

HISTORIA DE PERCEVAL O EL CUENTO DEL GRIAL
CHRÉTIEN DE TROYES

HISTORIA DE PERCEVAL O EL CUENTO DEL GRIAL CHRÉTIEN DE TROYES



Digitalizado por **LIBRO**dot.com
<http://www.librodot.com>

CHRÉTIEN DE TROYES

HISTORIA DE PERCEVAL
O
EL CUENTO DEL GRIAL

PROLOGO

Al extinguirse la Edad Antigua, el hombre se fue forjando una cultura nueva, es decir, tuvo que enfrentarse a la tarea de inventar moldes en que verter los contenidos nuevos surgidos de una transformación total del mundo.

En literatura, vuelta la espalda a los géneros clásicos, nace de la liturgia cristiana el teatro, y también, al menos en parte, la poesía lírica. La narrativa se abrió primero paso a través de la épica. Más tarde, abandonando este camino, se inició lo que después sería la novela. Subsistían elementos del mundo grecolatino, sí, pero habían cambiado de lugar, de significado, y con ello de aspecto: como esas columnas de villas romanas que aparecen, de cuando en cuando, engastadas en las iglesias de la primera Edad Media. Así, en Francia, el «*Roman d'Eneas*» y el «*Roman d'Alexandre*», intentan recrear la historia clásica, enriquecida con elementos fantásticos. Pero al lado de esto, otros narradores parten de los escritos de historiadores como *Geoffroy de Monmouth*, que incorporan a la historia las leyendas célticas. El «*Roman de Brut*», de *Wace*, es prácticamente una traducción de las obras de *Monmouth*: la «*Historia regum Britanniae*» y la «*Vita Merlini*».

Chrétien de Troyes recoge estas dos influencias; la segunda, además, a través de María de Francia, que puso en forma de cuentecillos líricos los cantos tradicionales de Bretaña.

Chrétien fue escritor cortesano, teñido del espíritu trovadoresco que reinaba en la corte de Champaña. Tradujo a Ovidio, para mejor internarse en la descripción psicológica del amor, que coexiste en sus obras con la ingenuidad bretona, y suele dotarlas de una tesis, propuesta o impuesta, generalmente, por sus protectores los Condes.

Las novelas de Chrétien (aparte del Tristán, hoy perdido) llevan el nombre de un caballero de la casa de Arturo: *Erec*, *Cliges*, *Lancelot*, *Yvain*. Son, sobre todo las dos últimas, novelas bastante extensas en versos octosílabos pareados.

La novela que tenemos delante es un caso aparte entre las de Chrétien. Es una obra inconclusa; quizá la última de las que escribió. Con ello, es la más extensa; y tiene un interés adicional: en ella se incorpora un sentido místico cristiano a la novela artúrica. Esto explica el éxito, la aparición en toda Europa de novelas de este tipo: aparte del *Peredur* galés, quizá anterior, el *Parzival* de *Wolfram von Eschenbach* y el *Perlesvaus* occitano; las continuaciones en verso (más de 50.000 versos) y la gran continuación en prosa, «*l'estoire del Saint Graal*», en que se encuentra la obra maestra de las narraciones artúricas en prosa, «*La mort le Roi Artu*».

«*Perceval, li contes del Graal*» vuelve la vista hacia el pasado; hacia la época brumosa del surgimiento de los reinos célticos independientes y hacia la antigüedad clásica, aunque de ésta no haya una visión directa, salvo por dos o tres alusiones dispersas. Los nombres de los lugares nos llevan a la Britania pre-anglosajona, a Gales, a la pequeña Bretaña. Los personajes son conocidos en la literatura céltica desde sus primeras manifestaciones: *Peredur*, el Perceval de Gales, va es nombrado en el canto de *Gododdin*, de *Aneirin*, escrito hacia el 600 en la frontera de Escocia.

