ingenio tan tardo y corto, sino es dar fin a este libro, supplicando se perdo[nen] las faltas que lle[va]an todos, no mirándolos como obra [d]e tan tiernos años, [sino] sólo a mi desseo [,que] es de acertar a da[r g]usto, Pero y[a] enterado en más edad, prom[eto] la quarta parte, en la cual se dará fin a esta [es]pantosa batalla, y también a los amores del desconocido griego, con las hazañas de los hijos de Eufronisa, y también del de las Estrellas, con el fuerte Daristeo, porque las cosas que hizieron buscando a [sus b]ellas da[mas], espantaron a la [tierra, y a mí] me dan nuevo ánimo para [tratar sus] amores, qu[e] no fueron meno[s de ver] que los de la reina de Lira. P[or tanto] valerosas damas, perdonad t[odos los] yerros, y el de[x]ar assí esta historia, [que] si yo me entero d'esto, la comença[ré ani]moso, só[lo] por daros contento, [que no he procurado más de la affición pía del] que los cuatro leyere. Ben[e vale, et] fruiere (84vb-85rb, IV, 32).

Martínez manifiesta constantemente su presencia en la narración, lo que tiene como consecuencia que la obra esté llena de contradicciones en cuanto al tópico de la falsa traducción sobre el que está basada, el cual queda abiertamente traicionado en los momentos en que el escritor asume la autoría en su totalidad, responsabilizándose de la narración y de su incapacidad para contar ciertos sucesos.

4.3. EL MAGO COMO INTRODUTOR DEL ELEMENTO MARAVILLOSO

4.3.1. LA AVENTURA MÁGICA

En los libros de aventuras caballerescas, los magos, como personajes que poseen una serie de poderes extraordinarios que los ponen en contacto con el mundo de lo sobrenatural, son los responsables de la existencia de “un universo maravilloso donde los sucesos más increíbles se asumen como un elemento más de la realidad novelesca” (Sales Dasí, *La aventura*, 78).

De acuerdo con la literatura caballerescas, el universo está plagado de episodios inesperados preparados *ex profeso* para el caballero, por lo que lo único que éste tiene que hacer es buscarlos (Sales Dasí, *La aventura*, 32). En la obra de Martínez, quienes se encargan de preparar buena parte de esos “episodios inesperados” no podían ser otros que los personajes poseedores de unos poderes extraordinarios que los dotan de una capacidad creadora que sobrepasa todo límite humano: los magos, quienes, haciendo uso de su magia, crean encantamientos en espacios maravillosos en los que el héroe deberá enfrentarse a una serie de pruebas mágicas con el fin de conseguir algo: ya sea ganar unas armas, rescatar a una doncella prisionera en una torre o castillo, o bien, deshacer el encantamiento que tiene a un caballero “sin entendimiento” y con la “mente enagenada”. Pero más que lo que se obtiene, la verdadera recompensa está en que el encantamiento en sí ofrece al héroe una aventura que le permitirá probar su valor y ganar renombre, por lo que su conquista representa un extra para su fama. De este modo, dado que los sabios fabrican el encantamiento y éste constituye un espacio para la aventura, se puede decir que los sabios crean la misma aventura. Así, la relación que se establece entre la aventura y el encantamiento crea una unidad. Dicha unidad representa para el caballero un suceso extraordinario que lo adentra al mundo de lo maravilloso,

donde encontrará toda una serie de “cosas admirables” que están “fuera de la orden de natura”.

En tanto que para el caballero la aventura representa un suceso inesperado puesto que no sabe cómo ni cuándo la encontrará,⁶⁶ los sabios se ocupan de planearlo todo para que dé con ella, en ocasiones conduciéndolo, incluso, al lugar preciso, ya sea dirigiendo su embarcación, ya enviándole un guía (como el enano que acompaña a Heleno a lo largo de varios episodios), o mediante alguna señal (como la que Navato coloca sobre la Torre Maravillosa para que los griegos puedan encontrarla y rescatar de allí a Liriana [III, 1]). Pues, como la fama es el reconocimiento a que aspira todo caballero, los magos, como sus auxiliares, se preocupan porque en su trayectoria heroica éste cuente con una serie de eventos afortunados (o proezas) que le permitan ir forjando ese renombre que se espera se propague por el mundo: mientras más hazañas acumule en su camino el caballero, más reconocido será como héroe. Por consiguiente, la aventura resulta indispensable para el caballero en su búsqueda de fama, en tanto que su mundo se basa, principalmente, en ella. En este sentido, el papel de los sabios como creadores de aventuras resulta fundamental.

Por ello, vemos que los encantamientos están reservados para un caballero en específico: a la entrada del “Bosque de las Maravillas de Amor” hay un rótulo en el que se lee una promesa de armas concedida sólo a Celindo, por lo que él es el único que puede probar la aventura. Éste, por supuesto, resulta victorioso, ganando con ello las armas de Jasón (I, 3).

⁶⁶ *Aventura* significa para el caballero un “acontecimiento fortuito”, conformado por el azar y el peligro, así como por su puesta en acción, que es el hecho en armas. “Este carácter aleatorio de la aventura determina que posea un sentido, dentro del sentido general, como algo propio, que está reservado al caballero en el curso de su proceso de perfeccionamiento” (Alvar, *Breve diccionario*, s.v. “aventura”).

En la Torre Maravillosa, donde Liriana se encuentra encantada por orden de Lupercio, hay un letrero indicativo en el que se lee: “*La entrada de la maravillosa torre, a nadie se concede, no trayendo las armas del más ingrato amante de la tierra*” (160vb, II, 20). Lupercio había encontrado esa profecía en sus libros, de la que se vale para la fabricación del encantamiento. Y a pesar de que el mago desconoce en ese momento quién será ese caballero que ganará las armas de Teseo, el “más ingrato amante”, el encantamiento cuenta con una protección que rechaza a cualquier caballero que pretenda ganar la aventura siendo que no le corresponde: cuando Bembo intenta subir a la Torre sin hacer caso de lo declarado en el letrero que está a la entrada, salen grandes llamas de fuego que le impiden acercarse; lo mismo le sucede a otros caballeros. Y cuando el héroe elegido finalmente llega, que no es otro que Claramante, quien ha ganado las armas señaladas luego de vencer al Minotauro en su laberinto, de lo alto de la Torre cae una escalera para que pueda subir a rescatar a la doncella.

Asimismo, encontramos encantamientos en los que hay una condición: en la puerta del Templo de Hércules, donde se encuentra encantada la princesa Orsina, hay un letrero en el que se lee: “*La entrada del antiguo templo de Hércules a uno sólo es concedido, jurando primero que ama, y con las veras posibles: porque cosa tan enamorada a nadie se concede no lo siendo*” (115rb, II, 3).

A la entrada del encantamiento de Zoilo hay unas letras que dicen así: “*Este es el purgatorio del tártaro Zoilo, cuya entrada a nadie se concede, sino al más de veras amante, para que su firmeça aproveche: pero con esto, ánimo, que este y el ser enamorado, han de sacar de la pena que padece el desapiadado tártaro, [...]*” (140rb, II, 13).⁶⁷

⁶⁷ Lo que recuerda al arco de los leales amadores en el *Amadís de Gaula*, fabricado por Apolidón en la Ínsola Firme, y cuya entrada, por mandato del sabio, sólo se le concede al

Ahora bien, puesto que la aventura sirve para que el caballero, en su desarrollo como héroe, ponga a prueba su valor y demuestre sus cualidades en el manejo de las armas, mientras más obstáculos se opongan a la realización de la empresa, más fama podrá conseguir en el intento (Sales Dasí, *La aventura*, 32).

Joseph Campbell explica que el camino de pruebas por el que debe atravesar el héroe como parte de su iniciación, constituye un largo sendero lleno de peligros, pero también de conquistas iniciadoras; es decir, se trata de la iniciación del héroe como tal. Una vez superadas las pruebas, el héroe encuentra, al final de su camino, la recompensa a todos sus esfuerzos (*El héroe*, 94). Así, es a través del camino de las pruebas que el caballero se revela a sí mismo como héroe.

El tipo de pruebas mágicas que los sabios de la *Tercera parte* imponen a los héroes siguen más o menos el mismo esquema: enfrentarse a algún monstruo fantástico, como una serpiente gigante con alas, un grifo, un centauro o un terrible gigante, o con uno o más caballeros de extraordinaria fuerza. Normalmente son tres los obstáculos: para ganar las armas de Jasón, Celindo debe luchar en primer lugar con un grifo, luego con un gigante y en tercer lugar con dos sagitarios armados con hachas (I, 3). Mientras que, para desencantar a Zoilo, Rosabel debe enfrentarse a un gigante armado con una maza, después a dos grifos y por último a un caballero.⁶⁸ Y una vez que los ha vencido a todos se dice que con ello dio fin a una de “las más difíciles aventuras que avía en el mundo” (142va, II, 13), lo que sirve para subrayar su valor; de esta forma, los sabios utilizan su magia en favor de la exaltación de la heroicidad del caballero.

caballero que sea el más fiel amante. Amadís, por supuesto, es quien logra superar la prueba (Rodríguez de Montalvo, *Amadís*, t. I, 660-661).

⁶⁸ De esta forma, la triada compuesta por tres obstáculos constituye una secuencia representativa, al tiempo que elemental, de las pruebas mágicas.

En el episodio del encantamiento de Roselia, prueba a la que se someten al mismo tiempo el Caballero del Febo, Claridiano, Claramante, Celindo y Bravorante, puesto que la condición de éste reza que deben ser cinco los caballeros que lleven a cabo la aventura, aparece reunido todo un repertorio de criaturas que ejemplifica a la perfección la diversidad de monstruos fantásticos que forman parte de las aventuras mágicas fabricadas por los sabios. Así, vemos desfilar en un mismo encantamiento a un “disforme jayán montado en un gigantesco caballo”; un “espantable grifo”; un “desemejado centauro, con un dardo en la mano derecha, y en la otra una gruesa cadena, de donde venía atado un furioso león”; una “espantable y gigantesca serpiente con cuatro pies y dos manos con azeradas uñas” (y de la cual se dice que “los antiguos escritores hallan una falta, ser pessada de sueño, siendo necesario algún sobrado ruido, para despertarla”, y ante cuya vista el del Febo se queda “en gran manera admirado de su estraña fiereza, impossibilitando el poder humano contra tan grande bestia”); un gigante que al ser golpeado se parte en dos, convirtiéndose cada una de sus mitades en un león; “mil sabandijas y ponçoñosos animales”; “un monstruo de estraña hechura. Era a modo de un osso, salvo que tenía una muy larga cola, y unos disformes dientes. Tenía los pies de león, y las manos de hombre. Venía con un arco en la mano, puesto en él una azerada vira, y en la otra traía una cadena, donde venía atado un gran basilisco, que al mundo pusiera espanto”; un “terrible salvaje, con catadura espantable. Traía en cada mano una cadena, atado en cada una un centauro, con una cimitarra en la mano”, y el cual va armado con una porra de hierro; seis “villanos” armados con hachas; una gigantesca salamandra con cabeza de águila que escupe fuego y un “espantable dragón, casi de la hechura de una salamandria” (59vb-66ra, III, 25). A todos estos seres quiméricos deben enfrentarse los cinco héroes para llegar al final de la aventura.

En el siguiente capítulo se explica que este encantamiento tenía que ser el más difícil de todos, pues al mantener encantada a la princesa, los sabios pretenden evitar que se desate una gran guerra contra el Imperio Griego, ya que, de regresar ella a la corte de su padre pediría venganza contra Heleno, sobrino del emperador Trebacio. Es por ello que Lirgandeo, Navato y Artemidoro unen sus fuerzas para crear “este encantamiento, el más fuerte que jamás se hubiese visto” dado que es obra de una magia conjunta (67rb-67va, III, 26). Por ello, en este caso, los obstáculos impuestos tienen otro fin aparte de probar el valor de los cinco héroes: evitar que consigan llegar al final, de ahí que sean tantos y tan terribles los monstruos contra los que deben luchar. No obstante, los mencionados caballeros consiguen –por supuesto– superar toda dificultad, lo que pone énfasis en su excepcionalidad como héroes.

En varias ocasiones, los encantamientos, además de ser creados con el objetivo de procurar al héroe una aventura, encierran también una finalidad. Por ejemplo, Selagio crea encantamientos con el fin de vengarse de los griegos, como el que lleva por título “La aventura de las espadas”. Éste aparece mágicamente en el momento en que Rosicler da muerte al gigante Fangomadán, señor del castillo Defendido; se trata de un sepulcro de cristal en el que se encuentran los cuerpos del gigante y su familia junto con la buena espada del griego y las espadas de cuatro héroes más: Talamonio, Astrusia, rey de los medos, Camila y Milón (2rb, I, 1). Rosicler intenta recuperar su espada, lo que le resulta imposible, pues cada que se acerca a la columna en la que ésta se encuentra clavada, salen llamas de fuego. Para que el héroe pueda comprender de qué trata el encantamiento, Selagio se toma la molestia de colocar a un lado del sepulcro un pergamino en el que se lee, en unas “letras gravadas en sangre”, lo siguiente:

Esta fue la [espada] del príncipe de Constantinopla Rosicler, la cual perdió en la Ínsula Defendida, dando con ella muerte a Fangomadán y sus hijos. Y estará aquí, hasta que el bravo tigre con la indomada leona vençan las guardas de mi castillo, ganando sin armas ni orden de cavallería la entrada y para sí las dos espadas más justas, jurando de vengar la muerte del infeliz rey (2vb, I, 1).

Para Rosicler, el suceso representa un evento inesperado cuyo fin desconoce, mientras que para el sabio, la creación del encantamiento, además de formar parte de sus planes de venganza, está reservado para los cinco infantes a los que ha raptado (Celindo, Floralisa, Clarisel, Argante y Torisiano), para que, en su camino a convertirse en héroes, ésta constituya su primera prueba, lo que se declara en otro pergamino en el que se lee una profecía que se refiriere a aquéllos a quienes corresponde ganar dichas armas.

Así, vemos que en los espacios de encantamiento creados por los sabios hay siempre, por regla, un letrero en el que se indica en qué consiste la aventura y en el que se da a conocer su nombre. Por ejemplo:

Este es el defendido castillo de Fangomadán, que a manos del griego príncipe fue muerto, donde está la infanta de Macedonia Floralinda presa, y estará hasta que aya quien se atreva sin armas a ganar la entrada, jurando primero, y prometiendo que vengará tan injusta muerte como la del rey. Pero si uviese coraçón, que no será a poco menester, toque el cuerno de la puerta [...] (75rb, I, 18).

En la Torre Maravillosa, donde Rosabel se encuentra bajo el poder de un encantamiento por orden de Lupercio, hay unas letras grabadas en oro que dicen: “*Si alguno tiene desseo de dar libertad a la flor de la gran Bretaña, haziendo mayor servicio a Grecia, posponga todo el temor, y toque esse cuerno, y hallará fácil la entrada, y la salida costosa*” (88rb, I, 23).

Por otra parte, en ocasiones encontramos algunos encantamientos que tienen como finalidad salvar de la muerte a un personaje. Tal es el caso de Larsino, a quien Heleno mata luego de que éste lo desafía por creer que afrentó

a su hermana, Rosamundi, por haber matado al ciervo que ella perseguía para darle caza. Cuando el daciano descubre el parentesco de ambos, se lamenta, destrozado, pues se ha enamorado de la doncella con sólo verla. No obstante, cuando parece ser que su mala suerte lo ha hundido en la peor de las desgracias, aparece una doncella mensajera enviada por Lirgandeo, quien le dice que no debe preocuparse por Larsino, pues el mago verá por él. En ese momento surge un encantamiento debajo del mismo árbol donde Larsino yace muerto:

[...] un túmulo muy bien labrado, tan transparente que llegando con mucha priessa los príncipes a ver qué era, vieron al hermano de la dama, como avía quedado de la cruel batalla, y unas letras coloradas, las cuales leyó el príncipe así:

Aquí estará penado el llagado Larsino, hasta que su cruel matador pague con la propia vida satisfaziendo a los dos que más en el mundo se quisieron.

No pudieron acabar de entender el sentido, aunque llevar alguna duda de que estuviese encantado, los alivió gran parte de la pena. [...] la dama dixo: –Vamos cavallero, que aún creo que tengo de ver algún día lo que me ha parecido impossible, pues al parecer mi hermano queda encantado (111ra-111rb, II, 1).