Pero los celtas eran pueblos sin literatura; sólo muy tarde el contacto con la latinidad y el cristianismo les impulsó a escribir. Por ello, cuando escribían, vestían una mentalidad latina y veían a través de ella sus propias creencias y leyendas. Así las enriquecieron con aportaciones clásicas y orientales, llegadas éstas junto con los monjes siríacos que fundaron el irreductible monacato céltico, y formaron juntamente una cultura peculiar, una civilización distinta del resto de Europa.

A todo lo largo del «*Contes del Graal*» se encuentran recuerdos de ella, que nos remiten a los *Mabinogion*, novelas breves galesas, o a la épica irlandesa, que hunde sus raíces en los tiempos paganos, anteriores al siglo v. Recuerdos de la mitología, como el valor sagrado de la copa, la herida en el muslo, o en el ojo, de que murió, en el relato de Irlanda,

Balor a manos de *Lúgh Lam fada*, en el de Gales *Ysbadadden Penkawr* a manos de *Culhwch*; viejo tema indoeuropeo que aparece en la Odisea y la Historia de Tito Livio. Recuerdos de situaciones y personajes, como el malhablado *Kéu*, que es el *Briucriu* irlandés y el personaje del poeta satírico galés, conocedor del poder mágico de la palabra, o el episodio de la sangre en la nieve, que se encuentra, más bárbaro pero más ingenuo y sincero, en la historia irlandesa de *Deirdré* y *Conchobar*. Recuerdo de costumbres e instituciones, como la importancia de la relación entre tío y sobrino, el ofrecimiento de un precio en reparación de un reto o delito, costumbre que ya notó César, y cuya aparición da a la aventura de Gauvain en nuestra novela un gran parecido con un relato épico irlandés: la epopeya de los *MacTuireinn*. Y sobre todo, la visión de la monarquía, con un rey supremo y reyes inferiores. El poder del rey es más sagrado que político, o más bien, no existe diferencia entre lo sagrado y lo político; su misión es cuidar que el mundo funcione con arreglo a sus propias leyes, tanto en lo natural como en lo sobrenatural. Que los campos produzcan, que crezcan los ganados... Que el mundo sea cosmos y no caos. Por ello entre los vasallos de Arturo se encuentran reyes del Otro Mundo, como *Maheloas*, señor de la Isla de Vidrio, y *Guingamor*, rey de *Avallon*, amigo de la reina Morgana. La Isla de Vidrio, *Ynyddgwtr*, y *Avallon*, son dos nombres de la misma tierra: la de los bienaventurados. Morgana, hermana de Arturo, es su reina.

Y es precisamente en las representaciones de este Más Allá donde la novela de Chrétien se vuelve más hacia las leyendas de los celtas. Introdúzcanos, como a Gawain, la cierva blanca, la inevitable cierva blanca, la cierva blanca de las literaturas clásicas, como aquella que, muerta por Ascanio, fue causa de larga guerra entre latinos y teucros. La cierva blanca, también, de los hebreos, del libro de los siete sabios, la cierva blanca de los sirios. Y la cierva blanca de los celtas, como aquel cuyo nombre queda aún en su sepultura, en el norte de Italia: *AlcoVindos*, Ciervo Blanco; de los celtas adoradores de *Cernunnos*, el dios de cabeza de ciervo; que le dedicaron al ciervo un mes de su calendario, bautizaron la bebida sagrada con su nombre: cerveza, y en fin, le dieron al ciervo el nombre que aún tiene entre nosotros.

La caza de la cierva o el ciervo blanco es frecuentísima en toda la literatura caballeresca; con ella comienza el *mabinogi* de *Gereint ag Enid* y la correspondiente novela de Chrétien; en España lo encontramos en el caballero del Cisne y, en Cataluña, en el Tirante. Suele tener la cierva la misión de conducir al héroe al más allá. Herirla suele -como en esta novela- conllevar un castigo. El desamorado *Guigemar* recibió así la herida mortal que le llevó a cruzar los mares en una barca a la deriva.

En las islas que se encuentran más allá del mar situaban los celtas el paraíso, si puede hablarse de paraíso entre unas gentes que desconocen el infierno. El viaje del alma hacia esos países debió tener unas etapas fijas, unas estaciones a través de las cuales se llegaba a la tierra de la juventud, de la vida, de las delicias. Levemente cristianizado, todo ello se encuentra en los *ímráma*, narraciones irlandesas de viajes por mar. Más tarde se unió a la escatologíacéltica la literatura de visiones ligada al desarrollo del monacato y que tiene, por tanto, numerosos elementos arábigos o siríacos.

La estructura fija del viaje al otro mundo, descoyuntada ya, desplazados sus elementos, transplantados a otros lugares dentro de la narración, conservando unos su carácter sagrado, profanizados otros, aparecen en la novela caballeresca. Un buen ejemplo de ello es el tema de la «terre gaste», la tierra devastada, yerma, donde nada puede crecer, . donde todo es caos, soledad, sombras. La tierra devastada, tierra de la muerte, es para los celtas una prueba que dará paso a la nueva vida, más llena de sacralidad. Algo semejante a lo que sería, para los griegos y latinos, la tierra crepuscular por donde erraban las almas de los insepultos. Este concepto de «gasteté» es de los más necesarios para comprender el «*Con-tes*»: La acción comienza precisamente en un lugar así: la «*Gaste Forét*». Más tarde, en camino hacia *Belrepeire*, Perceval sigue cabalgando «por bosques solitarios». Una vez llegado a la ciudad, ve que todo en ella es desolación. Las casas están derruidas, los hornos no trabajan, tampoco los molinos. Vagan las gentes aterrorizadas y desoladas. Y si más tarde, pasada la guerra,

vuelve a Belrepeire la abundancia y la alegría -tan desmesuradas como fue la devastación- esto no es sino eco de una dualidad céltica tan antigua que los historiadores latinos dieron en sus obras cuenta de ella. Procopio, hablando de la isla de Brittia, donde reposaban según los bretones las almas de los difuntos, relata que hay en ella una muralla, y a un lado de ella, una tierra de gran fertilidad, al otro un yermo poblado de sabandijas. En el viaje de *Mael Dúin* - uno de los *ímráma* a que nos referíamos antes- aparecen dos islas; una, habitada por una compañía de danzantes que lloran desesperados; otra, por otros que ríen locamente. Unos y otros atraen a sí a los que osan acercarse y les arrastran a su danza.

Lo curioso de esta novela es que la cualidad de «*gast*» no se aplica sólo en el espacio, sino también en el tiempo. En el caso de Belrepeire, la vida sucede a la destrucción, la devastación ocupa un lugar determinado en el tiempo, y en ese lugar, precedido por edades áureas y quizá sucedido por ellas, se sitúa la acción.

No es la travesía de la tierra yerma y solitaria la única prueba que debe superar el alma en su ascenso, como un neófito en el curso de la iniciación. Pues en medio de estos desiertos, nuevos peligros le acechan. Quizá de ellos el más espantable sea el puente peligroso que las almas han de atravesar a riesgo de caer en las ondas de un río infernal. Sólo las almas puras lograrán salir airosas. Este tema es frecuente entre los árabes y los persas, y de ellos debió pasar a los monjes visionarios de la alta edad media, como *Adhamhnán de Iona*, que vio en su descenso al infierno un puente: «Un enorme puente atraviesa la corriente, de lado a lado, alto en el centro y bajo en los extremos. Tres clases de almas intentan pasarlo. Para la primera el puente es ancho de principio a fin, de modo que lo cruzan sin dificultad, sin miedo ni terror, sobre el espantable torrente de fuego. Para otros, cuando se acercan, es estrecho al comienzo, pero ancho después, y de este modo cruzan la misma corriente con gran peligro. Pero para los últimos, es ancho el puente al comienzo y estrecho y angosto al final, de modo que al llegar al centro caen en la peligrosa corriente, en las fauces de los ocho monstruos inflamados que habitan en el río». Pronto debieron estas visiones impresionar la fantasía céltica, y ya en el viaje de *Mael Dúin* aparece un puente peligroso de vidrio, y en los *mabinogion*, puentes sumergidos o afilados como cuchillas. El puente, en vez de cruzar una corriente peligrosa, puede tenderse sobre un abismo (*Annwfn*, abismo, es otro de los nombres del más allá galés). El puente peligroso y el río o abismo infernal aparecen en el «*Contes del Graal*» con frecuencia, pero a veces, desprovistos casi totalmente de su contenido sobrenatural, se ocultan tras los puentes levadizos, muy reales, de los castillos. Quedan de todos modos indicios de su verdadera naturaleza. El puente del castillo de *Gornemans* corre sobre un río de agua muy veloz y negra y más profunda que el Loira, más ancho que un tiro de ballesta. El puente de Belrepeire es tan débil que duda Perceval si podrá sostenerle. El del castillo del Rey Pescador se alza a su paso, de manera que tiene que intentar un peligroso salto para salvar la vida. El río sobre el que corría era de agua rápida y profunda. Más tarde atraviesa Gauvain otro puente frágil: tanto, que no puede soportar el peso de su caballo, aunque sí el del palafrén de una doncella, avezado a aquel camino.