De este modo, Lirgandeo brinda una oportunidad de vida a Larsino, dejándolo en una especie de muerte suspendida. Además, el sabio repara con ello la tragedia ocasionada por Heleno, lo que le permite obtener el amor de la dama. Sin embargo, resulta extraño que se diga que el “matador” de Larsino deberá pagar con su propia vida, pues en ese caso sería Heleno quien tiene que morir a cambio de que el hermano de Rosamundi viva. De cualquier forma, la obra de Martínez concluye sin que este encantamiento sea resuelto.

Sólo dos capítulos adelante, Rosamundi también es salvada de la muerte por un encantamiento. Heleno y ella son conducidos por una doncella al Templo de Hércules, donde se encuentra prisionera Orsina, hija del rey de Liguria. En la puerta del Templo hay unas letras que indican que la entrada está permitida sólo a una persona. Rosamundi convence a Heleno de que la deje a

ella probar la aventura. La doncella guerrera lucha con un espantoso centauro en un combate que resulta terrible, y en el que ella consigue dar un golpe mortal a la bestia. No obstante, antes de morir, el centauro alcanza a estrujarla entre sus brazos, con lo que los dos caen al suelo. El cielo se cubre entonces con una espesa nube y se escuchan mil truenos, “que parecía hundirse el mundo”. Cuando el alboroto pasa, aparece en medio del patio una “hermosísima mesa, cuya cubierta tenía unas columnas que parecían de oro, debaxo estaban atravesados el centauro y la dama”. En el túmulo hay unas letras que dicen: “*La vida de Rosamundi, está en dar la suya a quien la quisiere de compassión ayudar, y gustar antes de morir, que no falte ella en el mundo*” (116ra, II, 3). Hasta aquí se entiende que Rosamundi ha muerto a manos del centauro: “No quiso poner el sabio la pena, ni señala el grado del disgusto que recibió don Heleno, con el entender la muerte de la que más que así amava”. El daciano, llorando amargamente, toma la daga de la doncella y se la clava en el corazón. Pero en ese momento, “con mayor ruido que el que se haze en la fragua de Vulcano, desapareció todo el teatro y corredores, quedando sólo el templo, y en medio d’él tendidos los dos amantes junto del fiero centauro, que del todo avía quedado muerto” (116rb), tras lo cual, Rosamundi despierta, o mejor dicho, resucita, a lo que Heleno declara: “[...] Dichosa muerte, pues d’ella ha resultado poder gozar de vuestra victoria, y dichosa prueba, pues de mostrar mi firmeza ha venido a ver lo que parece impossible” (116va). Así, el que Rosamundi resucite se justifica por ser obra de encantamiento.

Un último ejemplo de un caballero que regresa de la muerte por medio de un encantamiento es el del tártaro Zoilo, quien había muerto en la *Segunda parte* del ciclo. Sin embargo, en la obra de Martínez se plantea que había quedado encantado, como muerto pero sin estarlo realmente. Cuando Rosabel consigue dar fin al encantamiento, el tártaro despierta del sueño mágico que lo

mantuvo con vida durante varios años, con las mismas heridas que le habían provocado la muerte en la obra de Pedro de la Sierra: “que aunque ha estado encantado, las heridas que aquí recibió de un cavallero, están como si agora acabaran la batalla” (143rb-143va, II, 13). Sus heridas son graves y ha perdido tanta sangre, que Rosabel duda que sobreviva. Pero en ese momento se presenta una doncella mensajera enviada por Lirgandeo, quien les entrega una pócima mágica. “–A fuera señores”, les dice, “que la vida del tártaro príncipe sólo a mi venida la ha reservado el autor d’ella–. Y assí llegándose a él con una ampolla de un suavíssimo licor, que a todos los presentes confortó su fragancia, se la puso en la boca. Cosa divina, que no la avía bien puesto, ni él gustado de lo que trahía, cuando quedó sano de sus heridas, aunque flaco de la mucha sangre que avía perdido” (143va).

En su Introducción al *Tristán de Leonís*, Luzdivina Cuesta Torre señala que suele decirse que la aventura, en la novela artúrica, es una búsqueda en la que está en juego la propia identidad del caballero andante, mientras que en los libros de caballerías españoles el motivo de la aventura es diferente, pues se basa en el deseo de entretener contando los sorprendentes hechos en que se ve involucrado el o los protagonistas, y que simplemente son una ocasión para que éste pruebe su valor, su destreza y sus cualidades cortesas (“Introducción”, 61), lo que demuestra el gusto por la aventura de los escritores de la Península. De ahí que Covarrubias los defina como libros que tratan de “hazañas de cavalleros andantes, ficciones gustosas y artificios de mucho entretenimiento y poco provecho” (*Tesoro de la lengua*, s.v. “libros de caballerías”).

Por su parte, en la “Introducción” a *Flor de caballerías*, Lucía Megías habla de un modelo de libro de caballerías que sigue la veta comenzada por Jerónimo Fernández y su *Belianís de Grecia* y el ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros*, y que puede caracterizarse como “el prototipo de literatura de

evasión” que se distingue por una acumulación de aventuras fantásticas (xxxii-xxxiii). El estudioso se refiere, en especial, al modelo narrativo y caballeresco del *Espejo*, que marca las pautas de un libro de caballerías entretenido, ameno, en el que suceden, uno tras otro, terribles enfrentamientos y mortales batallas, aventuras, encantamientos y maravillas, en resumidas cuentas, todo un despliegue de fantasía.

Sobre esta línea, se puede decir que el modelo de estructura narrativa del libro de Marcos Martínez se asienta, justamente, en un esquema de aventuras, pues la constante irrupción de éstas desencadena continuamente la acción, lo que tiene como resultado que nos encontremos ante una obra saturada de episodios de este tipo. De modo que los encantamientos y las aventuras que éstos proponen funcionan como eslabones que se van encadenando. Por ello que el libro termine con la introducción de un nuevo encantamiento que da pie a una aventura. Porque, como explica Daniel Eisenberg, uno de los rasgos más típicos de los libros de caballerías hispánicos es que nunca se terminan, pues, al final, cuando parece ser que ya todo está por concluir felizmente, los autores suelen introducir una nueva aventura, problema o personaje. En algunos casos, este recurso tenía la finalidad de permitir que el autor siguiera escribiendo, pero en muchos otros se utilizaba simplemente porque se consideraba como algo indispensable al género caballeresco, aun cuando el autor no tuviera verdaderas intenciones de escribir una continuación (“Introducción”, xxxix). Así, vemos que al final de la *Tercera parte*, cuando parece ser que habrá un final feliz con las bodas de varios personajes como parte de la celebración por la victoria del Imperio Griego frente a las fuerzas aliadas de naciones paganas, se introduce un nuevo problema: el mago Selagio aparece para llevarse a las damas más principales y dejarlas encantadas en el Castillo de Marte (IV, 31), lo que deja abierta la posibilidad a una continuación de la historia del emperador Trebacio y su linaje.

La acumulación, desmedida incluso, de encantamientos en la *Tercera parte*, refleja el gusto de Martínez por la aventura, quien se empeña en contar una historia llena de acción, en la que pareciera ser que la actuación de los caballeros obedece, más que nada, al hecho de vivir aventuras. Como apunta Sales Dasí: “El ejercicio caballeresco de estos héroes es el camino que siguen los autores persuadidos por un afán de entretener y divertir a su público” (*La aventura*, 36). En ese caso, ¿se puede decir que Martínez escribió para vender? ¿Estamos entonces en presencia de un escritor que, atraído por el éxito editorial de sus predecesores, y ateniéndose a los gustos del público, decidió contar una historia de aventuras? De cualquier forma, sea esto así o no, lo que aquí nos interesa realmente es la función que los magos cumplen como creadores de aventuras.

Así pues, los sabios de la *Tercera parte*, de entre los diversos cargos que desempeñan como auxiliares del héroe, son los más grandes artífices de episodios de carácter maravilloso, o, dicho de otra forma, de las aventuras mágicas que tanto abundan en la obra.

4.3.2. LA QUIMERA DEL MAGO

La rica variedad de artilugios y prodigios mágicos que los sabios son capaces de crear a través de su magia, los convierte en grandes fabricantes de maravillas. Sus invenciones sobrepasan los límites humanos e introducen en el mundo de los caballeros un universo de magia y maravilla que no tiene más explicación que ser obra de encantamiento. De este modo, lo mágico en la *Tercera parte* es una forma de maravilloso justificado, pues, de acuerdo con Julia Castillo, “sólo la fantasía de los libros de caballerías no necesitó de una razón de ser, ni de una intención más alta que le sirviese de justificación”

(“Herencia”, 244). Es por ello que el mundo mágico de los sabios no suscita dudas, pues se explica por sí mismo.

Lo que la magia produce se concibe generalmente no como un producto de la naturaleza, influida por el hechizo, sino como algo especialmente mágico, algo que la naturaleza no puede hacer ni producir, sino tan sólo el poder de la magia. [...] La fuerza de la magia no es una fuerza universal que está en todas partes y que fluye allí donde es su gusto o donde se quiere que lo haga. La magia es el único poder específico, fuerza única en su clase, que sólo el hombre tiene, que se libera solamente por su arte mágico [...].

(Malinowski, *Magia*, 89-90)

Al referirse a la capacidad creadora de los magos, Sales Dasí señala que el ingenio de éstos muchas veces desborda las mismas fronteras de la maravilla. A lo largo del siglo XVI, sus invenciones fascinaron al público renacentista, el cual seguramente gozó escuchando sobre estas “novedades que cuestionan las leyes de la realidad física o nos incitan a pensar que la ciencia ficción ya estaba inventada en la memoria de los tiempos” (*La aventura*, 87), fascinación que posibilitó la supervivencia del género caballeresco. Qué tan atractivas resulten las maravillas fabricadas por los magos depende del ingenio y la originalidad de cada autor. En este sentido, la inventiva del escritor se apoya en la autoría de los magos, y en esta mutua creación todo es posible puesto que está hecho “por obra de encantamiento”.

En la *Tercera parte*, todo lo creado por los sabios mediante su magia es admirable, pues suscita asombro en los personajes. En consecuencia, sus creaciones son maravillas dado que lo maravilloso se relaciona con lo *mirabilis* o con *mirabilia*, con la raíz latina *mir-* y con el romance *mirar*. Por tanto, y como explica Juan Manuel Cacho Blecua, si la maravilla es digna de ver, dentro de su misma área semántica nos encontramos con otra palabra clave: la maravilla se admira, causa asombro (“Introducción”, 127).

Los sabios parecen regocijarse provocando sorpresa y admiración con sus creaciones mágicas, de lo que deriva que incluso la forma cómo hacen sus apariciones en público esté acompañada por un despliegue de parafernalia mágica a manera de exhibición, con lo que, al parecer, sólo buscan asombrar a los personajes: cuando Navato entra por primera vez en escena, lo hace junto con muchos relámpagos y un ruido estruendoso “que parecía hundirse el universo, hinchándose todo el edificio de una espesa niebla, no sabiendo de sí el príncipe [Heleno], más de que un sabio le trabó por las manos [...]” (73va, I, 17). En el “Prólogo al lector”, Lirgandeo y Artemidoro aparecen de súbito en “un pavoroso carro todo cubierto de fuego tirándole cuatro disformes animales, que los terribles bramidos venían dando”, ante lo cual, Martínez, como personaje, se queda muy espantado. O la atemorizante entrada de Selagio a la corte de Constantinopla al final de la obra, cuando irrumpe para robarse a las damas más bellas en “un carro de ardiente fuego, [...] sin que nadie se pudiese menear, con tantos relámpagos y truenos, que parecía venir a la tierra el cielo” (83va, IV, 31). También lo vemos en el episodio en que Claridiano, Claramante, Rosamundi y Arquisilora libran un combate contra los paganos Bembo, Bravorante y Coriandro. Lupercio interviene a la mitad de la batalla para llevarse a estos últimos, haciendo uso de sus poderes para ocasionar una especie de cataclismo cósmico que resulta espectacular:

[...] los cielos comenzaron a relampaguear con tan temerosos truenos, que nadie de los presentes pudo negar el temor. Escureciose todo no se viendo más que algunos relámpagos, que causavan más temor en los fuertes cavallos que la batalla miravan. Nadie se pudo menear de su lugar, a do el terremoto le cogió, por más que lo procurasse. Algunas visiones se mostraron a los que la batalla hazían, hasta que passado aquel nublado, el cielo quedó sereno, mostrando el sol sus hermosos arreboles, señal cierta de su partida. Solos quedaron en el suelo los que la batalla hazían, faltando Bembo y Bravorante, con el herido Coriandro, [...] (30ra, IV, 12).

Elementos como éstos (semejantes a los efectos especiales del cine) a los que recurren los magos para provocar admiración, también son utilizados para marcar la aparición de los encantamientos: al aparecer “La aventura de las espadas”, creada por Selagio, el cielo se cubre de “una espesa y negra nube con tantos truenos y relámpagos, que parecía venirse al suelo toda la máquina del alto firmamento, oyéndose algunos baladros de bestias y tristes gemidos en el mismo patio por espacio de una hora, hasta que pasada la tempestad, quedó el cielo con la serenidad que antes tenía” (2rb, I, 1). Lo mismo para declarar el fin de éstos: cuando el héroe logra ganar una aventura, generalmente se escuchan muchos relámpagos, el cielo se oscurece y se desata una terrible tempestad. Por ejemplo, cuando concluye el encantamiento de Roselia sucede que:

[se escuchan] grandes baladros y temerosos aullidos, [...] mas no por eso dexava de andar adelante la flor de la caballería [el Caballero del Febo] a veces arrodillando, a veces inclinando la cabeça con los temerosos golpes. Grandes visiones se le ponían delante, cosa que a Marte atemorizara [...] dando en el mismo punto el más sonoro trueno y estampido que jamás en el mundo se oyó: oyóse diez millas de Roma, y aun a la populosa ciudad la hizo temblar, quedando en el mismo punto deshecho el mejor encantamento (69va, III, 26).

Y como parte de este tipo de efectos mágicos, encontramos también que, en algunos encantamientos, hay una intención por parte de los sabios de regocijar y dar placer a un grupo de espectadores que asisten para ver cómo es que el héroe se desenvuelve en la aventura. Dichos encantamientos están configurados como espectáculos.

Alberto del Río Noguera señala que ciertos episodios de libros de caballerías, interpretados tradicionalmente como manifestación de las fuerzas de lo sobrenatural y lo maravilloso, bien pudieran haberse contaminado de los recursos utilizados en los espectáculos cortesanos (“Sobre magia”, 140). Esto

tiene que ver con que, cerca del final de la Edad Media, cuando la nobleza comenzó a volverse una clase social más refinada, la caballería se fue alejando cada vez más de su función militar, convirtiéndose en un pasatiempo cortesano que sustituyó a la guerra caballerescas por el deseo y el gusto por la aventura. Fue así que las justas y torneos terminaron por volverse espectáculos cortesanos, con lo que el elemento teatral fue ganando terreno, de modo que “la teatralidad y la decoración, tal como estaban evolucionando, llenaron el espacio dejado por el distanciamiento entre el deporte caballeresco y la actividad militar” (Keen, *La caballería*, 272-273, *apud* Río Noguerras, “Sobre magia”, 138). Dicho proceso terminó por incidir en las páginas de los libros de caballerías. De hecho, la realidad aristocrática terminó copiando las fantasías de la literatura caballerescas y las estilizó hasta integrarlas en las diversiones palaciegas “para regocijo de unos caballeros menos dados a fatigar los caminos en busca de aventuras que a emular en un decorado de cartón piedra las hazañas de sus héroes librescos” (Río Noguerras, “Sobre magia”, 140). Por consiguiente, los caballeros buscaron en los libros de caballerías una evasión aventurera.

Así, vemos que en la obra de Martínez hay encantamientos que los magos elaboran dentro del ámbito de la ciudad y que constituyen un entretenimiento maravilloso configurado como un espectáculo teatral, algo así como una gran producción mágica que implica la presencia de un público. Por ejemplo, en la plaza de Roma aparece un día:

[...] un maravilloso edificio [...] donde avía la aventura, que era una capilla sobre cuatro pilares de blanco jaspe, llenos de piedras de gran valor [...] en medio parecía un cavallero atravessado con una espada, la más rica que el príncipe avía visto, y las armas [...] eran muy ricas sin comparación [...] Y leyendo un rótulo que declarava la aventura, dezía assí: *Al tiempo que el favorito cisne mostrare su valor en esta gran plaça, ganará viniendo mandado de la simple paloma, las armas del infeliz Bruto, que asimismo dio lastimosa muerte con su espada* (72rb, I, 17).