Cuando no existe el puente, la corriente ha de ser atravesada en una barca, y aquí es aún más claro el cruce de ideas y de mitologías. Los celtas conocieron en la suya al barquero conductor de las almas al más allá, especie de Caronte; es más frecuente, sin embargo, la barca sin timón que conduce por sí sola al viajero, héroe como *Tristan* o *Guigemar* o santo como *san Brennán*. De todos modos, allí donde encontremos, en el «*Contes*», un paraje adonde sólo se puede llegar pasando un río o un brazo de mar en una barca, estaremos en presencia de un vestigio del viaje oceánico al paraíso celta.

El carácter mágico del puente puede darse a conocer únicamente por los parajes a que conduce: Belrepeire, el Castillo del Grial, el de las Reinas. Estas tierras, y otras más aún, son imágenes del más allá, y seguramente los lectores contemporáneos de Chrétien eran capaces de advertirlo con claridad. El país de *Galvoie*, por ejemplo, de donde «nadie jamás ha podido regresar», es un vergel, donde, como en «la joie de la cort», de la novela «*Erec et Enide*»,

también de Chrétien de Troyes, quien entre ha de realizar una prueba: si falla, muere. Sólo un héroe dotado de poderes casi sobrehumanos ha de conseguir el triunfo. El más allá como vergel aparece en las más tempranas obras célticas. Debió existir ya en tiempos paganos, aunque las visiones literarias cristianas del Jardín del Edén y del paraíso terrenal debieron reforzar este tipo de representaciones. *Avallon*, el más allá de los bretones y galeses, se llama tierra de manzanas, y el paraíso de los irlandeses es la tierra de las manzanas de *Emhain*. Una manzana atrajo a *Conle Rúad* al reino de las hadas, donde aún vive feliz con su amada; una manzana de plata arrastró a *Bran MacFebail* a su navegación a tierras sobrenaturales. *Mael Dúin*, en alta mar, se nutrió durante cuarenta días de las manzanas halladas en una de las islas que visitó.

En el Perceval, sin duda el lugar que acumula más elementos de carácter sobrenatural o ultramundano es el Castillo de las Reinas. Está al otro lado de un río que sólo se puede atravesar en una barca: el barquero tiene extrañas prerrogativas sobre los viajeros que por allí pasan. El castillo en sí tiene mucho de la morada fantástica, brillante y cristalina, de los *ímráma*, como la ciudad de murallas de cal cuyas casas eran blancas como la nieve que vio *Mael Dúin* en una de las islas que visitó. Este aspecto tienen también, en el contes, los castillos de *Gornemans* y del Rey Pescador, pero de forma menos explícita.

El Castillo de las Reinas es habitado sólo por mujeres, como el paraíso de los celtas. Como su misma reina dijo a *Conle Rúad*: «Una tierra que alegra el corazón de cuantos la visitan: en ella sólo se encuentran mujeres y jóvenes doncellas». Así la vieron *Bran* y *Mael Dúin*, así *Rúadh*, en su viaje a las tierras sumergidas, y así el gran héroe *Cú Chulainn* cuando tuvo amores con *Fand*, la reina de las hadas.

Y este castillo de las reinas es morada de los muertos: nadie puede volver de ella. En ella encuentra *Gauvain* a personas que creía perdidas para siempre: allí viven para toda la eternidad, pues el que prueba la comida del más allá no puede regresar a la tierra de los mortales.

A pesar de lo enmarañado de los episodios, los símbolos y los personajes, la acción de la novela es aparentemente lineal, tanto en el tiempo como en el espacio. El héroe sigue un camino, a lo largo del cual encuentra sucesos, ciudades y personajes desconocidos. Sólo al final la acción parece bifurcarse e ir y venir de uno de los personajes al otro. Esto divide la novela en dos partes: en la primera se trata de Perceval; en la segunda, predominantemente, de Gauvain.

Observando más de cerca la primera parte, notaremos, sin embargo, una arquitectura sabia. Los episodios no están colocados al azar, sino que se responden y se reflejan unos en otros, y, más aún, se explican y cobran significado unos por otros.

Perceval es instruido en las leyes de la caballería por su madre primero, después por Gornemans, que amplía esta iniciación. La primera partida (a través de un puente) de Perceval, tiene una imagen en la partida de Belrepeire. Perceval -cosa insólita- es hecho caballero dos veces: una por Arturo, otra por el vavasor Gornemans. Los tres primeros episodios de la vida caballeresca de Perceval: la despedida de su madre, la aventura de la tienda del bosque y el combate con el Caballero Bermejo, se encuentran también reflejados al término de la visita de Perceval al castillo del Grial. Primero, Perceval pierde el Grial, imagen de la copa sagrada de Arturo, que simboliza su realeza. Después, conoce la muerte de su madre, lo que acaba con otra de sus búsquedas, de sus «quêtes». Donde con más claridad sentimos que se ha cerrado el libro de sus aventuras es a partir del combate con el Orgullosa y la salvación de la doncella del bosque. Perceval ya conoce su nombre; hasta aquí llegan sus «mocedades», su aprendizaje: los dos sentidos de la palabra galesa «*mabinogi*».

Desde este momento Perceval desaparece prácticamente de la narración, que se centra

en la partida de los caballeros de la casa de Arturo y las aventuras de Gauvain. Es difícil encontrar en ellas una estructura tan compleja y precisa como en las de Perceval. No olvidemos que la novela no está terminada. La sucesión de episodios sin gran hilación, propia de narraciones caballerescas posteriores, se adueña del relato, por lo menos hasta el momento en que Gauvain decide intentar la «qué te» en que Perceval fracasó. Y no es por casualidad si la narración, precisamente en este momento, se vuelve por última vez a Perceval. Cuando la atención del autor retorna a Gauvain, su aventura ha cobrado sentido, se tiende en una dirección; desde entonces, cuando sucede, el encuentro con la Orgullosa, el rescate del palafrén en *Galvoie*, el robo de su caballo, son peldaños que le acercan al Castillo de las Reinas, y la vergüenza de Gauvain con la Orgullosa, como la de Lancelot, cuando su amor le impulsó a subir en el carro de los condenados, representa una prueba más antes de que le sea dado el triunfo, una purificación por el deshonor, semejante al guantazo infamante que formaba a veces parte de la ceremonia de armar un caballero: símbolo de la vida pasada, de lo que jamás volvería.