Heleno de Dacia decide probar la aventura, y, ante la mirada expectante del emperador, de la princesa Roselia y de un gran número de espectadores formado por los habitantes de la ciudad, lucha con una gigantesca serpiente y con un jayán. Cuando los vence se escucha un fuerte estallido y aparece el sabio Navato para dar fin al evento, haciéndole entrega de las armas de Bruto. La hazaña de Heleno es entonces aplaudida por su público.

Otro encantamiento de este tipo se encuentra en el episodio de la Torre Desamorada, donde está recluida la princesa Lindabrides, y el cual había quedado pendiente desde la *Primera parte* del ciclo, donde Lirgandeo, Artemidoro y la reina Julia deciden salvar a la princesa de su sufrimiento al no haber podido obtener el amor del Caballero del Febo, dejándola encantada en dicha Torre, en la que el tiempo no transcurre, por lo que ella no envejece, y donde puede vivir en el olvido de sus penas de amor. Así, sucede que, en la *Tercera parte*, mientras la ciudad de Constantinopla se encuentra de fiesta celebrando la victoria del emperador Trebacio y su armada en una gran batalla naval, “en entrando en la plaza, nuevos sobresaltos acontecen, porque del encantamiento de Lindabrides, se tocó muy rezio alarma. Ya los dexos se oyó una celestial, y acordada música. No hubo nadie que no preguntasse la causa del nuevo successo. Dieron la razón los sabios diziendo, que [...] se havia abierto la puerta, para provar la aventura, a todos cuantos quisiessen” (57rb-57va, III, 24). Todo mundo quiere probar la aventura, por lo que una multitud se congrega en la plaza de la ciudad, donde se encuentra la Torre Desamorada. Muchos caballeros hacen el intento, pero ninguno de ellos consigue siquiera entrar a la Torre, debido a que, en cuanto intentan poner un pie dentro, son arrojados muy lejos de ella por una fuerza mágica invisible. El único que consigue entrar es Claramante, ya que la aventura está reservada para él. En ese momento se escuchan instrumentos de guerra “con tanto ruido de gente, que parecía estar dentro un grueso ejército. Por lo alto de la torre se mostraron

cavalleros armados. Mil llamas de fuego arrojó la torre. Vozes se oyeron, que avisavan la venida del furioso cuchillo de su descanso” (80vb, III, 30). Una vez dentro, el griego tiene que enfrentarse a cuatro disformes gigantes; y cada que vence a un enemigo, haciendo demostración de su habilidad en el manejo de las armas, su público lo aclama, y si se encuentra en peligro se escuchan exclamaciones de inquietud. Los espectadores pueden ver lo que ocurre en el interior de la Torre gracias a que “eran tan transparentes los lienços de la torre, que se vía lo que en la sala primera passava” (81ra), como si se tratara de una construcción de artificio teatral. La aventura cuenta, incluso, con música de fondo, pues el combate es acompañado por ruido de instrumentos de guerra. Y como parte de los efectos visuales, “mil llamas de fuego” salen de la Torre Desamorada. Finalmente, Claramante logra vencer a todos sus atacantes, con lo que el encantamiento concluye:

[...] se oyó el mayor ruido de todo el mundo, saliendo de la torre mil visiones que aparecieron a los de la plaça. El cielo se oscureció, fueron tales y tantos los relámpagos que se dieron, que al más animoso causaron grande temor, y muy mucho mayor a las damas, que a no estar cerca de sus galanes, dieran mil gritos de miedo. Passado aquel terremoto, que pareció venirse a la tierra el cielo, en la torre se oyó la más dulce y acordada música del mundo. A todos pareció cosa del cielo (20ra-20rb, IV, 8).

De este modo, la aventura generada por el encantamiento funciona como un espectáculo de tipo cortesano representado para un amplio público.

Por último, otro ejemplo de un encantamiento de este tipo es aquél creado por el sabio Nicostrato, y el cual lleva por nombre la “Aventura de la Tienda de los Amantes”.⁶⁹ En este caso se trata de un encantamiento portátil en el interior de una tienda de tela muy rica y hermosa que un “anciano cavallero” lleva de corte en corte para presentarlo como si se tratara de un truco mágico.

⁶⁹ Del que ya se habló en el punto 3.2.2. Magos accesorios.

En la corte de Goltverg, el anciano narra ante el rey y sus cortesanos la trágica historia que dio origen al encantamiento (III, 15), y declara haber visitado ya muchas cortes llevando la Tienda, sin haber podido encontrar a caballero alguno que lograra dar fin a la aventura. Así, todos los caballeros de la corte de Goltverg prueban la aventura, mas ninguno consigue ganar la empresa. El último en intentarlo es Rosabel, quien se encuentra de paso en dicha corte. El príncipe logra alcanzar la entrada de la Tienda, con lo que se escuchan “tantos instrumentos de guerra, que parecía quererse dar una campal batalla [...] Grandes voces se dieron en la tienda. El número de los instrumentos se doblaron, haziendo tanto ruido, que no se podían oír” (33va). El hijo de Rosicler logra vencer todos los obstáculos que se ponen en su camino. La Tienda se llena entonces de un humo muy espeso y aparece Belisa, la dama a la que el sabio Nicostrato dejó encantada para vengarse de ella por no haberlo correspondido en amores. A continuación tiene lugar la “Aventura de las Coronas”, la cual debe ser probada por las damas más hermosas, pues aquella que supere a Belisa en belleza será galardonada con una corona mágica que tiene la virtud de disfrazar el rostro de quien la use haciendo que parezca otra persona, con lo que el encantamiento finalmente se dará por concluido. La corona le es concedida a una doncella de nombre Eufronisa luego de que las demás damas de la corte han pasado una por una a competir por ella. Con el fin del encantamiento aparecen varias sirenas tañendo arpas y hay un gran estallido con el que la Tienda desaparece, dejando a todos los presentes muy asombrados.

Como parte de su inventiva mágica, los sabios demuestran su creatividad como todos unos artistas de la maravilla. Uno de los ejemplos más representativos de sus fabulosas creaciones está en los espacios donde ellos habitan, como lo es la morada del sabio de Anglante. En un principio se dice de

ésta que es una cueva: “tenebrosa, deshabitada y oculta”. En el “Prólogo al lector”, Marcos Martínez la encuentra en un llano cubierto de flores. Para poder entrar a ella, Martínez debe superar una prueba mágica que Selagio ha puesto ahí para evitar que se encuentren los libros donde están escritas las hazañas de los caballeros griegos. El obstáculo consiste en enfrentarse a la mayor parte de los Nueve de la Fama. Una vez superada la prueba, al escritor se le concede conocer la morada del sabio, la cual no es una cueva, como se había dicho, sino un suntuoso edificio con paredes de fina plata y “relumbrantes columnas de transparente cristal, que unos hermosos corredores sostenían, con tanto ingenio y artificio labrados, que más obra de natura que no de arte parecían”. También hay una escalera adornada con unos carbunclos resplandecientes, corredores en los que se encuentran los retratos de todos los reyes de España y los cristianísimos reyes de Francia. En una sala están esculpidas en relumbrante cristal las figuras de los Doce pares con sus damas; el Amadís de Gaula con todos sus parientes y amigos; el gran Primaleón; el afamado don Cristalián de España y muchos más. Y en otra sala están retratadas las hazañas del ínclito emperador Trebacio y su hijo Alfebo, junto con las de todo su linaje: su hermano Rosicler y sus respectivos hijos: Claridiano y Rosabel, y estatuas de oro de las princesas y señoras de los caballeros griegos, entre ellas las doncellas guerreras Claridiana, Arquisilora, Rosamundi y Sarmacia.

Martínez describe el lugar como una “inhabitable morada” llena de maravillas. Pero de todas éstas, la que resulta más increíble y reveladora del gran ingenio de los sabios y del escritor, es, sin lugar a dudas, “una gran esfera, de grandor de dos varas, toda muy redonda, de color morada” sostenida por cuatro estatuas de unicornio hechas de fino oro. Anglante le explica a Martínez que en el interior de esta esfera se puede mirar “el gran bullicio del mundo”, es decir, lo que está sucediendo en todas partes:

[...] lo que entendiera ser imposible, si d'ello no fuera proprio testigo, porque se vía al natural la peregrina gente del mundo. Ver el bullicio de las diversas naciones, ver el ancho mar, ver los caudalosos ríos, era cosa que causava en mi entendimiento gran solaz. Allí vi todos los reinos del mundo, allí vi diversas especies de animales, causándome no poco contento, allí vi la nombrada Roma, porque como la mayor del mundo se señoreava, teniendo en los fuertes muros su nombre escrito. Allí vi la gran París con sus sobervios edificios, teniendo assí mismo su nombre escrito en sus altas murallas. Después de esto, estendiendo la vista por aquella gran máquina, vi una, no menos populosa ciudad, que las demás, y leyendo su rótulo, entendí ser la nombrada Constantinopla, donde recreé mi vista, viendo las muchas naciones que en ella habitavan. Después de aver visto otras muchas hermosas ciudades de diversos reinos, bolviendo la vista a la famosa España. Vi en todas sus ciudades señorearse la afamada Lisboa, holgándome ver el bullicio de los codiciosos portugueses. No d'esta muy lexos estava la cortesana Valladolid, adornada de illustres cavalleros y hermosas damas.⁷⁰

Asimismo, la capacidad creadora de los magos queda manifiesta en las maravillas arquitectónicas que construyen como espacio para los encantamientos. Una de las más peculiares es la Torre Maravillosa, obra de Lupercio. Ésta se encuentra ubicada en medio del mar y es “tan transparente que parecía de cristal: Estava puesta sobre cuatro columnas, más fixas que si estuvieran en tierra firme [...] viendo su riqueza y artificio, no humanas, sino divinas manos entendieron que avían andado en ello” (88rb, I, 23). El portentoso diseño de la Torre provoca asombro en los personajes: Bravorante se queda “admirado de ver la torre y su maravillosa hechura, no pudiendo imaginar quién fuese el que la avía fabricado” (3ra-3rb, III, 1). Mientras que Bembo, al descubrir el “sobervio edificio, que en la mar parecía fundado” (160vb, II, 20) se queda pasmado ante su maravillosa construcción.

Por otro lado, en el encantamiento de Roselia encontramos:

⁷⁰ Se trata, pues, de la característica esfera del mago.

Un galano patio de tanta riqueza, que admiró grandemente al Febo. Tenía en cuadro veinte columnas de transparente cristal. Estaba en medio del patio una vistosa fuente, destilando por unos caños cristalina agua, cercada toda de muchos rosales cubiertos de odoríferas flores. Estaban encima de la rica fuente unas preciadas armas de fina pedrería, sosteniéndolas una relumbrante tabla toda de plata, afirmada en doze pilarejos de oro, colgando d'ellos una bizarra espada (61va-61vb, III, 25).

Mientras que en el interior del palacio donde se encuentra encantado Zoilo, hay un patio “cuyo maravilloso artificio los dexó admirados, porque las claraboyas parecían de finísimas piedras, todas tan matizadas de oro y azul, que alegrava la vista [...] y todos los cavalleros famosos muy al natural pintados” (142va, II, 13).

Asimismo, es muy frecuente encontrar que se diga que la construcción parecía no estar hecha por manos humanas para subrayar que se trata de algo maravilloso: en la llamada “Aventura de la Cueva de los Amantes” hay “un sumptuoso edificio, *al parecer no por humanas manos hecho*, por que el remate que a manera de pirámida era, parecía tocar el cielo con su altura, y como dava el sol en las diversas piedras, impedía ser visto por el gran resplandor que en ella se hazía” (9vb, III, 5. Las cursivas son mías).

Así, vemos que las edificaciones que los sabios crean para sus encantamientos son casi siempre hermosos palacios cubiertos de piedras preciosas y llenos de riquezas. Del mismo modo, en las descripciones de estos mundos de encantamiento se repiten una y otra vez los mismos elementos con la finalidad de crear una espacio maravilloso: columnas de cristal, hermosas fuentes, arcos de “fina pedrería”, abundantes riquezas que “le quitan el juicio” a quien las mira, “galanos padrones de alabastro”, estatuas de oro, piedras

preciosas, carbunclos resplandecientes, etc. Todos estos, materiales que nos remiten a la literatura del Otro Mundo.⁷¹

Pero, además de los exuberantes palacios y la riqueza de las construcciones, hay también otro tipo de espacio que sirve como escenario para los encantamientos: las cuevas, en cuyo interior los sabios crean espacios infernales: en la “Aventura de la Cueva de los Amantes”, el encantamiento – creado por el sabio Nicosián del Fresco Valle– se encuentra en el interior de “una temerosa cueva, por la cual sale tanto humo y llamas, que tiene secos todos los árboles más cercanos [...] que más boca de infierno parecía”, y donde se escuchan “muchas espantables voces” (9rb-9va, III, 4). El paraje resulta tan atemorizante que, antes de entrar, Heleno besa la cruz de su espada, encomendándose a Dios, ya que le parece estar adentrándose en un ámbito infernal.⁷²

En el “Bosque de las Maravillas de Amor”, Celindo entra a una cueva donde sabe que hay un encantamiento que consiste en ganar las armas de Jasón. De ésta sale “un olor tan malo”, como el hedor del infierno, y el aire es tan caliente, “que el príncipe estuvo determinado mil veces de bolverse [...] el calor le ahogava tanto, que casi lo llevaba sin sentido [...]” (83ra, I, 21). Celindo se tapa la nariz y, haciendo un gran esfuerzo, sigue adelante. A su encuentro sale un hombre tan alto como un pino: “Advirtió en él el animoso joven, pareciéndole ser algún portero del infierno, según venía negro [...]” (82vb, I, 21). Resulta comprensible que todo lo que el caballero encuentra en el

⁷¹ Sobre los elementos característicos del Otro Mundo en las mitologías primitivas (oriental, clásica, celta y germánica) y la literatura de una gran parte de la Europa medieval, véase Patch, *El otro mundo*. También puede consultarse Propp, *Las raíces históricas del cuento*, 417, 420-422, para este tipo de materiales en lo que Propp llama “el reino lejano en el cuento”.

⁷² Cacho Blecua señala que en el Medioevo la contraposición alto/bajo funciona como eje jerárquico que caracteriza una visión bastante estable, en la que lo alto adquiere valores positivos y lo bajo negativos, de ahí que el mundo subterráneo esté asociado con el infierno, lo que también funciona en los libros de caballerías (“La cueva”, 106).

interior de la cueva le parezca infernal, pues, como apunta Cacho Blecua, se suele identificar a este tipo de espacio como un *locus terribilis*, cuya presencia anticipa una aventura peligrosa y temible, confirmada por la singularidad de su interior (“La cueva”, 103).

Por otra parte, el ingenio y la inventiva de los sabios quedan expuestos en los prodigios que funcionan como pruebas mágicas en los encantamientos, y es aquí donde se puede apreciar también la creatividad del escritor: cuando Lisarte intenta rescatar a Rosabel de la Torre Maravillosa combate con un gigante de “encantada vida” al que propina un fuerte golpe a la altura de la cintura que lo parte en dos, con lo que sucede una gran maravilla: “Pero vio una cosa que no menos le espantó que si viera la muerte al ojo y fue, ver que de las dos partes del cuerpo avían tornado ferocísimos gigantes [...]”(88va, I, 23), de forma que el gigante ¡se multiplica en cuatro! Lo mismo en la diversidad de criaturas fantásticas que rondan el basto número de encantamientos de la obra, de los que ya se habló con anterioridad.

Es así que, como creadores de maravillas, los sabios reúnen en su obra mágica una gran variedad de artificios, desde armas y objetos con propiedades especiales (como anillos que protegen de encantamientos, coronas que transforman el rostro de quien la usa y yelmos que soportan los golpes más terribles sin siquiera abollarse un poco) que regalan a sus caballeros para facilitarles la conquista de las empresas, hasta embarcaciones fantásticas como carros que viajan por el aire tirados por dragones o grifos y bateles encantados que gobiernan desde la distancia con una especie de “mágico control remoto”, atinadísima definición de Sales Dasí, “esas naves fabulosas que tanto se parecen a los arbitrarios vehículos del cine de ciencia-ficción” (*La aventura*, 86), y gracias a las cuales los personajes pueden recorrer grandes distancias, así como también las maravillas arquitectónicas y los encantamientos que los

magos fabrican para proporcionar al héroe aventuras. Todas esas quimeras que forman parte de su mundo mágico y que crean en favor de los caballeros, siempre con la finalidad de ayudarlos a cumplir con su destino heroico. Creaciones que, además, los descubren como extraordinarios artistas mágicos.