Es en los momentos más importantes de la narración: al fin de las aventuras de Perceval, antes de la partida de los caballeros, antes de la «quête» de Gauvain, donde se sitúan las tres revelaciones de la culpa de Perceval. En la primera, se le anuncia quién es el Rey Pescador, cómo ha perdido la ocasión de restaurar su reino, y, por otra parte, la muerte de la madre del caballero. La segunda añade el dato de que el reino del Rey Pescador se ha convertido, por culpa de Perceval, en «terre gaste». En la tercera, la más importante, aprende Perceval que la muerte de su madre es causa de su fracaso, que con el Grial se sirve a un rey hermano de su madre (y del propio autor de la revelación), cuyo hijo es el Rey Pescador. En el Grial se contiene una hostia, de la cual se mantiene aquel rey.

Chrétien de Troyes no ha insistido tanto en estas revelaciones sin motivo. Ellas constituyen el eje de esta segunda parte, que no es tan caótica como al principio parece. Al igual que la primera, representa un camino, y su término está en el Castillo de las Reinas, si el de la primera es el del Grial.

Es en estas tres revelaciones donde debemos ahondar para encontrar el significado profundo de la obra. La hostia contenida en el Grial, alimento de la inmortalidad, no es un elemento totalmente cristiano. Está emparentado con la cerveza que se bebía en los banquetes del más allá, con las cubas sagradas de cerveza en que se bañaban los héroes y con los calderos mágicos que daban la inmortalidad, como el que dio la victoria a los dioses sobre los *Fomoré*, diablos marinos, en la batalla de *Mag Tured* o *Moyturra*. Más lejanamente aún emparentado con la ambrosía de los griegos y el *amrta* de los hindúes, pues es frecuente que, en el terreno religioso, se establezcan insospechadas conexiones entre los dominios más occidental y más oriental de los pueblos indoeuropeos. El eslabón entre las manifestaciones paganas célticas y el elevado misticismo del *Contes*, y también del *Peredur* de Gales, tal vez sea una espiritualidad cristiana cercana aún al paganismo, como la que se manifiesta en este poema irlandés del siglo x: «Yo quisiera organizar un festín de cerveza para el Rey de los Reyes; el ejército celeste en él bebería por, toda la eternidad».

Símbolo más oscuro es la lanza sangrienta, en que la cristiandad creyó ver la lanza de San Longinos. La lanza, desde luego, fue objeto sagrado entre los celtas desde tiempos sin duda muy antiguos. La misma palabra, lanza, es de origen celta, y pasó a Roma en tiempos de las guerras de los galos. *Gaisorigs*, el

Rey de la Lanza, era nombre usado entre los galos y los germanos. Lanzas mágicas aparecen en la epopeya irlandesa: el *Gai Bolga*, la Lanza del Saco, es el arma principal del héroe Cú *Chulainn*.

Perceval llega al castillo del Grial cuando anda en busca de su madre; la «quête» de Perceval es una búsqueda de la inmortalidad, o tal vez de lo que se encuentra detrás de la muerte. Si su pecado le impide encontrarlo, Gauvain, por su parte, va a dar feliz término a la

inquisición de Perceval: guiado por un hada, llegará a la tierra de las doncellas, al Castillo de las Reinas, e incluso a salir de él, uniendo así los dos mundos. En este aspecto, sí queda concluida la novela.

De aquí la importancia de la noción de iniciación para comprender el «*Contes del Graal*». Por la iniciación adquiere el neófito la inmortalidad; más cargado de sabiduría, conociendo los misterios de la naturaleza y la creación, y a través de nuevas muertes y nacimientos, se accede a la sacralidad del sacerdote o el guerrero. Del mismo modo a la muerte le seguirá otro nuevo nacimiento que desvelará nuevas parcelas del mundo. Perceval ha pasado ya la muerte «terre gaste», puentes peligrosos) y nace de nuevo al fin de su aventura: por eso adquiere un nombre entonces. Pero después de esto, pasará cinco años errante en el bosque, olvidado de Dios, como un animal (del mismo modo que *Yvain*, en la novela del mismo nombre, también de Chrétien de Troyes). Esto no puede ser sino otra muerte mística, muy semejante de hecho a las que sufrían los germanos y los celtas antes de pasar al estado de guerreros, dotados de una segunda naturaleza animal. El nuevo nacimiento, repleto de sacralidad, surge después de la revelación del ermitaño. Prueba iniciática es, para Gauvain, como hemos visto, el tiempo que pasa con la Orgullosa, que es, al mismo tiempo, quien le ayuda a entrar al otro mundo, la meta tan deseada.

Añadiendo una dimensión colectiva a estas «quetes» de los héroes, aparece un segundo significado de la novela, quizá más importante aún. El mundo, desde la muerte de Uterpendragón, padre de Arturo, vive una edad de hierro, según se nos advierte al comienzo de la historia; los tiempos han venido siendo desde ese día revueltos y turbios. Es tarea del rey Arturo restaurar el orden perfecto (identificado por Chrétien con el orden caballeresco); ha de hacer del mundo un todo ordenado, crear la paz y la armonía eternas. Arturo, como se sabe, fracasó y murió a manos de su sobrino Mordred en la batalla de Camlann; pero este sueño no ha dejado de obsesionar a los galeses, entre cuyas leyendas se encuentran las de la futura resurrección de Arturo, que llegará de la Ciudad de Vidrio para conquistar Roma, es decir, todo el mundo conocido.

Como demuestra el transparente ejemplo de Belrepaire, la aventura de «Perceval» es un constante arrancarle a la muerte fragmentos de «terre gaste» para hacer de ella «terre de liesse», tierra de alegrías. Y si Perceval fracasa en el Castillo del Grial, quizá Gauvain -esto Chrétien de Troyes no nos lo dice- consiga vencer a Guiromelans y extender a todo el mundo las delicias del Castillo de las Reinas.

Este contenido épico-místico no deja de ser actual, y nos llega sin perder fuerza; tampoco desaparece la belleza lírica de episodios, como el de Belrepeire o el de la sangre en la nieve, y ni siquiera las imágenes se han marchitado, como verá quien se detenga ante estas descripciones brillantes, llenas de color, sin sombras, que nos recuerdan a las vidrieras de las catedrales, contemporáneas suyas.

En el dominio de lo hispánico arraigaron aspectos de lo narrativo y lo poético comparables a lo que vemos en esta novela. El romancero encierra una mezcla semejante de épica, narrativa y lirismo, y hay momentos de verdadera convergencia, como puede mostrar la comparación de estos dos fragmentos:

*Todas las gentes dormían
en las que Dios había parte;
mas no duerme Melisenda,
la hija del Emperante,
que amores del Conde Ayuelos
no la dejan reposar.
Salto diera de la cama
como la parió su madre,
vistiérase una alcandora*

*no hallando su brial,
vase para los palacios
donde sus damas están.*
«Romance de Melisenda».

Mientras él duerme a pierna suelta, ella considera que ya no le quedan defensas en la batalla que se está librando en su interior. Mucho se inquieta, mucho se estremece, muchas veces se vuelve y agita. Se echa sobre la camisa un manto de seda color grana y se lanza a la ventura como audaz^y valiente...

«Perceval», p. 31.

La novela caballeresca que floreció en la península desde el siglo xiv es heredera muy directa de ésta, desde sus inicios, en la Gran Conquista de Ultramar (todos los tópicos ultramundanos de la literatura bretona están acumulados en los primeros capítulos del «*Caballero del Cisne*») hasta el Amadís de Gaula, donde se encuentra, en la Ynsula Firme, un lugar muy parecido al Castillo de las Reinas, con su lecho mágico y todo, cargado quizá de un abarrocamiento más otoñal, y las posteriores narraciones de este género. La entrega mágica de la espada al caballero, la llegada del retador a la corte donde sirve el héroe... Todo esto son elementos que prácticamente aparecen en todas nuestras novelas caballerescas. De ellas pasarán al Quijote. Veamos, como un ejemplo entre muchos, el episodio de los disciplinantes, última aventura de Perceval, convertido en aventura burlesca por Cervantes en el último capítulo de la primera parte del Quijote.