4.4. EL MAGO COMO ELEMENTO ORDENADOR DE LOS ACONTECIMIENTOS DE LA HISTORIA

4.4.1. EL PLAN PRECONCEBIDO

Quizá el poder más grande de los sabios de la *Tercera parte* esté en conocer el porvenir, pues gracias a ese conocimiento son capaces de controlar la historia, interviniendo cada que sea necesario para ordenar el curso de los acontecimientos. Por consiguiente, su papel es fundamental, ya que ellos se encargan de hacer que las cosas sucedan como está previsto que deben suceder de acuerdo con un plan preconcebido del que ellos son los responsables de que se cumpla. Los sabios dirigen, en buena medida, las acciones de los caballeros y doncellas guerreras, indicándoles qué hacer y a dónde dirigirse, guiándolos al lugar de la aventura, advirtiéndoles del peligro, intercediendo por ellos en sus asuntos amorosos, dándoles consejo y proporcionándoles ayuda mágica de diversas maneras, todo ello con tal de que puedan realizar su destino heroico. Pues, como auxiliares de los héroes, los magos están obligados a utilizar su conocimiento del porvenir en favor de éstos, como lo declara Navato en una de sus primeras intervenciones: “[...] los que alcançamos algo de lo futuro, sería usar mal d’ello, no empleándolo en servicio de tales personas [...]” (74rb, I, 17).

Pero los sabios no sólo poseen la facultad de conocer el futuro; también son capaces de saber lo que está ocurriendo en lugares alejados donde ellos no están presentes. Esta capacidad de conocer en la distancia les concede el privilegio de tener una visión global de la historia, lo que les permite ordenarla. En consecuencia, su ubicuidad les da control sobre los hechos, de modo que los sabios son algo así como las manos que mueven las piezas en el tablero de la historia.

Los anuncios del porvenir que hacen los magos nos hablan de un plan preestablecido porque el hecho de que puedan saber qué es lo que va a suceder significa que la historia ya ha sido trazada. Rosalba Lendo apunta que la idea de un futuro preestablecido constituye un designio divino en el plano espiritual y un proyecto del escritor en el plano narrativo (*El proceso*, 128). En este sentido, el personaje del sabio es un instrumento de la divinidad puesto que es el encargado de ordenar la historia de acuerdo con el plan que ésta ha trazado, y, al mismo tiempo, es la figura tras la que se esconde la del escritor. De ahí que los sabios se preocupen por señalar a los personajes que todo lo que les sucede es parte del plan providencial, lo que está revestido por la ortodoxia cristiana. Para citar un ejemplo: cuando Florisarte y su padre Lisarte (en compañía de Roselia y Arbolinda como sus escuderos) combaten contra Bravorante en el mar, de pronto, un “viento colado” separa las embarcaciones de ambos bandos, llevándose a Roselia y Arbolinda en una de ellas. Enseguida, Navato aparece:

[...] Se hallaron el uno del otro tan apartados, que luego se perdieron de vista: y los escuderos que en el navío estaban hartos tristes por los príncipes que saltaron, que fue mucho no perder el enamorado Florisarte el juicio de pena: y no era mucho, que nadie, queriendo, fue mejor entretenido, no quiso el amigo Nabato dexarles con tanta pena, así les apareció en el navío diziéndoles:

–Valerosos príncipes, *no ay que recibir ninguna pena de lo que el cielo ordena, y lleva ordenando por la vía que él quiere, [...]* (2va-2vb, III, 1. Las cursivas son mías).

Por otro lado, cuando Claridiano se encuentra muy triste porque la dama a la que ama, Arquisilora, lo ha despreciado, Galtenor, buscando darle consuelo, le dice que no debe atormentarse tanto por lo que le sucede, pues es algo que “ordena el alto cielo” (18rb, IV, 7). Dado que se plantea que la Providencia dirige el destino de los personajes, puede suceder que el mismo Dios, saltándose a los sabios como sus intermediarios, intervenga directamente para prestar ayuda inmediata a algún héroe que se encuentra en peligro: cuando Lisarte y Brandafidel combaten sin saber que ambos son amigos de los griegos, por lo que no debería existir enemistad entre ellos, una fuerza sobrenatural actúa para separarlos y evitar que se maten:

[...] hasta que el dorado Apolo desseando bañarse en el mar de España, apresuró su carrera, dexando obscura la tierra, con faltarle su presencia, y tan de veras, que no se veían los guerreros, començando a pedir a grandes voces luzes. Pero el soberano señor sabiendo lo que aquellos cavalleros avían de hazer en aumento de su fe, quiso despartir la batalla con igual honra de entrambos. Porque al sacar las luzes matándolas todas un levete colado, por entre los dos barcos, los apartó muy lexos, de suerte que por más que procuraron amainar, dando el gigante voces que esperasse, y el otro, que allí esperaba, al salir de la luna se hallaron los unos de los otros bien seis millas [...] (87rb, I, 22).

En el “Prólogo al lector” también podemos encontrar a la divinidad interviniendo para ayudar a un personaje, en este caso el mismo Marcos Martínez. Aquí, el escritor se encuentra con Selagio, quien lo amenaza de muerte. Al creerse perdido en manos del “infernál sabio”, Martínez invoca a “aquel Verbo Divino, recto juez de las humanales almas” para que lo socorra, lo que le es otorgado, pues, según dice: “como buen capitán de sus soldados, fue servido favorecerme en tan peligroso trance” enviando a Lirgandeo y

Artemidoro en su ayuda. Los dos sabios se enfrentan al maligno mago en un terrible combate, y cuando parece que éste lleva las de ganar, sucede que “mas aquel eterno Dios, amigo de los que bien viven, y contrario a los que gastan su vida en muchas maldades, quiso favorecer a aquel noble Lirgandeo, librándole de la muerte, entregando a ella al falso Selagio [...] haziéndolo saltar dende allí al infierno”.

Puesto que los sabios dirigen las actuaciones de los caballeros con el objetivo de ordenar las cosas para que su desarrollo como héroes marche sin tropiezos, sus intervenciones se equiparan con la Fortuna, ésta como la que rige el destino de los personajes, el cual, a su vez, está determinado por la voluntad de Dios. Esto lo podemos ver, por ejemplo, cuando Rosabel y Polifebo son separados “por ordenación” de Navato: “Apartolos presto la fortuna, o la ordenación de Narbato, que el bien de los griegos procurava” (27ra, III, 11). Más adelante se sabe que Polifebo fue separado de su sobrino para que pudiera encontrar el Castillo del Ramo de Oro y rescatar de allí a la princesa Luzela, quien se encuentra prisionera de un encantamiento, misma con la que termina contrayendo matrimonio (IV, 16). De modo que Navato, previéndolo todo, fue quien, de alguna manera, hizo que las cosas se dieran de esa forma.

Y ya que es del conocimiento de los héroes que su destino está en manos de los magos, ello tiene como consecuencia que, en ocasiones, los responsabilicen cuando su Fortuna no marcha bien: luego de que Heleno mata por error a Larsino, hermano de Rosamundi, doncella guerrera de la que se ha enamorado, el daciano, desconsolado, recrimina a Navato: “–O cruel suerte y cómo una vez que me has querido regalar [...] tenías tan agro descuento: O sabio Nabato, para qué me dixiste que tendrías cuenta con mis cosas, pues todas las veo tan en contra de mi contento” (108vb, II, 1).

Ahora bien, durante el desarrollo de la historia los personajes pueden comprobar cómo las predicciones que los magos hacen del futuro se van cumpliendo, lo que le otorga a estos anuncios un sentido en la narración. Los anuncios que se proyectan hacia un futuro no muy lejano se constituyen como eslabones que entrelazan los episodios y generan acción narrativa puesto que crean expectativa en los personajes, quienes, teniendo una pista de lo que va a suceder, aunque sea muy vaga, esperan el momento en que dicho pronóstico cobrará significación. Esto pasa con el tártaro Andronio, primo de Zoilo, cuando se enfrenta a Torismundo, príncipe de España, en un combate que él se esfuerza por tornar amistoso dado que sabe que el español es amigo de los griegos, a quienes él admira. Cuando el combate concluye, Andronio le regala a Torismundo su escudo y declara: “–Gentil cavallero, agora acabo de cumplir con lo que un sabio de mi tierra me dixo, que perdería mi libertad con el escudo, que me avía de dar el primer cavallero que me derribasse, y ya me parece que se ha cumplido, pues sólo la tendré para serviros” (33vb, I, 8). Andronio regala su escudo porque es algo que sabía que iba a suceder, por lo que su actuación está en función de ello, es decir, lo hace para cumplir con lo pronosticado por el sabio. Además, dicha acción generará otros acontecimientos: primero, que a partir de ese regalo los dos caballeros sellarán un pacto de amistad, volviéndose compañeros de aventura, y segundo, que el escudo será ocasión de la creación de un encantamiento: el de la Fuente de Merlín (I, 9), que consiste en que estará prohibido beber agua de ella (cuya virtud está en hacer olvidar toda pena de amor) hasta que cierto caballero, “hijo de la bastarda leona”, saque de ahí el escudo, el cual le fue robado a Torismundo por un fiero dragón. No obstante, este encantamiento nunca se resuelve, por lo que no se sabe quién es el caballero elegido para obtener el escudo.

Algo parecido le ocurre al troyano Orístedes, quien puede comprobar cómo lo anunciado por Selagio en una carta acerca de que perderá la libertad al poner su cabeza “en manos del enemigo cruel” (4va-4vb, I, 2) terminará por cumplirse tiempo después. Esto tiene lugar cuando combate con la doncella guerrera Sarmacia, de quien se enamora con sólo verla, y quien resulta ser una terrible contrincante, ante lo cual el troyano declara que “ahora acabó de entender la carta” del sabio, “y porque más presto se cumpliesse, cerró con la infanta, echándole los amorosos brazos [...]” (55ra-55va, I, 12).

Los caballeros reconocen en los magos a sus amigos y más fieles auxiliares, y depositan su confianza en ellos en tanto que saben que se encargarán de guiarlos por el camino correcto. De ahí que se subordinen a ellos, acatando sus órdenes sin cuestionamiento alguno, lo que tiene como consecuencia que se conviertan en un instrumento de los sabios, quienes, a su vez, lo son de la Providencia.⁷³ Por ejemplo, en el primer encuentro entre Navato y Heleno, el sabio le dice a éste que lo que más le conviene hacer es: “[...] que sin hablar a ninguna muger de aquí a la mar, te salgas de Roma, en despidiéndote del emperador, con la brevedad del mundo, [...] y no se te olvide lo que te encargo, porque no te va menos que perpetuo descanso en ello” (73va, I, 17). A pesar de que Heleno apenas conoce al mago, sigue sus instrucciones sin siquiera cuestionarse, marchándose de Roma al momento. En este episodio encontramos que, además del seguimiento al pie de la letra por parte del caballero a los mandatos del sabio, la intervención de este último provoca que se desate toda una serie de eventos: Roselia, princesa de Roma, quien se había enamorado del daciano, se siente burlada por él cuando se marcha sin dirigirle la palabra. El dolor que eso le causa hace que enferme de gravedad, ante lo cual

⁷³ Tal y como sucedió con Merlín cuando Robert de Boron hizo de él un instrumento de Dios: los personajes, principalmente los sucesivos soberanos (Pendragón, Úter y Arturo), se convirtieron en un instrumento del mago a sabiendas de que éste se encargaría de guiarlos por el buen camino (Gutiérrez García, *Merlín y su historia*, 108).

Navato se ve obligado a actuar para salvarle la vida. Lo que el sabio hace es darle a beber a ella y a su prima Arbolinda un brebaje mágico que transforma la apariencia física, con lo que quedan convertidas en pajes-escuderos. A continuación, Roselia, ahora bajo el nombre de Roselio, y Arbolinda como Artimio, se vuelven escuderos de Lisarte y de su hijo Florisarte para poder ir en busca del daciano. En su viaje como escuderas se ven involucradas en diversas aventuras (todo esto a lo largo del libro II). Más tarde, cuando Roselia descubre que Heleno se ha enamorado de Rosamundi, pide a su padre que la vengue, argumentando que el daciano le había pedido matrimonio. El emperador convoca entonces a sus fuerzas aliadas a una gran guerra contra el Imperio Griego para vengar la supuesta afrenta cometida contra su hija (IV, 1).

Dado que Navato propició que todo esto sucediera, se podría decir que eso lo hace responsable en parte de la amenaza de guerra contra Grecia, pues de no haber ordenado a Heleno que saliera de Roma sin hablar con mujer alguna, Roselia no se habría sentido burlada y por tanto no habría pedido venganza a su padre. Pero en ese caso Heleno no habría conocido a Rosamundi, con quien concibe a Roselindo, caballero destinado a ser un gran héroe. De hecho, el mismo daciano, cuando le cuenta a su dama cómo fue que “un sabio amigo” le ordenó que saliera precipitadamente de Roma, declara que ahora comprende la intención de Navato: “Y paréceme que se ha cumplido todo como el sabio me lo dixo, pues no siendo parte mi libertad, ni el gusto que sacava de tenerla, ni lo atrás sucedido, en viendo vuestra soberana hermosura quedé tan fuera de mí, cuanto del todo rendido, [...]” (112ra, II, 2).

Capítulos adelante, Navato se encarga de avisar a los griegos de la gran guerra en su contra que se avecina, convocada por el emperador de Roma. Así, sucede que, estando todos reunidos en la corte de Constantinopla, llega un enano que trae una carta del sabio para Heleno:

[...] Tomóla el daciano con algún sobresalto: y la leyó assí:

Al valeroso príncipe de Dacia, Navato su fiel amigo, y en las artes mágicas sabidor, salud.

Como todo mi estudio se endereça para tu contento, he venido a hallar, que te conviene, por las razones que yo te daré, salir luego de essa corte, porque tu dilación no sea causa de la muerte del querido león. Y sea con sólo tu escudero y esse mi criado, que te guiará, dexando en esse palacio a tu querida esposa, que será regalada, hasta que el cielo ordene otra cosa: y lo mismo hará el rey de Argentario, el de Antioquía y el de Francia, y Ungría, con el animoso persiano, que tras tantas fiestas, no es mucho venga la más cruel guerra que han visto los nacidos, porque el invidioso basilisco con todo su saber lo procura. Los dioses sean en tu guarda, y te guarden, como merece tu fe (155va, II, 17).

Heleno obedece al momento: se arma, se despide de su ahora esposa Rosamundi y sale de la corte. En la playa ya lo está esperando el “encantado batel” que Navato tantas veces le había enviado. A su vez, los emperadores y demás invitados, haciendo caso de la carta, comienzan a salir de Constantinopla: cada quien regresa a su ciudad, “todos sobre aviso de lo que avía embiado a dezir el sabio a don Heleno” (156vb, II, 18). De esta forma, Navato ha logrado movilizar a los personajes, preparándolos para lo que se avecina.

Ahora bien, al ser la obra de Martínez una continuación, el escritor se preocupa por retomar sucesos que sus predecesores dejaron inconclusos para desarrollarlos y resolverlos en su *Tercera parte*. Por ejemplo, en su obra, asistimos al desencantamiento de Claramante, hermano menor del Caballero del Febo y de Rosicler. En la *Primera parte* de Ortúñez de Calahorra, Claramante, siendo un niño pequeño, había sido raptado por los hombres del pagano Bramarante, y lo que sucede con él no se sabe sino hasta la *Segunda parte*, donde Pedro de la Sierra cuenta cómo Lirgandeo lo rescata, pues gracias a su conocimiento del futuro había alcanzado a saber que este caballero jugaría un papel fundamental en una gran guerra en la que se vería involucrado el

Imperio Griego, pero que si tomaba las armas antes de tiempo estaría en peligro de muerte. Por ello, el sabio decide dejarlo encantado durante varios años hasta que llegue el momento preciso en que su participación en la historia sea requerida, por lo que el encantamiento está hecho de tal manera que sólo pueda ser roto por aquél que peleará al lado de Claramante en la guerra vaticinada (*Segunda parte*, libro 1, cap. VIII). Martínez retoma el encantamiento señalado por Sierra y presenta que es Claridiano, sobrino de Claramante, quien consigue desencantar al héroe:

Assí desapareció todo aquel gran edificio, hecho por el gran Lirgandeo, como en la segunda parte se dixo, que él avía encantado a este valeroso príncipe, quitándole a los moros criados de Bramarante, que le robaron de las selvas de Grecia, como se dixo en la primera parte, en el cuarto libro d'esta historia (41ra, III, 18).

Y a partir de lo anunciado por Lirgandeo en la *Segunda parte* acerca de una gran guerra, Martínez da pie a la venganza del emperador de Roma y sus fuerzas aliadas contra Grecia, guerra en la que, según lo presagiado en la obra de Pedro de la Sierra, Claramante tendrá, efectivamente, una participación fundamental. Es así que Martínez logra proyectar su obra como parte de un ciclo.

Asimismo, en su preocupación por concebir la obra como una unidad en la que los diversos episodios queden entrelazados, Martínez se vale de los sabios como recursos literarios prácticos para ordenar los acontecimientos, justificarlos y explicarlos. Uno de los momentos en que mejor puede apreciarse esto tiene que ver con la guerra que el soldán de Niquea organiza contra el Imperio Griego para vengarse de Rosabel, nieto del emperador Trebacio, por haberse llevado a su hija Liriana para evitar que contrajera matrimonio con el soldán de Egipto. Así, sucede que, estando Rosabel con su amada Liriana, lejos ya de Niquea, su suerte cambia drásticamente cuando el malvado Lupercio,

conociendo lo que ha sucedido, interviene con la intención de ocasionar un conflicto bélico entre el de Niquea y los griegos:

Porque como ya atrás se os dixo, el que enseñó al gran Selagio, fuesse uno de los mayores sabios del mundo, y supiesse cómo su querido discípulo estava preso, y avía sido causa Rosabel, y los príncipes de Tarsis, y Argentario, procuró con todo su saber de vengarse d'ellos, con quitarles las damas, en cuya possession tenían fixadas las vidas, Y andando rebolviendo sus libros, halló una profecía, que dezía d'esta suerte:

Ninguno la encantada y maravillosa torre del mar Ausonio, podrá ver, hasta que en batalla igual, pelee con el famoso Teseo, ganando el hacha, con que venció al minotauro, aviendo él mismo también batalla con él, cuya victoria será principio para la libertad de las águilas que en la torre estuvieren, y hasta entonces será escusado quererlo nadie provar.

Con grandísimo gusto acabó el gran Lupercio, que assí se llama este sabio, de leer la profecía, [...] (106ra-106rb, I, 30).

Lo que el maligno sabio hace es raptar a Liriana y a sus primas y dejarlas encantadas en la Torre Maravillosa. Navato corre entonces a prevenir a los griegos de los planes que Lupercio tiene con respecto al encantamiento de la princesa, indicándoles qué es lo que tienen que hacer. Incluso les facilita las cosas colocando una señal sobre la mencionada Torre para que puedan encontrarla y así adelantarse a los caballeros que Lupercio ha enviado allí para ganar la empresa:

[...] procurando dar orden cómo desencantar a Liriana, por ver si se aplacarían grandes guerras, que imaginava que avían de aver por ella, y desposarla con Rosabel, y ansí como lo pensó lo puso luego por obra, viniendo a poner a pesar de Lupercio, que sabía mucho más que él, encima de la torre maravillosa una nube tan encendida, que parecía estar continuamente arrojando llamas de vivo fuego para arriba, veíase de muy lexos, y a esta causa pocos uvo por la mar que no acudiessen a ver qué fuesse (3ra, III, 1).

Navato pretende arruinar con esto los planes de Lupercio de retener a Liriana en la Torre con tal de mantener la discordia entre el soldán de Niquea, padre de

la princesa, y los griegos. Sin embargo, así como Navato interviene para guiar a los héroes griegos al lugar del encantamiento, Lupercio, por su parte, se apresura a reunir a los mejores caballeros paganos, “porque ya avía sabido, que abría cavallero que ganasse las armas y hacha de Teseo, con las cuales el encantamiento se avía de acabar, y sabido que era enemigo [...]” (22vb, III, 10), y “[...] que avía de acabar el aventura [...] y llevar a pesar de todo el mundo a Liriana, y para estorvar que otro ningún cavallero llegasse a provar el aventura, anduvo moviendo a los más valientes cavalleros que avía en el mundo, enemigos de los griegos, [...] aunque con la señal que el gran Nabato puso, toda la flor de la Grecia se junto en ella” (3ra, III, 1). Así, al pie de la Torre Maravillosa se reúnen miles de embarcaciones: las que forman parte de la armada del soldán de Niquea y sus aliados, y la flota del emperador Trebacio, quien va acompañado por los más principales héroes de la historia, junto con los sabios Lirgandeo y Artemidoro: “los cuales aún no sabían el fin de aquella aventura, porque entre los libros de Medea avía quedado, y quien d’ellos más entendía era el amigo Navato, [...]” (47vb, III, 20). El hecho de que Lirgandeo y Artemidoro no sepan cómo terminarán las cosas porque no son lo suficientemente versados como para comprender los libros de Medea, donde está escrito el futuro de esta aventura, contradice que los magos sean un instrumento de la voluntad divina, ya que la idea de un plan preestablecido por ésta se pierde al quedar desbancada por la autoridad de Medea.

Finalmente, Claramante, quien se había ganado las armas de Teseo en el Laberinto del Minotauro (III, 18), es el caballero elegido que logra dar fin al encantamiento. Una vez concluida esta guerra, Navato advierte a los griegos que muy pronto habrá otra:

[...] Dexó antes que Navato se fuesse avisado, que no se despidiessen los exércitos, porque con la mayor pujança del mundo serían en breve sobre Grecia, levantándose contra ella la más furiosa leona, por amor del león pardo. Despidiose con esto de los griegos, quedando obligados para

siempre, a favorecerle. Habló gran rato, con su querido hijo don Heleno, a quien declaró la causa de la futura guerra, y que pues él era la mayor parte, que procurasse mostrar el ánimo que era necesario, porque quien con razón le había de respetar más, era el que le daría más en qué entender, y aun le pondría a punto de muerte muchas vezes: pero que todo se acabaría con más honra suya, y de Rosamundi (56ra-56rb, III, 23).

La mencionada “furiosa leona” no es otra que Roselia, y la guerra anunciada, que será la más grande e importante de la obra, es aquella convocada por el emperador de Roma.

Capítulos adelante se explica que los sabios Lirgandeo, Artemidoro y Navato, buscando evitar que dicho conflicto bélico suceda, crean un encantamiento con el fin de retener a Roselia para impedir que regrese a Roma y pida venganza a su padre contra Heleno. Aquí mismo se expone también cuál fue la razón del encantamiento de Liriana en la Torre Maravillosa:

Era tanto el cuidado que tenían de los griegos, [...] aquellos prudentes sabios Lirgandeo, Artemidoro y Navato, que aviendo alcanzado por su gran saber, averse de ver la nombrada Grecia en peligro de ser toda destruida, como tuviessen con sus príncipes tan grande amistad, como se ha dicho en esta grande historia, rebolvieron sus libros, procurando saber el causador d'estas grandes guerras, y hallaron ser la princesa de Niquea, Liriana, y la de la populosa Roma, Roselia: proponiendo en el mismo punto, encantarlas, haziendo primero el encantamiento de Liriana en la torre del mar, como se ha dicho. Y viendo que aquesta princesa de Roma quedava, hizieron todos este encantamiento, el más fuerte que jamás se huviesse visto, porque mientras estuviesse encantada, no sabría su padre el caso de don Heleno de Dacia, ni ella le pediría vengança. Pusieronlo por obra los prudentes magos, haziendo este encantamiento, más bravoso que el de Liriana, porque querían que esta princesa Roselia estuviesse grande tiempo encantada, hasta que se diesse un buen medio al buen successo de los griegos. Por el contrario, querían que Liriana fuesse desencantada, y que se celebrassen las bodas, procurando hazer amigo al soldán de Niquea, dándole por yerno tan gran príncipe como Rosabel. No quisieron hazer lo mismo de Roselia, por no poder casarse con quien trahía dibuxado en el alma. Mas el falso Selagio, codicioso de la vengança del famoso Fangomadán, a quien Rosicler quitó la vida, como

se dixo en el primer capítulo d'esta tercera parte, quiso procurar la libertad d'esta dama y la de la de Escocia Arbolinda, en cuya compañía estava: y assí en un batel sacó a Bravorante y a don Celindo de su ejército, haziendo lo mismo al Febo, aviendo también endereçado azia aquella parte el de Claridiano y Claramante, donde todos, como hemos dicho, hizieron altas cavallerías, dignas de tan valerosos príncipes, matando todas la guardas de los castillos. Y temiéndose los sabios de la libertad de Roselia y Arbolinda, echaron en su saber el resto, y hizieron aquellos cuatro arcos encantados, para encantar aquellos bravos guerreros por que ninguno pudiesse acabar la aventura, siendo ellos la flor del mundo en las armas. Hizieron el encantamento por veinte años, sacando por sus artes, que passado aquel tiempo, se avía de ver Grecia la más sumptuosa del mundo, con menos adversarios. Mas ordenando otra cosa aquel hazedor del cielo y tierra, quiso, como veremos, fuesse embalde su trabajo, llegando a aqueste tiempo aquel dechado de mesura y valentía el ínclito Febo (67rb-67va, III, 26).

Sin embargo, siendo el Caballero del Febo uno de los mejores caballeros del mundo, los sabios no pueden evitar que llegue al final del encantamiento de Roselia, ni siquiera cuando intentan engañarlo de varias maneras. De hecho, Alfebo sale bien librado cuando los sabios, no encontrando otra forma de detenerlo ante su descomunal fuerza, intentan encantarlo a él también, lo que resulta imposible porque el caballero cuenta con un anillo mágico que lo protege de cualquier encantamiento (el mismo con el que logra rescatar a su padre del castillo de Lindaraxa en la *Primera parte*, y el cual le había regalado Lirgandeo). Así, el Caballero del Febo consigue dar fin al encantamiento, como estaba establecido en el plan trazado por la voluntad divina, el cual no puede ser cambiado por los magos de ninguna manera, como se señala en lo citado arriba, aun cuando sus intensiones hayan sido las de salvar de la destrucción al Imperio Griego.

Martínez, oculto tras la figura de los sabios, ha intentado explicar aquí la ordenación de los acontecimientos que dan lugar a los dos conflictos bélicos más importantes de la *Tercera parte*, en torno a los cuales gira la anécdota

principal. No obstante, Martínez comete un grave error al querer justificar la razón del encantamiento de Liriana, pues si bien aquí se dice que fueron Lirgandeo, Artemidoro y Navato quienes decidieron dejarla prisionera en la Torre para evitar que el soldán de Niquea declare la guerra a los griegos, en un principio la causa del encantamiento no había sido expuesta de esta manera, pues en el libro I (cap. 30) se había dicho que fue Lupercio quien llevó a Liriana y a sus primas a la Torre Maravillosa, buscando con ello vengarse de Rosabel por ser éste el culpable de que su querido discípulo Selagio se encuentre preso en manos de Lirgandeo. De hecho, esto se vuelve a señalar en el libro II (cap. 6) cuando el soldán de Niquea, creyendo que su hija y sus sobrinas están en poder del rey de Garamantes y otros dos reyes, quiere tomarlos presos; mas, justo cuando ordena a sus hombres que vayan tras ellos, se presenta ante él Clarisel (“que por orden de Lupercio el maestro de Selagio, avía venido a favor del soldán” [120rb, 5]) y le entrega una carta del maligno sabio en la que éste le comunica quién es el verdadero autor del robo (es decir, Rosabel), pero que las damas ya no están en su poder, pues él se ha encargado de quitárselas: “[...] *porque con mi saber te quise servir, con encantarlas en parte, donde viven tan servidas como en tu palacio, y el salir no alcançó, por haver tanta dificultad en ello. De todo te avisaré a su tiempo como quien dessea tu gusto, el cual te le den los dioses como pueden, y yo procuro. El sabio Lupercio*” (123va, II, 6).

Así pues, en los libros I y II ya se había establecido que fue Lupercio quien dejó encantada a Liriana en la Torre, por lo que Martínez se equivoca al señalar, en el libro III (cap. 26), que fueron Lirgandeo, Artemidoro y Navato quienes idearon el encantamiento.

Asimismo, Martínez comete otro error al declarar que Selagio, queriendo interferir en los planes de estos sabios en un intento por dejar en libertad a Roselia, fue quien propició que los cinco héroes (Claramante, Claridiano, el

Caballero del Febo, Celindo y Bravorante) que se necesitaban para probar la aventura del encantamiento de esta dama, se encontraran en el lugar indicado, confiando en que, por su valor y habilidad con las armas lograrían deshacer el encantamiento, siendo que lo último que se había dicho de este mago era que se encontraba prisionero bajo el poder de Lirgandeo, y en ningún momento se menciona que haya logrado escapar.⁷⁴

Por lo tanto, en su intento por establecer una relación entre los diferentes episodios de la obra, y en su preocupación por dejar todo aclarado, Martínez termina por perderse en la complejidad de la estructura narrativa que él mismo crea, pues, debido al exceso de aventuras, se olvida de lo que había planteado con anterioridad, por lo que el encadenamiento y justificación de acontecimientos que pretende llevar a cabo le resulta fallido.

Otro momento de la obra en que Martínez, apropiándose de la voz del autor, intenta explicar y justificar el ordenamiento de los acontecimientos que pone en manos de los magos, es cuando se habla del encantamiento de Zoilo, príncipe de Tartaria, quien había muerto en la *Segunda parte* a manos de Brufaldoro, rey de Mauritania (libro 2, cap. VI, 173). En su *Tercera parte*, Martínez devuelve la vida al tártaro al declarar que en realidad no había muerto sino que se encontraba bajo el poder de un encantamiento. Para ello se vale de Selagio –personaje de su creación–, para justificar el hecho, y, de paso, explicar otros sucesos:

Ya avrá entendido por el discurso largo d' esta historia el discreto lector, el desseo que el sabio Selagio tenía de vengarse de los príncipes griegos, por aver sido cuchillo de todo su linaje, [...] Pues ahora sabed, que no se occupava en otra cosa más de procurar poner en execución su dañado desseo, y como era tan gran sabio, alcanzó que avía de aver una guerra cruelíssima en Grecia, en la cual avía de ver a pique de perderse. Y

⁷⁴ De su libertad se habla hasta el final de la *Tercera parte* (IV, 31), una vez que el conflicto bélico ha concluido.

también supo por sus artes que el soldán de Niquea avía de ayudar a los griegos, y por evitarlo robó a Rosabel, llevándole, en nasciendo, del regazo de la linda Olivia, [...] y púsolo en Niquea en el palacio del Soldán, que tenía un hijo e hija muy niños, con los cuales se criasse: viendo que enamorándose d’ella, y robándola del palacio, avía de ser ocasión para que el Soldán procurasse con todo su poder, vengar aquella afrenta. No salió mal esta traça, como se os ha dicho, que por aquí ya avía quitado aquella ayuda a Grecia. Pues no parando aquí, hizo sus conjuros, y truxo aquellos cinco infantes que crió en su morada, como se os dixo, aviendo muy de atrás prevenido a que el tártaro valeroso no gozasse de su querida infanta Tigliafa, porque entendió que conociéndola, en el punto que le avía socorrido Lirgandeo, avía de engendrar el más animoso cavallero del mundo, y el que más se avía de mostrar amigo a los griegos. Grande estorvo le pareció esto para su pretensión, y assí ordenó que en beviendo aquella enamorada agua que Lirgandeo le ofreció en la floresta, como se dixo en el primero de la segunda parte, se encontrasse con el bravo Brufaldoro, y travasse con él aquella rigurosa batalla, en la cual no procuró su muerte, sino sólo que no conociesse a su dama, que en su busca iva, hallándole de la suerte que oístes, hasta que entendiendo era muerto, le hizo aquel sobervio edificio adonde puso a la infanta, que bien entendió avía de estar muchos años. [...] Cada día salía dos vezes de su aposento la hermosíssima dama, y lamentava sobre el cuerpo de su amante. Llegando aquel llanto a oídos del summo hazedor, el cual se condolió d’ella, embiando por allí aquel fortíssimo príncipe de la gran Bretaña, Rosabel, que [...] venía la buelta de la gran ciudad de Constantinopla [...] (139va-140ra, II, 13).

Cabe señalar que es hasta ahora que se explica la razón del robo de Rosabel tras su nacimiento. Asimismo, encontramos nuevamente una intervención directa de la divinidad (el “summo hazedor”), sin magos de por medio, para arruinar los planes de Selagio, dirigiendo a Rosabel al lugar donde se encuentra Zoilo para que dé fin al encantamiento que lo mantiene como muerto pero sin estarlo realmente.

Así pues, Marcos Martínez, en su intento por entrelazar los hechos de modo que haya unidad en la narración, dando, además, continuidad a sucesos

de las dos primeras partes del ciclo, necesita valerse de recursos narrativos que le permitan relacionar los episodios y explicarlos. Es así que el escritor se apoya en el personaje del sabio, aprovechando su facultad de conocer en la distancia y de predecir el porvenir para atar los cabos y justificar la ordenación que él hace de la estructura narrativa. En consecuencia, las intervenciones de los magos son esenciales para el eje estructurante de la narración, y su participación es fundamental en el determinismo del futuro de los caballeros en tanto que existe un plan preestablecido por la divinidad (en el plano espiritual) y por el escritor (en el plano narrativo).

4.4.2. LAS PROFECÍAS

Durante la Edad Media existió una fuerte tendencia interpretativa en torno a las profecías. A mediados del siglo XII se desarrollaron dos corrientes de difusión del sistema profético de origen no exactamente cristiano: la “pagana” y la “cósmica”. La primera obtendría sus representaciones más nítidas en la tradición merlinesca de la materia Artúrica y en los modelos de los oráculos sibilinos, cuyo origen remite al universo profético griego. La segunda, la corriente “cósmica” de adivinación, tenía que ver con las prácticas astrológicas, las cuales suscitaron un gran interés en el Medioevo a través de la ciencia arábigo-andaluza. Santo Tomás de Aquino se refiere a la astrología con el fin de fomentar el estudio de los fenómenos ocultos de la naturaleza, mas no para conocer el futuro de los hombres, ya que eso entraría en conflicto con la doctrina cristiana sobre el libre albedrío (Mérida Jiménez, *“Fuera de la orden”*, 13). Por su parte, San Agustín rechaza la idea de que los astros ejercen una influencia determinante en el destino de los hombres porque ello le arrebataría a éstos su libre albedrío (Kieckhefer, *La magia*, 138). La astrología

como técnica adivinatoria y su relación con la magia gozó también de gran atractivo en las letras renacentistas, en parte porque se hablaba de una potencia divina del hombre.

La importancia que la materia profética fue ganando a partir del siglo XII tiene que ver con la relevancia de los modelos artúricos, y en especial con el personaje de Merlín, cuya vigencia, como apunta Mérida Jiménez, confirma una difusión muy superior a la de cualquier otro personaje maravilloso (*“Fuera de la orden”* 94). En la novela artúrica, las profecías y anuncios constituyen uno de los recursos narrativos más explotados, pues favorecen la unidad del relato. Geoffrey de Monmouth fue quien dio a la Gran Bretaña la primera obra independiente de este tipo: las *Prophetiae Merlini*. El autor utilizó un sistema simbólico retomado de la zoología y moldeado sobre una retórica bíblica (Cacho Blecua, “Introducción”, 23).

De acuerdo con la teología del siglo XIII, las profecías poseen un carácter única y exclusivamente sobrenatural; pertenecen a una dimensión divina que se manifiesta como un “canal de revelación de Dios con su pueblo a través de unas personas escogidas por sus cualidades” (Mérida Jiménez, *“Fuera de la orden”*, 11-12). Mérida Jiménez señala que las profecías se relacionan con la magia y representan uno de los paradigmas de la adivinación que establece un sistema de comunicación entre las fuerzas sobrenaturales y sus creyentes en muchas religiones.

En la literatura, las profecías necesitan de un personaje con conocimientos especiales que pueda servir de puente comunicativo con la divinidad. Es por ello que en los libros de caballerías éstas tienen que ver con los magos, personajes cuyos conocimientos los ponen en contacto con el mundo de lo sobrenatural. Pero, dado que el futuro no se puede revelar con absoluta claridad puesto que conocer el porvenir compete sólo a la divinidad y al mago como su portavoz, los anuncios del futuro no pueden ser comunicados

abiertamente. De ahí que las profecías sean pronunciadas de forma oscura: en su construcción lingüística resultan ambiguas por sus connotaciones metafóricas, ya que detrás de las palabras se oculta un sentido que deberá ser revelado.

Eloy R. González explica que en la literatura caballeresca las profecías tienen dos funciones básicas: intrigar al lector y con ello estimularlo a que siga leyendo para “resolver” el enigma planteado y dar un avance de lo que se narrará más adelante. Este tipo de profecía tiene en la novela el valor de “cápsula de acción futura”. Así, de la oscuridad de las profecías se deriva un doble juego con el lector, pues éstas se basan en una verdad interpolada que lo conduce a formular suposiciones erróneas, ya que todo termina por cumplirse, pero no como parecía que iba a hacerlo. Se trata, pues, de una falsa impresión que se da al lector intencionadamente y que, a su vez, es un recurso para el autor. La profecía constituye entonces, y como apunta González, “un *juego literario*, que se revela cuando comprendemos que nos hemos dejado engañar por la ‘apariencia’ de las palabras, por lo que parecen implicar” (“Función”, 286. Las cursivas son mías). Cuando el lector descubre que lo vaticinado no se ha cumplido de la forma en que parecía que iba a cumplirse, el factor sorpresa que implicó la primera profecía de este tipo ya no puede volver a darse, por lo que se produce otro juego: “el placer de la lectura consistirá ahora en ver de qué manera ingeniosa se desenvuelve la trama para que se cumpla lo profetizado [...]” (“Función”, 287). En este sentido, el *juego literario* que se crea es doble, pues primero sorprende al lector y luego le reta a que deduzca cómo se cumplirá el augurio, sin que ocurra lo que parece a primera vista. “Ciertas profecías pueden ser también el equivalente de un plan de trabajo, de un esquema que indica cuál es el eje central de la acción, cuáles sus puntos clave” (“Función”, 290). Es decir que, esa espera por parte del lector a que suceda lo que se ha dicho que habrá de acontecer crea una tensión narrativa

entre el pronunciamiento del anuncio y el desenlace de la aventura, lo que implica un juego con las expectativas del lector.

En la *Tercera parte del Espejo* muchas veces sucede que los caballeros no comprenden el significado de las profecías aun cuando éste sea un tanto obvio para nosotros lectores. Esto, al tiempo que sirve para potenciar la intriga, invitando al lector a que siga leyendo para descubrir cómo es que lo presagiado se va a cumplir, hace que se establezca cierta complicidad entre los magos – como anunciadores del futuro– y el lector, al poseer ambos una pista de lo que ocurrirá. Para citar un ejemplo: en el primer libro, Rosicler conoce a su hijo Rosabel sin que ninguno de los dos conozca su parentesco. Rosabel y Orístedes (amigo de Rosicler) habían dejado un combate sin concluir, el cual acuerdan reanudar unos días después en el mismo lugar. Sin embargo, el día señalado Orístedes se ve involucrado en otro combate, por lo que Rosicler se ofrece a asistir en su lugar a la cita con Rosabel. En su camino, el griego escucha una voz que le dice:

–Valeroso hijo de Trebacio, ¿para qué te apresuras a buscar al cavallero, pues los golpes en su cuerpo, los das a Olivia en el alma?

Mucha más sospecha le causaron las palabras obscuras, no pudiendo entender por qué lo dixessen. Assí no haziendo caso d’ellas picó con más priessa el cavallo, derecho a do le parecía que avía visto quedar al cavallero, pero no avía dado muchos passos cuando oyó a la misma voz que le dixo:

–Cavallero de Cupido, ¿esse es el amor que tienes a tu Olivia? Mira que en hazer esto vas contra su voluntad.

–Aunque pierda yo la vida y todo el estado griego –respondió algo rezio y enojado el príncipe–, tengo de passar adelante, y ver quién puede ser el cavallero.

–O mal aya –le dixo la voz– por cuántos favores te dio, tu Olivia, pues ahora tan mal se lo pagas, gustando de ir a derramar su sangre.

Esto le causó más codicia de saber quién el joven fuesse, no pudiéndose determinar de que fuesse su hijo, porque ya él uviera sabido, y ella se lo avisara. En esta profunda sospecha le tomó la obscura noche [...] (56ra, I, 13).

A pesar de que la advertencia de la misteriosa voz resulta bastante clara, Rosicler no la comprende y decide llevar a cabo el combate. Así, padre e hijo se enfrentan en terrible y reñida batalla. De pronto, “por lo espeso de la floresta el príncipe griego vio salir a la donzella, que el sabio Lirgandeo le solía embiar, con tanta priessa, que en un momento se puso entre ellos diziendo: – Afuera cavalleros oíme un poco, y luego tornaréis a acabar vuestra batalla” (57va). La donzella los obliga a separarse, explicándoles que por ningún motivo les conviene seguir peleando. “Con susto se halló el griego d’ello, pero viendo que era del sabio, entendió que le convenía por alguna necesidad que avía de él en otra parte”. Por su parte, Rosabel se muestra reacio a aceptar; mas la donzella insiste: “[...] antes aviades de estimar lo que hago en gran cosa, porque de la vida del uno, pende la vida del otro, y de las cosas que más es obligado a amar en esta vida. Y assí no avía ni ay razón para que entre vosotros aya batalla, antes muy de veras estrecha amistad” (57va-57vb). Es hasta este momento que Rosicler finalmente entiende a qué se refiere.

Puesto que es común a los sabios usar palabras enigmáticas para decir las cosas, pareciera ser que los personajes están obligados a no comprenderlas. El mensaje de la donzella es vagamente ambiguo pero se entiende. Sin embargo, el hecho de que Rosicler y Rosabel se tarden en comprenderlo sirve para crear tensión en la narración.

Ahora bien, en la obra de Martínez, la mayor parte de las profecías están basadas en el carácter simbólico de los animales. Eisenberg llama a estas profecías *animalísticas*, y apunta que tienen muchos antecedentes en los libros de caballerías anteriores al ciclo del *Espejo*, y quizá también en el mundo clásico. En cuanto a España se remontan a las profecías de Merlín (Ortúñez de Calahorra, *Primera parte*, t. V, 81-82, n.). Se trata de un procedimiento de “disfrazar” a los personajes con alusiones a los animales que los representan:

“la intención es indicar lo esencial del personaje, su atributo primordial y caracterizador” (González, “Función de las profecías”, 285).

En la *Tercera parte*, este tipo de profecías aparecen insertadas en algún encantamiento y funcionan como inscripciones que anuncian de forma enigmática cuál será el fin de éste. Por ejemplo, junto con el encantamiento que lleva por nombre “La Aventura de las Espadas”, creado por Selagio como parte de su venganza contra el griego Rosicler por haber dado muerte a su cuñado Fangomadán, aparece un rótulo en el que se lee lo siguiente:

Esta fue la [espada] del príncipe de Constantinopla Rosicler, la cual perdió en la Ínsula Defendida, dando con ella muerte a Fangomadán y sus hijos. Y estará aquí, hasta que el bravo tigre con la indomada leona vençan las guardas de mi castillo, ganando sin armas ni orden de cavallería la entrada y para sí las dos espadas más justas, jurando de vengar la muerte del infeliz rey (2vb, I, 1).

Asimismo, en el sepulcro que constituye el encantamiento, se encuentran cuatro espadas más, cada una con su rótulo, en el último de los cuales se lee:

Cuando la espada del famoso y temido Milón viniere a manos del encubierto donzel, que en mi morada con la furiosa onça se cría, sin saberlo ella, descansará el gran sabio Selagio señor de la Isla Encubierta, teniendo cierta la vengança de la amada hermana y queridos amigos, que a manos del cruel griego padecieron. Y tú valeroso donzel no te olvides de respetar a la codiciosa onça aunque sea a tu costa, por que será más gloria tuya (3ra, I, 1).

El “bravo tigre” representa a Celindo, la “indomada leona” a su hermana Floralisa y el “encubierto donzel” a Clarisel, mientras que la “codiciosa onça” podría ser también Floralisa, y el “valeroso donzel” el mismo Clarisel, quien está enamorado de ella, pero en un principio no es correspondido. No obstante, esto no se sabe sino hasta varios capítulos después, cuando dichos caballeros llegan al castillo y logran ganar las espadas y con ello dar fin al encantamiento, con lo que se puede descifrar quién es quién bajo el disfraz de los animales

mencionados. Así pues, estas profecías anuncian el desenlace del encantamiento en cuestión.

Sin embargo, no siempre se puede descifrar de quién se está hablando en las profecías, pues son tantos los encantamientos que se presentan en la obra, que muchos de ellos quedan sin resolver. Para citar un ejemplo: cuando Celindo y Floralisa encuentran el Bosque de las Maravillas tras vencer a dos “disformes sagitarios”, ven aparecer una columna de piedra jaspe de la que cuelga un pergamino en el que se lee que dicho bosque estará ahí “*hasta que la onça, que fue al descubrirle, torne a hazerle entrada en compañía de la furiosa leona, que acosada de ravidos zelos, busque su remedio, franqueando el entrar a todos con el rigor de su braço, donde se sabrá el grado en que cada uno es querido, porque assí lo quiere la antigua Medea*” (7rb, I, 3). En este caso, la única interpretación que puede realizarse es que la “onça” es Floralisa, pues nunca se sabe quién es la “furiosa leona”, ya que la *Tercera parte* concluye sin que se dé fin a esta aventura.

Por otro lado, Martínez retoma profecías pronunciadas en las partes anteriores del ciclo para darle continuidad a encantamientos que quedaron inconclusos. Por ejemplo: Polifebo, príncipe de Tinacria, encuentra el Castillo del Ramo de Oro, donde está encantada Luzela, hija del emperador de Egipto. Lo que sucede en este episodio había sido anunciado en la *Segunda parte* de Pedro de la Sierra, cuando una doncella mensajera se presenta un día ante el tinacrio y, tras entregarle un escudo como regalo de parte de un sabio, anuncia con una profecía el futuro que le espera: “[...] quien os dessea todo bien os embía este escudo con esta divisa, porque sabed d’el tenéis necesidad. Ruégaos que notéis bien su divisa, porque en el tiempo que el bravo león bastardo, con su sobrada porfía sobrepujará a todo encantamento, rompiendo el ramo dorado, aunque a él no concedido le sea, el hijo de Garrofilea perderá toda su libertad” (*Segunda parte*, libro 2, cap. XXIV, 255). La divisa del escudo es un árbol

mitad de oro y mitad de plata del que un caballero intenta arrancar una rama de oro, mientras que hay una rama de plata rota que sangra abundantemente.

El encantamiento del Castillo del Ramo de Oro al que llega Polifebo en la obra de Marcos Martínez es el mismo al que entró Arquisilora en la *Segunda parte*, en lo que se llamó la “Aventura del Ramo de Plata” (libro 1, cap. XXVIII). En la obra de Pedro de la Sierra se cuenta que la doncella guerrera encuentra el castillo donde está el árbol con ramas de oro y plata que aparece en el escudo de Polifebo. Allí, hay un letrero indicativo que declara que quien logre arrancar un ramo de oro será quien dé fin al encantamiento, pero si sólo consigue arrancar uno de plata, eso significará que el destinado a terminar el encantamiento ya ha nacido. Arquisilora intenta arrancar un ramo de oro, pero a pesar de lo mucho que se esfuerza no lo consigue. En cambio, logra arrancar uno de plata, lo cual significa que aquél que dará fin al encantamiento ya ha nacido, es decir, Polifebo.

Ya en la *Tercera parte*, Polifebo, tras enfrentarse a dos gigantes y a dos caballeros, a los que vence, descubre el patio en el que se encuentra el mencionado árbol. Ahí:

Leyó un epitafio diferente del que topó la hermosa reina de Lira [Arquisilora] cuando entró en este castillo, como se dixo en la segunda parte d’esta historia. Esta con letras griegas, y todas ellas de sangre. Leyolas el enamorado, las cuales assí dezían:

Cuando el bastardo león llegare aquesta morada, y con ganarla perdiere la libertad tan essenta, arrancando el ramo de oro, librárá a quien le prendió, de perpetuo encantamento, dexando otra nueva entrada para el fiero basilisco, el cual dará libertad al padre d’esta donzella, y a otros muchos cavalleros que aquí estarán encantados con la flor de la hermosura (43va, IV, 16).

Polifebo es “el bastardo león” (se le llama “bastardo” porque es fruto de los amores ilícitos entre el emperador Trebacio y la reina Garrofilea). Cuando se dice que perderá la libertad significa que saldrá de ahí como caballero de

Luzela, a quien libera del encantamiento. Una vez que Polifebo ha conseguido arrancar el ramo de oro, la sabia Cleonta, creadora del encantamiento, se presenta y le explica que “el triste emperador de Egipto”, es decir, Alpatrafio, permanecerá encantado “en pago de su locura [que fue el haber querido obtener por la fuerza el amor de su propia hija, Luzela] hasta que el gran basilisco franquee aquesta morada” (44ra). A continuación, la sabia se despide y le comunica que ella permanecerá allí aguardando la llegada del basilisco. En ese momento hay un gran estallido, con lo que el castillo se eleva y sale disparado por los aires hasta perderse de vista. El narrador declara que “D’él se hará mención al fin d’este cuarto libro, a donde vendrá más a pelo por deziros en otro lo que hizieron los amantes” (44rb). No obstante, esto no sucede así, pues Martínez se olvida de dar fin a la aventura y la *Tercera parte* concluye sin que se vuelva a mencionar el castillo volador de Cleonta y el encantamiento de Alpatrafio, por lo que tampoco se sabe quién es el “fiero basilisco” que le dará libertad al emperador. Aunque tal vez el escritor lo dejó pendiente para una posible continuación...

Así pues, las profecías que los magos insertan en los encantamientos para comunicar de forma enigmática quién será el caballero que dará fin a la aventura, crean expectativa en el futuro de la acción narrativa, cobrando significación en el momento en que el héroe señalado, cuya identidad se había disfrazado con el nombre del animal que mejor lo representa de acuerdo a sus atributos, gana la empresa. En este sentido, los acontecimientos de la historia se adelantan por medio del material profético, lo que, como explica González, revela que en la obra éste funciona como un mecanismo de ordenación que rige al proceso narrativo, estructurando la obra de acuerdo con un plan preconcebido (“Función”, 282). Y puesto que las profecías dependen de los sabios, así como los anuncios que hacen del futuro de acuerdo al plan

preestablecido por la divinidad, se puede concluir que los sabios, como personajes, funcionan como recursos narrativos de los que se vale el escritor para organizar el relato, o dicho de otra forma, funcionan como elemento ordenador de los acontecimientos de la historia.

CONCLUSIONES

Es así como hemos llegado al final de este trabajo, cuyo principal objetivo estaba en analizar cuáles son las funciones que el personaje del mago desempeña en la *Tercera parte del Espejo de príncipes y caballeros*, y cuál su significación en el desarrollo de la narración. Pero antes de dar inicio al análisis del personaje de la obra en cuestión, fue preciso llevar a cabo una somera revisión de la tradición de los libros de caballerías en España para situar nuestra obra dentro del género caballeresco, pasando después a los aspectos generales de las tres partes que componen el ciclo de *Espejo de príncipes*. Más adelante, se hizo un breve recorrido por la historia de la magia, de la Edad Media al Renacimiento, tema complejo que plantea una “encrucijada”, como la describe Richard Kieckhefer, ya que se trata de una mezcla de diversas influencias y préstamos de distintas culturas y creencias, y que con el cristianismo comenzó a representar un peligro cuando se fundamentó con ella una teología acerca del mal. Todo ello sirvió para comprender las distintas consideraciones que se han tenido de la magia, y, por tanto, de la figura del mago a lo largo del tiempo; aunque, cabe señalar, se trató solamente de una aproximación, pues, como bien apunta Horace Nunemaker, “magic is a highly diversified and extensively subdivided subject” (“Magic in Mediaeval Spanish Literature”, 557), por lo que no se puede abarcar por entero en tan reducido espacio. Dicha aproximación dio paso a hablar de cómo, a partir de todas esas ideas, la magia se fue configurando en la literatura. Y ya en este terreno, se habló de la magia y del personaje del mago en los libros de caballerías hispánicos, señalando la presencia de elementos mágicos heredados de la materia Artúrica, influencia en la que Merlín tiene un importante papel. Una revisión de la evolución de dicho personaje y de sus poderes extraordinarios, sirvió para entender la figura del famoso mago artúrico, el cual se convirtió en modelo del personaje del mago o

sabio encantador de la literatura caballeresca, y, por consiguiente, de la *Tercera parte* del *Espejo*, donde pueden observarse varios aspectos de aquél presentes en los magos que rondan la obra.

Lo que siguió fue dar inicio al análisis del personaje del mago en la *Tercera parte*, estableciendo, antes que nada, una tipología de acuerdo con los parámetros de protagonismo y función narrativa, distinguiéndolos en dos grandes grupos de acuerdo con el papel que desempeñan, es decir, positivo o negativo. Enseguida, se llevó a cabo el estudio de las funciones del mago como personaje: como ayudante sobrenatural del héroe, como cronista, como introductor del elemento maravilloso y como el que se encarga de ordenar los acontecimientos de la historia.

Así, fue a partir de este análisis que se pudo llegar a la conclusión de que la importancia del personaje del mago en la *Tercera parte*, está en las diversas funciones que cumple como parte de su papel de auxiliar del héroe, ya que, al fungir como protector y benefactor de los protagonistas, lleva a cabo una serie de cargos que no sólo resultan fundamentales para el cumplimiento del destino heroico de aquéllos, sino también para la organización de la estructura narrativa. Esto último porque, como parte de su estrategia narrativa, Marcos Martínez recurre al personaje del sabio encantador para tratar de explicar y justificar el encadenamiento de los acontecimientos que él, como escritor, realiza. El autor necesita valerse de recursos literarios prácticos que le permitan entrelazar los episodios y explicarlos; para ello se apoya en la figura del mago porque le resulta muy conveniente: de él aprovecha, por un lado, su facultad de conocer el futuro para atar los cabos y ordenar los sucesos, y, por otro, su ubicuidad, gracias a la cual el personaje puede tener una amplia perspectiva de la obra, lo que le permite moverse libremente en el tiempo y el espacio de la historia. En este sentido, la participación de los magos es de gran importancia

para el eje estructurante de la narración. De ahí que sus intervenciones tengan lugar en momentos clave.

En ese caso, ante la significación de las funciones de los magos, ¿qué sería de la *Tercera parte* del *Espejo* sin su presencia? ¿Podría funcionar la narración sin ellos? La respuesta es no, pues, por un lado, los caballeros necesitan de su ayuda y protección para realizar su destino heroico, y, por otro, Marcos Martínez necesita de ellos para organizar la narración.

La reiterada aparición en escena de los sabios encantadores o la mención de sus intervenciones, ya como cronistas de los hechos, ya como los creadores de tal o cual encantamiento, como guías de los caballeros o como quienes los proveen de armas u objetos mágicos para facilitarles la obtención de la empresa, les otorga una destacada presencia en la obra que, si bien no sobresale frente al protagonismo de los héroes, cobra una importancia casi equivalente, esto porque su actuación es imprescindible para el desarrollo heroico de aquéllos.

Además, los magos de la *Tercera parte* aparecen como los responsables de un mundo maravilloso en el que se puede encontrar toda clase de quimeras mágicas, desde seres fantásticos (como gigantes que se multiplican al ser partidos en dos con el golpe de una espada, fieros grifos y monstruos “de extraña hechura” en los que el autor se da lujo de incluir toda clase de características: cuerpo de oso, cabeza de águila que escupe fuego, pies de león, manos de hombre...), objetos y armas (como coronas que transforman el rostro de quien la usa, anillos que protegen de encantamientos y espadas que con sólo tocar al enemigo lo dejan fuera de combate), embarcaciones que se mueven por sí solas y viajan a una velocidad sorprendente, carros voladores tirados por grifos o dragones, y maravillas arquitectónicas, es decir, toda una serie de elementos que constituyen el mundo mágico que, en la obra de Martínez, ocupa un lugar de gran importancia, lo que está a tono con el género de los libros de

caballerías, pues, como señala María José Rodilla, la literatura caballeresca integra lo mágico y lo maravilloso como elementos estructuradores del relato, y, por tanto, como aspectos definidores del género, ya que lo maravilloso es inherente al género mismo (“¿Negación o racionalización?”, 50).

Martínez se vale de la magia de los sabios encantadores y de las infinitas posibilidades que ésta le ofrece para llenar su obra de portentos, encantamientos y aventuras mágicas que forman parte de ese mundo maravilloso que define la obra. Como bien apunta Eloy R. González, “mucho del encanto de los libros de caballería consistió, sin duda, en que presentaban una realidad novelesca que daba cuerpo a seres y recintos exóticos, saciando la sed de fantasía que emerge con el temprano Renacimiento” (“Función de las profecías”, 283). A medida que se aproxima el siglo XVII, los libros de caballerías van tomando rumbos que los acercan a la literatura de evasión, lo que se ve reflejado en la acumulación de aventuras y episodios maravillosos, los cuales resultan sumamente atractivos para el público. Quizá sea por ello que en la obra de Martínez a la magia se le concede una presencia tan notable, compitiendo, incluso, con los hechos de armas. La *Tercera parte*, a pesar de haber sido publicada en la segunda mitad del siglo XVI, época considerada como la de la decadencia del género caballeresco, gozó de un gran éxito comercial, lo que delata la influencia que los libros de caballerías tenían popularmente, y en lo que la magia juega un papel significativo al ser un tema que despertaba fascinación y que, por lo tanto, atraía a un mayor público.

Así pues, que valga la aportación de este trabajo al estudio de la literatura hispánica para comprender cuál es la significación de la presencia del personaje del mago en este libro de caballerías. Sin embargo, puesto que este no es un personaje único de la obra de Martínez, sino propio del género caballeresco hispánico, y el cual se modela de acuerdo con unas pautas más o menos tópicas,

su originalidad está en el tratamiento que cada autor le da. Por consiguiente, para comprender al personaje dentro del género habría que acercarse a otros libros de caballerías para estudiar qué tan importante es su participación en el determinismo de la trayectoria heroica de los caballeros, así como qué tan indispensables resultan las funciones que realiza para la estructura de la narración. De esa forma podría establecerse si, al igual que Martínez, otros autores utilizan al personaje del mago como recurso literario práctico; en resumidas cuentas, si se trata de un personaje clave del género caballeresco.

BIBLIOGRAFÍA

- ADAMS, STEVEN, *The Art of the Pre-Raphaelites*, London: Chartwell Books Inc., 1988.
- ALVAR, CARLOS, “Prólogo”, en JEAN D’ARRAS, *Melusina o La noble historia de Lusignan*, 6ª ed., trad. de Carlos Alvar, Madrid: Ediciones Siruela, 1992, ix-xvi.
- _____, *Breve diccionario artúrico*, Madrid: Alianza Editorial, 1997.
- AMEZCUA, JOSÉ, “La oposición de Montalvo al mundo del *Amadís de Gaula*”, *Nueva Revista de Filología Hispánica*, XXI, 1972, 320-337.
- ASH, RUSSELL, *Sir Edward Burne-Jones*, London: Pavilion Books Limited, 1993.
- BARRIENTOS, LOPE DE, *Tractado de la Divinança*, ed. crítica y estudio de Paloma Cuenca Muñoz, Cuenca: Excmo. Ayuntamiento de Cuenca, Instituto “Juan de Valdés”, 1994.
- BARTRA, ROGER, *El salvaje en el espejo*, México: Universidad Nacional Autónoma de México-Ediciones Era, 1992.
- BATE, PERCY, *The English Pre-Raphaelite Painters. Their Associates and Successors*, New York: Books for Libraries Press Freeport, 1970 [1ª ed. 1901].
- BERNHEIMER, RICHARD, *Wild Men in the Middle Ages: A Study in Art, Sentiment and Demonology*, Cambridge: Harvard UP, 1995.
- BOHIGAS BALAGUER, P., “La visión de Alfonso X y las profecías de Merlín”, *Revista de Filología Española*, XXV, 1941, 383-398.
- BRASEY, ÉDOUARD, *Brujas y demonios*, trad. de Esteve Serra, Barcelona: Morgana, 2001.

- BRAVO, ELIA NATHAN, *Territorios del mal. Un estudio sobre la persecución europea de las brujas*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2002.
- BURKE, JAMES F., “The *Libro del cavallero Zifar* and the Fashioning of the Self”, *La Corónica*, 27:3, 1999, 35-44.
- CACHO BLECUA, JUAN MANUEL, “Introducción”, en GARCÍ RODRÍGUEZ DE MONTALVO, *Amadís de Gaula*, 2 vols., ed. de Juan Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra, 1987, t. I, 17-208.
- _____, “La cueva en los libros de caballerías: la experiencia de los límites”, en PEDRO M. PIÑERO RAMÍREZ (ed.), *Descensus ad inferos. La aventura de ultratumba de los héroes (de Homero a Goethe)*, Sevilla: Universidad de Sevilla, 1995, 99-127.
- CAMPBELL, JOSEPH, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México: Fondo de Cultura Económica, 2005 [1ª ed. en inglés, 1949].
- CAMPOS GARCÍA ROJAS, AXAYÁCATL, “Las menciones de Egipto en *Tristán de Leonís*: vestigios de un posible origen oriental”, *Anclajes: Revista del Instituto de Análisis Semiótico del Discurso*, 1-1, 1997, 59-80.
- _____, “La infanta Melía: un caso de vida salvaje, intelectualidad y magia en *Las sergas de Esplandián*”, en ANDREW M. BERESFORD y ALAN DEYERMOND (eds.), *Proceedings of the IXth Colloquium of the Medieval Hispanic Research Seminar*, London: Queen Mary and Westfield College, Department of Hispanic Studies, 2000, 135-144 (Papers of the Medieval Hispanic Research Seminar, 26).
- _____, “El ciclo de *Espejo de príncipes y caballeros* [1555-1580-1587]”, *Edad de Oro*, 21, 2002, 389-429.
- _____, “Introducción”, en AXAYÁCATL CAMPOS GARCÍA ROJAS, *Espejo de príncipes y caballeros (Parte I) de Diego Ortúñez de Calahorra*, Guía de

- Lectura Caballescra, 54, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003, 7-11.
- _____, “La tradición caballescra medieual”, en AURELIO GONZÁLEZ y MARÍA TERESA MIAJA (eds.), *Introducción a la cultura medieual*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2005, 51-65 (Manuales de *Medievalia*, 3).
- _____, “‘Nunca le plugo ni consigo pudo de averse casar’: mujeres solteras, intelectuales y brujas en los libros de caballerías hispánicos”, en MARINA FE y CHARLOTTE BROAD (eds.), *Brujas: encuentro interdisciplinario (25-28 de octubre de 2004)*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, en prensa.
- _____, “Introducción”, en MARCOS MARTÍNEZ, *Tercera parte de Espejo de príncipes y caballeros*, ed. de Axayácatl Campos García Rojas, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, en prensa.
- CARO BAROJA, JULIO, *Las brujas y su mundo*, Madrid: Alianza Editorial, 1969 [1ª ed., 1961].
- CASTIGLIONI, ARTURO, *Encantamiento y magia*, México: Fondo de Cultura Económica, 1947.
- CASTILLO, JULIA, “Herencia de la literatura fantástica en los siglos de oro”, en JUAN PAREDES NÚÑEZ (ed.), *Literatura y fantasía en la Edad Media*, Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada, 1989, 229-246.
- CERVANTES, MIGUEL DE, *Don Quijote de la Mancha*, ed. y notas de Francisco Rico, México: Real Academia Española-Asociación de Academias de la Lengua Española-Alfaguara, 2005.
- CIRLOT, VICTORIA, “Escenas de terror en la literatura artúrica”, en JUAN PAREDES NÚÑEZ (ed.), *Literatura y fantasía en la Edad Media*, Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada, 1989, 193-203.

- COVARRUBIAS, SEBASTIÁN DE, *Tesoro de la lengua castellana o española (1611)*, ed. preparada por Martín de Riquer, Barcelona: Horta, 1943.
- CUENCA MUÑOZ, PALOMA, “Introducción”, en LOPE DE BARRIENTOS, *Tractado de la Divinança*, ed. crítica y estudio de Paloma Cuenca Muñoz, Cuenca: Excmo. Ayuntamiento de Cuenca, Instituto “Juan de Valdés”, 1994, 11-132.
- CUESTA TORRE, LUZDIVINA, “Introducción”, en *Tristán de Leonís y el rey don Tristán el joven, su hijo (1534)*, estudio preliminar, ed. crítica y notas de Luzdivina Cuesta Torre, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1997, 5-84 (Publicaciones de *Medievalia*, 14).
- _____, “Don Quijote y otros caballeros andantes perseguidos por los malos encantadores (El mago como antagonista del héroe caballeresco)”, en *Actas del Seminario Internacional “De la literatura caballeresca al Quijote” (Albarracín, 30 de junio al 2 de julio de 2005)*, organizado por Grupo Clarisel de la Universidad de Zaragoza bajo la presidencia de Cacho Blecua, en prensa.
- CURTO HERRERO, FEDERICO FRANCISCO, “Los libros de caballerías en el siglo XVI”, en FRANCISCO LÓPEZ ESTRADA, *Siglos de oro: Renacimiento (Historia y crítica de la literatura española)*, Barcelona: Crítica, 1980, t. II, 286-290.
- DAXELMÜLLER, CHRISTOPH, *Historia social de la magia*, Barcelona: Herder, 1997.
- DELUMEAU, JEAN, *El miedo en Occidente (siglos XIV-XVIII). Una ciudad sitiada*, versión castellana de Mauro Armiño, revisada por Francisco Pérez Gutiérrez, Madrid: Taurus, 1989.
- DEYERMOND, ALAN, *Historia de la literatura española, I. La Edad Media*, Barcelona: Ariel, 1973.

- _____, “The Lost Genre of Medieval Spanish Literature”, *Hispanic Review*, 43, 1975, 231-259.
- _____, “El hombre salvaje en la ficción sentimental”, en su *Tradiciones y puntos de vista en la ficción sentimental*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1993, 9-42 (Publicaciones de *Medievalia*, 5).
- _____, “La ficción sentimental: origen, desarrollo y pervivencia”, en DIEGO DE SAN PEDRO, *Cárcel de Amor*, ed., pról. y notas de Carmen Parrilla, Barcelona: Crítica, 1995, ix-xxxiii.
- DUBOST, FRANCIS, *Aspects Fantastiques de la littérature narrative médiévale (XII ème-XIII ème siècles) L’Autre, l’Autrefois*, Paris: Honoré Champion, 1991.
- EISENBERG, DANIEL, “Introducción”, en DIEGO ORTÚÑEZ DE CALAHORRA, *Espejo de príncipes y caballeros (El Caballero del Febo)*, 6 vols., ed. de Daniel Eisenberg, Madrid: Espasa-Calpe, 1975, t. I, xvii-lxxxviii.
- El baladro del sabio Merlín*, ed. de José Javier Fuente del Pilar, Madrid: Miraguano, 1988.
- FERNÁNDEZ ÁLVAREZ, MANUEL, *Casadas, monjas, ramerías y brujas. La olvidada historia de la mujer española en el Renacimiento*, Madrid: Espasa-Calpe, 2002.
- GARCÍA FERNÁNDEZ, ERNESTO, “Reflexiones históricas sobre ciencia y magia en la Edad Media”, en *Ciencia y magia en la Edad Media, Cuadernos del CEMYR*, 8, 2000, 11-52 (Centro de Estudios Medievales y Renacentistas, Universidad de la Laguna).
- GARCÍA GUAL, CARLOS, “Introducción”, en APOLONIO DE RODAS, *El viaje de los Argonautas*, ed. y trad. de Carlos García Gual, Madrid: Editora Nacional, 1983, 7-46.
- GARIN, EUGENIO, *Medioevo y Renacimiento. Estudios e investigaciones*, Madrid: Taurus, 2001.

- GAYANGOS, PASCUAL DE, *Libros de caballerías (con un discurso preliminar y un catálogo razonado)*, Madrid: Biblioteca de Autores Españoles, 1857.
- GIL-ALBARELLOS, SUSANA, *Amadís de Gaula y el género caballeresco en España*, Valladolid: Universidad de Valladolid, 1999.
- GILI Y GAYA, SAMUEL, “Las Sergas de Esplandián como crítica de la caballería bretona”, *Boletín de la Biblioteca Menéndez Pelayo*, XXIII, 1947, 103-111.
- GONZÁLEZ PADILLA, MA. ENRIQUETA, “Prólogo”, en WILLIAM SHAKESPEARE, *La tempestad*, pról., trad. y notas de Ma. Enriqueta González Padilla, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1996, 9-41.
- GONZÁLEZ, ELOY R., “Función de las profecías en el *Amadís de Gaula*”, *Nueva Revista de Filología Hispánica*, XXXI-2, 1982, 282-291.
- _____, “Tipología literaria de los personajes en el *Amadís de Gaula*”, *Nueva Revista de Filología Hispánica*, XXXIX-2, 1991, 825-864.
- GUTIÉRREZ GARCÍA, SANTIAGO, *Merlín y su historia*, Madrid: Alianza Editorial, Biblioteca artúrica, 1999.
- HARO CORTÉS, MARTA, *La imagen del poder real a través de los compendios de castigos castellanos del siglo XIII*, London: Department of Hispanic Studies, Queen Mary and Westfield College, 1996.
- Historia de Merlín*, ed. de Carlos Alvar, Madrid: Siruela, 1995.
- HOMER, *The Iliad*, trad. de Robert Fagles, introd. y notas de Bernard Knox, New York: Penguin Classics, 1991.
- HUIZINGA, JOHAN, *El otoño de la Edad Media*, trad. de José Gaos, Madrid: Revista de Occidente, 1967 [1ª ed., 1929].
- KIECKHEFER, RICHARD, *La magia en la Edad Media*, trad. de Montserrat Cabré, Barcelona: Crítica, 1992.
- LE GOFF, JACQUES, *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*, Barcelona: Gedisa, 2002.

- LENDO FUENTES, ROSALBA, *El proceso de reescritura de la novela artúrica francesa: la "Suite du Merlin"*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2003 (Publicaciones de *Medievalia*, 28).
- _____, "Literatura medieval francesa", en AURELIO GONZÁLEZ y MARÍA TERESA MIAJA (eds.), *Introducción a la cultura medieval*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2005, 125-138 (Manuales de *Medievalia*, 3).
- _____, "Merlín, el profeta, en la *Suite du Merlin*", en AURELIO GONZÁLEZ, LILLIAN VON DER WALDE y CONCEPCIÓN COMPANYY (eds.), *Temas, motivos y contextos medievales. Actas de las X Jornadas Medievales*, Universidad Nacional Autónoma de México, en prensa.
- Libro del caballero Zifar*, ed., intr. y notas de Joaquín González Muela, Madrid: Clásicos Castalia, 2000.
- LIDA DE MALKIEL, MARÍA ROSA, "La visión de trasmundo en las literaturas hispánicas", en HOWARD ROLLIN PATCH, *El otro mundo en la literatura medieval*, México: Fondo de Cultura Económica, 1983, 371-449 [1ª ed., 1950].
- LÓPEZ-RÍOS MORENO, SANTIAGO, *Salvajes y razas monstruosas en la literatura castellana medieval*, Madrid: Fundación Universitaria Española, 1999.
- LUCÍA MEGÍAS, JOSÉ MANUEL, "Introducción", en FRANCISCO BARAHONA, *Flor de caballerías*, ed. de José Manuel Lucía Megías, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1997, ix-xl (Los Libros de Rocinante, 2).
- _____, "Catálogo descriptivo de libros de caballerías hispánicos. XI. El último libro de caballerías castellano: *Quinta parte de Espejo de príncipes y caballeros*", *Nueva Revista de Filología Hispánica*, XLVI-2, 1998, 309-356.

- _____, “El laberinto de la ficción en los libros de caballerías”, en EMILIO JOSÉ SALES DASÍ, *La aventura caballeresca: epopeya y maravillas*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004, 9-13.
- LUNA MARISCAL, KARLA XIOMARA, *El Baladro del Sabio Merlín. La percepción espacial en una novela de caballerías hispánica*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2006 (Publicaciones de *Medievalia*, 33).
- MALINOWSKI, BRONISLAW, *Magia, ciencia y religión*, intr. de Robert Redfield, Barcelona: Ariel, 1974.
- MARÍN PINA, MARÍA CARMEN, “El tópico de la falsa traducción en los libros de caballerías españoles”, en MARÍA ISABEL TORO PASCUA (ed.), *Actas del III Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Salamanca, 3 al 6 de octubre de 1989)*, Salamanca: 1994, t. I, 541-548.
- MARTÍN MORÁN, JOSÉ MANUEL, “Tópicos espaciales en los libros de caballerías”, *Revista de Filología Románica*, 8, 1991, 279-292.
- MARTÍN ROMERO, JOSÉ JULIO, “Introducción”, en JOSÉ JULIO MARTÍN ROMERO, *Espejo de príncipes y caballeros (Segunda parte) de Pedro de la Sierra*, Guía de Lectura Caballeresca, 60, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2001, 7-9.
- _____, “Introducción”, en PEDRO DE LA SIERRA, *Espejo de príncipes y caballeros (Segunda parte)*, ed. de José Julio Martín Romero, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003, ix-xxvi.
- MARTÍNEZ DE CARNERO, FERNANDO, “De *Raziel* a la teosofía. Magia y Literatura en España”, *Artifara*, 1, 2002 [<http://www.artifara.com/rivista1/testi/Raziel.asp> (sección Monographica)].
- MARTÍNEZ, MARCOS, *Tercera parte de Espejo de príncipes y caballeros*, ed. de Axayácatl Campos García Rojas, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, en prensa.

- MÉRIDA JIMÉNEZ, RAFAEL M., “*Fuera de la orden de natura*”: *Magias, milagros y maravillas en el “Amadís de Gaula”*, Kassel: Edition Reichenberger, 2001.
- _____, *El gran libro de las brujas. Hechicerías y encantamientos de las mujeres más sabias*, Barcelona: RBA, 2004.
- MONMOUTH, GEOFFREY DE, *Historia de los Reyes de Britania*, ed. de Luis Alberto de Cuenca, Madrid: Editora Nacional, 1984.
- MONTERO, ANA, “Reconstrucción de un ideal de espiritualidad en los hombres del saber de la corte de Alfonso X: el *Libro del saber de astrología*”, en AURELIO GONZÁLEZ, LILLIAN VON DER WALDE y CONCEPCIÓN COMPANYY (eds.), *Temas, motivos y contextos medievales. Actas de las X Jornadas Medievales*, en prensa.
- NASIF, MÓNICA, “Aproximación al tema de la magia en varios libros de caballerías castellanos con referencia a posibles antecedentes literarios”, en LILIA DE ORDUNA (ed.), *Amadís de Gaula. Estudios sobre narrativa caballeresca castellana en la primera mitad del siglo XVI*, Kassel: Edition Reichenberger, 1992, 135-187.
- NUNEMAKER, HORACE J., “An additional Chapter on Magic in Mediaeval Spanish Literature”, *Speculum*, 7:4, 1932, 556-564.
- ORTÚÑEZ DE CALAHORRA, DIEGO, *Espejo de príncipes y caballeros (El Cavallero del Febo)*, 6 vols., ed., intr. y notas de Daniel Eisenberg, Madrid: Espasa-Calpe, 1975.
- PAREDES NÚÑEZ, JUAN, “Prólogo”, en JUAN PAREDES NÚÑEZ (ed.), *Literatura y fantasía en la Edad Media*, Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada, 1989, 9-14.
- PATCH, HOWARD ROLLIN, *El otro mundo en la literatura medieval*, trad. de Jorge Hernández Campos, México: Fondo de Cultura Económica, 1983 [1ª ed., 1950].

- PINET, SIMONE, *El baladro del sabio Merlín. Notas para la historia y caracterización del personaje en España*, México: JGH Editores, 1997.
- PRIANI SAISÓ, ERNESTO, “Mínima magia”, en AURELIO GONZÁLEZ y MARÍA TERESA MIAJA (eds.), *Introducción a la cultura medieval*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2005, 29-36 (Manuales de *Medievalia*, 3).
- PROPP, VLADIMIR, *Morfología del cuento*, trad. de María Lourdes Ortíz, Madrid: Fundamentos, 1971.
- _____, *Las raíces históricas del cuento*, trad. de José Martín Arancibia, Madrid: Fundamentos, 1974.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la Lengua Española*, 21ª ed., Madrid: Espasa-Calpe, 1992.
- RÍO NOGUERAS, ALBERTO DEL, “Sobre magia y otros espectáculos cortesanos en los libros de caballerías”, en JUAN PAREDES (ed.), *Medioevo y Literatura. Actas del V Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval (Granada, 27 de septiembre al 1 de octubre de 1993)*, Granada: Universidad de Granada, 1995, t. IV, 137-149.
- _____, “Figuras al margen: algunas notas sobre ermitaños, salvajes y pastores en tiempos de Juan del Encina”, en *El humanismo y literatura en tiempos de Juan del Encina*, ed. de Javier Guijarro Ceballos, Salamanca: Universidad de Salamanca, 1999, 147-161.
- RIQUER, MARTÍN DE, *Caballeros andantes españoles*, Madrid: Espasa-Calpe, 1967.
- RODAS, APOLONIO DE, *El viaje de los Argonautas*, ed. y trad. de Carlos García Gual, Madrid: Editora Nacional, 1983.
- RODILLA, MARÍA JOSÉ, “Introducción”, en GONZALO FERNÁNDEZ DE OVIEDO, *Claribalte*, ed. de María José Rodilla, México: Universidad Nacional

- Autónoma de México-Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Iztapalapa, 2002, 9-50 (Publicaciones de *Medievalia*, 26).
- _____, “¿Negación o racionalización? El mundo maravilloso en el *Claribalte*”, en ANA MARÍA MORALES, JOSÉ MIGUEL SARDIÑAS y LUZ ELENA ZAMUDIO (eds.), *Lo fantástico y sus fronteras*, Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Dirección General de Fomento Editorial, 2003, 43-52.
- _____, “Libros de viajes, de caballerías y novelas caballerescas”, en AURELIO GONZÁLEZ y MARÍA TERESA MIAJA (eds.), *Introducción a la cultura medieval*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2005, 235-249 (Manuales de *Medievalia*, 3).
- _____, “Literatura caballeresca”, en AURELIO GONZÁLEZ y MARÍA TERESA MIAJA (eds.), *Temas de literatura medieval española*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2006, 43-53 (Manuales de *Medievalia*, 4).
- RODRÍGUEZ DE MONTALVO, GARCI, *Amadís de Gaula*, 2 vols., ed. de Juan Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra, 1987.
- _____, *Sergas de Esplandián*, ed., intr. y notas de Carlos Sainz de la Maza, Madrid: Clásicos Castalia, 2003.
- ROWLING, J. K., *Harry Potter and the Philosopher’s Stone*, 1997; *Harry Potter and the Chamber of the Secrets*, 1998; *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, 1999; *Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2000; *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, 2003; *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, 2005, New York: Scholastic Inc.-Arthur A. Levine Books, 1997-2005.
- SALES DASÍ, EMILIO JOSÉ, “‘Visión’ literaria y sueño nacional en *Las Sergas de Esplandián*”, en JUAN PAREDES (ed.), *Medioevo y Literatura. Actas del V*

- Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, Granada: Universidad de Granada, 1995, t. IV, 273-288.
- _____, *La aventura caballeresca: epopeya y maravillas*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.
- Sir Gawain y el Caballero Verde*, 3ª ed., trad. de Francisco Torres Oliver, pról. de Luis Alberto de Cuenca, epílogo y notas de Jacobo F. J. Stuart, Madrid: Siruela, 1984 [1ª ed. 1983].
- SORIA, ANDRÉS, “Sobre la fantasía ibérica medieval y sus posibles rasgos autóctonos”, en JUAN PAREDES NÚÑEZ (ed.), *Literatura y fantasía en la Edad Media*, Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Granada, 1989, 81-97.
- STEGAGNO PICCHIO, LUCIANA y ALBERTO BLECUA, “Norma y desvío en la ficción caballeresca: el *Palmerín* y el *Baldo*”, en FRANCISCO LÓPEZ ESTRADA, *Siglos de oro: Renacimiento (Historia y crítica de la literatura española)*, Barcelona: Crítica, 1980, t. II, 291-296.
- STEINBECK, JOHN, *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros*, México: Hermes, 1987.
- TARZIBACHI, SUSANA LIDIA, “Sobre el ‘autor’ y el ‘narrador’ en *Amadís de Gaula*”, en LILIA DE ORDUNA (ed.), *Amadís de Gaula. Estudios sobre narrativa caballeresca castellana en la primera mitad del siglo XVI*, Kassel: Edition Reichenberger, 1992, 21-39.
- The Mythical Quest. In Search of Adventure, Romance and Enlightenment*, intr. de Penelope Lively, historias por Rosalind Kerven, textos intr. y notas de Janet Benoy, Graham Hutt, Jerry Losty, Scot McKendrick y Geoffrey West, London: The British Library, 1996.
- TODOROV, TZVETAN, *Introducción a la literatura fantástica*, trad. de Silvia Delpy, Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.

TOLKIEN, J. R. R., *El Señor de los Anillos, t. I: La Comunidad del Anillo; t. II: Las dos torres; t. III: El retorno del rey*, 11ª reimpr., México: Minotauro, 1995 [1ª ed. en inglés, 1954].

_____, “Sobre los cuentos de hadas”, en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, ed. de Christopher Tolkien, Barcelona: Minotauro, 1998, 135-195.

VARGAS LLOSA, MARIO, “Viejos y nuevos libros de caballerías”, en ALAN DEYERMOND, *Edad Media (Historia y crítica de la literatura española)*, Barcelona: Crítica, 1980, t. I, 361-363.

ZUMTHOR, PAUL, *Essai de Poétique Médiévale*, Paris: Le Seuil, 1972.