Pero aparte de estos lejanos parentescos que el tiempo va diluyendo, la cultura europea ha resucitado en épocas posteriores las maravillas de la fantasía céltica, a través sobre todo de Irlanda. MacPherson, en el romanticismo, recuperó las del *Fianna Fínn*, con visión quizá no más deformadora que la nuestra, pero extraña a nuestros ojos. El surgimiento de los nacionalismos en el XIX ayudó a ello. El «*Barzaz breizh*», recopilación de poemas bretones, el surgimiento en Gales del grupo de «*Y Cymmrodorion*», están ligados a él, así como en Irlanda una generación de poetas, entre los cuales -aunque algo apartado- destaca W. B. Yeats, que, a la vez que buscaba en sus raíces célticas el anuncio de la libertad de su tierra, ahondó en aspectos esotéricos no siempre existentes.

El surrealismo fue el gran descubridor de la poesía contenida en el ciclo bretón. Más tarde, novelistas como Tolkien y Mocrcock, más reciente aún, han devuelto a la novela europea aspectos narrativos inexplorados desde la Edad Media.

En el «*Contes del Graal*» hay algo muerto; algo de museo donde contemplamos reliquias inmóviles de la Edad Media, interesantes sólo desde el punto de vista histórico. Pero también hay algo que acude a nosotros con la fuerza de la vida desde tiempos mucho más desconocidos y remotos; y lo intuimos intacto, naciente. Con su mezcla de ingenuidad infantil y de orgullo de ser quien es, nos recuerda aquella cruz de piedra levantada en el atrio de la Iglesia Negra de *Llangadwaladr* por *Cadwallaun* en honor de su padre, rey de la isla de *Anglesey*, a mediados del siglo VII, en que aún hoy, a pesar del viento, se lee: «Cadfan el rey: el más poderoso y el más nombrado de todos los reyes».

JUAN RENALES.

A título de muestra ofrecemos a continuación una serie de interpretaciones etimológicas de algunos de los nombres que aparecen en esta novela.

Garduel (Castillo donde reunía cortes el rey Artús): Nombre compuesto por *Car* y *duel*. *Car* significa fortaleza y *duel* posiblemente venga del galo *Duboglassio*, «verde y negro», nombre de un río.

Escavalon: Contiene la palabra *Avallon*. Esta es una palabra muy antigua, que denomina a la manzana, símbolo del más allá. Esta palabra desapareció en el latín, pero sobrevive en el topónimo *Abelia*, que Virgilio califica de *malifera*, portadora de manzanas.

Carlion: Como la ciudad española de León, proviene de un campamento romano. *Urbe legionis=Car Lion*.

Gauvain: En galés, se trata de *Gwalchmai*, de la antigua palabra gala *Ualcos Magesos*, el «halcón de la llanura».

Melian de Lis: *Melian* proviene de *Maglos*, en galo, príncipe. *Lis*, del galo *Lisso*, es nombre frecuente de poblaciones.

Ygernia: Contiene la raíz *luer-* con que denominaron los habitantes de Gran Bretaña a los irlandeses, siempre identificados con la brujería y lo misterioso.

Yvain es el equivalente galés de nuestro Eugenio.

En cuanto a *Perceval*, aunque no se conoce su etimología exacta, podemos notar que se ha considerado en la Edad Media como palabra compuesta de *Perce* y *Val*, lo que vendría a querer decir «cruza valles». De ahí que algunos de sus sucesores han llevado nombres como *Perceforest*.

Gracias por visitar este Libro Electrónico

Puedes leer la versión completa de este libro electrónico en diferentes formatos:

- HTML(Gratis / Disponible a todos los usuarios)
- PDF / TXT(Disponible a miembros V.I.P. Los miembros con una membresía básica pueden acceder hasta 5 libros electrónicos en formato PDF/TXT durante el mes.)
- Epub y Mobipocket (Exclusivos para miembros V.I.P.)

Para descargar este libro completo, tan solo seleccione el formato deseado, abajo:

