Storyca

Magia, brujería, Inquisición

Monografía dirigida por
Antonio Huertas Morales
(Universidad Rey Juan Carlos)

2019

Colección dirigida por
Marta Haro Cortés

Monografías *Aula Medieval*, 10

©
De este monográfico:
Marta Haro Cortés,
Antonio Huertas Morales
y los autores

Diciembre de 2019
ISSN: 2340-3748

Diseño:
Maria Bosch Moreno

Maquetación:
Héctor H. Gassó

Aula Medieval
http://parnaseo.uv.es/@Medieval.html

Esta monografía forma parte del Proyecto de Investigación *Parnaseo (Servidor web de Literatura Española)* financiado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, referencia FFI2017-82588-P.

Editado en Valencia por el
Proyecto *Parnaseo* de la Universitat de València

ÍNDICE

Valerio Evangelisti
Il diavolo nel formicaio 5

Paloma Díaz Mas (CSIC, UPV/EHU, escritora)
Cómo y por qué escribir una novela artúrica contemporánea: El rapto del Santo Grial 9

Eva Lara Alberola (Universidad Católica de Valencia)
La brujería medieval y el Malleus Maleficarum *en la narrativa histórica hispánica contemporánea* 15

Daniel Gutiérrez Trápaga (Universidad Nacional Autónoma de México)
Olvidado rey Gudú *y los olvidos metodológicos de las fuentes de la novela de fantasía y la magia en la historia de la literatura española* 33

Juan Manuel Lacalle (Universidad de Buenos Aires)
Del otro lado de la hoguera: una mirada crítica de la Inquisición a partir de 1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla*, de Homero Aridjis* 47

Ana Rita Gonçalves Soares (Universidad Complutense de Madrid)
«Uma Idade Média de fantasia». Figurações do fantástico no relato medievalista portugués 65

Jéromine François (Université de Namur)
«Conjúrote triste Plutón...»: reescrituras contemporáneas de la hechicería de Celestina 79

Francisco J. López Arias (Universidad de Tallin)
Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: Baldur's Gate *e* Inquisitor 101

Álvaro Llosa Sanz (Universidad de Oslo)
Del Capitán Trueno a Robin de Luxley: magía, hechicería e inquisición en el cómic contemporáneo de tema medieval 117

Santiago Gutiérrez García (Universidad de Santiago de Compostela)
Un nuevo rey Arturo para el siglo XXI. Tradición y originalidad en King Arthur *de Guy Ritchie (2017)* 143

Comité de redacción y Consejo científico 167

Il diavolo nel formicaio

VALERIO EVANGELISTI

Valerio Evangelisti, a quien agradecemos enormemente estas líneas, es el autor de la exitosa serie narrativa, entre la historia, la fantasía y la ciencia ficción, protagonizada por Nicolau Eimeric, que cuenta en la actualidad con más de una docena de títulos. En España se han publicado, hasta donde sabemos, *Nicolás Eymerich, inquisidor* (Barcelona, Grijalbo, 1999), *Las cadenas de Eymerich* (Barcelona, Grijalbo, 2000) y *El cuerpo y la sangre de Eymerich* (Barcelona, Grijalbo, 2001). Nota del E.

In un'epoca in cui è diventato tristemente di uso comune il neologismo «femminicidio», pare opportuno ricordare quel femminicidio di massa che fu la cosiddetta caccia alle streghe, tragedia spaventosa che ebbe luogo tra il XV e il XVIII secolo. Un fenomeno tanto più orrendo in quanto scatenato da chiese (quella cattolica romana, cui si accodarono le protestanti) che asserivano di ispirarsi all'insegnamento caritatevole di Gesù Cristo e dei Vangeli.

Nessuno è riuscito a calcolare quante furono le vittime dell'eccidio. Tanti registri e verbali sono andati persi, spesso distrutti volontariamente da inquisitori e giudici via via che la rivoluzione francese e le sue idee dilagavano e spazzavano dalla storia europea l'oscurantismo. Sta di fatto che decine di migliaia di donne, o forse centinaia di migliaia, furono incarcerate, e sovente martirizzate e uccise, per un crimine che oggi sappiamo inesistente, e dunque per un'imputazione imbecille.

Opere accurate, talora di dimensione enciclopedica (per esempio Pinuccia Di Gesaro, *Streghe*, Bolzano, 1988; Guy Bechtel, *La sorcière et l'Occident*, Parigi, 1997), hanno provato a indagare le ragioni di questa follia sanguinaria. Una risposta univoca non è ancora stata data. Certamente pesò il giudizio sprezzante, sul sesso femminile in genere, ereditato dall'ebraismo e iniettato nel cristianesimo da Tertulliano, Agostino, Tommaso d'Aquino e una congerie di padri della Chiesa e teologi di pari o inferiore prestigio. Contarono i timori per la crescita di un edificio ecclesiastico ancora fragile, che aborriva il riaffacciarsi, dietro la moltiplicazione delle eresie, di un paganesimo mai completamente debellato. Giocò l'antica scissione, di origini largamente pre-cristiane, tra corpo, involucro di miseria e peccato, e anima e spirito. Corpo di cui la donna era padrona e (per gli indagatori) succube, più dell'uomo.

Tutti questi fattori, uniti a necessità politiche e di controllo sociale contingenti, condussero i presunti seguaci di Cristo all'omicidio di massa. In forme ancor più feroci quando, stabilito da Paolo II nel 1468 che la stregoneria era *crimen exceptum*, il compito di sradicarla cessò di essere prerogativa dell'Inquisizione e fu esteso ai tribunali civili. Lì non esisteva più il divieto di versare sangue imposto ai religiosi. Ci si sbizzarrì, in alcune zone d'Europa, nell'inventare congegni di tortura complicati e crudeli, a volte espressamente modellati sulla fisiologia femminile. Mentre i capi d'accusa, indimostrabili, restavano affidati ai torbidi manuali di ecclesiastici (Heinrich Kramer / Institoris, Antoine Martin Del Rio, Francesco Maria Guaccio) e di giuristi cattolici (Nicolas Rémy) che scambiavano per fatti accertati bizzarre fantasie popolari.

E' un peccato che Sigmund Freud non abbia mai portato a termine l'indagine (preannunciata in una lettera a Wilhelm Reich) che si proponeva sul *Malleus maleficarum* di Institoris e Spector, il trattato sulla stregoneria che imperversò con decine di edizioni nell'arco di tre secoli, guidando mani e strumenti dei carnefici. Forse avrebbe aiutato a far luce sulle radici inconsce di un crimine di dimensioni mai viste fino a quel momento. Una parte del suo compito fu in parte assolto dalla letteratura sconfinante nella saggistica (Michelet, Huxley), spesso con grande dignità stilistica.

Michelet (*La sorcière*), in particolare, è tra i primi a individuare senza mezzi termini nella repressione della femminilità la sostanza della persecuzione delle "malefiche". In effetti, le altre cause di vari secoli di follia omicida appaiono collaterali, rispetto a quel movente. Lo dimostra un'opera relativamente recente del già citato Guy Bechtel, divulgatore allievo di Le Roy Ladurie: *Les quatre femmes de Dieu. La putain, la sorcière, la sainte et Bécassine* (Parigi, 2000). Vi si documenta un'avversione nei confronti della donna, da parte delle confessioni cristiane (e, aggiungo io, delle grandi religioni monoteiste), non circoscritta al caso estremo delle streghe, bensì estesa a ogni aspetto del quotidiano femminile. In particolare, a tutto ciò che ha a che vedere con la fertilità, la gravidanza e il parto.

Non solo le «malefiche» sono sospettate, al pari dell'antica Lilith, di minacciare la vita dei neonati. E' sulle donne nel loro assieme che grava il sospetto di aspirare, una volta scatenata la loro innata lussuria, a cercare un godimento senza parto, quando la procreazione è l'unica funzione loro assegnata, assieme a un pugno di mansioni servili. Colpa estesa agli uomini che si facciano complici di tale desiderio. Solo che agli uomini il piacere non

è negato del tutto, alle donne sì. Fino alle mutilazioni sessuali tuttora presenti in alcune società, ma anche fino ai veli imposti per nascondere i capelli e il corpo. Anche dal cristianesimo, non più tardi dell'inizio del xx secolo, almeno nelle campagne.

Sotto questo profilo, la caccia alle streghe appare come un monito, una punizione esemplare inflitta a titolo preventivo alle femmine più disobbedienti. Per preservare una società che si vuole ordinata e gerarchizzata come il *Formicarius* (1437), il formicaio del domenicano Johann Nider, antesignano della strage a venire. In tutto ciò, il diavolo c'entra poco. E' pretesto per un progetto di più ampie ambizioni. Oggi in parte sconfitto, ma portato avanti per più di un millennio con implacabile e sadico rigore. Questo sì realmente infernale.

Storyca

Cómo y por qué escribir una novela artúrica contemporánea: *El rapto del Santo Grial*

Paloma Díaz-Mas
CSIC, UPV/EHU, escritora

El rapto del Santo Grial fue la primera novela que publiqué, aunque no la primera que escribí. La fui creando a lo largo de cuatro años, desde 1978 hasta 1982 (es decir, cuando yo tenía entre 24 y 28 años).

Por esa época yo era una joven universitaria que, una vez acabada la licenciatura, empezaba su formación como investigadora con una beca para hacer la tesis doctoral sobre literatura sefardí en el Consejo Superior de Investigaciones Científicas de Madrid.

En España corrían vientos de cambio. Tras la muerte, en 1975, del dictador Francisco Franco, se inició la llamada Transición política. Una etapa llena de zozobras, pero también de esperanzas y, sobre todo, de la ilusión de estrenar libertades individuales y colectivas que durante muchos años se nos habían hurtado. Era, también, una época en la que lo viejo ya no valía y lo nuevo estaba por construir.

Esto era cierto también en el ámbito literario. Se sentía la necesidad de inventar una nueva literatura para la nueva sociedad que nacía; y el mercado literario estaba entonces, en

España, tan desestructurado y era tan cambiante, tan inestable, como el resto de la sociedad. Eso tenía una ventaja: en ese momento, todo parecía posible, porque las posibilidades y las oportunidades estaban todavía por definir.

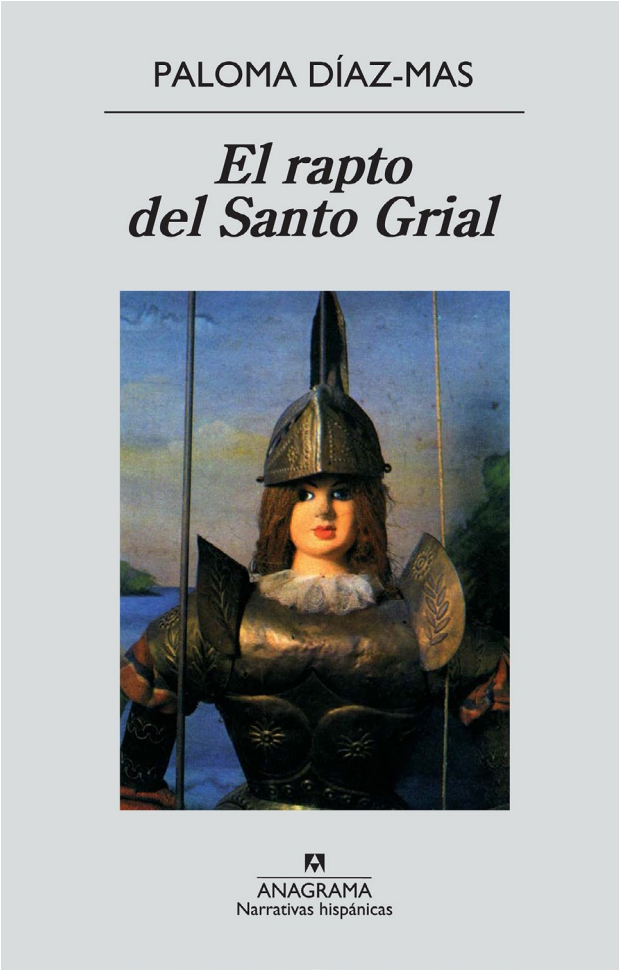


Imagen 1. *El rapto del Santo Grial*

Incluso era posible que un autor novel se diera a conocer y empezase a publicar sin tener contactos o apoyos en el mundillo literario. Varias editoriales jóvenes y progresistas estaban dispuestas a publicar a autores desconocidos y los premios literarios no estaban todavía tan maleados como hoy, así que ganar un premio podía ser una forma de romper el cascarón, de darse a conocer y empezar a publicar.

Yo tenía escritas dos novelas, que había acabado con un par de años de diferencia y que –a falta de relaciones y amigos que me introdujeran en el mundo literario y editorial– me dedicaba a presentar a todos los premios literarios del momento. Hay que tener en cuenta que entonces no había internet, esa herramienta que parece que hubiera estado siempre ahí, hasta el punto de que nos cuesta trabajo recordar cómo vivíamos sin ella. La única forma de enterarse de la existencia de premios literarios era a través de los periódicos, que publicaban las convocatorias y sus bases y, consecuentemente, también los resultados de los certámenes.

Recuerdo que era tal el barullo de concursos (patrocinados por editoriales, por asociaciones culturales, por ayuntamientos y organismos locales, y hasta por bancos y cajas de ahorros o empresas) que, para no perderme, acabé elaborando un cuadro en el que constaba el nombre de cada premio al que tenía presentadas las novelas, la fecha tope de admisión de originales, la fecha aproximada en que se esperaba el fallo, si éste se había producido, etc. Según iba pasando el tiempo, yo iba poniendo crucecitas en las distintas casillas y así mis novelas se pasearon por más de una veintena de certámenes convocados por distintas instituciones, para regocijo del dueño de la fotocopistería del barrio –entonces tampoco existían los ordenadores personales ni las impresoras domésticas– a quien yo encargaba cada vez más copias de mis dos originales mecanografiados para presentarlos a cada vez más concursos; me gasté en ello un buen dinero de mi modesta economía de estudiante, porque las fotocopias eran bastante caras. Incluso llegué a copiar a mano una de las novelas para presentarme a un pintoresco premio de narraciones manuscritas. Como se ve, mi deseo de publicar era desesperado.

En esta marabunta, después de haber quedado decepcionantemente finalista varias veces, las dos novelas acabaron publicándose. Una de ellas (la primera que escribí y, por tanto, la peor) *Tras las huellas de Artorius,* ganó el premio Cáceres de novela, fue publicada por un organismo público y casi no se distribuyó. Mejor así, porque se trata de un primer torpe intento de convertirme en novelista.

Más trascendente para mi trayectoria posterior fue el que la "otra" novela, la que había escrito en segundo lugar (*El rapto del Santo Grial o el Caballero de la Verde Oliva*) quedase finalista del I Premio Herralde de novela, que convocó la editorial Anagrama.

Hoy el premio Herralde va por su trigésimo novena edición, se ha convertido en uno de los más prestigiosos del panorama literario español (me enorgullece decir que en varias ocasiones he formado parte del jurado) y la editorial Anagrama (que en 2019 cumplió 50 años) es un referente en el mercado literario español y latinoamericano. Pero aquel premio Herralde era el primero que se convocaba, un premio de narrativa incipiente, creado por una editorial que hasta entonces se había dedicado sobre todo a publicar ensayo político. Esa primera edición la ganó Álvaro Pombo con *El héroe de las mansardas de Mansard* y quedamos finalistas Enrique Vila-Matas, y yo. Jorge Herralde, el editor, decidió publicar las novelas finalistas y algunas otras de las que habían concurrido (y que le gustaban especialmente) en la entonces naciente colección «Narrativas hispánicas», que fue el germen de la llamada «Nueva narrativa española», una corriente literaria (que no una generación: somos autores de muy distintas edades y perfiles) a la por lo visto pertenezco.

Creo que fue Umberto Eco quien dijo que los escritores escriben sobre lo que han leído, más que sobre lo que han vivido; o, dicho de otra forma, que la experiencia vital que nos sirve de inspiración a la hora de crear no son sólo las cosas que nos han sucedido, sino los libros que hemos leído.

Quizás Umberto Eco exagere, pero lo cierto es que *El rapto del Santo Grial* fue producto del poso que habían ido dejando en mí diversos géneros y obras

literarias que yo había leído (y hasta estudiado) durante mis años de carrera, unos años en los que me había sentido especialmente atraída por la literatura medieval; pero también hay en la novela ecos de la literatura que había leído simplemente por gusto, o la que había tenido que manejar para redactar mi tesis doctoral sobre literatura sefardí.

¿Por qué una chica de veintitantos años escogió la leyenda artúrica como tema para una novela escrita a finales de la década de 1970, en plena Transición política española? Simplemente, porque la leyenda del rey Arturo y sus caballeros me había fascinado en mis años de estudiante, en gran medida gracias a una buena profesora de francés en la especialidad de Filología Románica, que estudié en la Universidad Complutense. Se llamaba Mercedes Rolland y, una vez acabada la licenciatura, nunca más volví a saber de ella; pero jamás le podré agradecer lo suficiente que me hiciese leer, en traducción al castellano, varias obras de Chrétien de Troyes, el poeta francés del siglo XII que perteneció a la corte de María de Francia y que escribió varias narraciones caballerescas en verso sobre la historia del Grial.

Aunque mi novela no podía ser (¡qué más quisiera!) como las de Chrétien de Troyes. Para desarrollar la historia que quería contar, yo tenía que buscar un lenguaje y unos motivos literarios que hicieran la trama creíble y accesible para los lectores contemporáneos; es decir, a los lectores como yo.

Los encontré en la literatura que mejor conocía y que más había leído. El bastidor sobre el que tejer la trama me lo ofrecieron, como ya he dicho, el mundo artúrico y caballeresco de la narrativa medieval, sobre todo del *roman* francés en verso.

Pero también hay elementos del lenguaje y una serie de temas y motivos que provienen del romancero hispánico y de la poesía popular de transmisión oral, que ya me fascinaron en mi época de estudiante y que luego se han convertido en uno de mis principales temas de investigación: el poder mágico del canto del marinero que hace que los peces del mar suban a la superficie y amainen las tormentas proviene de uno de los más hermosos romances medievales, *El conde Arnaldos*. La muchacha que se viste de hombre para ir a la guerra es un viejo motivo extendido por la baladística internacional, una de cuyas manifestaciones es el romance de *La doncella guerrera*. El embarazo de cien doncellas que custodian el Grial en el castillo de Acabarás se debe a que «alguna mala yerba debimos pisar en uno de nuestros paseos por la campiña, o tal vez bebimos de alguna fuente embrujada»: dos motivos folklóricos –el de la fuente fecundante y el de la hierba que deja embarazada a la mujer que la pisa– que aparecen en romances y canciones populares. La aparición del Caballero de la Verde Oliva «malo» y bestial ante las doncellas se inspira en una cancioncilla tradicional obscena de los sefardíes de Marruecos, el *Paipero* (deformación de *Fray Pedro*) en la que el personaje principal se presenta ante unas doncellas «con las manitas juntas y afuera el cordón» y ellas lo acogen entusiasmadas: «con peso de plata / pesáronselo. / Más de veinte arrobas / en el peso dio» hasta que al final acaban «ciento veinte cunas / en un corredor».

El romancero me proporcionó una cantera de elementos en los que se unen lo mágico y lo maravilloso con lo obsceno, lo simbólico con lo cotidiano,

lo extraordinario con lo habitual. Mis personajes se mueven entre la realidad y lo imposible con la misma naturalidad con la que lo hacen los personajes de Chrétien de Troyes o del romancero.

Sin embargo, la historia está, de principio a fin, impregnada de una melancolía muy propia de nuestra época incierta e insatisfecha, muy contemporánea: la melancolía de los caballeros obligados por Arturo a ir en busca de un Santo Grial que por primera vez tienen al alcance de su mano, pero cuyo rescate supondrá el fin de su mundo, de los ideales por los que han luchado; la melancolía del propio Arturo que, consciente de la situación, manda a unos caballeros a rescatar el Grial y, a escondidas, a otros para que se lo impidan; la melancolía de la doncella que va a la guerra vestida de varón y prefiere morir a manos de quien más la ama antes de revelar su verdadera condición de mujer; la de Pelinor, el mejor de los caballeros, el único que verdaderamente cree en su misión, que muere en el intento y que, como los buenos héroes épicos, gana una batalla después de muerto; y también la melancolía del Caballero de Hierro, irremisiblemente vencido por ese Pelinor ya muerto, que debe entregar su reino al vencedor y partir para las islas del exilio.

El rapto del Santo Grial es, desde luego, una novela original, muy mía. Pero integra elementos que provienen del romancero y del cancionero españoles antiguos, hasta el punto de que en algún pasaje se prosifican versos de romances, de manera parecida a como en la prosa de las crónicas medievales se insertan versos de poemas épicos. Ecos de una literatura que también es muy mía: era la que estaba leyendo con fruición mientras escribía el libro.

Storyca

La brujería medieval y el *Malleus Maleficarum* en la narrativa histórica hispánica contemporánea

Eva Lara Alberola
Universidad Católica de Valencia

1. Introducción

Habitualmente, el público general, no especialista en el estudio de la magia en la cultura europea, relaciona la eclosión de la brujería y la persecución de la misma con la Edad Media, como si este periodo histórico hubiera constituido básicamente una oscura concatenación de siglos caracterizados por la superstición. La brujería habría sido una de esas supersticiones, castigada duramente. Además, la leyenda negra de nuestro país habría contribuido a la conformación de la imagen de una España medieval en la que las hogueras que quemaban mujeres se habrían encendido por doquier. Nada más lejos de la realidad.

Si bien la brujería como creencia se consolida a lo largo de los siglos XIV y XV principalmente, como demuestra la publicación del *Malleus Maleficarum* en 1486[1] (auspiciado por la bula

1. Este manual de inquisidores desempeñó un papel crucial. «El *Malleus maleficarum* es un texto ejemplar. Según Federico Pastore, representa la síntesis más lograda tanto de los trata-

de Inocencio VIII *Summis desiderantes affectibus*, de 1484, que había sido precedida por la bula de Juan XXII *Super illius specula*, de 1326),[2] que ya contaba con algunos antecedentes en la misma centuria, las grandes cacerías tuvieron lugar durante los siglos XVI y XVII sobre todo. Es cierto que se dieron ya algunos procesos en 1420-1430, por ejemplo (Cohn, 1980: 288), pero no se puede hablar de una auténtica persecución hasta el siglo siguiente (Mora Contreras, 2001-2002; Muchembled, 2004: 81), fuera ya de la Edad Media. Eso sí, el camino que se inició en la Antigüedad Clásica, y que permitió realizar el recorrido de la simple hechicería a la brujería, se perfiló principalmente durante el Medievo y fue hartamente complejo (Lara Alberola, 2010: 58-75). De todos modos, el proceso no se cierra en el siglo XV, sino que continúa, puesto que muchos de los tratados más influyentes se publicaron más tardíamente. Por ello, está justificado el hecho de que se ponga en conexión la brujería con el mundo medieval, pero se ha de relacionar sobre todo con el Renacimiento y el Barroco.

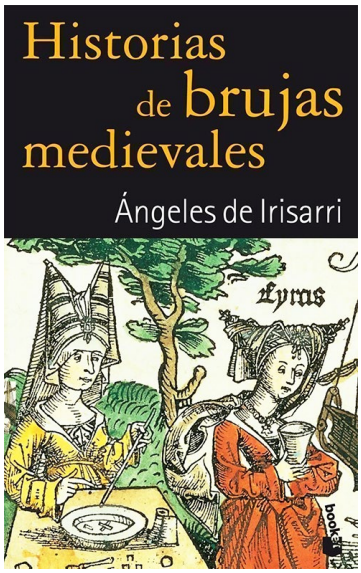
Una vez hecha esta aclaración, es pertinente explicar de qué estamos hablando cuando abordamos la «brujería», pues resulta muy fácil caer en la confusión conceptual. La brujería trasciende la simple hechicería, cuya base es el *factus* y, por tanto, se trata de una técnica que se aprende y ejecuta. La brujería, en cambio, posee un sustrato popular que tendría que ver con una capacidad innata de la persona para causar el mal, a lo que se sumaría la práctica del infanticidio y del vampirismo. Desde una perspectiva canónico-teológica, que es la que se impone a partir de lo expuesto en la tratadística, el poder del brujo o la bruja (se hablará normalmente en femenino) procedería del diablo, con quien se cerraría un pacto; a partir de ese momento, se pertenecería a una colectividad de adoradores de Satán, se acudiría a conventículos en los cuales se rendiría pleitesía el demonio, se participaría en frenéticos bailes, en banquetes, en orgías, etc. Entre las principales capacidades de estos brujos, se encontraría la de volar o convertirse en cualquier clase de bestia. Como principales crímenes, seguirían estando presentes el infanticidio y el vampirismo, que se hallarían íntimamente relacionados (Montaner y Lara, 2014: 76-93).

De ahí que no podamos catalogar como bruja, por ejemplo, a Celestina, a pesar de que numerosos estudiosos se han referido a ella en esos términos. La nomenclatura, en el terreno de lo mágico, es muy importante para no confundir distintas categorías. Celestina sería una hechicera, pero no una bruja. Las hechiceras pueden usar sus conocimientos para asistir a terceras personas o para causar un daño. Las brujas solo pueden perjudicar, no existe una versión positiva de esta criatura, su reino es el de la noche y el del mal. También en

dos de magia escritos previamente, como de la mitología que en torno a las brujas se ha ido gestando desde la Antigüedad, convirtiéndose en un punto de referencia indispensable en las décadas posteriores» (Zamora Calvo, 2005: 130). Hasta 1500 se publicaron ocho ediciones, y cinco más hasta 1520. Una segunda ola de popularidad tuvo lugar entre 1576 y 1670, se pueden contar dieciséis ediciones en ese período de tiempo (Broedel, 2003: 8 y 18; Zamora Calvo, 2005: 130). Se trata de todo un best-seller.

2. En el *Libro de las confesiones* de Martín Pérez ya se puede localizar el vocablo «bruxa», en 1316, por lo que estaríamos ante uno de los usos más precoces del término. Todavía se referiría esta palabra a las mujeres que se convierten en aves nocturnas y salen de noche, y no aún a las servidoras de Satán que acuden al aquelarre.

la literatura contemporánea se da una confusión constante entre hechicería y brujería, y se nos presentan como brujas personajes que solo poseen una condición hechiceril. Esto es lo que sucede muchas veces en *Historias de brujas medievales,* de Ángeles de Irisarri, texto que hemos dejado fuera de nuestro elenco, pues nos ofrece seis historias sobre lo que la autora denomina «bruja», pero que normalmente no lo es. Este texto de 1999 afianza, de algún modo, la idea de que en la Edad Media estas mujeres campaban a sus anchas, hacían y deshacían a su antojo. Además, se malinterpretaban sus acciones, dado que siempre había en ellas un espacio para la luz, no solo de oscuridad estaban hechas. Esto se puede observar con claridad en estas palabras de la autora, de su relato «La gran cacería»:



Historias de brujas medievales
Ángeles de Irisarri

> [...] Aldonza, la vieja del bosque, la bruja, como la llamaron los hombres de don Lope, acertando, porque lo era. En concreto, era aojadora y desaojadora, y echaba y quitaba el mal de ojo, hay que decirlo, pero era ambas cosas y una gran sanadora además. Y es que un día de mucho sol, pasaba Aldonza [...] e iba [...] sofocada por la mucha calor, y vio el bosque y entró en él para aliviarse los calores. Y encontró una fuentecilla con un hilo de agua con la que apenas pudo saciar su sed, y observó que los árboles estaban casi secos y no daban flores ni frutos y a causa de que no había ni flores ni frutos, tampoco había animales y se dijo que era pena que muriese un bosque que podía ser tan hermoso.
>
> Para remediar aquella desgracia [...] cantó unos salmos para que lloviera. [...] Luego, entró en faena: pronunció varios hechizos. [...] Y, renacido el bosque, manó el agua de las fuentes, brotaron las flores hasta en los puntos más recónditos y umbrosos, regresaron las aves, las ardillas, los conejos, los topos, y volvieron los ciervos, los lobos y hasta el oso dejó su cueva y se incorporó a la amenidad de la vida (14-15).[3]

Esta presunta bruja siembra vida, no muerte; conoce hechizos para hacer llover y revitalizar la naturaleza, mas no se dice nada de la procedencia diabólica de sus capacidades. Este personaje no se puede catalogar como una bruja y aún menos como una bruja medieval. Es preciso enmendar estos errores para comprender bien qué fue la brujería y, sobre todo, para determinar

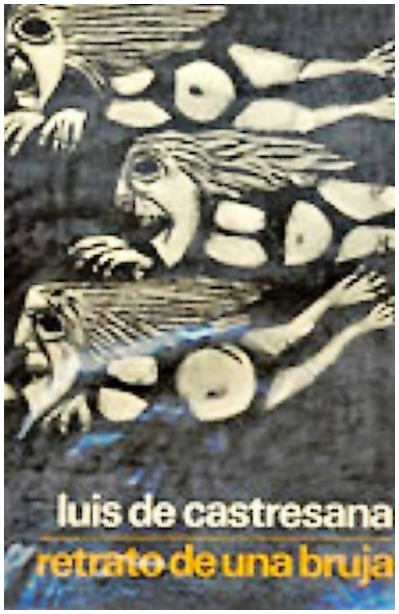
3. Las narraciones contenidas en *Historias de brujas medievales* de Ángeles de Irisarri parecen mostrar en algunos momentos bastante precisión terminológica, al distinguir entre saludadora, ensalmadora, santiguadora, etc., pero entonces entra en juego el vocablo bruja, que se aplica a todas y cada una de las protagonistas de las diferentes historias. La mayoría de las mujeres que se dan cita en estos relatos no son brujas, a lo sumo son hechiceras. Solo encontramos un texto que difiere en cierto modo de los demás, el titulado «El aquelarre». Tres féminas se encuentran, cada una con su carga y sus circunstancias, y las tres participan en una reunión brujeril. Las características, muy estereotipadas, que se atribuyen al conventículo no estaban tan definidas ni consolidadas durante la Edad Media. Podían existir gérmenes de esta idea, pero nunca se hallaría una imagen del aquelarre como la plasmada en este cuento. Por todo esto, no hemos seleccionado la obra de Irisarri para que formara parte de nuestro acercamiento a las letras contemporáneas. Además, este compendio de relatos no constituye una muestra de ficción histórica.

si es posible hallar en las letras contemporáneas alguna referencia a estas prácticas durante el Medievo.

Por ello, a continuación nos centraremos en cinco novelas históricas, pues el género de la narrativa histórica es el que refleja la brujería de un modo más fiel y mantiene una más marcada diferencia de las categorías mágicas. Esto no sucede en, por ejemplo, los relatos de fantasía. Trataremos de ver si estos relatos, que son los más resaltables que existen en nuestro panorama editorial, se puede hallar alguna mención a la brujería medieval, sobre todo a partir de los textos que contribuyeron a su consolidación, y uno de los más importantes fue el *Malleus maleficarum*.

2. La brujería medieval en la novela histórica contemporánea

La primera novela a que se ha de hacer referencia es *Retrato de una bruja* de Luis de Castresana (1970).[4] La acción de este texto se desarrolla en el siglo XVII, puesto que la mayor parte de escritos que nos ofrece el mercado editorial opta por los siglos XVI o XVII cuando de presentar la brujería se trata. Uno de los aspectos que más interesa a los autores es la persecución o castigo de estas prácticas, junto con el hecho de cómo se podría llegar a conformar un brujo o bruja, es decir, cuáles serían los factores determinantes. Esto conduce a la plasmación de una o varias tesis sobre estas cuestiones. Los escritores que se acercan al tema tienen en interés en plantear sus propias hipótesis a través de la ficción histórica.



Retrato de una bruja
Luis de Castresana

En ese esfuerzo por hilar, por tejer una trama verosímil que ofrezca una explicación ante un fenómeno antropológico e histórico tan controvertido como la brujería, siempre hay alguna referencia a los tratados o las bulas medievales, lo cual demuestra la importancia de dicha documentación para la lenta consolidación de lo que se entendió por brujo o bruja. En consecuencia, sí se puede hablar de una «brujería medieval», en el sentido de que a lo largo de varias centurias se dio una evolución desde las terribles hechiceras monstruosas como Canidia de los Épodos de Horacio y Ericto de la *Farsalia* de Lucano, y el mito

4. Se han descartado los textos de principios de siglo como *La dama de Urtubi* de Pío Baroja y se ha optado por narraciones más actuales. Se ha dejado fuera una novela como *Las criaturas saturnianas* de Ramón J. Sender porque al mostrar el conventículo brujeril lo hace desde un prisma surrealista y disparatado, sin ningún afán de rigor histórico en cuanto a lo que sobre estas reuniones se dijo durante los procesos. Igualmente, no se tratarán ciertos relatos de auto-edición que, intentando ser históricos, no reúnen los requisitos básicos en cuanto a calidad literaria.

encarnado en seres femeninos como la *strix* o estriga[5] y la lamia,[6] hasta la bruja de pacto y aquelarre, pasando, evidentemente, por las seguidoras de Diana presentes en el *Canon Episcopi* del siglo X (Caro Baroja, 1995; Lara Alberola, 2010; Montaner y Lara, 2014). Eso, de alguna forma, se refleja en las obras que vamos a abordar, pero nunca asistiremos a cazas o persecuciones ejecutadas durante la Edad Media.

En *Retrato de una bruja*[7] el lector asiste al proceso de transformación, de carácter sobre todo psicológico, de una joven, Ana, en bruja. Esta metamorfosis tiene lugar en una aldea vasco-navarra, en el primer cuarto del siglo XVII, tras el Auto de Fe de Logroño de 1610, en el que se quemó a once personas por el delito de brujería. No asistimos, sin embargo, a una situación de histeria colectiva a raíz de tal auto, sino que el autor se centra en la vida cotidiana de un personaje concreto y en cómo la desesperación por un desengaño amoroso puede impulsar a Ana a buscar solución y consuelo primero en la hechicería, y después en la brujería, de mano de su aya Ceferina y, sobre todo, de la vieja Hilaria, que habita en una destartalada choza en el bosque. Esta muchacha es iniciada en los misterios de la brujería, ingresa supuestamente en la secta y acude al conventículo (ilusoriamente, tras el uso de sustancias alucinógenas), adquiere poderes tras pactar con el demonio y el empoderamiento (derivado de la creencia en que practica una brujería real) la lleva casi hasta la locura. Solo al borde de la muerte, pues es linchada por los vecinos, que le atribuyen todos los males de la aldea, se da cuenta de que todo lo que ha creído vivir y todas sus capacidades mágicas son una falacia. Ella no es bruja porque la brujería no existe ni ha existido nunca. Eso sí, hay una serie de condicionantes que propician la posibilidad de esa conversión que vemos en Ana, y entre ellos están los textos que han hecho posible la propia creencia, sin la cual no se habrían dado jamás las acusaciones ni el prendimiento público de los sospechosos por parte de los aldeanos.

El padre Melchor es quien conoce bien los materiales que nos interesan. Este sacerdote ha leído el *Tratado muy sutil y bien fundado de las supersticiones y hechicerías* de Fray Martín de Castañega, las *Disquisitionum magicarum* de Martín del Río, los informes de Pierre de Lancre y los *Discursos acerca de los*

5. Ser mítico que se identifica a menudo con las hechiceras clásicas y que aparece recreado en breves episodios de los *Fastos* de Ovidio y el *Satiricón* de Petronio. Se describen como pájaros voraces que vuelan de noche, atacan a los niños, devoran su carne y sorben su sangre. La creencia en esta ave terrorífica se usaba para asustar a los infantes. También podía darse el caso de que la *strix* fuera una mujer capaz de transformase en ese ser volador espantoso. Grimal define a las estriges como: «En las creencias populares, las Éstriges son demonios femeninos alados, provistos de garras parecidas a las de las aves de presa y que se nutren de la sangre y las entrañas de los niños» (Grimal, 1981: 179).

6. La *lamia* es un «monstruo femenino del cual se decía que robaba niños y que las amas lo utilizaban para asustarlos. Sobre él se cuentan diversas leyendas. Por ejemplo, Lamia era una doncella oriunda de Libia, hija de Belo y Libia. Zeus la había amado y se había unido a ella. Pero cada vez que Lamia daba a luz a un hijo, Hera, celosa, se las componía para hacerlo perecer. Al fin, Lamia fue a ocultarse en una cueva solitaria, y presa de desesperación se convirtió en un monstruo, envidioso de las madres más dichosas que ella, cuyos hijos robaba y devoraba. Hera, para extremar su persecución, la había privado del sueño, hasta que Zeus, compadecido, le dio la gracia de quitarse los ojos y volver a ponérselos a voluntad. En ciertos momentos, pues Lamia dormía teniendo los ojos a su lado en una vasija, entonces era inofensiva, pero otras veces erraba día y noche sin dormir, espiando a los niños para devorarlos. Se llamaba también lamias a unos genios femeninos que, agarrándose a las personas jóvenes, les sorbían la sangre» (Grimal, 1981: 303-304).

7. Esta novela la hemos analizado, por extenso, en Lara Alberola (2014).

brujos y sus maleficios de Pedro de Valencia entre otros. Sus conocimientos sobre brujería proceden de todas sus lecturas, pero estos materiales relacionados en el texto datan de 1529 en adelante. No obstante, el padre Melchor hace referencia también a un documento anterior:

> –Hace ya muchos años, en 1260 –dijo–, Su Santidad Alejandro IV dictó una bula en la que se condena a la brujería. La situación no ha variado desde entonces, y el demonio sigue tentando a los mortales de manera solapada, ganando a muchos para sí y obligándolos a cometer actos terribles y nauseabundos. Por esa bula pontificia sabemos que brujos y brujas reniegan de Dios, blasfeman, adoran al diablo, le consagran sus hijos y a menudo hasta se los sacrifican, juran en nombre del demonio, desobedecen las leyes y cometen incesto y mil crímenes espantosos, matan a personas, las cuecen en grandes calderos en las reuniones sabáticas y las comen… He leído en libros de autoridad que a los niños que son presentados al diablo, si no se les admite como catecúmenos, los hacen picadillo y los cuecen para sus festines en el aquelarre (60).

Nos dicen los expertos que, tanto en 1258 como en 1260, Alejandro IV promulgó una bula que condenaba a quien practicara la magia o el maleficio (Centini, 2012: 34). Jesús Callejo, por su parte, afirma que dicha bula es resultado de la presión de los inquisidores sobre el Papa, con el fin de poder actuar en casos de hechicería. Alejandro IV solo aceptó que se actuara cuando la herejía fuera manifiesta (Callejo, 2008: 137-138). También lo explicaba así Trevor-Roper, que insiste en que Alejandro IV se resistió ante la petición de los inquisidores en un primer momento, pues consideraba más importante que se persiguiera la herejía y no tanto la hechicería (2009: 113). Por lo tanto, tal bula no se refiere explícitamente a la brujería, que todavía no estaba perfilada como tal, sino a las prácticas mágicas y heréticas en general. De hecho, esta bula prohibía a los inquisidores entender en casos de magia y adivinación, a no ser que estuvieran seguros de que se incurría en la herejía (Montaner y Lara, 2014: 105). En consecuencia, no se habla de brujos en dicho escrito, sino de herejes; magia y herejía todavía no se habían asimilado.

Nada más se comenta en este relato que pueda resultar destacable en relación con el Medievo. Esta novela atribuye una rol crucial a documentos como la mencionada bula, pues sin las creencias que potenciaron no se comprendería una historia como la de Ana. No obstante, la novela focaliza sobre todo en cómo una persona puede llegar a creerse bruja, no solo por la ingesta de estupefacientes, sino porque existen unas circunstancias que propician dicho proceso: creencia generalizada en brujería a partir, por ejemplo, del Auto de Fe de Logroño de 1610 y de los relatos que circulan como consecuencia del mismo. La tesis de Castresana es, sobre todo, de tipo psicológico.

La siguiente novela que nos interesa es *La herbolera* de Toti Martínez de Lezea (2000), cuya acción se sitúa a principios del siglo XVI. En el marco de la persecución de los herejes de Durango, la historia nos presenta a Catalina de Goiena, descendiente de una estirpe de mujeres fuertes, sanadoras, con poder para saber si una persona vivirá o no. Esta muchacha, que aprende el arte de

la medicina junto a un doctor y obstetricia junto a las parteras, es acusada de brujería en un determinado momento, cuando confluyen diferentes factores. Se combinará la misoginia propia de la época; la importancia del conocimiento de los tratados por parte de las autoridades locales; la idea del maleficio y el miedo que genera esa posibilidad en la población; el culto a la diosa Mari que permanece vivo en la zona, en el monte Anboto, en el cual toma parte la protagonista; la necesidad de un chivo expiatorio en momentos de tensión social, cuando se dan, además, enfrentamientos entre señoríos y bandos; el conflicto entre los médicos y las comadronas, etc.

La herbolera
Toti Martínez de Lezea

De esta narración nos centraremos en el papel que se otorga a un tratado como el *Malleus Maleficarum*.[8] Bartolomé Martínez de Unda, el escribano, posee un rol fundamental en las acusaciones que van a pesar sobre algunas mujeres del pueblo y Catalina es una de ellas. Este hombre se halla obsesionado por la idea de la mujer como un ser perverso, predispuesta a caer en la práctica de la brujería; también se interesa mucho por las capacidades de las brujas y los crímenes que pueden cometer. El texto especifica lo que sigue sobre este famoso tratado:

> Escrita por dos frailes predicadores, Enrique Institoris y Jacobo Sprenger, la obra había sido impresa por primera vez en la ciudad de Colonia, en 1487, y se había difundido con gran rapidez por toda Europa. Incluso había sido traducida al alemán y el inglés (120).
>
> El *Malleus* era toda una revelación. Por primera vez tenía la prueba de que el mundo estaba amenazado por el Maligno y su corte poblada por seres amorfos, tal como él siempre había sospechado. El hecho de que los autores de la obra se concentraran en el sexo femenino no hacía más que reforzar su propia tesis en cuanto a que el mal provenía de las mujeres, puesto que el hombre había sido creado puro por Dios. Desde la creación del mundo, el mal residía en la mujer, seducida por el diablo encarnado en serpiente. Tenía en su poder otros libros [...] pero ni éstas ni otras obras demostraban tan claramente como el *Martillo de brujas* que la mujer era una presa fácil para el diablo y que, por tanto, debía prestársele una atención especial (122).

Martínez de Unda tiene como libro de cabecera el *Malleus maleficarum*. De este escrito parte su concepción de la mujer como un ser inclinado hacia el mal. Su percepción de la brujería también parte de este manual, y conoce bien las circunstancias de su composición y la bula que allanó el camino a los dos inquisidores que lo redactaron: Institoris y Sprenger.

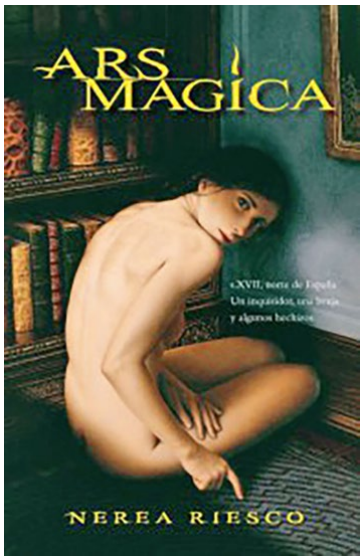
> El fundamento del trabajo de Institoris y Sprenger era la encíclica *Sumis desiderantes*, promulgada por el Papa Inocencio VIII en 1484, en la

8. Nos hemos centrado en este tratado en dos de nuestros trabajos (Lara Alberola, 2015 y 2016).

> que se acusaba a clérigos y seglares de negar a los dos inquisidores el derecho a cumplir con su deber, pasando luego a describir con detalle la secta maligna que asolaba varias que asolaba varias regiones de Europa. Demostrado que había quedado, tras las confesiones de numerosos brujas y brujos sometidos a tormento, que ellas fornicaban con demonios en forma de hombres, íncubos, mientras que ellos lo hacían con diablos en forma de mujer, súcubos. Pero era sobre todo el poder de las brujas lo que más aterrorizaba a los descubridores de tan horribles hechos. Las maléficas podían dañar las cosechas, producir esterilidad en hombres y animales, provocar tormentas, fabricar sortilegios amatorios y venenos. Las había incluso que sacrificaban a niños recién nacidos para devorarlos o chuparles la sangre, o simplemente los mataban sin haber sido bautizados para ofrecer su alma a Satanás (122).

La influencia de este tratado queda evidenciada en la figura del escribano, al igual que otros muchos hombres de condiciones similares habrían quedado influidos por las palabras plasmadas en las páginas de este manual. Pensemos que la acción de esta novela se desarrolla a principios del siglo XVI, por lo que la edición de esta obra no queda tan lejos en el tiempo como en el caso de otros textos que hemos mencionado o que vamos a presentar. En tan alto concepto tiene Martínez de Unda el tratado, que pregunta a su ayudante si ha oído hablar de las brujas alguna vez, a lo que el joven responde que sí, como todo el mundo, pero que no tiene una opinión concreta al respecto porque no ha conocido nunca a ninguna bruja. Acto seguido, lo interroga: «¿Has oído hablar de un libro titulado *Malleus Maleficarum*?» (123), pero el muchacho lo decepciona al contestar negativamente. La brujería parece ser una idea abstracta en la mente de las personas, que toma forma cuando se leen tratados como el que nos ocupa. Las principales creencias acerca de la brujería que se va a perseguir se perfilan sobre el papel, por parte de los intelectuales. Y eso comienza a hacerse con bastante éxito en el siglo XV.

La tercera narración en la que nos detendremos es *Ars Magica*, de Nerea Riesco (2007). En esta novela se entrelazan dos historias que van a confluir, la de Mayo de Labastide d'Armagnac y Ederra, su mentora; y la del inquisidor Alonso de Salazar y Frías y su comitiva. Las dos primeras mujeres llevan una vida itinerante y se dedican a practicar el curanderismo y una hechicería que, para la autora, caería bajo el rótulo de magia blanca; de modo que se nos presentan como dos sabias en contacto permanente con la naturaleza, aunque Ederra será confundida con una bruja y prendida en Zugarramurdi. Por otra parte, el inquisidor y sus acompañantes realizan un recorrido por la zona vasco-navarra, tras el Auto de Fe de Logroño de 1610, con el fin de recabar pruebas y determinar si la brujería es real o no. De hecho, Alonso de Salazar y Frías fue el inquisidor disidente en el proceso que condujo al mencionado Auto de Fe, dado que tenía muchas dudas con respecto a todo lo que se exponía acerca de los brujos y sus fechorías. Tras la quema de once personas, Salazar fue designado para llevar a cabo una investigación, dado que los brotes comenzaron a sucederse y la histeria colectiva conducía a linchamientos públicos. Tras toda la investigación se concluye que esta secta de adoradores del diablo no existe, pues no hay ni una sola evidencia. De otro lado, tras una



Ars Magica
Nerea Riesco

infructuosa búsqueda, Mayo descubre que Ederra ha muerto en las cárceles de la inquisición de Logroño.

Finalmente, la teoría por la que apuesta Riesco es que los conocimientos y dones de las mujeres, como Mayo y Ederra, podían confundirse fácilmente con la brujería, como si todas las féminas acusadas hubieran sido en realidad sabias cuyas prácticas se malinterpretaron. Esta es una tesis de carácter feminista que no cuadra con la información que hasta el día de hoy tenemos a partir de los procesos. Y la teoría central del libro es que el proceso de Logroño y otros similares fueron fruto de una conspiración para erradicar las creencias paganas de ciertos lugares montañosos en los que la cristianización había calado en menor medida. En este caso, y ya que estamos ante una obra de ficción, se acusa al propio Bernardo de Sandoval y Rojas, Inquisidor General.

Para que la obsesión pudiera calar en la población y el plan saliera adelante, había que reforzar la predicación y los sermones, basados en una concepción canónico-teológica que partía, entre otros documentos, del ya mencionado *Malleus Maleficarum*. Es la principal referencia a un material que todavía podemos calificar de medieval. Nada más hay en el texto que apunte a esa brujería del Medievo que nos interesa, lo cual demuestra que la eclosión de la creencia y persecución de estas prácticas son propias de los siglos XVI y XVII, como afirmábamos en la introducción de este trabajo.

Se habla de este manual en concreto cuando se focaliza en la figura de Pierre de Lancre, juez francés cuyo papel en la histeria brujeril del sur de Francia y el norte de España resultó fundamental. En relación con él se expresa:

> [...] Pronto comenzó a mostrar un interés inusitado por el mundo de las brujas. Quería conocer sus mañas, sus trucos, saber de sus vuelos nocturnos y de sus indecorosos bailes. Le regocijaba analizar paso por paso el ritual mágico por el que una mujer podía copular con un macho cabrío apestoso tras besarle bajo la cola. Aborrecerlas con toda su alma le proporcionaba un inconfesable placer y necesitaba saber de ellas, encontrar más excusas para continuar despreciándolas, alimentando así un resentimiento morboso que se prolongaba en un círculo sin fin. Tenía carácter misógino. Estaba convencido de que había más adoradores del demonio entre las mujeres y se regocijaba leyendo libros que apoyasen su teoría.
>
> La oportunidad de poner en práctica todo lo que había aprendido en el *Malleus Maleficorum,*[9] un manual escrito por dos dominicos alemanes en el que se daban instrucciones precisas de cómo atrapar y hacer confesar a las brujas, le llegó a Lancre cuando recibió la petición del rey Enrique IV de mediar en un conflicto secular entre los Urtubia con los vecinos de San Juan por los derechos de un puente (77-78).

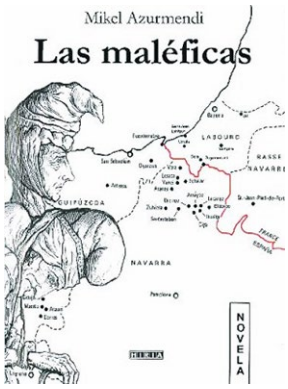
9. Es *Malleus Maleficarum*, no *Maleficorum*.

Los conflictos sociales llevan a deseos de venganza y, en este caso, el interés de De Lancre por trasladar la teoría del *Malleus* a la práctica conduce a la transformación de las enemistades en acusaciones de brujería.

Más adelante, se vuelve a traer a colación este libro, cuando Salazar y el obispo Venegas hablan sobre las brujas y sobre el hecho de que siempre hay más mujeres acusadas que hombres: «–Tiene su explicación –dijo el obispo Venegas–. Hay libros que se han encargado de infamar a las mujeres, como el *Malleus Maleficorum* de Heinrich Kraemer y Jacob Sprenger. Esa aberración se ha convertido en un manual para los inquisidores» (307).

Una vez más, se incide en el poder de los textos para influir en la mente de sus lectores, personas instruidas, y desde luego en la realidad.

En *Las maléficas* de Mikel Azurmendi (2012), este estudioso, que usa la novela histórica para plasmar las conclusiones a las que había llegado en su investigación y que también refleja en un ensayo que se publica un año después (Azurmendi, 2013), cuenta la historia de Martín Larralde, un fraile que se cruza en el camino de Alonso de Salazar y Frías, y es capaz de abrirle los ojos en referencia a la brujería y su irrealidad. Martín, en el recorrido que le lleva por distintas aldeas y le permite llegar a conclusiones firmes sobre la secta, va sumando diferentes ideas, que tienen que ver, a su vez, con distintas tesis que el autor va desgranando y que constituyen su explicación a lo que sucedió para que tuviera lugar el Auto de Fe de Logroño de 1610 y la posterior histeria. Las consecuencias de tal auto fueron la obsesión, las delaciones y la persecución.



Las maléficas
Mikel Azurmendi

Para Azurmendi, en una situación como la que se dio en Navarra, confluyen elementos como el castigo de grupos marginales a través de las acusaciones de brujería (que en este relato se materializa en los agotes); la persecución como fruto de una conspiración por parte de las esferas de poder y como resultado de las tensiones sociales; el peligro de inmiscuir a la autoridad externa a la aldea en asuntos locales; la sugestión como provocadora de la histeria, sobre todo como fruto de los sermones que los vecinos escuchan; y, cómo no, la influencia de la tratadística y su concepción de la brujería. He aquí el asunto que nos interesa y en el que nos centraremos.

En una conversación entre el protagonista y el deán de Santesteban, Martín afirma:

> –Solamente subrayo que nadie ha probado la veracidad de los supuestos maleficios, nadie ha recuperado los supuestos cadáveres de niños, nadie ha querido confirmar qué mieses concretas se hayan perdido o navíos de qué nombre se le hayan hundido a tal o cual armador en esa o aquella fecha. Sin embargo, todos ellos han comulgado en prisión. Son como somos los demás, pecadores que aman a Dios y quieren ir derechos al cielo. No veo al diablo en todo esto.
>
> –¿Y a quién ve usted, señor viajante?

> –A Inocencio VIII, a los dominicos Institor y Sprenger, a los teólogos que necesitan del diablo para dar empaque a su reflexión –señalé sin ir más lejos de momento.
>
> –Veo que usted conoce la *Summis desiderantes affectibus* y también el *Malleus maleficarum*.
>
> –No basta estudiar la Bula papal o leer ese libro indecente para hacerse santo, pero yo sí los estudié. El escribirlos tampoco los convirtió a ellos en santos: Inocencio VIII solo pensaba en casar a sus hijos con gente de alcurnia pero tocó a rebato contra el terrorífico crimen de brujería. Y los dos dominicos eran dos pobre enfermos (248-249).

Y se detiene, acto seguido, en la misoginia del libro de Institoris y Sprenger. El deán le da la razón, pues es bien consciente de las exageraciones de un manual como ese. Martín lo avisa sobre lo que está sucediendo en la zona de este modo: «Pues, atento, señor deán, que en esta tierra alguien se apresta a golpear con el martillo de las maléficas a gente completamente buena» (249); palabras que dan fe de la influencia, durante la primera mitad del siglo XVII, de una obra como el *Malleus*, de 1486, que presenta ideas ciertamente escandalosas acerca de las brujas.

Y no se marcha Martín sin una última apelación, que, sin duda, hace reflexionar a Yribarren, el deán:

> Pero, señor deán, dígame por qué le interesa tanto creer en feligreses que reniegan de Dios y pactan con el diablo para matar niños y comérselos. A los teólogos de biblioteca les interesa creer en eso, pero ¿por qué a usted, un hombre cabal que ve que sus fieles no son diabólicos ni maléficos? ¿Es acaso maléfica su madre de usted? ¿Lo son sus hermanas? (250).

Yribarren promete pensarlo, pero lo más interesante de este parlamento es que Martín diferencia a los teológos de biblioteca, es decir, a los autores de tratados, de otros hombres de Iglesia; y dichos tratadistas comienzan su actividad en el Medievo, como se observa en el caso de los padres del *Malleus*. Sin la labor de estos intelectuales, sin sus ideas y su concepción de la brujería, no se hubieran dado acontecimientos como los que se presentan en esta y otras novelas.

Por último, hemos de mencionar *Regreso a tu piel* de Luz Gabás (2014), novela en la que las acusaciones de brujería poseen un papel fundamental, pues suponen un eje crucial en la trama. En esta narración se entrecruzan dos tiempos en un mismo espacio, Tiles, un pueblo del Pirineo de Huesca. La protagonista, Brianda, vuelve a esta aldea de su infancia y comienza a tener una serie de visiones que la conectan con una antepasada suya del siglo XVI, Brianda de Lubich, quien pasará a ser Brianda de Anels cuando su casa familiar le sea arrebatada y, además, contraiga matrimonio con un soldado italiano adoptado por los señores de Anels, Corso. No vamos a detenernos en todos los detalles de la historia, por no resultar excesivamente prolijos y no apartarnos del tema de este artículo, pero sí es importante remarcar que la relación amorosa de Brianda y Corso se desarrolla en un ambiente

de crispación, de tensiones sociales y enfrentamiento entre distintos bandos. De hecho, el padre de la joven, Johan, muere asesinado por sus enemigos y también lo harán otros personajes como Nunilo, el benefactor de Corso.

Regreso a tu piel
Luz Gabás

Las acusaciones de brujería se suceden precisamente por esas tensiones. Se utiliza la persecución, condena y ejecución como purga. Para ello, se presentan unos estatutos de desafuero, pues no se quiere esperar a que actúe la justicia ordinaria. Todo el proceso comienza en la iglesia de la población cuando los vecinos son convocados, y es ahí y en ese momento cuando se da la única mención a la tratadística que nos permite poner en conexión este acontecimiento de 1592 con el Medievo.

Fray Guillem, el párroco, pronuncia un discurso ante los aldeanos y explica:

–He estado revisando mis libros, intentando encontrar una respuesta, y he llegado a la conclusión de que el diablo nos acecha [...]. Matan al ganado o lo enferman mediante polvos, grasas, guiños de ojo, palabras, tocamientos de mano o de vara. Toman forma de lobos para atacar a los rebaños y devorar los animales. Queman casas, destruyen las cosechas y vuelven los campos tan estériles como esas mujeres que no logran concebir. Atentan contra nuestra vida causándonos accidentes y daños corporales. Matan o hacen desaparecer niños. Crean orugas, langostas, saltamontes, limacos y ratas que roen las hierbas y los frutos. Hacen avanzar los hielos y descender las temperaturas. Mediante maleficios, sortilegios y engaños prometen sacar cautivos de prisión, llenar las bolsas de dinero, elevar a los hombres que no lo merecen a honores y dignidad, hacer volver a los viejos a su primera juventud y perturbar nuestras sensaciones e inclinar nuestra voluntad (412-413).

Todo esto lo hacen los demonios a través de sus siervas, las brujas. Solo cuando Alodia, la esposa de Marquo, mencione a estas seguidoras de Satán, saltarán las alarmas y se pondrá en relación todo lo expuesto por Fray Guillem sobre el Maligno con estas mujeres herejes que pactan con el demonio. Se abre así la veda para poder materializar lo pretenernatural en personas de carne y hueso que interesaba eliminar.

No se menciona el *Malleus Maleficarum* ni se aporta el título de ninguno de esos libros que Fray Guillem decía haber consultado, pero el lector que está familiarizado con lo plasmado en otras novelas similares sabe bien que el texto de Institoris y Sprenger es una obra de cabecera para todos aquellos interesados en la extensión del reino demoníaco en la tierra, pues esto sucedería en gran medida a través de la brujería. La visión del mundo que da lugar a estas creencias procede de los documentos que hemos ido referenciando anteriormente y que se pueden hallar sobre todo desde el siglo XIV en adelante. Aunque no se aporten en este relato datos más concretos, sí merecía la pena destacar el papel que otorga el sacerdote a la bibliografía consultada. La visión canónico-teológica del fenómeno que nos ocupa es

la que posibilita su persecución, y se plasma básicamente en las bulas y los tratados, que van conformando el denominado «concepto acumulativo de brujería» (Levack, 1995) y siguen aportando detalles y matices durante los siglos XVI y XVII, siglos de la eclosión de la caza de brujas.

3. Conclusiones

El recorrido efectuado por las diferentes novelas históricas actuales que hemos seleccionado ha avalado la tesis que exponíamos al inicio de este trabajo. La brujería es un fenómeno que hunde sus raíces en el Medievo y también en la Antigüedad clásica en lo que a antecedentes se refiere (Caro Baroja, 1995; Bologne, 1997; Lara Alberola, 2010), pero la literatura actual se interesa sobre todo por la persecución de estas prácticas, por lo que se conoce como «caza de brujas» y esta cacería eclosiona sobre todo en los siglos XVI y XVII. Habría que diferenciar, pues, la conformación de la creencia en una secta organizada de seguidores de Satán, sobre todo mujeres, que se puede rastrear desde la Alta Edad Media, de la cacería, que es posterior. Pensemos que el *Canon Episcopi* del siglo X presenta un claro germen de la idea de una agrupación organizada de féminas que surca los cielos de noche, aunque sea en pos de la diosa Diana. En ese texto, se tilda de herejes a aquellos que crean en esta idea, pues no es posible que mujer alguna vuele siguiendo a una deidad femenina, solo serían ilusiones provocadas por los demonios. Esa postura eclesiástica irá evolucionando, transformándose, hasta que lo viable sea precisamente lo contrario de lo que se explicita en el *Canon Episcopi*, no se concebirá que alguien no crea en la realidad de la brujería. En la baja Edad Media se opera un amplio sistema de modificaciones que tiene su expresión última en la filosofía de Santo Tomás de Aquino. Va a cobrar más importancia y poder el diablo, y este hecho va a resultar determinante (Caro Baroja, 1995: 97-99).

Ya hemos mencionado durante el breve análisis de las novelas que hay dos bulas cruciales, la *Super illius specula* de 1326 y de Juan XXII y *Summis desiderantes affectibus* de Inocencio VIII y de 1484. La primera no habla concretamente de brujas, pero sí refleja una concepción de las prácticas mágicas que allana el camino para su persecución y castigo. En 1484 sí se reflejan consideraciones sobre las brujas en sí y así se prepara el advenimiento del tratado de tratados, que hemos visto citado multitud de ocasiones en las narraciones abordadas: el *Malleus maleficarum*, de 1486.

Evidentemente, entre el *Canon episcopi* del siglo X y el *Malleus*, hay todo un recorrido, que posibilita el paso de la creencia en la simple hechicería a la concepción canónico-teológica de la brujería. Resulta muy interesante, en ese sentido, el *Policraticus* de Juan de Salisbury (1158-1159), pues se detecta una clara evolución en esta creencia, dado que se toma la idea del culto a Diana y de que las mujeres que la siguen en realidad solo viven una ilusión diabólica, pero se añaden nuevos detalles. Las actividades de estas féminas no

consistirían solamente en volar de noche tras su dueña, sino que participarían en festines en los que se sacrificarían infantes a las lamias y se devorarían con glotonería (Caro Baroja, 1995: 90). Se están combinando dos cuestiones muy importantes: el culto organizado de mujeres y el mito de la bruja tradicional, come-niños y chupa-sangre, procedente de la *strix* y la lamia de la Antigüedad clásica.

Esto nos lleva a comentar la existencia de una bruja tradicional, que sí sería eminentemente medieval, concebida como una mujer con poder innato para causar el mal (Pedrosa y Moratalla, 2002: 74), noctívaga, voladora, vampírica e infanticida (Campagne, 2009; Montaner, 2014). A esa base se añade la imagen de la fémina que pertenece a un grupo organizado y todas las acusaciones que se vertieron sobre distintos herejes, tales como asistencia a conventículos, adoración al demonio, participación en orgías y banquetes antropófagos, etc. Poco a poco fue configurándose lo que conocemos como brujería teologal y a ello contribuyeron sobre todo los tratados. En el siglo XIV, en concreto en 1316, en el *Libro de las confesiones* de Martín Pérez, ya se usa el término bruja, pero aún relacionado con el ave nocturna (Montaner y Lara, 2014: 77).

En la literatura contemporánea no se habla sobre brujas tradicionales, que sí hundirían sus raíces en la Edad Media, como herederas de la literatura y la mitología clásica, sino que se presenta a brujas teologales que son perseguidas y castigadas. No se ciñen estos relatos al proceso que hizo posible la creencia en la brujería que iba a prevalecer durante las cacerías y, por ello, solo podemos hablar de brujería medieval en referencia a las bulas y manuales como los ya mencionados y que sí se nombran en las novelas analizadas, aunque no ocupan un papel absolutamente central en la trama. Eso sí, se deja claro que dichos documentos son los que sirven como base a la creencia y los que los predicadores tienen como libros de cabecera a la hora de preparar sus intervenciones. En consecuencia, estamos ante un motivo muy relevante, pero al que no se dedica demasiado especio en los textos; aunque no faltan las menciones en ninguna de las principales novelas históricas actuales que profundizan en la brujería.

Y es que los cimientos sobre las que se erige el edificio brujeril se colocaron durante la Edad Media, en un proceso de varios siglos durante el cual fueron solidificándose los distintos estratos que construirían lo que Levack (1995), muy acertadamente, llamó el «concepto acumulativo de brujería». Y aunque esas piedras angulares queden ocultas habitualmente y lo que destaque sea la persecución y la condena de los brujos y brujas, ahí están, sosteniéndolo todo y permitiendo que la creencia en la brujería se mantenga en pie y prolifere virulentamente.

Bibliografía

Bologne, Jean Claude (1997), *De la antorcha a la hoguera*, Madrid, Anaya y Mario Muchnick.

Broedel, Hans Peter (2003), *The «Malleus Maleficarum» and the construction of witchcraft: theology and popular belief*, Manchester, Manchester University Press.

Callejo, Jesús (2006), *Breve historia de la* brujería, Madrid, Nowtilus.

Campagne, Fabián Alejandro (2009), *Strix hispanica: demonología cristiana y cultura folkórica en la España moderna*, Buenos Aires, Prometeo.

Caro Baroja, Julio (1995), *Las brujas y su mundo*, Madrid, Alianza.

Castresana, Luis de (1973), *Retrato de una bruja*, Barcelona, Círculo de Lectores.

Centini, Massimo (2012), *Las brujas en el mundo*, Barcelona, De Vecchi.

Cohn, Norman (1980), *Los demonios familiares en Europa*, Madrid, Alianza.

Gabás, Luz (2014), *Regreso a tu piel*, Barcelona, Planeta.

Grimal, Pierre (1981), *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, Paidós.

Irisarri, Ángeles de (2008), *Historias de brujas medievales*, Barcelona, Planeta.

Lara Alberola, Eva (2010), *Hechiceras y brujas en la literatura española de los Siglos de Oro*, Valencia, Universitat de València.

Lara Alberola, Eva (2014), «*Retrato de una bruja* de Luis de Castresana (1970). Del siglo XX al siglo XVII: una nueva mirada sobre la brujería», *eHumanista*, 26, 287-327.

Lara Alberola, Eva (2015), «La brujería en los textos literarios: el caso del *Malleus Maleficarum*», *Revista de Filología Románica*, 32, 41-65.

Lara Alberola, Eva (2016), «Leyendo la brujería: la escritura o reescritura de esta creencia en el *Malleus Maleficarum*», *Revista de Filología Románica*, 33.2, 167-190.

Levack, Brian P. (1995), *La caza de brujas en la Europa moderna*, Madrid, Alianza.

Martínez de Lezea, Toti (2006), *La herbolera*, Madrid, Maeva.

Montaner, Alberto (2014), «El paradigma satánico de la brujería o el diablo como recurso epistémico», *eHumanista*, 27, 116-132.

Montaner, Alberto y Lara, Eva (2014), «Magia, hechicería, brujería: deslinde de conceptos», en *Señales, portentos y demonios: La magia en la literatura y la cultura españolas del Renacimiento*, Eva Lara y Alberto Montaner, eds., Salamanca, Semyr, pp. 33-184.

Mora Contreras, Leonardo (2001-2002), «La brujería y la caza de brujas en los siglos XVI y XVII: evolución de un proceso», *Tiempo y Espacio*, 11-12, 123-136.

Muchembled, Robert (2004), *Historia del Diablo*, Madrid, Cátedra.

Pedrosa, José Manuel y Moratalla, Sebastián (2002), *La ciudad oral. Teoría, métodos, textos. Literatura tradicional urbana al sur de Madrid*, Madrid, Consejería de Educación y Dirección General de Ordenación Académica.

Riesco, Nerea (2007), *Ars Magica*, Barcelona, Grijalbo.

Trevor-Roper, Hugh (2009), *La crisis del siglo XVII. Religión, reforma y cambio social*, Madrid, Katz.

ZAMORA CALVO, M.ª Jesús (2005), *Ensueños de razón. El cuento inserto en tratados de magia*, Madrid-Frankfurt, Iberoamericana-Vervuert.

LARA ALBEROLA, Eva, «La brujería medieval y el *Malleus Maleficarum* en la narrativa histórica hispánica contemporánea», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 15-31.

Resumen

En el presente trabajo trataremos de desmentir alguno de los tópicos que existen en la actualidad sobre la brujería, ya que hay una tendencia generalizada a considerar la persecución de este fenómeno como algo medieval, cuando en realidad las grandes cacerías tuvieron lugar en los siglos XVI y XVII principalmente. Este hecho se puede comprobar en las novelas históricas contemporáneas que revisaremos brevemente, pues en ellas se reflejan acontecimientos que se desarrollan en la decimosexta y decimoséptima centurias, pero siempre se señala una raíz medieval que se plasma sobre todo en relación con textos como el *Malleus Maleficarum*. No se puede olvidar que la brujería como tal se consolida a lo largo de la Edad Media, en un proceso largo y complejo, aunque las cazas de brujos y brujas más importantes se dieran durante el Renacimiento y el Barroco.

Palabras clave

Brujería
Medievo
Novela histórica contemporánea

Abstract

In the present work we will try to refute some of the topics that currently exist on witchcraft, since there is a widespread tendency to consider the pursuit of this phenomenon as something medieval when, in fact, the great witch hunt took place mainly in the sixteenth and seventeenth centuries. This fact can be confirmed in the contemporary

KeyWords

Witchcraft
Middle Ages
Contemporary historical novel

historical novels that we will briefly review, as they reflect events that happen in the sixteenth and seventeenth centuries, but a medieval root is always pointed out, being expressed, above all, in relation to texts such as the Malleus Maleficarum. We cannot forget that witchcraft as such was consolidated throughout the Middle Ages, in a long and complex process, although the most important witch hunts occurred during the Renaissance and the Baroque.

Olvidado rey Gudú y los olvidos metodológicos de las fuentes de la novela de fantasía y la magia en la historia de la literatura española[1]

Daniel Gutiérrez Trápaga
Universidad Nacional Autónoma de México

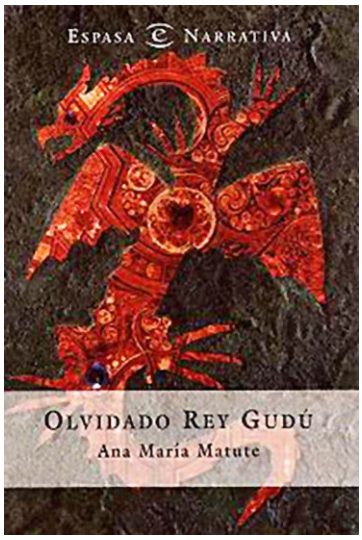
> «*For this is what your folk would call magic, I believe; though I do not understand clearly what they mean; and they seem also to use the same word of the deceits of the Enemy*», Galadriel (Tolkien, 1965: 427)

Desde la publicación de *The Lord of the Rings* (1954-1955) de J.R.R. Tolkien, la fantasía ha sido uno de los géneros narrativos más importantes en la cultura popular occidental (James, 2012). Este género ha trascendido la literatura y también se ha manifestado con enorme éxito en los cómics, el cine, la televisión, los videojuegos, por nombrar solamente los más obvios. Sin bien este fenómeno tiene su origen en la literatura en lengua inglesa, su influencia es innegable fuera de este ámbito, tanto a través de traducciones como por medio de obras originales en otras lenguas. El caso de la literatura en español no es la excepción.

1. Este trabajo forma parte del proyecto de investigación Parnaseo (Servidor Web de Literatura Española), FFI2017-82588-P (AEI/FEDER, UE), concedido por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad.

Además, la fantasía es un género que recurre con frecuencia a la magia, inclusive la poética de algunas de sus obras depende plenamente de este elemento.

Como resultado de la importancia que ha cobrado el género que aquí nos ocupa, los estudios sobre la fantasía tienen un lugar importante en los estudios literarios, culturales y sociales. Más allá de artículos y libros especializados, los estudios sobre el género de la fantasía han sido incorporados plenamente a reputadas colecciones académicas y de difusión, validando de manera implícita al género y su estudio. Desde la perspectiva de la investigación, el caso de la literatura de fantasía escrita en español representa una excepción pues es un campo de estudio que no ha gozado del mismo auge que sí ha tenido en otras lenguas. En el caso de la fantasía de tema medieval, es decir situada en un universo ficticio con característica medievales (ya sea Middle-Earth, Narnia, Earthsea, Olar, Westeros, etcétera), el abandono se acentúa al contrastar el gran número de estudios dedicados a la novela histórica de tema medieval. Por ello, este trabajo pretende examinar la ausencia de la fantasía en las historias de la literatura española escritas en este siglo. Más allá de señalar dicha omisión, se busca mostrar las razones que explican, mas no justifican, la ausencia casi sistemática del género de las principales historias de la literatura de las últimas de las dos décadas. Además, mostraré cómo la presencia de la magia en los universos diegéticos de muchas novelas de fantasía es una de las características que causa rechazo académico, metodológicamente injustificado, y que ha llevado a marginar el género de los estudios sobre literatura española. Para dichos propósitos, tomaré como ejemplo la novela *Olvidado rey Gudú* (1996) de Ana María Matute, al ser el texto de fantasía paradigmático y de mayor éxito en lengua española, además de tener más de dos décadas de haber sido publicado, tiempo suficiente para su inclusión en las historias de la literatura más recientes.



Olvidado rey Gudú
Ana María Matute

Como se señaló anteriormente, el éxito y desarrollo de la fantasía deben mucho a Tolkien y, por tanto, a mundos posibles que con frecuencia plantean diversos elementos que los vinculan directamente con la Eda Media. Luego, en la actualidad, la visión popular de la Edad Media parte con frecuencia de la fantasía (Huertas Morales 2015: 38). Por ello y según los objetivos de este monográfico y esta colección, se revisará el tema de la literatura de fantasía y su relación con la magia, la Edad Media y la visión dominante de la historia de la literatura.

Conviene, antes de entrar en materia, definir brevemente los límites del género que aquí nos ocupa. En particular, me interesa distinguir el género de la fantasía literaria (al que pertenece *Olvidado rey Gudú*) y el género de lo fantástico. Para definir al primero, Tolkien propuso como rasgo central que las obras de este género crean un mundo secundario, es decir que no corresponde al paradigma de realidad del lector:

> For my present purpose I require a word which shall embrace both the Sub-creative Art in itself and a quality of strangeness and wonder in the Expression, derived from the Image: a quality essential to fairy-story. I propose, therefore, to arrogate myself the powers of Humpty-Dumpty, and to use Fantasy for this purpose: in a sense, that is, which combines with its older and higher use as an equivalent of Imagination the derived notion of 'unreality' (that is, of unlikeness to the Primary World), of freedom from the domination of observed 'fact', in short of the fantastic. I am thus not only aware but glad of the etymological and semantic connections of *fantasy* with *fantastic:* with images of things that are not only 'not actually present', but which are indeed not to be found in our primary world at all, or are generally believed not be found there. But while admitting that, I do not assent to the depreciative tone. That the images are of things not in the primary world (if that is indeed possible) is a virtue not a vice. Fantasy (in this sense) is, I think, not a lower but a higher form of Art, indeed the most nearly pure form, and so (when achieved) the most potent. Fantasy, of course, starts out with the advantage: arresting strangeness (2014: 60).

Más allá de la defensa y reivindicación del género, Tolkien muestra que la diferencia entre la fantasía y lo fantástico es una cuestión de grado. Esto se aprecia con mayor claridad al revisar la definición de lo fantástico propuesta por Todorov, concepto cuya relación con lo real es más directa que en el caso de la fantasía:

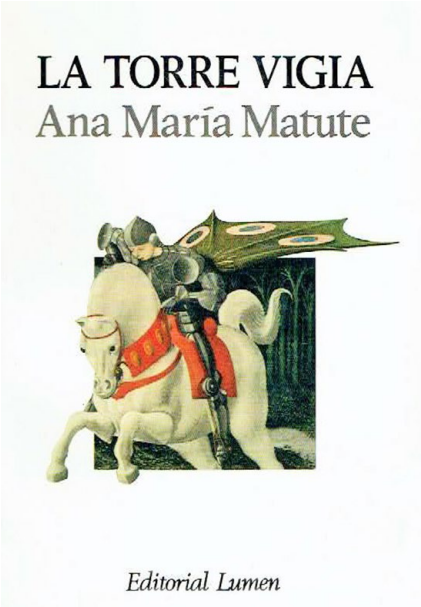
> L'ambigüité se maintient jusqu'a la fin de l'aventure: réalité où rêve? vérité ou illusion? Ainsi se trouve-t-on amené au cœur du fantastique. Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, sylphides, ni vampires, se produit un évènement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. Celui qui perçoit l'évènement doit opter pour l'une des deux solutions possibles: ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de l'imagination et les lois du monde restent alors ce qu'elles sont; ou bien l'évènement a véritablement eu lieu, il est partie intégrante de la réalité, mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous. Ou bien le diable est une illusion, un être imaginaire; ou bien il existe réellement, tout comme les autres êtres vivants: avec cette réserve qu'on le rencontre rarement. Le fantastique occupe le temps de cette incertitude; dès qu'on choisit l'une ou l'autre réponse, on quitte le fantastique pour entrer dans un genre voisin, l'étrange ou le merveilleux. Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui me connait que les lois naturelles, face à un évènement en apparence surnaturel. Le concept de fantastique se définit donc par rapport à ceux de réel et d'imaginaire: et ces derniers méritent plus qu'une simple mention (1970: 29).

Lo fantástico implica así un distanciamiento parcial del mundo del lector y la duda sobre si la ficción plantea un mundo secundario o no a partir de la irrupción de lo sobrenatural. Tanto Tolkien como Todorov establecen con claridad que al prescindir de dicha duda o extrañamiento y aceptar lo sobrenatural se abandona lo fantástico para transitar al género de la fantasía,

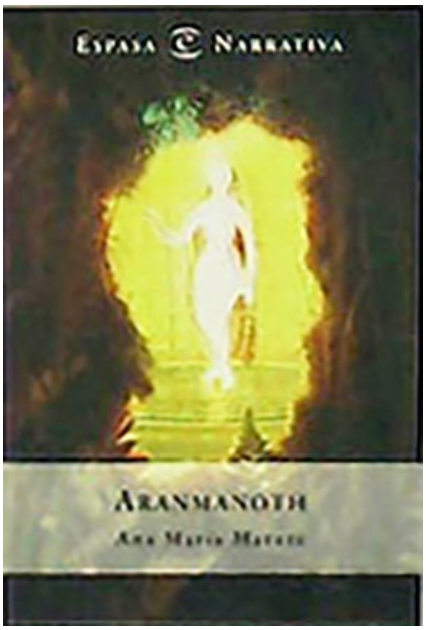
en palabras del primero, o a lo maravilloso, en palabras del segundo.[2] Las divergencias en estas definiciones ponen de manifiesto la diferencia y límites entre ambos géneros, a pesar de la similitud de sus designaciones. Para los propósitos de este trabajo interesa el género de la fantasía (*Fantasy*) según la propuesta de Tolkien, categoría a la que pertenece la novela de Matute que aquí nos ocupa.

1. *Olvidado rey Gudú* y la fantasía en la historia de la literatura

Olvidado rey Gudú (1996), *Gudú* en adelante, es una obra tardía de Ana María Matute (1925-2014), cuyo grueso de producción literaria se sitúa durante el franquismo, destacando como escritora identificada con el realismo. La publicación de *Gudú* representó el regreso de Matute a la escena literaria española tras poco más de dos décadas de silencio novelístico, si bien su producción cuentística se mantuvo constante. *Gudú* es la segunda parte de una trilogía iniciada en 1971 con la *Torre vigía* y concluida con *Aranmanoth* en el año 2000. La obra no solo significó la vuelta de Matute a la novela, sino un éxito editorial y la consolidación de la autora como escritora de fantasía. Por el éxito alcanzado y la gran recepción crítica que tuvo, *Gudú* se puede considerar el texto más representativo de la fantasía española.



La torre vigía, Ana María Matute



Aranmanoth, Ana María Matute

Más que ninguna otra de las obras de Matute, *Gudú* marcó la fama y la trascendencia de la autora. Dos de los reconocimientos más importantes que recibió la escritora en vida están ligados a esta novela: la silla «K» como académica de número de la Real Academia Española y el Premio de Literatura en Lengua Castellana Miguel de Cervantes (2010). Para su discurso de ingreso

2. En inglés la distinción se establece con los términos *High fantasy* (fantasía/maravilloso) y *Low fantasy* (lo fantástico).

en la RAE, Matute leyó un texto titulado el *En el bosque*, donde, en la tradición de Tolkien, defiende directamente a los cuentos de hadas, la literatura infantil y la fantasía:

> Siempre he creído, y sigo creyendo, que la imaginación y la fantasía son muy importantes, puesto que forman parte indisoluble de la realidad de nuestra vida. Cuando en literatura se habla de realismo, a veces se olvida que la fantasía forma parte de esa realidad, porque, como ya he dicho, nuestros sueños, nuestros deseos y nuestra memoria son parte de la realidad. Por eso me resulta tan difícil desentrañar, separar imaginación y fantasía de las historias más realistas, porque el realismo no está exento de sueños ni de fabulaciones... porque los sueños, las fabulaciones e incluso las adivinaciones pertenecen a la propia esencia de la realidad (Matute, 1998: 23–24).

Estas afirmaciones de la autora se vinculan directamente con el tema de este trabajo. Si Matute cuestiona la separación y la negación de la fantasía en la literatura realista, cabe hacerse este mismo cuestionamiento para nuestra visión de la literatura española reflejada en las historias de la literatura.

Por su parte, Francisco Rico, encargado de la respuesta de dicho discurso, se enfoca plenamente en *Gudú*, tras dedicar unas pocas líneas a las novelas tempranas de Matute. De igual manera, la concesión del Premio Nacional de las Letras Españolas (2007) y el Premio Cervantes (2010) a Matute tuvo mucho que ver con el resurgimiento de su obra y figura pública gracias a *Gudú*. Además, la propia Matute escogió esta novela para ser depositada en la Caja de las Letras del Instituto Cervantes en 2009, señalando así la importancia capital de *Gudú* para su legado literario. Además, *Gudú* gozó de un enorme e inesperado éxito editorial. Es decir, su éxito no partió de lo académico y de los premios, sino de los lectores. Así, antes de que se cumpliera un año de la publicación de la novela, esta ya había vendido más de 200000 ejemplares (Martín Rodrigo, 2018).

El éxito de *Olvidado rey Gudú* y la consagración de su autora hace que dicha obra resulte un caso ideal para estudiar la presencia y la representación de la fantasía en las historias de la literatura española. Cabe señalar que Ana María Matute es un nombre obligado en los manuales de historia de la literatura desde antes de la publicación de *Gudú*. Casi todas estas obras mencionan a la autora como un nombre importante de la narrativa de las décadas de los cuarenta y cincuenta. Sirva de ejemplo la *Historia y crítica de la literatura española* dirigida por Francisco Rico. En el primer volumen dedicado a la época contemporánea (1939-1980), la obra de Matute aparece como parte importante de la novela española de posguerra (Martínez Cachero, Sanz Villanueva y Ynduráin, 1980; Buckley et al., 1980). Como veremos adelante, este consenso sobre la relevancia de la obra temprana de Matute permanece en las historias de la literatura recientes, a diferencia de lo que ocurre con *Gudú*.

Este trabajo no pretende realizar una revisión exhaustiva de todas las historias de la literatura desde la publicación de *Gudú*, pero sí ofrecer una visión general a partir de ejemplos representativos. En primer lugar, hay que señalar que todos los textos revisados incluyen el nombre de Ana María Matute, pero existe una serie de obras donde no se hace ninguna alusión a *Gudú*. En dichos

casos, la inclusión de Matute está limitada a su obra de la posguerra, como en dos obras de José Carlos Mainer: su *Historia mínima de la literatura española* como en su apartado «La Edad Contemporánea» de la *Breve historia de la literatura española* (Mainer, 2014a: 193–94; 2014b: 631, 634, 639).

Hay otros casos donde *Gudú* apenas se nombra, como sucede en *The Cambridge History of Spanish Literature*: «The venerable Ana María Matute turned to the Middle Ages for inspiration to write the mammoth *Olvidado rey* Gudú («Forgotten King Gudú», 1996) and *Aranmanoth* (2000), in which the influence of fairy tales is manifest» (Epps, 2004: 719). La entrada se limita a señalar su extensión y el vínculo general con la Edad Media. El caso de *A History of the Spanish Novel* es aún más tajante: «Ana María Matute's (1925) early work was trully excellent, e.g. *Fiesta al Noroeste* (1952 […]) and *Primera memoria* (1959 […]). Her novels became over time more and more conventional, e.g. *Olvidado rey Gudú*» (Gullón, 2015: 386). Esta aseveración manifiesta la valoración positiva de las primeras novelas de Matute y el desprecio por *Gudú*, siguiendo la línea de aquellas historias de la literatura que han omitido esta novela, pero no la obra temprana de Matute. La valoración de Gullón, aún más escueta que la de Epps, no aporta ningún rasgo de caracterización de la novela, más allá de ofrecer una opinión negativa, subjetiva y sin justificar. Llama la atención la acusación de convencionalidad, pero esta no está desarrollada o sustentada.

Existen un par de manuales de historia de la literatura que han dedicado más espacio a *Gudú*, sin dejar de lado la obra previa de Matute. Destaca, por su fecha temprana y por sus elogios, la descripción hecha por Ana María Moix, en lo que por el momento es una profecía que no ha terminado por cumplirse: «*Olvidado rey Gudú* es en sí mismo, un libro destinado a la historia de la literatura […] Ana María Matute pone en pie un universo mágico y estremecedor, donde lo prodigioso presenta su lado lumínico y, a la vez, su lado oscuro y terrible, como ocurre con las grandes creaciones pertenecientes al linaje de lo mítico» (Zahareas y Moix, 1999: 473). Los grandes elogios de la novela se combinan con el resumen de la trama para dar al lector una idea general de la novela. Como se aprecia en la cita anterior, el comentario Moix señala el vínculo de *Gudú* con los cuentos de hadas y los relatos heroicos, pero sin llegar a precisar la filiación genérica de la novela.

Otro texto de historia de la literatura que se ha ocupado de *Gudú* es el volumen *Derrota y restitución de la modernidad* dentro de la amplia *Historia de la literatura española* coordinada por Mainer. Dicha obra presenta de manera amplia y detallada la novela:

> Esta fantasía medievalizante tiene su origen un cuarto de siglo atrás, hacia 1970, cuando la escritora trasvasó sus temas de siempre a un entorno mítico medieval rehabilitando el formato de la ficción caballeresca […] En esta crónica del fabuloso reino de Olar, situando en un ámbito imprecisamente germánico, los héroes conviven con absoluta naturalidad con seres mágicos (ondinas, trasgos, gnomos), están a merced de brujas y hechiceros y acometen aventuras fabulosas y emocionantes. Estamos, en fin, en el terreno mixto del *fairy tale* y la ficción caballeresca y sentimental (Gracia y Ródenas, 2011: 674–75).

Este pasaje revela detalladamente los antecedentes y las influencias de la obra, así como su temática y la ambientación. En principio, también identifica claramente y por primera vez la pertenencia genérica de *Gudú*, al introducir la novela como «fantasía medievalizante»; sin embargo, tras dicha precisión el texto añade: «No obedece, pues, en modo alguno, a la moda de ficción de espada y brujería auspiciada por la tardía difusión de *El señor de los anillos* de Tolkien o la vulgarización de la materia de Bretaña ofrecida por una película como *Excalibur* de John Boorman» (Gracia y Ródenas, 2011: 274). Esta segunda valoración, poco clara y sin explicar o sustentar, es sorprendente, pues contrasta con la descripción inicial en donde se identifican los rasgos clásicos del género de la fantasía medievalizante en *Gudú*, que también se encuentran en la obra de Tolkien: un mundo secundario medieval con magia, derivado de los cuentos de hadas y la novela de caballerías, además del fuerte componente germano.

Seguramente el intento de distanciar a *Gudú* de las obras anglosajonas por parte de Gracia y Ródenas proviene de la opinión expresada por la propia Matute en una entrevista: «Mi trilogía no tiene nada que ver con Tolkien» (Doria, 2005). Si bien la obra de Matute no es una imitación de Tolkien, desde la perspectiva de la clasificación de géneros literarios tanto *Gudú* como *The Lord of the Rings* cumplen con los rasgos centrales para agruparlas dentro de la fantasía medievalizante.[3] Así, la afirmación de Gracia y Ródenas resulta confusa al clasificar a *Gudú* dentro de su género, para luego negar los vínculos con obras paradigmáticas de este.

La presencia y valoración de *Gudú* en las obras dedicadas a la historia de la literatura española no está consolidada, ni es unívoca. En términos generales encontramos animadversión tácita o explícita hacia la novela. Hay estudios que ignoran dicha novela por completo; otros que apenas la mencionan y la minimizan; y aun aquellos trabajos que la incluyen y la describen de manera positiva tienen problemas para identificar claramente el género de *Gudú*. Sin duda, esta situación contrasta con lo que sucede respecto a las obras tempranas de Matute, siempre incluida, explicada y elogiada en los manuales. Tras el éxito editorial de *Gudú* y los premios literarios otorgados a Matute a raíz de esta novela resulta más difícil encontrar una razón que justifique metodológicamente la ausencia de esta novela o su desprecio en buena parte de los estudios de historia de la literatura.

2. Magia, fantasía e historia de la literatura

Para explicar la discordancia entre el enorme éxito de *Olvidado rey Gudú* y su pobre inclusión en las historias de la literatura se revisan algunas tendencias metodológicas de este género de investigación. En primera instancia, existe escepticismo académico hacia lo popular y las obras que se convierten en *best sellers* (la actitud apocalíptica en términos de Umberto Eco), aunque *Gudú* no

3. También es claro que hay importantes diferencias entra las novelas de fantasía de ambos autores. Por ejemplo, los protagonistas en *Gudú* se encuentran mucho menos idealizados que en Tolkien; sin embargo, esta y otras diferencias no contradicen los rasgos que permiten clasificarlas como fantasía.

fuera un *best seller* fabricado. Lo anterior explica en parte la inclusión y elogios incondicionales que los manuales hacen de la narrativa temprana de Matute, obra reconocida críticamente, frente a las opiniones negativas y dispares en esos mismos manuales sobre *Gudú*, novela aclamada, pero de mucho mayor éxito editorial que cualquier otra obra de la autora. Metodológicamente este criterio resulta deficiente, pues implica ignorar los textos más leídos y con mayor circulación en un determinado momento. Además, el canon de la historia de la literatura española cuenta con obras que fueron y, en muchos casos, siguen siendo éxitos de venta, empezando por el *Quijote* de Cervantes. Desafortunadamente, no podemos descartar que el éxito de *Gudú* sea una de las razones para su exclusión o desprecio en varias historias de la literatura.

Existe un segundo elemento que ha contribuido a la marginación de *Gudú*: la historia de la literatura española ha centrado su canon en textos de corte realista, partiendo de la poética del *Lazarillo* y sobre todo del *Quijote*, como criterio de inclusión. De manera reduccionista se ha dado prioridad a un tipo de narrativa que prescinde de los elementos maravillosos o fantásticos y que presenta un universo de ficción que imita el de los lectores contemporáneos, excluyendo o despreciando a las obras que no se ciñen a dichos parámetros, desde la Edad Media hasta la actualidad.

La visión reduccionista de la historia de la literatura española surgió en buena medida de los trabajos de dos figuras influyentísimas para dicha disciplina, Menéndez Pelayo y Menéndez Pidal. Ambos críticos establecieron una serie de rasgos apriorísticos del carácter de la nación española que se verían reflejados en dicha literatura a lo largo de los siglos. Las características centrales y el punto de partida son la austeridad moral y estética lo que supuestamente ha llevado a la nación española a preferir el arte de tipo mimético y realista. Por ejemplo, Menéndez Pelayo describió de la siguiente manera la llegada y arraigo en España de la literatura artúrica:

> Menos rápida que en Italia, y mucho menos, por supuesto, que en el centro de Europa, fué la introducción de estas ficciones en España. Oponíanse a ello, tanto las buenas cualidades como los defectos y limitaciones de nuestro carácter y de la imaginación nacional. El temple grave y heroico de nuestra primitiva poesía; su plena objetividad histórica; su ruda y viril sencillez, sin rastro de galantería ni afeminación; su fe ardiente y sincera, sin mezcla de ensueños ideales ni resabios de mitologías muertas (salvo la creencia, no muy poética, en los agüeros), eran lo más contrario que imaginarse puede a esa otra poesía, unas veces ingeniosa y liviana, otras refinadamente psicológica o peligrosamente mística, impregnada de supersticiones ajenas al cristianismo, la cual tenía por teatro regiones lejanas y casi incógnitas para los nuestros; por héroes, extrañas criaturas sometidas a misterioso poder; por agentes sobrenaturales, hadas, encantadores, gigantes y enanos, monstruos y vestiglos nacidos de un concepto naturalista del mundo que nunca existió entre las tribus ibéricas o que había desaparecido del todo; por fin y blanco de sus empresas, el delirio amoroso, la exaltación idealista, la conquista de fantásticos reinos, o a lo sumo la posesión de un talismán equívoco, que lo mismo podía ser instrumento de hechicería que símbolo del mayor misterio teológico (Menéndez Pelayo, 1905: 267–68).

Este fragmento construye una oposición radical entre los supuestos rasgos esenciales del carácter nacional español y la literatura artúrica, una de las principales fuentes de inspiración de la novela de fantasía contemporánea, como se aprecia en la descripción que hace Menéndez Pelayo de los principales elementos de la tradición artúrica. Al identificar las características de la literatura española de manera apriorística se generó un filtro para discriminar géneros de la historia de la literatura, dejando de lado e ignorando otro tipo de factores como los cuantitativos (número de títulos, ediciones, autores), la recepción y la circulación entre el público. Dicha criba parte de una visión monolítica de la literatura española que identifica una sola poética como verdadera, legítima, inmutable y propia de España.

La distinción anterior ha sido una de las líneas rectoras de la historia de la literatura española y su canon. Esta visión ha tenido gran repercusión en la metodología de la historia de la literatura española, marginando géneros que no se identifican con la poética realista o mimética pero que tuvieron una enorme popularidad: los libros de caballerías, el gótico y, por supuesto, la fantasía. La magia abunda y es parte de importante del horizonte de expectativas tanto de los lectores de libros de caballerías como de novelas de fantasía. Así, en la historia de la literatura española se dificulta encontrar textos o visiones positivas de géneros donde la magia sea un componente central, pues este elemento fue convertido por los estudiosos en un criterio para descalificar obras literarias.

Esta consideración metodológica revela varios aspectos sobre la presencia de Ana María Matute y *Gudú* en las historias de la literatura española. En primer lugar, resulta congruente la inclusión y los elogios unánimes a la primera narrativa de Matute con la preponderancia metodológica dada al realismo en la historia de la literatura española. Esto mismo explica que la inclusión de *Gudú* no sea unánime o que frecuentemente aparezca a regañadientes, pues la fantasía se encuentra en el polo estético opuesto al que domina el relato central de la historia de la literatura española tradicional. Como hemos visto, los trabajos que han legitimado y dado presencia a *Gudú* evitan clasificar el género literario de la novela o se muestran confusos al respecto. Dicho fenómeno es resultado de carecer de un marco de referencia que incluya a los géneros como la fantasía en la historia de la literatura española y que permita situar la novela dentro de la manifestación global y española de dicho género. La novela de fantasía y la magia son dos grandes elementos ausentes de la historia de la literatura española, legando una visión reduccionista de esta y, de manera implícita, la posibilidad de que dichas manifestaciones literarias tengan legitimidad en España. A pesar de la resistencia de una parte importante de los textos de historia de la literatura, *Gudú* ha logrado cierta presencia en otros estudios importantes del mismo estilo. El problema de que *Gudú* sea el único texto de fantasía y su género no sea mencionado es que perpetúa la idea de la no existencia del género en español.

La novela de Matute, como ya se ha mencionado, abunda en seres sobrenaturales y magia, así que para concluir esta sección basta con un ejemplo del hechizo que marca la biografía de Gudú para ilustrar la relevancia de este elemento:

> Una vez dormido el niño, llamó el Trasgo y al Hechicero. Con toda suavidad lo tendieron en el suelo. Avivaron las llamas de la chimenea, y cuando el fuego tomó el color del atardecer sobre el Lago, el Hechicero pronunció sus palabras rituales. Después el Trasgo tomó con sumo cuidado la cabeza del niño, sopló en su frente y esta se abrió con la dulzura y suavidad de una flor. Lo mismo hizo sobre su pecho, y cunado afloró el corazón, el Hechicero lo encerró con gran habilidad en una copa transparente y dura a un tiempo [...] El Trasgo sopló la frente y el pecho del niño, que se cerraron, sin costura alguna (Matute, 2010: 263–64).

Tras este encantamiento, el joven rey Gudú queda privado de la capacidad de amar, gracias a la insistencia de su madre Ardid y sus ayudantes mágicos. Con este hechizo se ejemplifica lo importancia que tienen los elementos sobrenaturales, específicamente los mágicos, en la novela. En este pasaje encontramos seres mágicos (el Trasgo), seres con poderes mágicos (el Hechicero), el hechizo y objetos mágicos, que retratan lo que sucede a lo largo de toda la novela.

Conclusión

El caso de *Olvidado rey Gudú* ilustrar el rechazo generalizado de la disciplina de la historia de la literatura española hacia la literatura con elementos mágicos y en particular al género de la fantasía. *Gudú* ha gozado de un gran éxito entre el público y la crítica y Matute fue laudada y premiada por esta novela. A pesar de esto, hay historias de la literatura que ignoran a *Gudú*, mas no la obra temprana de Matute. Afortunadamente, muchos manuales y estudios ya incluyen la novela, aunque algunos con clara renuencia.

Más allá de la falta de consenso en la historia de la literatura sobre *Gudú*, la novela representa un caso único de estudio de un texto de fantasía y con magia presente en panoramas generales de la novela española moderna y contemporánea. Esta falta de consenso sobre *Gudú* se puede entender al rastrear algunas tendencias metodológicas de los estudios hispánicos. La preferencia a ultranza por el realismo en la historia de la literatura es la raíz de esta ambivalencia en torno a *Gudú* y también el origen de la exclusión del resto de la fantasía española. Inclusive, cabría preguntarse si *Gudú* hubiera logrado algún grado de reconocimiento en la historia de la literatura si Matute no hubiera sido un nombre consagrado del realismo de posguerra, a pesar del gran éxito y recepción de su novela de fantasía.

Gudú ha logrado tener un grado de presencia en la historia de la literatura española, cosa que no ha sucedido con su género, la fantasía. La novela de Matute no es la única representante del género en español, pero quizá la única acogida por los manuales de historia. Más allá de *Gudú*, el género ha tenido un importante auge en las últimas tres décadas, como la trilogía *Memorias de Idhún* (2004-2006) de Laura Gallego y la *Saga Tramórea* (2005-2011) de Javier Negrete o *Los reinos de Gruhmion* (2015-2018) de Soraya del Ángel Moreno o, en México, *La loba* (2013) de Verónica Murguía, por nombrar solo algunos

ejemplos. Queda pues por hacer una historia de la literatura española que incluya y valore la presencia de la magia y la fantasía.

Toda historia de la literatura implica inevitablemente un proceso de selección y descarte; sin embargo, no existe una justificación metodológica suficiente, más allá de prejuicios nacionalistas, para ignorar a *Olvidado rey Gudú*, la narrativa de fantasía y los elementos mágicos de manera sistemática. En ese sentido, no podemos dejar de señalar la ironía de que una novela con tanto éxito, y con el olvido como uno de sus temas centrales como se aprecia desde el título, se debata entre el recuerdo y el olvido de la historia de la literatura. Ojalá los estudios hispánicos pronto acepten incluir a la fantasía, reconocer la importancia *Gudú* y que el destino de esta novela en la historia de la literatura no sea el mismo que el de sus personajes: «Y el llanto del Rey [Gudú] cayó al Lago, y este creció. Creció de tal forma que anegó la ciudad, el Reino y el país entero, hasta más allá de las lindes donde Gudú había pisado. Y tanto él como su Reino, como cuantos con él vivieron, desaparecieron en el Olvido» (Matute, 2010: 948).

Bibliografía

Buckley, Ramón, Eugenio G. De Nora, Pablo Gil Casado y Gonzalo Sobejano (1980), «Caracteres de la novela de los cincuenta», en *Historia y crítica de la literatura española. Época contemporánea 1939-1980*, ed. Domingo Ynduráin, dir. Francisco Rico, Barcelona, Crítica, pp. 410–427, vol. 8.

Doria, Sergio (2005), «ANA MARÍA MATUTE: 'No sé si me siento muy catalana, pero me siento bien en Cataluña'», *ABC*, el 27 de mayo de 2005.

Epps, Brad (2004), «Spanish prose, 1975–2002», en *The Cambridge History of Spanish Literature*, ed. David T. Gies, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 705–723.

Gracia, Jordi, y Domingo Ródenas (2011), *Historia de la literatura española. 7. Derrota y restitución de la modernidad 1929-2010*, dir. José Carlos Mainer, Barcelona, Crítica.

Gullón, Germán (2015), «The Banquet Years of the Spanish Novel. By Invitation Only», en *A History of the Spanish Novel*, ed. Juan Antonio Garrido Ardila, Oxford, Oxford University Press, pp. 376–390.

Huertas Morales, Antonio (2015), *La Edad Media contemporánea: estudio de la novela española de tema medieval (1990-2012)*, Vigo, Academia del Hispanismo.

James, Edward (2012), «Tolkien, Lewis and the Explosion of Genre Fantasy», en *Cambridge Companion to Fantasy Literature*, eds. Edward James y Farah Mendlesohn, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 62–78.

Mainer, José Carlos (2014a), *Historia mínima de la literatura española*, México, El Colegio de México y Turner.

Mainer, José Carlos (2014b), «La Edad Contemporánea», en *Breve historia de la literatura española. Edición actualizada*, de Carlos Alvar, José-Carlos Mainer, y Rosa Navarro Durán, Segunda edición revisada y ampliada, Madrid, Alianza, pp. 423–666.

Martín Rodrigo, Inés (2018), «*Olvidado Rey Gudú*, la novela que sacó del vacío a Ana María Matute», *ABC*, el 25 de junio de 2018, https://www.abc.es/cultura/libros/abci-olvidado-gudu-novela-saco-vacio-maria-matute-201806242334_noticia.html

Martínez Cachero, José María, Santos Sanz Villanueva, y Domingo Ynduráin (1980), «La novela», en *Historia y crítica de la literatura española. Época contemporánea 1939-1980*, ed. Domingo Ynduráin, Barcelona, Crítica, pp. 318–352, vol. 8.

Matute, Ana María (1998), *En el bosque. Discurso leído el día 18 de enero de 1998, en su recepción pública por la Excma. Sra. Doña Ana María Matute y Contestación del Excmo. Sr. Don Francisco Rico*, Madrid, Real Academia Española.

Matute, Ana María (2010), *Olvidado rey Gudú*, Barcelona, Destino.

Menéndez Pelayo, Marcelino (1905), *Orígenes de la novela. Introducción. Tratado histórico sobre la primitiva novela española*, Madrid, Bailly-Baillière e hijos, vol. 1.

Todorov, Tzvetan (1970), *Introduction à la littérature fantastique*, París, Seuil.

Tolkien, John Ronald Reuel (1965), *The Lord of the Rings. Part One. The Fellowship of the Ring*. Nueva York, Ballantine Books.

Tolkien, John Ronald Reuel (2014), *On Fairy-Stories. Expanded Edition, with Commentary and Notes*, ed. Verlyn Flieger y Douglas A. Anderson, Londres, Harper Collins.

Zahareas, Anthony N. y Ana María Moix (1999), «Ana María Matute»,

en *Historia y crítica de la literatura española. Época contemporánea 1939-1975. Primer suplemento*, ed. Santos Sanz Villanueva, dir. Francisco Rico, Barcelona, Crítica, pp. 469–474, vol. 8.1.

Gutiérrez Trápaga, Daniel, «*Olvidado rey Gudú* y los olvidos metodológicos de las fuentes de la novela de fantasía y la magia en la historia de la literatura española», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 33-46.

Resumen

Olvidado rey Gudú es la novela más popular de la reconocida escritora Ana María Matute y, quizá, la novela de fantasía más importante escrita en lengua española. A pesar del éxito y reconocimiento crítico de la obra, *Olvidado rey Gudú* aparece como una novela menor en las historias de la literatura española. Por ello, este trabajo examina las causas de este juicio, vinculándolo a la valoración general del género de fantasía y a la presencia de la magia en la novela. Así, se mostrará que los problemas de metodología que aquejan a la crítica de la obra se vinculan su poética, ajena al realismo y que incluye a la magia como uno de sus componentes centrales. *Gudú* sirve de ejemplo paradigmático para ilustrar sesgos metodológicos que perjudican textos que hacen de la magia parte esencial de su poética.

Palabras clave

Ana María Matute
Olvidado rey Gudú
Magia
Metodología de la investigación
Historia de la Literatura

Abstract

Ana María Matute's *Olvidado rey Gudú* is the most popular novel written by this renowned author and, perhaps, the most important fantasy novel in Spanish. Despite the success and critical recognition of the work, *Olvidado rey Gudú* is portrayed as a minor novel in the histories of Spanish literature. Therefore, this paper examines the causes of this neglect,

KeyWords

Ana María Matute
Olvidado rey Gudú
Magic
Research metodology
Literary History

linking it to the general assessment of the fantasy genre and the presence of magic in the plot. Thus, I will show that the problems of methodology that afflict the criticism of this work have to do with its poetics, which are alien to realism and include magic as one of its central components. *Gudú* serves as a paradigmatic example to illustrate the methodological biases that afflict novels in Spanish that make magic an essential part of their poetics.

Storyca

Del otro lado de la hoguera: una mirada crítica de la Inquisición a partir de *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla*, de Homero Aridjis[1]

Juan Manuel Lacalle
Universidad de Buenos Aires

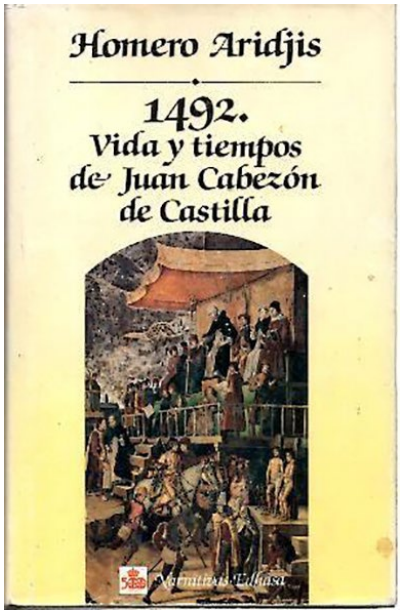
> Castilla y Aragón habían encendido los fuegos y España se abrasaba a sí misma; en la mañana soleada de Zaragoza se escuchaban los gritos de los conversos; gritos que al paso de los días se volverían mudos, pero acusadores atraversarían los años y los siglos, sin que hubiese lluvia, viento, silencio ni noche que pudiese apagarlos (Aridjis: 191).[2]

Una operación habitual que se puede observar en las novelas históricas es la profundización narrativa sobre los sucesos que pudieron haber desencadenado hechos conocidos (o, mejor dicho, reconocibles a partir de la historiografía), o el desarrollo

1. Agradezco la inmensa generosidad de Antonio Huertas Morales por su invitación a participar de este monográfico y por los intercambios que hemos tenido, incluso a través de la lectura de sus textos, que espero sean muchos más, y a los que probablemente deba parte de las reflexiones aquí esbozadas.

2. Para evitar la redundancia vana, en todos los casos en que las citas provengan de la novela *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla*, de Homero Aridjis, se colocará entre paréntesis únicamente el número de página de la edición referenciada en el apartado bibliográfico.

de episodios ficcionales enteramente novedosos contemporáneos a su acontecer. Las figuras que podríamos identificar como propias del período escenificado pueden aparecer en primer plano o como telón de fondo.[3] *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* (1985), del mexicano Homero Aridjis, es un claro ejemplo del segundo grupo, ya que busca introducirnos en los caminos y en las conversaciones cotidianas de los actores más ligados al pueblo; experiencia que se adelanta en el «vida y tiempos» del título.



Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla, Homero Aridjis

El texto de Aridjis está centrado en la búsqueda de un hombre que, casi azarosamente, termina embarcándose con Cristóbal Colón[4] en su viaje de agosto de 1492, año en que fechamos el final de la Edad Media.[5] Sin embargo, este no es el foco principal, y el arco narrativo de la novela se extiende a lo largo de un siglo: comienza en 1391, mediante la genealogía del protagonista y el *racconto* del asalto a la judería de Sevilla. El meollo del relato, la vida y los tiempos, se encuentra a partir de 1481, con el establecimiento de la Inquisición en España; es decir, cerca de quinientos años antes

3. De acuerdo con Seymour Menton (1993: 23), cuando estos personajes reconocidos aparecen en primer plano se produciría cierta desacralización por medio de la focalización. Este es uno de los seis rasgos que propone para distinguir si una novela histórica pertenece a lo que él conceptualiza como «nueva novela histórica» o si, en cambio, se trata de un caso «tradicional». Por la figura narradora, y otros motivos que no vale desarrollar aquí, *1492* no sería una «nueva novela histórica» para el esquema de este autor. Menton señala que no califica (156) en el breve apartado «How Different Can You Get? The Inquisition Novels of Homero Aridjis and Angelina Muñiz» (por *1492* y la novela *Tierra adentro* de esta última) del séptimo capítulo «Over Two Thousand Years of Exile and Marginality. The Jewish Latin American Historical Novel». Allí destaca la doble función de Juan Cabezón: protagonista de una novela de formación y narrador omnisciente bien documentado. Por otra parte, señala algo bastante particular en torno a esta focalización: según Menton se percibiría un fracaso por parte de Juan Cabezón en involucrarse emocionalmente con los sufrimientos de su amada y de otros judíos y conversos perseguidos. Esto sería un efecto de fidelidad o de rigor histórico con respecto a la época; aunque también acusa ese desapego a una posible falta de bagaje familiar judaico (158).

4. La aparición de Colón ejemplifica cómo las figuras históricamente reconocidas aparecen como telón de fondo. En Toledo, durante la noche, el protagonista entra al Hostal de Tajo; luego de comer liebre, asadura de carnero y vino, un hombre sentado en otra mesa, familiar de la Inquisición, lo interroga sobre su procedencia, nombre y costumbres. Luego, el inquisidor se dirige a otro sujeto, «de unos cuarenta años, cara larga y pecosa, ojos garzos y vivaces, barbas y cabellos blancos que un día fueron bermejos» (219), que comía solo en otra mesa y se presenta como un navegante que busca a la reina Isabel para exponerle una empresa. Ante la explicitación del objetivo de llegar a las Indias por Occidente, el inquisidor acusa: «Tened cuidado de no llegar al corazón de la herejía» (219). Para un paneo por el abordaje del personaje de Colón y su condición de converso en las novelas recomiendo la lectura de Huertas Morales (2011: 479 y ss.).

5. El matiz convencional de la periodización queda evidenciado de manera cómica y emblemática en la película *Todo lo que usted siempre quiso saber sobre el sexo pero nunca se atrevió a preguntar* (1972), dirigida por Woody Allen. El primer episodio del film nos presenta un banquete en un castillo medieval y a un bufón que quiere seducir a la reina. Mediante el brebaje que le entrega un hechicero logra despertar el deseo en la dama pero, cuando se disponen a consumar, se encuentran con la traba del cinturón de castidad colocado por el celoso rey. Mientras el bufón trata de abrirlo infructuosamente, recapacita: «Debo pensar en algo rápido porque antes de que nos demos cuenta llegará el Renacimiento y todos estaremos pintando».

de la publicación de la novela.[6] La primera fracción del título, *1492*, funciona en realidad como cierre (de hecho, exceptuando el «Deo gratias» final, el número es la última palabra de la novela). Por consiguiente, y si bien el núcleo temático es efectivamente la Inquisición, su exacerbamiento, y el tratamiento desde un punto de vista historiográficamente no canónico, se nos propone pensarla en tensión con este año. 1492 nos reenvía inmediatamente al final de un período, pero el hecho de que esta sea una novela producida en México y que transcurra en España vincula tres sucesos relevantes: la expulsión de los judíos del territorio español y la conquista de Granada, por un lado, y el denominado «descubrimiento» de América, por el otro.[7] Dos viajes inducidos por razones diversas. Ahora bien, dada la poca conexión entre los hechos fundamentales de la novela y el viaje hacia América, debemos preguntarnos por su funcionamiento al interior de la narrativa.

Cabe aclarar aquí que, a pesar de no estar centrada en un personaje histórico o literario conocido, esta obra, como todas las novelas históricas que abrevan en el imaginario medieval producidas en Latinoamérica, está narrada en primera persona del singular.[8] El relato se nos ofrece en boca de Juan Cabezón, español y descendiente de judíos conversos.

Las novelas históricas de tema medieval producidas por autores/as latinoamericanos/as son poco habituales, en contraposición a la cuantiosa publicación de novelas que toman como puntapié los episodios y el ambiente de la conquista de América o la época de la colonia (y las novelas españolas que hacen lo propio con la Edad Media o la Guerra Civil). Quizás sea este abordaje más tangencial e inesperado el que haga que, en general, estos casos excepcionales se salgan de ciertas tipologías a las que nos tiene más acostumbrados la novela histórica del medievo.[9] De hecho, *1492* tiene una continuación que lleva por título *Memorias del nuevo mundo* (1988), en la cual el narrador también es Juan Cabezón, pero ahora desde su vejez y ya en tierras americanas. Por otra parte, el propio Aridjis ha escrito otra novela, publicada cerca del fin del segundo milenio, cuya acción se desarrolla en un período no tan explotado por las novelas históricas de tema medieval. *El señor de los últimos días. Visiones del año mil* (1994) transcurre durante los meses

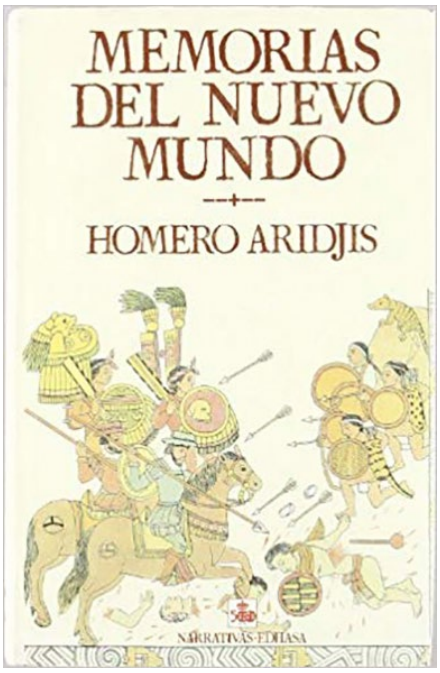
6. Desde su publicación la novela tuvo un éxito considerable, patente en la pronta traducción al inglés por Betty Ferber (1991, Summit Books), que ha sido aducido a la cercanía del quinto centenario de la conquista americana.

7. Menos directa es, en cambio, la alusión a 1942 y al Holocausto, a donde se nos reenvía mediante los crecientes castigos que se imponen a judíos y conversos, como la necesidad de llevar un signo distintivo. El pregonero indica en la Plaza de San Salvador el 22 de enero de 1481 «que todos los judíos de Madrid e su tierra [...] ninguno non sea osado de andar syn señales por esta dicha villa e por su tierra» (106), y especifica los sucesivos castigos para cada vez que la persona sea encontrada sin esa señal. Allí, también, se apunta en qué parte de la ciudad, cada vez más aislados, tienen que vivir los judíos y los moros. El gradualismo de estos regímenes de horror, y cómo todos estos gestos buscan definir la identidad de un colectivo a través de la dialéctica con la otredad, se detalla muy claramente en la novela.

8. A la posibilidad de indagación introspectiva y de aparición de conflictos más íntimos se suman la generación de mayor empatía con la focalización elegida y la resolución de tensión entre lo externo y lo interno, al ser Cabezón producto y productor del discurso (Cella, 1991: 458).

9. Para un primer acercamiento teórico al subgénero de la novela histórica de temática medieval (Lacalle, 2019) y para el análisis del caso excepcional de una novela argentina participante de este corpus (Lacalle, 2020b), los remito a los trabajos referenciados en el apartado bibliográfico.

finales del siglo X, y allí se hilan las preocupaciones apocalípticas por parte del narrador, el monje Alfonso de León.[10]



Memorias del nuevo mundo, Homero Aridjis

El señor de los últimos días. Visiones del año mil, Homero Aridjis

De acuerdo con la clasificación propuesta por Antonio Huertas Morales (2015) podríamos ubicar a *1492* entre los tipos de «novela histórica tradicional» y «novela de recreación histórica». A pesar de lo que pueda intuirse por el título y las primeras páginas, no se trata de una «novela histórica de personaje». Como señala Magdalena Perkowska (2008), en este caso la vida es un pretexto para relatar los tiempos.[11] La mirada de estos tiempos no es inocente sino que apunta a la crítica de lo que es percibido como una memoria única. En las siguientes páginas, nos abocaremos a profundizar el análisis del tratamiento que recibe el proceso inquisitorial en la novela desde la óptica que propone: los hechos son presentados aquí tamizados por la mirada del pueblo y de las víctimas.

1. Quemar la efigie

Podríamos esquematizar el texto en cinco partes. Primeramente, los sucesos que involucran a la familia de Juan Cabezón, desde el nacimiento de su

10. Para un análisis más detenido de esta novela, hasta ahora muy poco abordada por la crítica, véase el capítulo afín (Lacalle, 2020a).

11. Desde una óptica levemente diversa, Seymour Menton vincula la infancia de Juan Cabezón con el *Lazarillo de Tormes* y la novela picaresca, en especial por la dupla con el converso ciego Pero Meñique. Perkowska, en cambio, señala que si fuese picaresca se daría más lugar a la vida que a los tiempos y habría cierta trayectoria hacia el autoconocimiento. Según ella, y coincidimos, aquí no se registra la evolución del protagonista sino de la sociedad española de fines del siglo XV. Además, a diferencia de lo que ocurre en el *Lazarillo*, el tipo de relación entre Juan y Pero es el de una amistad y no el de amo y aprendiz.

abuelo en Sevilla,[12] se alternan con el contexto histórico de fines del siglo XIV y comienzos del XV. Casi como un guiño a la conciliación y la empatía, el episodio inaugural concluye: «La casa de la bisabuela pegaba su espalda a una casa judía, y no podía haber desastre que sacudiera a una que ***no*** repercutiera en la otra» (Aridjis: 13. Las negritas y las itálicas son del original). Allí se realiza un paralelismo entre los gritos del parto y la acción del «arcediano atroz» en la aljama judía, y se contrapone al recién nacido con los nuevos muertos.[13] En esta sección, además, se incluye una semblanza del valenciano Vicente Ferrer, enfocada en su fervor proselitista, que introduce dos elementos importantes: el milagro y la búsqueda de la conversión al cristianismo de los judíos.[14] Una segunda parte se aboca a los primeros años de vida de Juan Cabezón hasta que, ya huérfano,[15] conoce al no vidente Pero Meñique. En tercer lugar, se relata la cotidianeidad que vive el protagonista con un grupo de mendigos, con quienes entra en contacto a través del ciego; encuentros que permiten la abundancia del diálogo y la conversación. A continuación, sigue la etapa en la que convive con los fugitivos Gonzalo e Isabel de la Vega; el relato se detiene especialmente en el lazo con esta última, con quien se casa y tiene un hijo al que no conoce hasta el cierre de la novela. La última parte se inicia con la desaparición de Isabel, que desata su búsqueda hasta el efímero reencuentro y la nueva separación final. En términos cuantitativos, este quinto momento ocupa prácticamente la mitad del texto y, en cierto modo, los demás sirven de extenso marco para esta pesquisa.

Como adelantamos, el tema central de la novela es la persecución de judíos y conversos por parte de la corona y, de manera más directa, de los familiares de la Inquisición. Asimismo, un aspecto clave es la problematización del rol del propio pueblo que es incitado, por medio de ordenanzas y castigos, a participar de ese control y de la celebración de las quemas: nadie queda exento de los interrogatorios inquisitoriales. Los propios personajes, que conformaban un mismo grupo al comienzo, se dividen.

12. El nacimiento ocurre «[...] el mismo día en que el arcediano de Écija Ferrán Martínez, al frente de la plebe cristiana, quemó las puertas de la aljama judía, dejando tras de su paso fuego y sangre, saqueo y muerte [...]. Ferrán Martínez y sus seguidores degollaban mujeres y niños, reducían a escombros las sinagogas y dejaban yertos a cuatro mil inocentes» (Aridjis: 13). Marcado por la desgracia, el abuelo, víctima de la peste, no llega a conocer al padre de Juan, Ricardo Cabezón, quien nace en 1411.

13. En esta oposición subyace una visión de la vida en el plano terreno como condena absoluta (sin su valor transicional), y se reflexiona sobre si vale la pena traer más hijos al mundo. En el desarrollo de esta consideración y en el resto del texto, como en *El señor de los últimos días*, Homero Aridjis presenta una visión claramente dicotómica entre el bien y el mal.

14. A través de semblanzas como la de Ferrer se nos va ubicando en el contexto. En cierta manera, su descripción prefigura algunos rasgos del fanatismo religioso que reaparecerán de manera exponencial en Tomás de Torquemada: «El 19 de enero de 1411 entró en Murcia, prohibiendo el juego de dados en la ciudad y su término y aplicando ordenanzas severas contra los judíos y los moros que no se habían convertido al cristianismo» (22), o cuando entra a las sinagogas «lleno de ira» para predicar su fe. Ferrer sostenía que los cristianos no debían matar a los judíos con el cuchillo sino con el razonamiento. No obstante, llamaba a los gobernantes a que separaran a los judíos de los cristianos porque de sus conversaciones «se hacía mucho daño»: «En Valladolid no solo se concretó a predicar sino que pidió a los jurados de la ciudad que forzasen a los judíos a vivir encerrados» (22).

15. Su destino trágico toca el clímax cuando su padre barbero es encarcelado, bajo acusación de asesinato (aunque alegue accidente laboral) y, tiempo después, su madre es apuñalada por uno de sus amantes.

Antes de adentrarnos en la lectura cercana de la narrativa no podemos soslayar que la novela está enmarcada por dos paratextos: al inicio contamos con cuatro epígrafes, y un apéndice documental funciona como cierre. El rigor histórico se advierte, así, tanto en los agradecimientos (a los cronistas medievales y, también, a los estudiosos contemporáneos, boletines y revistas académicas) como en el apéndice, núcleo generador del relato que aparece al final:[16] «Proceso contra Isabel de la Vega e contra Gonzalo de la Vega su hermano vesinos de cibdad real ausentes. Escrito por los escrivanos e notarios públicos de la Santa Inquisición» (1483-4).

Tres de los epígrafes se vinculan con el tránsito y los viajes, y el cuarto pertenece a un refrán del siglo XV que reza «Manos besa hombre que quiere ver cortadas». Su mención corre por cuenta de Pero Meñique cuando el Tuerto le dice al Moro que se arrodille en medio de una violenta discusión y le pide que le bese las manos (65), y aparece en boca de Isabel de la Vega cuando Pero le pregunta a Juan Cabezón si besaría la mano de un padre dominico para seguir la requerida adaptación y no ser encerrado (149). Su presencia reiterada pone el énfasis en el rol de sumisión al que se han visto sometidas las víctimas, y en el deseo de venganza que puede generar el accionar opresivo.

En cuanto al resto de los epígrafes,[17] no debemos olvidar que el viaje o la movilidad es una de las fuertes constantes en esta clase de novelas históricas. Aquí contamos con dos desplazamientos que estructuran la narrativa, y que, aunque omnipresentes, aparecen en un segundo plano: el exilio histórico del pueblo judío y el viaje al «nuevo mundo» que está por acontecer. Esto, por supuesto, sin mencionar las detalladas caminatas al interior de las ciudades[18] y los traslados de Juan Cabezón en su búsqueda de Isabel. En todas las variantes se trata de cuerpos en tránsito que buscan un lugar para asentarse, incluso cuando se esté rastreando a otra persona, porque el exterior se va tornando

16. Se da aquí un movimiento que observamos en otras novelas históricas. Para ejemplificar recordemos el caso de *The Pillars of the Earth* (1989), primera parte de la trilogía de Ken Follett, que presenta como epígrafe un fragmento del Libro Registro de la Gran Inquisición de 1086, de Guillermo el Grande, en Inglaterra. Allí se señala que en 1120, tras el naufragio de la embarcación donde viajaba el heredero del rey, se hunden todos los tripulantes menos uno. Ese, casi intrascendente y pasajero, «menos uno» funcionará a modo de disparador de la intriga y como eje principal del relato.

17. Estos tres epígrafes corresponden a Abdías, Maimónides y Colón, y refieren respectivamente a: la promesa de posesión de las ciudades del Mediodía a los cautivos de Jerusalén, la persecución incesante que recibió el pueblo judío en el exilio, y la profecía de una nueva tierra del otro lado del océano (estas últimas referencias pertenecen, como se indica, a citas en segundo grado). El caso de Maimónides merece una mención aparte dado que, además de ser citado en dos ocasiones por la moza de Teruel, Brianda Ruiz, en diálogo con Juan Cabezón (207 y 209), se trata de un personaje que hace de narrador en otra de las novelas históricas latinoamericanas que abreva en la construcción del imaginario medieval. En *Los perplejos* (2009), de Cynthia Rimsky, se problematiza el exilio y el rol de los conversos trescientos años antes, en la Córdoba de fines del siglo XII, en contrapunto con pasajes intercalados por una narradora que está investigando hacia 2004 la vida del filósofo, viajando de Chile a España y, luego, por distintos países eslavos.

18. Basten, como ejemplos, dos breves extractos representativos, el primero de Madrid y el segundo de Ávila: «De allí fuimos por los álamos del río y bajamos, extramuros, por la Puente Segoviana hasta el Hospital de San Lázaro, subiendo con las murallas por las cuestas de las Vistillas y la torre Narigües del Pozacho, hasta llegar a la iglesia de Santa María, los Caños del Peral y la torre que lleva el nombre de Gaona» (99), y «[...] en busca de Torquemada, Pero Meñique y yo fuimos de la calle de Santo Tomé a San Salvador, a San Gil, por las calles públicas que llevaban al barrio de Cesteros y al de Papalúa, y de este al muradal de San Vicente; de San Millán a la plaza de San Gil, al coso do mueven los caballos, de San Pedro al mercado de la tea; de San Miguel a San Millán y a la pescadería, al castillo de la puerta de San Vicente, a la calle del Lomo, la Rúa de los Zapateros y a la puerta de Grajal en el corral del castillo» (259).

gradualmente más ominoso. En las últimas páginas, Juan Cabezón encuentra, finalmente, a Isabel presta para partir hacia Flandes con su hijo. Él le insiste en quedarse, pero ella acusa que no puede: «La expulsión de los judíos es mi expulsión, su muerte es mi muerte [...]. Llevo en mi rostro el rostro de mis padres y en mi cuerpo su sombra, no puedo desprenderme de su carne y sus huesos, su destierro es el mío» (319). La alternativa que piensa el protagonista es rápidamente descartada: irse a una aldea olvidada. La respuesta de Isabel no admite esa posibilidad porque, teme, «[l]os inquisidores, a falta de mi cuerpo, han quemado mi imagen; he muerto en estos reinos» (319); solo queda la opción de reencontrarse más adelante en *otras* tierras.

Ante la ausencia del sujeto, fugitivo o ya muerto, se quema su efigie. Hay un solo momento de calma en la novela y es durante el tiempo que Juan Cabezón pasa con Isabel antes de su huída. No obstante la primera impresión, se trata de una serenidad aparente, rodeada por una tensión constante: el amor entre ellos se vive como si cada noche fuese la última. El encierro los tiene excluidos del mundo exterior, amenazante. La oposición entre el silencio y la escucha de cualquier sonido que pueda indicar que alguien los espía se encuentra muy presente. Oyen ruidos y ven cosas por temor a que los prendan. Este miedo se traslada al espacio de los sueños, dado que no hay paz ni para dormir:

> [...] no lejos de los sueños de Isabel, los inquisidores seguían arrestando, procesando, torturando y quemando gentes. Ella seguía tan amenazada por los honrados clérigos del Santo Oficio de Ciudad Real, como desde el día en que la habían condenado a morir en la hoguera por hereje y habían quemado su efigie en una tea simbólica (151).

El aislamiento, la separación y el olvido del mundo solo se ven interrumpidos por las campanas de las iglesias; el tiempo pasa y el amor se intensifica:

> Mientras los inquisidores quemaban a Isabel en estatua en Ciudad Real y sus alguaciles y familiares la buscaban en carne y hueso por todas las aldeas y villas de estos reinos para abrasar algo más que su efigie, en mi pasión no dudaba en acompañarla a la cárcel y a la hoguera, en la suprema alegría de morir con ella (144).

En 1483, año en que está fechado el Apéndice, Pero Meñique le pregunta a Juan Cabezón si puede dar albergue a los hermanos de la Vega, Gonzalo e Isabel, provenientes de Ciudad Real e hijos de un doctor cercano a su padre. El 17 de octubre de aquel año se produce el nombramiento de fray Tomás de Torquemada (personaje que será fundamental en la novela) por parte del papa Sixto IV y los reyes Católicos, como Inquisidor General de los reinos de Aragón, Valencia y Cataluña, y con poder de designar subordinados. Este hecho hace que los hermanos, como muchos judíos y conversos, huyan. Durante la conversación con Juan Cabezón para que los aloje se percibe la mirada pesimista de Pero Meñique, en consonancia con la pérdida de espacios y el desplazamiento que van ocurriendo conforme avanza la novela, incluso en el ámbito del reposo: «Aun en sueños el hombre no puede cambiar la historia, no

puede modificar la vida, no puede alterar el pasado que conforma el porvenir» (127). La imagen de una ausencia busca terminar con algo simbólicamente. Por este mismo motivo las quemas son en su mayoría en las plazas públicas, ámbito de gran presencia en la novela. El adoctrinamiento del que está y la amenaza al que escapó tienen su correlato más fuerte en las quemas de los huesos de quienes ya habían sido enterrados para que «pereciesen ellos y su memoria con ellos» (156). Los frailes predicadores persiguen a los muertos más allá de sus tumbas; en Ávila, Juan Cabezón y dos de sus compañeros presencian escondidos cómo un grupo de hombres encaraba esa tarea: «Nos sacudió su actividad macabra: desenterraban los huesos de los difuntos procesados por el Santo Oficio para quemarlos en un próximo auto de fe» (250). Entre las instrucciones de Tomás de Torquemada hacia fines de 1484, donde establecía la Inquisición en cada pueblo, se incluía la causa económica de este hecho simbólico: se instituye la exhumación, la quema de restos y la confiscación de bienes de los herederos de los muertos en los últimos cuarenta años y la colocación de símbolos condenatorios. En lugar de «escuchar a los muertos con los ojos», como alentaba Roger Chartier, aquí se trata de matar a los muertos: «[...] y si hubiese una inscripción sobre su tumba y sus armas fuesen en algún lado desplegadas, las borrasen, para que no quede memoria de él sobre la tierra, excepto la de la sentencia y la ejecución de los inquisidores» (156). En cierto modo, el objetivo ideológico-político de esta novela histórica es revivir a esos muertos, o a esas figuras representativas en conexión con el énfasis de lo colectivo, para retribuirles una entidad borrada.

2. De la ceniza volverás

Destruir el recuerdo representa el máximo afán de los inquisidores. La tarea de contra-memoria, que se opone a la memoria oficial construida por el poder, realiza el movimiento inverso. En una imagen contundente, Magdalena Perkowska (2008) señala que la pantalla de la memoria oficial se rompe cuando el pasado silenciado o reprimido estalla frente a ella. Ante la quema inquisitorial, el autor de la novela histórica se ubica en el polo contrario: junta las cenizas de cuerpos o efigies para dar lugar a otras voces que desmitifiquen y transformen el entendimiento histórico. De aquí la doble figura del duelo, estructurante en la novela, como combate o contienda y como luto o dolor. En el reencuentro con Gonzalo, hacia el final del texto, intervienen las voces de otros judíos y conversos en procesión al exilio. Se dice que cargan con el recuerdo de siglos de morar en esas tierras donde deben dejar sus bienes e imaginan, con un dejo de esperanza, a gente futura reconociendo sus ausencias. Tras la presentación que realiza un anciano de su persona, otra le señala que está mezclando su propia vida con lo que le han contado otros. En la respuesta se observa la potencia de la condensación que realiza el propio texto: «En la cabeza todo se hace una sola cosa y en la memoria todos los recuerdos se harán una sola historia» (289).

En *1492*, en cambio, la historia nos llega por fragmentos de noticias transmitidas de boca en boca y por el diálogo entre personajes como mendigos, barberos, prostitutas y panaderos.[19] Del otro lado, contrasta la figura del pregonero, quien hace ingresar la voz oficial a través de la socialización de los decretos y edictos que emanan de la autoridad. Este personaje, asimismo, permite la contextualización constante y precisa evadiendo la figura del narrador omnisciente y dejando fluir a la primera persona.

En el relato de su autobiografía o memoria,[20] Juan Cabezón, quien ha nacido en Madrid, solo recuerda una cosa de su infancia: el hambre. En lugar de comida, su padre le ofrecía refranes sobre el alimento. Huérfano de muy joven, morador de un barrio pobre, este personaje encarna la perspectiva popular e intrascendente, y el enfoque intrahistórico de la narración.[21] Se cuenta desde los márgenes y desde el espacio de quienes se vieron devastados en paralelo al nacimiento y consolidación de la España cristiana. Lo marginal e intersticial, así, movimiento crítico del novelista, pasa al centro de la escena. Al mismo tiempo, la condición de converso, como alguien que no deja de pertenecer a dos universos, escenifica un lugar ambiguo, cuya indeterminación pareciera ser amenazante para la coherencia y uniformidad de la futura nación. Esto se materializa cuando Juan encuentra a Isabel y a su hijo en el puerto de Santa María a punto de escapar para Flandes: a poco comenzar la conversación un guarda lo corre porque, se explica, había traspasado una línea clara, demarcada por fuego y sangre, entre vivos y muertos, cristianos y conversos, los que se quedaban y los que se iban. La problematización de la ambigüedad y lo inacabado tiene su correlato en el plano estilístico de las figuras retóricas acumulativas. Acompañando este movimiento, la coma prevalece por sobre el nexo copulativo.

Desde un punto de vista formal, la enumeración es uno de los elementos centrales del texto. Aquí, la sumatoria produce dos efectos fundamentales: la sensación de lo inabarcable e imposible de memorizar (muy patente, por ejemplo, tras el ejercicio de relectura) y la percepción de envergadura

19. Los primeros diálogos están a cargo de los amigos de su padrastro molinero: Pero Pérez, experto en augurios y calamidades, el converso Acach de Montoro y un viejo fraile toledano. El segundo grupo, a quienes Juan Cabezón conoce por medio de Pero Meñique, está compuesto por ladrones y limosneros que visten ropas harapientas, de cuerpos deformes o dañados, mugrientos, sangrientos, sudorosos y olorosos, que se creen lo que no son o que describen un pasado glorioso incomprobable: el Rey Bamba, el Tuerto, la Babilonia, la Trotera, el Moro y el enano don Rodrigo Rodríguez. Por último, este tipo de personajes se irá diversificando, siempre en el marco de oficios bajos, en los encuentros que tendrá Juan Cabezón en cada ciudad, durante su periplo y búsqueda de Isabel.

20. Magdalena Perkowska (2008) pone en entredicho la catalogación de autobiografía, ya que el relato estaría construido sobre el afuera de los tiempos de Juan Cabezón y no sobre sí mismo; incluso los momentos más personales, como los relacionados con su vínculo con Isabel, están en función del afuera. A su vez, la poca densidad en la caracterización del protagonista podría actuar en el mismo sentido: lo que vive y lo que presencia como testigo lo ubican como personaje colectivo; o, como señaló Noé Jitrik, «de expectación» (1995: 80). Este rol puede ser ejemplificado con la ocasión en que su padrastro conversa sobre el reinado de Enrique IV, su casamiento con la infanta Blanca de Navarra y su impotencia: «Desde un banco fincado en la pared, invisibles y callados, mi madre y yo los oíamos, como si no estuviésemos en la misma pieza que ellos» (34).

21. Pero Meñique concluye su presentación, durante el primer encuentro con Juan Cabezón, remarcando esta oposición latente a lo largo de toda la novela: «A veces, quisiera ser algo más que un invidente andando por las calles de Madrid… Ser un Cid Campeador, un Marqués de Santillana o una doña Urraca» (59).

y relevancia de determinados hechos relatados.[22] Esto se observa en la onomástica, en las largas listas de nombres de condenados,[23] y en los distintos espacios donde transcurre la acción, que enseñan una realidad muy similar en cada ciudad (sinagogas, iglesias, hostales, puertos, puentes, calles, plazas).[24] En todos los sitios que recorre Juan Cabezón durante la búsqueda de Isabel se presencian autos de fe o, en su defecto, alguien se encarga de relatar ese tipo de acontecimientos. Muchas frases se repiten casi textualmente y quedan más fijadas en la mente del lector: por ejemplo, nos queda claro el trasfondo económico de las persecuciones, con objetivos como el aporte para la guerra de Granada, ya que, se insiste, «los bienes de cada condenado pasan a engrosar las arcas de la corona». Además, la cadencia acelerada de la enumeración y la sensación de lo inconcluso colaboran con la ansiedad lectora y la generación de empatía por la reivindicación de la memoria. El ritmo de letanía y las listas que rozan lo borgeano ponen en evidencia lo absurdo de las acusaciones, en su mayoría por motivos ligados a las costumbres: «haber guardado el sábado, ayunado en el Quipur, comido pan cotazo y carne en la cuaresma», «ceremonias judaicas», «haber dado aceite a la sinagoga», «guardar el sábado"», «comer carne en cuaresma», «leer la Biblia en hebreo», «llevar aceite a la sinagoga», «orar con la cara vuelta a la pared», «comer perdices y palomas "no afogadas"», «dar limosna a los judíos pobres», «no ponerse de rodillas al oír las campanas de la iglesia anunciando la elevación de Cristo», «lavar los cuerpos de los muertos», «celebrar la pascua del pan cenceño y la fiesta de los Tabernáculos».

Hay otra serie de acusaciones, particularmente interesante, más vinculada con la hechicería, que se desprende de conectar el rito considerado herético con la magia y lo maravilloso; estas se podrían cotejar con las escenas de milagros que aparecen en varias ocasiones (como el mencionado caso de Ferrer), conceptuadas, en cambio, positivamente por el poder. La circularidad de la operación es notable: se relaciona la práctica en secreto con lo demoníaco cuando la necesidad del accionar oculto se desprende de las prohibiciones y los castigos crecientes. Estas alusiones ya no aparecen en cadenas ni en repeticiones sino que tienen una entidad más autárquica. Agustín Delfín, hermano de la Babilonia, quien actuará como familiar de la Inquisición, relata: «Los judíos han violado monjas profesas por dádivas, *hecho hechicerías con la hostia*, han azotado imágenes de Jesucristo y se han puesto

22. Según María Coira (1991), la enumeración y la «repetición de significantes» cumplirían una función más poética que narrativa.

23. El tratamiento de relatos como procesiones y quemas, y las descripciones pormenorizadas fundadas en la ceguera de Pero Meñique, compañero del protagonista, se contraponen a las largas listas de miembros de la realeza, cuya presencia se reduce a la nominación.

24. Otras listas, como los nombres de profesiones, podrían tener el objetivo de lograr una contextualización y verosimilitud más densa a partir de la puesta en ejercicio de la investigación y la labor documental. No obstante, y en consonancia con lo que señala Noé Jitrik sobre el movimiento de arqueologización en la novela por el camino de la reproducción del lenguaje (1995: 69), en la falta de armonización del detalle y los listados se genera, también y por momentos, el efecto sobre el que alertaba György Lukács en torno a su conceptualización del «necesario anacronismo» en la novela histórica: «[…] ¿significa la fidelidad al pasado que se tenga que escribir una crónica imitativa y naturalista del lenguaje y del modo de pensar y de sentir de ese pasado?» (1966: 68). María Coira se suma a notar la intención de la novela por presentar un verosímil de lengua arcaica (1991: 78), que, agrega, sería afín a otro texto presente desde el título, la primera gramática castellana de Antonio de Nebrija, publicada en 1492.

crucifijos en el culo por burla» (115). En los primeros tiempos de la escalada inquisitorial, a comienzos de 1481, se publica un listado de 37 artículos de delación por los cuales se podía probar que una persona «judaizaba»; uno indica: «si había hecho *hadas* a sus hijos» (125). Un último ejemplo se observa tras la acusación a Yucé y Johán Franco y a Benito García por el proceso del niño crucificado en la cueva de La Guardia: se dice que habían ido a Toledo a buscar al niño para realizar hechizos y, torturado, uno de ellos declara que «habían hecho los *hechizos* para que todos los inquisidores y otros justicias y personas que quisiesen hacerles daño muriesen rabiando» (263. En los tres casos, los destacados son míos).[25]

Como respuesta y castigo a estas «faltas» y, por lo tanto, en paralelo, se van intercalando, enumerando y describiendo a lo largo de todo el texto, y cada vez con mayor presencia, los relatos de los encarcelados, ahorcados y quemados, en persona o en efigie. Llegados a un punto, el fresco que se visualiza es el de un infierno terrenal,[26] cuya expresión máxima es la hoguera y, más concretamente, el fuego,[27] que resuena hasta en las asociaciones auditivas de la onomástica de Torquemada.[28] Más allá de esta figura, el pedido proviene de la propia realeza: «[...] los reyes solicitaron una bula de Sixto IV para establecer el tribunal de la Inquisición en Castilla; la que les ha sido otorgada para proceder con justicia contra la herejía judaica por *vía de fuego*» (117. Destacado en el original). Una vez instaurado el mecanismo, el propio pueblo se suma; movimiento que se encarna en los mismos personajes

25. A pesar de la primera impresión de justificación de la respuesta inquisitorial violenta al comienzo del relato, luego queda claro el posicionamiento cuando se fecha el caso de fines de 1491 y se refiere a este como el asesinato del «niño que nunca existió» (266) o «el niño imaginario [que] tuvo un nombre: Cristóbal; una leyenda, semejante a la de la pasión de Cristo; e hizo muchos milagros, entre los cuales estuvo el de la expulsión de los judíos de España» (267). Narrativamente, este episodio es relevante dado que la lectura del auto de fe en respuesta, que genera el apedreamiento a judíos, desata la furia de Pero Meñique, quien acuchilla por equivocación a un escribano del Santo Oficio, pensando que era Torquemada y, en consecuencia, es asesinado por los familiares que estaban a su alrededor.

26. La multitud que escucha las sentencias se va poniendo más agresiva a medida que se pronuncian las más terribles, y se oyen «gritos de deleite feroz» por parte de la muchedumbre enardecida que se lanza hacia los reos: «[...] las víctimas no eran santos ni dioses sino hombres y mujeres comunes horrorizados ante ese monstruo de mil caras y dos mil puños que se llamaba multitud, azuzando al sacrificio humano a los sacerdotes sanguinarios, que habían transformado las parábolas de amor en instrucciones de muerte y el paraíso prometido en infierno terrestre» (191).

27. El campo semántico que rodea al término «fuego» es fundamental para esta novela, aunque precisaría de un análisis específico. Nos hemos detenido en estas cuestiones a partir de su tratamiento en otro texto y sobre el personaje medieval por antonomasia vinculado a las quemas, es decir, Juana de Arco. Se trata de la novela histórica *Gilles & Jeanne* (1983), de Michel Tournier, publicada cercanamente a *1492* (Fernández y Lacalle 2017). Para mencionar otra novela más actual que trabaja sobre la figura de Juana, los remitimos a la reciente *Le bon coeur* (2018), de Michel Bernard.

28. Este personaje es descripto como una persona cruel, «llegándose a decir que a cada arruga de su cara y a cada pelo de su cuerpo correspondía una criatura quemada» (234), que «[...] suele prender a los conversos hasta porque respiran a la manera judaica» (229). Como precisa Susana Cella, Torquemada es la figura paradigmática en la que se concentra el carácter heterofóbico de la Inquisición (1991: 456). Pero Meñique plantea la necesidad de matarlo porque de lo contrario esa criatura odiosa no dejará de aparecérsele todo el tiempo ante sus ojos, en sus sueños y visiones, lo que le provoca dolores de cabeza en aumento. Juan Cabezón, quien decide unirse a su empresa luego de un primer titubeo, dice: «No tengo miedo dellos ni de sus ordenanzas, no temo a Torquemada ni a sus inquisidores, me hacen reír los alguaciles, los alcaldes, los familiares y los notarios del Santo Oficio; conozco un mundo futuro donde ya son polvo, donde no son una sombra siquiera, y si tienen un lugar para su ánima es entre los cainitas» (236).

que ya habían aparecido.[29] En relación con la condición de converso de Pero Meñique, Rodrigo Rodríguez aduce: «Aquel fuego es bueno que abrasa y quema los herejes, escribió don Raimundo Lulio» (137); y, poco antes, en respuesta al Rey Bemba, que ocupa el rol de defensor de los judíos en el grupo, Agustín Delfín sentencia: «[...] si se hiciera en nuestro tiempo una verdadera inquisición serían innumerables los entregados al fuego de cuantos se hallara que judaízan, que es mejor castigarlos en la tierra a que sean quemados en el fuego eterno» (118). Del lado opuesto, Martín Martínez, quien planifica el fallido asesinato de Torquemada junto con Pero y Juan, les dice mientras se encargan de los preparativos: «No olvidéis vos que es más digno morir atravesado por las doscientas cincuenta lanzas de los doscientos cincuenta familiares de la Inquisición que acompañan a Torquemada que arder en el fuego lento de la hoguera» (249).

Durante el tiempo de bonanza que transitan encerrados Juan e Isabel se presenta un contraste en relación con lo corporal, el deseo y el placer, que se opone al constante pedido de «sangre y fuego» por parte de los familiares de la Inquisición y su castidad sexual y amorosa: «Cada noche allí estaba Isabel, desnuda, abierta, urgente; sin más ansias que las de su propio deseo ni más triunfo que el del amor cumplido; mientras nuestros cuerpos, tal vez, en la mente de los inquisidores polvoreaban en la ceniza, en la memoria de la muerte» (145). Mientras se queme una efigie o una parcialidad de un colectivo el regreso estará latente, amenazante, y dispuesto a volver en forma de memoria en sus distintas manifestaciones, más potente que nunca.

3. Chispas susurrantes que iluminan

Colocar en el centro el acta condenatoria que se nos ofrece de Apéndice traslada el foco de atención de los agentes celebrados a los pacientes afectados por la historia oficial y pone en tensión el lazo entre la realidad y la ficción. Su ubicación al final podría acompañar reflexiones críticas en línea con que, para usar un fraseo habitual, «la realidad supera la ficción». Un documento que legitimaba el accionar del poder, oculto al pueblo (Jitrik, 1995: 83), se reubica, en un gesto de reapropiación, del otro lado. El personaje de Isabel simboliza a todas las víctimas, cuya ausencia la coloca aún más en primer plano. A su vez, el relato de episodios contextuales tomados de la historia oficial, a través de la conversación entre personajes, le permite a Aridjis cuestionar y plantear distintas hipótesis sobre los hechos. Esto puede ejemplificarse con las teorías variadas sobre la muerte de Enrique IV en 1474.[30]

29. Todo el grupo de personajes que se va retratando al comienzo de la novela se divide en dos caminos: el Moro y el Tuerto se dirigen a Málaga a pelear con Alí Muley Abenhazan, mientras que el enano Rodrigo Rodríguez, la Babilonia y Agustín Delfín se dedicaban con los inquisidores a descubrir conversos judaizantes, arrestarlos o atestiguar contra ellos.

30. Para tomar la contracara de cómo son tratados muchos de los episodios históricos que se relatan en la novela (tanto por la necesidad visual de resolución de las intrigas como por la focalización en la realeza y la nobleza), resulta productiva la comparación con la serie televisiva *Isabel* (2012-2014), basada en la trilogía *Isabel, la reina* (2001), de Ángeles de Irisarri.

Mutatis mutandis, algunas de las descripciones que se le atribuyen a Enrique al comienzo de la novela se podrían pensar como prefiguración del destino de Isabel y todo lo que ella representa: «Unos sugirieron que debía acusársele de herejía, ya que había inducido al marqués de Villena y al maestre de Calatrava a convertirse al islamismo» (41). Cuando se relata la coronación en Ávila que el Arzobispo de Toledo realiza de Alfonso se repite la operación del aniquilamiento a través de la imagen: «[...] lo echaron del tablado al suelo, bajo el asombro del pueblo, que pareció lamentar la muerte simbólica del destronado» (41).

Estas ausencias que quedan en primer plano se suman a las del «nuevo mundo» y, más concretamente, a la «España de las tres religiones». El fin de todas estas utopías, de uno y otro lado del océano, que convivían en el período medieval, se enfrenta al mundo distópico que se presenta en la novela (Pagacz, 2014). En ese terreno hostil y lleno de ausencias, el modo de construir una memoria contra la historia oficial es la andanza, la deambulación y la posibilidad de contar una totalidad, que completa el panorama historiográfico, con los propios ojos. El recorrido por las comunidades judías en busca de Isabel es el relato «del *otro* 1492» (Lefere, 2013: 272): no se trata de una fecha inaugural sino de la culminación de un proceso de discriminación y persecución producto del fanatismo religioso para erradicar la diversidad y el modelo utópico de coexistencia.[31]

Frente a la convivencia, la delación se erige como contracara en la novela. Se menciona gente obligada a testificar: el segundo edicto de gracia, publicado por los inquisidores, impreca a entregarse y a denunciar al resto a cambio de una promesa de absolución. En el tercer edicto, directamente se impele a denunciar bajo pena de pecado mortal «a los que supiesen que habían incurrido en la herética pravedad» (125). Esta forma de control ciudadano implica cuidarse, incluso, en las respuestas a preguntas aparentemente inocentes que efectúa cualquier vecino: «hay muchos ojos invisibles que vigilan» (149). Para confesar las propias «faltas» se dan períodos de gracia, cuya seguridad es incomprobable. El extremo de todo este aparato represivo es el interrogatorio inquisitorial. Pareciera, y esto es muy palpable en otras novelas que tematizan los cuestionarios por herejía,[32] que al momento de sonsacar una respuesta no basta con la verdad. Tras la muerte de Pero Meñique y Martín Martínez, Juan huye y, a pesar de que Orocetí no estaba al tanto de su empresa, se lamenta: «ellos sabrían arrancar de su boca crímenes que nunca había soñado» (270).

31. Robin Lefere (2013) propone algunas motivaciones del contexto de publicación de la novela para el tratamiento y la resignificación de estas problemáticas medievales en el período contemporáneo. Por un lado, habría un componente de respuesta al antisemitismo endémico en México (278) y un posicionamiento crítico ante las conmemoraciones y encubrimientos del «descubrimiento» del continente americano hacia el quinto centenario (277). Por otro lado, la condena del fanatismo religioso y la reivindicación de la España de las tres religiones se podrían interpretar en el contexto político internacional: «[...] nos referimos a la guerra fratricida entre judíos y palestinos, especialmente virulenta a principios de los ochenta (pensemos en la guerra del Líbano y en la siniestra peripecia de la masacre de Sabra y Chatila en septiembre de 1982), y por otra parte a la revolución islámica del ayatollah Jomeini en Irán (a partir de 1979)» (279).

32. Es muy interesante aquí pensar en el juicio por brujería a Caris Wooler, y su relación con el personaje de Mattie Wise, así como las razones políticas, económicas y religiosas de fondo, en *World without end* (2007), de Ken Follett.

Sueña Juan Cabezón con Isabel en plena búsqueda. En el plano onírico ella le responde: «No me importa lo que digas de ese mundo futuro [sin Torquemada ni otros inquisidores], aquí nos están matando cada día» (237). Mucho antes, cuando Gonzalo desaparece, la Isabel de carne y hueso reflexiona: «Nadie, aun en palabra, debe calumniar y condenar a otro, del reino, de la religión o de la raza que sea» (134). Las esperanzas, tras el edicto general de la Expulsión (277), parecen reducirse a Flandes y la llegada del Mesías. La multitud exiliada del final se percibe, en un símil aparentemente inverso pero equivalente al tiempo que pasaron Juan e Isabel en la casa sin poder salir, «como si los hubieran encerrado fuera del mundo» (287). El temor, como expresa Isabel, es que «[l]os culpables de este edicto quedarán en la historia de los hombres y serán honrados y festejados» (313). A pesar de ello, las palabras llegan a oídos y ojos de lectores actuales. *1492* ofrece una visión alternativa, o como mínimo problematizadora, en pos de una amplitud de miras, tolerancia, y un cuestionamiento de la historia oficial; no para erigir una nueva efigie, sino para revitalizar un colectivo particular y, en términos generales, realzar la convivencia entre lo diferente.

Bibliografía

Aridjis, Homero (2015 [1985]), *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla*, México, Alfaguara.

Cella, Susana (1991), «Una heterología por plenitud. Acerca de *El entenado* de Juan José Saer y *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* de Homero Aridjis», *Literatura mexicana*, 2, 455-61.

Coira, María (1991), «La gramática callada (*1492, Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* de Homero Aridjis)», *CELEHIS*, 1, pp. 77-89.

Fernández, Manuel y Juan Manuel Lacalle (2017), «Dos modelos de historia contrapuestos a partir de *Gilles & Jeanne* de Michel Tournier», en *Miradas sobre la literatura en lengua francesa: hospitalidad, extranjería, revolución y diálogos culturales*, Ana María Gentile *et al.* (comps.), Ensenada, Libros de la FaHCe, 121-29.

Huertas Morales, Antonio (2011), «¿1492?: Versiones del Descubrimiento en la narrativa histórica española actual y la novela hispanoamericana contemporánea», en *Diálogos ibéricos e iberoamericanos. Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación de Jóvenes Investigadores de la Literatura Hispánica*, Lisboa, ALEPH-Centro de Estudos Comparatistas da Facultade de Letras da Universidade da Lisboa, 476-91.

Huertas Morales, Antonio (2015), *La Edad Media contemporánea. Estudio de la novela española de tema medieval (1990-2012)*, Vigo, Academia del Hispanismo.

Jitrik, Noé (1995), *Historia e imaginación literaria. Las posibilidades de un género*, Buenos Aires, Biblos.

Lacalle, Juan Manuel (2019), «Vigencia de la novela histórica. Un recorrido por aspectos teóricos clave y una primera aproximación a la novela histórica de temática medieval», *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, 16, 180-90.

Lacalle, Juan Manuel (2020a), «"No hay peor muerte que el olvido". La postergación del final en la novela histórica a partir de *El señor de los últimos días. Visiones del año mil*, de Homero Aridjis», Edvaldo Bergamo, Rogério Max Canedo Silva y Ana Mafalda Leite (comps.), *A permanência do romance histórico: literatura, cultura e sociedade*, San Pablo, Intermeios.

Lacalle, Juan Manuel (2020b). «Interdicciones feéricas: la prohibición del habla y de la vista en torno a Melusina y Oberón en *El unicornio* (1965), de Manuel Mujica Lainez», *El taco en la brea*, 11.

Lefere, Robin (2013), «Apocalipsis orientales (y occidentales) en la novelística de Homero Aridjis», en *La novela histórica: (re)definición, caracterización, tipología*, Madrid, Visor.

Lukács, György (1966 [1955]), *La novela histórica*, México, Ediciones Era.

Menton, Seymour (1993), *Latin America's New Historical Novel*, Texas, University of Texas Press.

Pagacz, Laurence (2014), «De la España de la inquisición al México de la conquista. Diálogo entre *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* y *Memorias del nuevo mundo* de Homero Aridjis», en *Actas de La literatura Iberoamericana entre dos orillas*. México: IILI (Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana).

Perkowska, Magdalena (2008), «Un duelo de memorias: la memoria oficial y una memoria vivida en *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* de Homero Aridjis», en *Historias híbridas. La nueva novela histórica latinoamericana (1985-2000) ante las teorías posmodernas de la Historia*, Madrid, Iberoamericana.

Lacalle, Juan Manuel, «Del otro lado de la hoguera: una mirada crítica de la Inquisición a partir de *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla*, de Homero Aridjis», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 47-63.

Resumen

En *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* (1985), del mexicano Homero Aridjis, como en toda novela histórica, se intercalan episodios ficcionales con elementos reconocidos históricamente. Aquí, el foco en la problematización de la Inquisición española, acotada al período 1391-1492, nos permite analizar el tratamiento de una serie de temáticas abordadas desde la perspectiva de personajes marginados por la historia oficial: judíos, conversos, mendigos, perseguidos y condenados. El tapiz que se teje a lo largo de la narración, cuyo puntapié documental es el proceso inquisitorial contra los hermanos Isabel y Gonzalo de la Vega (sentencia fechada a comienzos de 1484), aboga por la reivindicación y consideración histórica de un colectivo percibido como ausente o minimizado. La mirada crítica, tamizada por los ojos del narrador-protagonista Juan Cabezón, se amplía a partir del recorrido por distintas ciudades de España durante la búsqueda de Isabel, a quien conoce luego de condenada pero que poco después de casarse desaparece producto del temor. En este sentido, nos proponemos una lectura de la operación que realiza esta novela con el recuerdo de estas figuras, su aniquilación y resurgimiento.

Palabras clave

Medievalismo
Novela histórica
Literatura latinoamericana
Inquisición española
Siglo XV

Abstract

In *1492. Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla* (1985), of the Mexican Homero Aridjis, as in every historical novel, fictional episodes are intertwined with historically recognized elements. Here, the focus on the problematization of the Spanish Inquisition, limited to the period 1391-1492, allows us to analyse the treatment of a series of themes tackled from the perspective of characters that have been marginalized by official history: Jews, converts, beggars, persecuted and condemned. The tapestry that is woven throughout the narrative, whose documentary starting point is the inquisitorial process against the brothers Isabel and Gonzalo de la Vega (judgment dated at the beginning of 1484), advocates the claim and historical consideration of a group perceived as absent or minimized. The critical look, sifted by the eyes of the narrator-protagonist Juan Cabezón, widens with the travel through different cities of Spain during the search for Isabel, whom he meets after being convicted but, shortly after their marriage, disappears due to fear. In this sense, we propose a reading of the operation performed by this novel with the memory of these figures, their annihilation and resurgence.

KeyWords

Medievalism
Historical Novel
Latin American Literature
Spanish Inquisition
15th Century

Storyca

«Uma Idade Média de fantasia». Figurações do fantástico no relato medievalista português[1]

Ana Rita Gonçalves Soares
Universidad Complutense de Madrid

1. Imaginários mágicos

> «E Deus não é chamado para aqui» (Helder 2015: 120).

Durante um breve instante, o inverosímil irrompe no verossímil. Cria-se uma Idade Média de fantasia, múltipla e heterogénea, presa num passado sem signos de identidade com caráter referencial explícito.[2] Trata-se de uma época tão longínqua no tempo, que o/a leitor/a contemporâneo/a admite a presença de bruxas, maldições, metamorfoses animais e pactos com o diabo. Prescindindo das expressões introdutórias típicas da literatura infantojuvenil – «Era uma vez…», «Há muito, muito tempo…», «Num país distante…» –, as narrativas que são objeto deste estudo, tal como os contos de fadas, propõem um

1. Este artigo é desenvolvido no âmbito de um projeto de tese de doutoramento financiado pelo *Ministério de Educación, Cultura y Deporte* de Espanha, segundo a resolução de dia 5 de agosto de 2016, através de um contrato de investigação pré-doutoral FPU com a *Universidad Complutense de Madrid*.

2. «The zone», nas palavras de Brian McHale (1987: 44).

«mundo medieval *possível*» cuja veracidade nunca será nem negada nem afirmada e cujas proposições são simultaneamente falsas e verdadeiras. É uma «Idade Média de fantasia (não mais de fantasia que essa época era capaz de ver em si própria) (Sena, 1966a: 259)».

O remorso de baltazar serapião (2006) de Valter Hugo Mãe, *Fascinação seguido de A Dama Pé-de-Cabra* (2004), de Hélia Correia, e *O Físico Prodigioso* (1966), de Jorge de Sena, criam universos ficcionais ontologicamente instáveis: começam por imitar a imagem construída pelas fontes medievais, para depois a desconstruir – em diferentes níveis – utilizando os mecanismos típicos do género fantástico, ao qual aliam a ironia pós-moderna.[3] Deste modo, a ficção «histórica» contemporânea expõe as dúvidas articuladas pela Pós-modernidade em relação aos enunciados historiográficos e à sua insuficiência/ parcialidade, tecendo críticas às estruturas de poder patriarcais que permanecem até à atualidade. A Idade Média não é representada com a nostalgia romântica nem com o detalhismo realista, mas sim com a intenção de apresentar uma alternativa complementar, subversiva, a-histórica ou anacrónica das fontes originais.

2. As bruxas de *o remorso de baltazar serapião*[4]

> *estás delirada dessas fantasias que dão às mulheres. se achas que sou bruxa, pergunto, porque bruxa sendo não haveria de te dar medo. és uma bruxa muito falhada, queimada de humilhação tão grande, fugida de amores que deixas, como dizes, que diabo de bruxa hás-de ser. tens razão, mas pelo facto de não ser bruxa se explica. fartas-me com a tua loucura, sê silenciosa. ao invés da pele, haviam de te ter queimado a língua* (Mãe, 2006: 108).

Para manter o/a leitor/a na «ilusão de estarmos ao tempo de uma idade média tardia» (Mãe, 2013: s/p), anunciada na contracapa de *O remorso de baltazar serapião* (2006), Valter Hugo Mãe inclui várias personagens e tópicos que contribuem para a configuração do universo medieval e que permitem alicerçar a experiência leitora na Idade Média.[5] Valter Hugo Mãe evoca, por um lado, um dos principais tópicos das recriações medievalizantes – o próprio

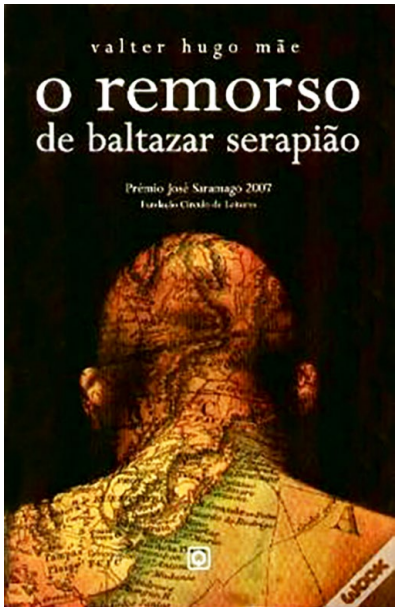
3. O uso de expedientes do género fantástico não é um procedimento exclusivo da narrativa contemporânea, posto que, como se poderá ler no capítulo «As mulheres da periferia profana em *Fascinação*», a narrativa histórica tradicional já os adotava (desde Walter Scott a Benito Pérez Galdós ou Alexandre Herculano). A novidade reside em que, na novela contemporânea, «tendremos que esforzarnos en no dejarnos engañar por el supuesto tradicionalismo de sus fórmulas para darnos cuenta de que esa tradición no está en estado puro, sino ironizada, parodiada, subvertida y, en fin, deconstruida» (Lozano Mijares 2007: 197).

4. Este capítulo tem origem num artigo anterior, intitulado «O medievalismo na atualidade: o caso de *o remorso de baltazar serapião*», datado de 2016, e publicado no oitavo número da revista *Estrema - Revista interdisciplinar de humanidades*.

5. A narrativa é construída integralmente em letras minúsculas incluindo, por exemplo, o início das frases e os nomes próprios (baltazar serapião, dom afonso, brunilde, ermesinda...). O autor recorre também unicamente a vírgulas e pontos finais, não utilizando travessões ou aspas, para indicar os diálogos, nem pontos de exclamação ou interrogação. Esta estratégia – abandonada em 2011, com a narrativa *O*

sistema feudal, integrado num universo temático criado com os elementos que constituem o «museu imaginário» atual sobre a Idade Média – e, por outro lado, a representação de tópicos atemporais que permitem dar visibilidade ficcional à questão da violência de género. A estas juntam-se outras estratégias como a materialização de uma visão eminentemente retrógrada, ignorante e rude, além da utilização de uma linguagem que (não o sendo) evoca «um português antigo» (Mãe 2013: s/p).

A estratégia de revisão ficcional de um período histórico percebido na atualidade como eminentemente misógino permite, portanto, retratar de forma credível a vulnerabilidade social que carateriza as personagens femininas e a crueldade de que são objeto. Exposto com uma brutalidade desconcertante graças à voz narrativa de baltazar, Valter Hugo Mãe apresenta assim um cenário estranhamente incivilizado, onde a narração da violência de género está confinada a um conjunto de regras que, em última instância, provocam o descrédito e a reprovação da instância leitora. Nesse sentido, uma das estratégias utilizadas é a brutalização das personagens, construídos de modo a provocar no/a leitor/a um distanciamento irónico ou até uma acentuada animadversão. Para esse objetivo contribui ainda a representação grotesca, satírica, denegridora ou até cómica da sociedade medieval, explorando a capacidade de o/a leitor/a se aproximar e se distanciar dos personagens e do universo narrado. Gertrudes, por exemplo, representa a insubmissão à autoridade masculina e aos preceitos medievais, uma postura patente em ambos os seus epítetos: *bruxa* e *mulher queimada*. A primeira menção a gertrudes coincide com a narração da sua condenação à fogueira, evento no qual se reuniam os habitantes das terras de dom afonso. Este episódio introduz no romance o tema do impiedoso sistema judicial, ampliando as referências no romance a estereótipos medievais. Este enquadramento contribui também para a criação de empatia entre o/a leitor/a e a velha que se intui ser (mais) uma vítima de uma sociedade machista e retrograda:



O remorso de baltazar serapião
Valter Hugo Mãe

> mulher em fogo corria pela praça [...] estava como tocha a ganir em círculos, e tentada a fugir lhe fechavam os caminhos. mas algo se mudou em algum momento [...] nós vimos uma mulher em fogo correr campo abaixo em direção à paisagem, e arrepiámos. que uma mulher a morrer é dor de muito grito e, sem saber quem seria, podíamos acreditar que fosse culpada ou não. uma dúvida poderia parecer razoável, que estivesse o povo errado e a pobre velha não (Mãe, 2006: 69).

filho de mil homens – não é exclusiva deste romance, mas sim um traço distintivo das quatro primeiras obras de Valter Hugo Mãe.

Descontextualizando o tema da violência de género para um cenário medieval, o autor evoca, por um lado, um dos principais tópicos das recriações medievalizantes – o próprio sistema feudal, com as regras, a justiça, as hierarquias e os tiranos que o caraterizam – e, por outro, a representação da mulher que, neste contexto, «must be content [...] to have patriarchy itself as her adventure» (Tolmie, 2006: 157). A caraterização da velha gertrudes apresentada pelo narrador salienta o seu carácter medonho, sendo descrita como «bicho, coisa mais feia que pesadelo» (Mãe, 2006: 85). O/A leitor/a atual, contudo, não adere à imagem apresentada pelo protagonista. Condenada a uma vida de fugitiva depois de escapar da fogueira, gertrudes vagueia por propriedades abandonadas até que baltazar e aldegundes serapião aceitam levá-la «para a largar em lonjura que lhe baste» (Mãe, 2006: 98). Assim, os dois irmãos serapião e a mulher queimada partem em direção à residência de dom dinis a convite do próprio rei. Pelo caminho, sucedem-se as bifurcações e os encontros casuais com desconhecidos, elementos típicos da configuração do motivo da viagem:

> terra batida levava-nos caminho até caminho novo constante. e entre cada bifurcação muito se pensava e aguardava por decisão acertada. por vezes atendíamos por alguém que aparecesse com informação que nos desenganasse e estávamos como se não nos tivéssemos perdido, e por isso estávamos satisfeitos e céleres conforme podíamos. mas muito nos atrasaria a viagem, coisas grandes que viriam para nosso encontro em surpresa e perigo (Mãe, 2006: 110).

Durante a viagem, a bruxa confessa ter sido condenada por ter assassinado os seus maridos. Perante a incredulidade de baltazar, gertrudes explica: «porque me deram todos dores de mau grado, coisa de me terem desrespeito e ódio, postos em mim como bichos a toda a hora [...] recuso ser de homem, nada quero que homem algum me toque» (Mãe, 2006: 99). O arquétipo da bruxa, representado por gertrudes, materializa assim uma das principais estratégias narrativas utilizadas pelo autor: o paradoxo que se estabelece ao manipular a perceção antagónica do «insólito» para o narrador (medieval) e para a instância leitora (contemporânea). As opiniões de gertrudes são percebidas como erróneas, e consequentemente, são condenadas pelas personagens da narrativa. O/A leitor/a contemporâneo/a, pelo contrário, empatiza imediatamente com a velha e chega a legitimar o homicídio dos seus maridos como ato de autodefesa, depois de cenas repetidas de agressão e violação.

Por outro lado, o motivo da viagem descrita contribui para a caracterização de um espaço onde a magia e o insólito adquirem razoabilidade para o protagonista.[6] Efetivamente, como contexto propenso a «surpresa e perigo» (Mãe, 2006: 110), é durante a viagem que baltazar e aldegundes são amaldiçoados pela bruxa gertrudes, ação que potencia o desenlace da história. Durante o caminho até ao castelo d'el-rei, baltazar e aldegundes

6. Apoiando-se maioritariamente nos relatos de viagens de Marco Polo, Jean Verdon (2003: 280–85) confirma que, tendo em conta o imaginário da época, «nothing was more natural than the supernatural», uma vez que, num contexto caracterizado pelo desconhecido como o que as viagens propiciam, os/as viajantes medievais estariam mais permeáveis a acreditar em justificações sobrenaturais para eventos vulgares.

escapam enquanto gertrudes dorme, incumprindo a promessa de a levarem até terras distantes. Quanto começam a sentir um calor intenso, os irmãos serapião acreditam terem sido amaldiçoados pela bruxa e condenados a morrer. Ao encontrarem um aldeão pelo caminho e confessarem-lhe o seu sofrimento, são conduzidos até à casa da bruxa orlandina que lhes solicita uma moeda de prata em troca do antídoto: água da chuva. Os irmãos devem assim manter permanentemente uma das mãos dentro de um cântaro de água, caso contrário morrerão:

> mão uma no cântaro, mão outra a segurá-lo, era nossa figura perante el-rei. vossa majestade nos perdoe, feitiço nos deitaram, coisa de passagem, que tarda nada estamos bons mas antes disso se a mão nos foge ou água se entorna, ardemos como madeira seca [...] que vem nesse cântaro, perguntou el-rei afastando-se consideravelmente. água da chuva, majestade (Mãe, 2006: 122–23).

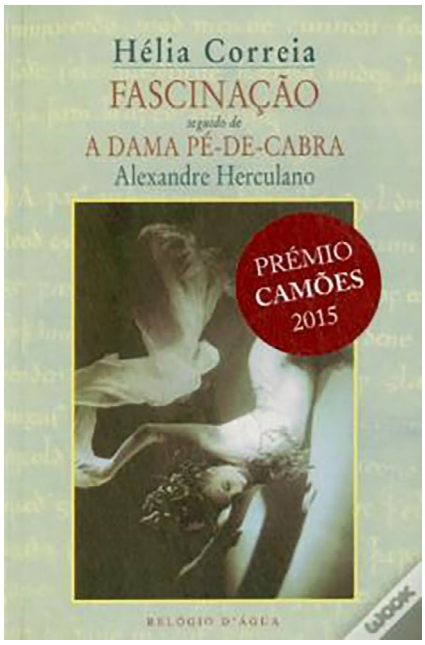
Parece possível inferir que a comicidade inerente ao fragmento anterior está relacionada com uma estratégia de «laughing at the Middle Ages» (D'Arcens, 2014: 10), materializada na representação de uma Idade Média risível «either for its ludicrously self-serious authoritarianism, its benighted superstitiousness or its unself-conscious vulgarity». O cómico da situação resulta da aceitação inquestionada por parte de todos os personagens, incluindo o rei, da existência da maldição e da validade do antídoto, representações da ingénua credulidade e superstição medievais. Ao apresentarem-se como bruxas, tanto gertrudes como orlandina têm a oportunidade de subverter o sistema, aproveitando-se da ingenuidade e do medo dos personagens. Deste modo, ainda que o contexto medieval proporcione um universo onde (dentro do pacto ficcional) o fantástico é verosímil, as «maldições» de gertrudes e as «curas» de orlandina parecem resultar da astúcia de ambas mulheres que, graças a esta caraterização, obtêm o respeito (e, principalmente, o receio) dos demais personagens.

3. As mulheres da periferia profana em *Fascinação*

> *Vós os que não crêdes em bruxas, nem em almas penadas, nem nas tropelias de Satanás, assentae-vos aqui ao lar, bem junctos ao pé de mim, e contar-vos-hei a historia de D. Diogo Lopes, senhor de Biscaia* (Herculano, 1858: 5).

Fascinação seguida de A Dama Pé-de-Cabra (2004) de Hélia Correira amplia o relato oitocentista «A Dama Pé de Cabra: Rimance de um Jogral (Século XI)» (1858), de Alexandre Herculano que, por sua vez, retoma a lenda fundacional da família biscainha dos Haros, descrita no medieval *Livro de Linhagens* do Conde D. Pedro de Barcelos.[7]

7. Embora o texto original remeta aparentemente para o século XII, somente se conserva este relato no *Livro de Linhagens* do Conde D. Pedro de Barcelos, datado aproximadamente do período entre 1340 e 1344.



Fascinação seguida de A Dama Pé-de-Cabra, Hélia Correia

Na «Trova Primeira» de «A Dama Pé de Cabra: Rimance de um Jogral (Século XI)», o narrador começa por convidar os/as ouvintes a que se sentem junto a ele, à lareira. Corroborando a veracidade do narrado, esclarece imediatamente que «se a conto é porque a li n'um livro muito velho, quasi tão velho como o nosso Portugal. E o auctor do livro velho leu-a algures, ou ouviu-a contar, que é o mesmo, a algum jogral em seus cantares» (Herculano, 1858: 5). Pede silêncio, e começa a contar a história de D. Diego Lopez e da sua misteriosa amada.

Durante uma caçada, o jovem Diego Lopez apaixona-se por uma bela dama que canta no topo de um rochedo. Sabendo que ela provém de uma alta linhagem, prontamente lhe propõe matrimónio. A dama aceita com uma insólita condição: que ele nunca se persigne. Apesar de perplexo com a imposição, o nobre acede, e leva-a para o seu castelo. Só à noite se apercebe que a dama tem os pés forcados, como uma cabra. Essa descoberta, contudo, não afeta a harmonia em que ambos vivem durante os anos que se seguem. Como conta Alexandre Herculano (1858: 11), «por annos a dama e o cavalleiro viveram em boa paz e união. Dous argumentos vivos havia d'isso: D. Inigo Guerra e Dona Sol».[8] Certo dia, comiam todos juntos um javali recém-caçado, rodeados dos seus fiéis animais de estimação: um manso alão, pertencente a D. Diego, e uma pequena podenga negra, da Dama. D. Diego decide atirar um osso na direção do seu pachorrento alão, mas a podenga não hesita e lança-se à garganta do animal, deixando o cão a agonizar no chão.[9] Apavorado com a reação da cadela, o nobre benze-se, incumprindo a promessa feita à sua esposa. Nesse instante, a Dama sofre uma surpreendente transfiguração – «olhos brilhantes, as faces negras, a bôca torcida e os cabelos eriçados» (Herculano, 1858: 13) – e, num impulso, agarra as duas crianças e foge a voar pela janela. D. Diego move-se rapidamente e consegue agarrar o filho, enquanto a esposa e Dona Sol se afastam do castelo, desaparecendo em direção às montanhas.

Hélia Correia retoma a narrativa de Alexandre Herculano neste ponto, indagando sobre o destino da pequena Dona Sol. Aparentemente, não teria herdado a terrível condição materna, ainda que a paixão incestuosa pelo seu irmão Inigo – «Enheguez», segundo o *Livro de Linhagens* – demonstre que esconde uma faceta «um tanto diabólica também» (Correia, 2004: 17). Este é

8. Dona Sol é o nome que Alexandre Herculano atribuiu à filha da Dama Pé-de-Cabra e de Diego Lopez. No *Livro de Linhagens* do Conde D. Pedro de Barcelos, não há referência ao nome da criança.

9. O ataque feroz da podenga, apanhando quase desprevenido o alão foi interpretada, por um lado, como metáfora da luta entre o cristianismo e as forças pagãs (Soares 2011) e, por outro lado, como representação da luta entre o masculino e o feminino (Pereira 2008).

o tema central de *Fascinação*: o amor incestuoso de Dona Sol pelo seu irmão Inigo, um tópico que já tinha sido insinuado na versão herculiana.[10]

«De Inigo Guerra muita história é conhecida […] episódios de aberta fantasia, como tê-lo ajudado sua mãe a libertar o pai das prisões mouras, circulavam, sem emenda, a seu respeito. O que até hoje permanece omisso, ainda que o soubesse eu, não vos diria» (Correia, 2004: 15–16), comenta ironicamente a sarcástica narradora de *Fascinação*. Deste modo, a novela manifesta-se conhecedora dos relatos que a precedem, questionando-os com o objetivo de desmistificar a importância concedida, até aqui, a certos elementos. A edição de 2004 inclui, aliás, *A Dama Pé de Cabra: Rimance de um Jogral (Século XI)* de Alexandre Herculano, convidando a uma leitura comparada que expõe o caráter parcelar e lacunar do texto oitocentista. Neste contexto, destaca-se a perspetiva eminentemente masculina do relato, que concede protagonismo a Inigo e Diego, relegando para segundo plano a Dama e a sua filha.

No conto romântico, a Dama é convertida em bruxa e entidade demoníaca, invertendo o nobre papel de fundadora da linhagem dos Haros relatado no manuscrito medieval.[11] Na versão contemporânea, tanto a Dama como a sua filha são entidades híbridas, *queer*, nem plenamente humanas nem plenamente divinas.[12] Tal como o físico de Jorge de Sena, que se analisará em seguida, as personagens femininas de Hélia Correia apresentam-se como vítimas de algum pacto diabólico que lhes outorga poder na mesma medida em que as condena e, em ambos os casos, essa condição profana assume-se como plural e fértil. Inevitavelmente, no entanto, gera tensões irresolúveis. Em *Fascinação*, essa tensão expressa-se no amor incestuoso que a protagonista sente por Inigo. A concretização deste amor, adversa «às convenções da cristandade» (Correia, 2004: 17), é impedida constantemente por uma força divina que interpõe barreiras sobrenaturais entre os dois irmãos, iniciando o que Paulo Pereira (2008: 53) denomina «um despique titânico entre Deus e a Dama».

> Deus impedia o encontro dos irmãos que, a suceder, os amantizaria. Estavam às vezes próximos, tão próximos nas suas correrias pelos bosques que os seus cavalos se empinavam e riscavam com as patas da frente no vazio. E digo bem: vazio. Pois o Senhor mandava a sua legião dos anjos rarefazer os ares com as suas asas, tornando o sítio terra de ninguém. Às vezes, a mais grossa escuridão caía entre eles e, no entanto, era meio-dia. Muito à distância, a Dama Pé-de-Cabra esticava os negros beiços e uivava. Porém, não conseguia competir (Correia, 2004: 21).

Note-se que, sobretudo a partir da Idade Média, a imagem feminina da Virgem Maria contrabalança o ícone masculino, autoritário, de um Deus-Pai-

10. Este tema também foi retomado por Amadeu Lopes Sabino, no conto «O Livro de Mortos», incluído na coletânea *O Retrato de Rubens* (1985), onde destaca não o amor entre irmãos, mas sim entre mãe e filho.

11. Um elemento que distancia o texto medieval da recriação romântica é a caraterização física da dama, que neste último não possui apenas um pé forcado, mas ambos, aludindo à representação satânica do bode.

12. Utiliza-se aqui «queen» como referência à configuração ambígua das personagens, tirando partido da amplitude semântica do termo. Neste caso, não se refere ao seu uso convencional, relacionado com a sexualidade e o género, mas com outras conotações que são objeto dos *Queer Studies*, como a natureza híbrida, ambivalente, inclassificável e limiar dos personagens.

Todo-Poderoso. Não existe, contudo, equilíbrio de poderes entre os dois polos, já que a Virgem é caracterizada pelo patriarcado como uma figura submissa e passiva; poderosa apenas no seu papel de progenitora, de intermediária. A Dama é aqui relegada, em certa medida, para o mesmo espaço: poderosa mas, ainda assim, mulher. O desenlace deste «despique titânico» aponta necessariamente para uma crítica à moral católica e ao controlo que (ainda hoje) pretende exercer sobre as mulheres e a sexualidade feminina.[13]

No cenário, parece pairar constantemente uma névoa. A utilização do folclore e da literatura tradicional com elementos mágicos é usada portanto por Hélia Correia para expor os mecanismos de controlo existentes na sociedade patriarcal, por um lado, e a importância de repensar que espaço ocupam as mulheres dentro desse sistema, por outro. Expressa-se também a tensão insolúvel entre a necessidade de reprimir a sexualidade feminina e a impossibilidade de a suprimir totalmente. Dessa tensão resulta a condenação da protagonista. No final, também Dona Sol partilha o destino da mãe, sentenciada a viver na periferia profana:

> - Só te acharás junta com ele, filha […] se te mudares em Dama Pé de Cabra [...]
> - E que esperais para me mudar mãezinha? […]
> Uma mulher cantava nas muralhas. Diziam que ela olhava para os pés como como se já tivesse endoidecido (Correia, 2004: 21–22).

4. O Diabo e outras divindades plurais em *O Físico Prodigioso*

> *Aquelas mulheres eram bruxas. Ele tinha dormido com uma bruxa. Eram tudo bruxas de um castelo infernal. Ele tinha amado uma bruxa. Uma bruxa amava-o ternamente* (Sena, 1966b: 95).

O Físico Prodigioso é uma novela escrita por Jorge de Sena em 1964 e incluída, dois anos depois, na coletânea de contos *Novas Andanças do Demónio*.[14] Dividida em doze capítulos, a história do jovem físico «é desenvolvimento muito ampliado e, se quiserem, muito deturpado de dois «exemplos» do Orto do Esposo, o belo livro moralístico-religioso da literatura portuguesa da primeira metade do século XV» (Sena, 1966: 121): o exemplo do capítulo I do livro III – que serve de inspiração à primeira parte da história – narra como um homem com poderes mágicos cura a senhora de um castelo com o seu sangue e ressuscita os seus cavaleiros; o exemplo do capítulo XI do livro IV – que se reconhece claramente na segunda parte da obra de Jorge de Sena – relata a salvação de um homem que não pôde ser enforcado graças a um pacto com o Diabo.

13. Na opinião de Ana Maria Soares (2011: 28), o objetivo principal do texto de Alexandre Herculano é criticar os hábitos da nobreza e, principalmente, tal como na obra de Hélia Correia, a propaganda clerical, fomentadora de uma cultura voltada para o medo, para a culpa e para a perseguição religiosa.
14. A novela será publicada autonomamente em 1977.

Além da confessada intertextualidade medieval, intui-se claramente a representação de uma época distante graças, por exemplo, à inclusão de cantigas de amigo – inventadas pelo autor –, para além de alusões a um imaginário mágico relacionado com práticas, crenças e superstições religiosas populares da Idade Média. No entanto, apesar de incluir elementos que localizam a experiência leitora no mundo medieval, não se trata de uma recriação histórica com pretensão realista. Numa «Pequena nota introdutória a uma reedição isolada», datada de 1977, Jorge de Sena (1977: 12) esclarece que «esta 'época', dando-me uma distância 'pseudo-histórica', permitia-me uma liberdade da imaginação em que o fantástico, com todas as implicações eróticas e revolucionárias como eu sentia ferver em mim na pessoa do 'físico', podia ser usado para tudo». A liberdade que a «distância pseudo-histórica» possibilita ao autor evidencia a rutura com as convenções oitocentistas tradicionais que regulavam a representação do passado. No que se refere às «implicações eróticas e revolucionárias», os mecanismos do género fantástico permitem a Jorge de Sena expressar *livremente* a vivência do impulso sexual, o homoerotismo e a «voracidade libidinal» (Pereira, 1999: 6). Pode-se somar a esta lista ainda o incesto, tema central de *Fascinação* de Hélia Correia, ou o sadismo, a violação e a violência machista extrema, que se encontram em *o remorso de baltazar serapião* de Valter Hugo Mãe. Graças à distância cronológica, os/as autores/as contemporâneos/as podem assim expressar hiperbolicamente a experiência da sexualidade e dos corpos, projetando temas atuais através do «uso auto-expressivo» do universo medieval; uma estratégia semelhante à utilizada por escritores/as da época vitoriana que consiste na utilização de um entorno medieval como «protective veil, behind which writers could explore psychological, sexual and subjective matters that might otherwise have seemed outrageous» (Arnell 1999: 26). Como acrescenta Paulo Pereira (1999: 2), este processo de destemporalização «parece igualmente corresponder à necessidade de recuperar, expondo com despudor o necessário gesto narrativo anacrónico, uma época definida pela subversão carnavalesca ou, nas palavras de Bakhtine, pelo apogeu do *realismo grotesco*». No que se refere concretamente ao conto de Jorge de Sena, convém ainda sublinhar que a alegoria medievalizante camufla uma crítica aos mecanismos repressivos do regime do Estado Novo. Apesar do conteúdo escandaloso e provocante, a estratégia de deslocação temporal – assim como a sua publicação como parte de uma coletânea (Bernardino, 2014: 29)–, permitem evadir a «censura rigidamente moralística» (Sena, 1977: 8) que vigora em Portugal à data da primeira publicação.[15]

O Físico Prodigioso
Jorge de Sena

15. Note-se que Jorge de Sena foi forçado a exilar-se por motivos políticos duas vezes durante o período da ditadura em Portugal: em 1959 parte para o Brasil e em 1965 para os Estados Unidos da América.

Nesta *diablerie*, Jorge de Sena recorre à fórmula típica do romance de cavalaria medieval – um cavaleiro, uma donzela, um impedimento amoroso, a luta e o seu desenlace –, mas atribui aos protagonistas características *queer*, invertendo em larga medida os papéis tradicionais: é a beleza masculina do físico a geradora do conflito inicial. A primeira parte da história inicia-se com a apresentação do protagonista, através do qual Jorge de Sena explora as dificuldades de uma existência híbrida, oscilante entre uma divindade indesejada e uma humanidade incompleta, promovendo uma reflexão sobre os limites de ambas as condições. O belo físico é um cavaleiro jovem de longos cabelos loiros, dotado de poderes mágicos (entre os quais a invisibilidade) graças a um gorro. Atraído pelo seu corpo, o Diabo persegue-o «desde que primeiro se soubera homem», cortejando-o sempre que este se despe e insinuando o seu desejo de o possuir, ao qual o físico se entrega «num abandono indiferente»:[16]

> Com paciência, num abandono indiferente, com a cabeça pousada nos braços, deixou que o Diabo se desesperasse invisível sobre o seu corpo. Carícias prolongadas que leves lhe corriam pela pele, beijos sussurrados que o mordiam pelo corpo adiante, mãos que se obstinavam no seu sexo, durezas que se encostavam nele tentando penetrá-lo… - era o costume, desde que primeiro se soubera homem e se despia todo, e se estivesse só (Sena, 1966b: 65).

Exausto depois do encontro com o Diabo, o físico toma banho no rio e adormece na margem. O texto bifurcar-se, então, em duas colunas em paralelo, que narram duas versões da cena que se segue, ambas evidenciando a relação mística e erótica que um grupo de três damas estabelece com o protagonista. À esquerda, as três donzelas apresentam-se de acordo com os estereótipos medievais das virtudes cristãs. Revelam-se fascinadas com a beleza do jovem, mas mantêm o pudor que a sua condição de castidade impõe. A coluna da direita, no entanto, apresenta uma alternativa de contornos pagãos da mesma cena, começando por descrever as três donzelas como deusas voluptuosas que admiram a beleza do físico sem indícios de vergonha.

O físico acorda e, finalmente, as três donzelas enunciam os seus propósitos: procuram um homem que seja filho de rei, nobre, formoso, virgem e grande físico, que possa curar a Dona Urraca do estado de estupor em que se encontra. Segundo lhe explicam, aquele que fosse capaz de a satisfazer sexualmente poderia curá-la dos seus males e reavivar os seus poderes encantatórios. O físico, apesar de não ser filho de rei, aceita acompanhar as damas até ao castelo. Para a curar, começa por verter o seu sangue virgem para uma tina onde Dona Urraca se mergulha.[17] Só depois podem entregar-se plenamente um ao outro e quebrar o encantamento. O encontro amoroso, contudo,

16. Aqui inverte-se novamente o cânone, rompendo com as expectativas da entidade leitora: «é o Diabo quem é tentado pelo humano, por aquilo que o físico tem de humano, o seu corpo, ao contrário da habitual tentação do homem pelo Diabo. As caraterísticas divinas são assim subalternizadas. O físico cura milagrosamente, ressuscita mortos e até consegue retroverter o tempo: é um ser divino. No entanto, nada disso atrai o Diabo» (Bernardino, 2014: 62).

17. Note-se que é o homem que faz o sacrifício de sangue e não a mulher, como habitualmente acontece na tradição mítica medieval.

estabelece-se entre os três amantes – Urraca, o físico e o Diabo – numa cena onde a ambiguidade sexual não é vivida como perdição, mas sim como geradora de prazer e gozo para os seus intervenientes. Na novela, não há êxtase ante o divino, mas perante o desejo erótico, carnal.

Cumprido o seu desígnio, o físico começa a desconfiar que «aquelas mulheres eram bruxas. Ele tinha dormido com uma bruxa. Eram tudo bruxas de um castelo infernal» (Sena, 1966b: 95). Este receio do físico – e, por extensão, neste caso, do patriarcado – é resultado da constatação de que as donzelas vivem com Urraca no castelo, sem rasto da presença de homens, desfrutando de uma espécie de «ginossocialidade». O físico descobre que, depois de saciarem o seu desejo sexual, as damas matam todos os homens que chegam ao castelo, de cujos restos mortais jazem numa grande vala.[18] Decidido a abandoná-las, as donzelas-deusas-bruxas tentam impedi-lo despedaçando e comendo o seu cavalo – entendido como duplo do cavaleiro – numa cena onde volta a emergir a relação entre o êxtase místico-erótico e os rituais pagãos. Com claras implicações freudianas, depois de morto o cavalo, Urraca lambe deleitada o que será seguramente o pénis do animal (Sena, 1966b: 52). O falo, símbolo lacaniano do poder masculino, é devorado.[19] Invertem-se novamente as dinâmicas tradicionais de poder dos romances medievais, outorgando às damas um apetite sexual associado ao canibalismo – aqui, literalmente figuradas como *man-eaters* (Atkin, 2015: 23) – um estado que contrasta com o de «bela adormecida» no qual se encontrava a senhora do castelo antes da chegada do protagonista. Neste e noutros episódios do romance, Jorge de Sena propõe uma rutura com a representação das mulheres como seres sexuais passivos, reconfigurando as convenções literárias tradicionais. As implicações desta cena, contudo, não se circunscrevem à subversão dos papéis arquetípicos femininos. Retomando algumas considerações iniciais, também o físico corresponde a um entendimento sumamente amplo do conceito de herói medieval. O personagem constrói-se com uma divindade incompleta, uma masculinidade *queer*, um caráter inseguro e uma visão frequentemente preconceituosa da realidade. Não é, nem pretende ser, um tipo.

A segunda parte da novela centra-se no julgamento absurdo do físico promovido pela Inquisição, acusado de «assassinatos, vampirismo, sodomia, toda a escala de pecados contra-natura, e uma rede imensa de propaganda subversiva, em que se incluíam crimes como curar doenças, ressuscitar defuntos, e retrogradar no tempo decorrido» (Sena, 1966b: 115).[20] Sucedem-se interrogatórios, contrainterrogatórios, apuramento dos factos, alegações descabidas e tortura, com a clara intenção de condenar o jovem físico e a Dona Urraca. O tom satírico com que Jorge de Sena descreve o processo inquisitorial e as práticas eclesiásticas evidencia a denúncia do abuso de

18. Urraca, contudo, nega esta versão, explicando ao físico que os homens morreram naturalmente devido à exaustão depois de manterem relações sexuais com as donzelas (Sena 1966b: 61).

19. Convém sublinhar que o falo, codificado socialmente como parte do poder do masculino, não é exclusivo dos homens.

20. Ainda que se descrevam processos de condenação de bruxas e hereges empreendidos pela Inquisição, é manifesta uma crítica velada à prática da justiça durante o Estado Novo, regime fascista que, como se disse, vigorava em Portugal no momento de publicação da novela.

poder daqueles que reivindicam o estatuto de porta-vozes da palavra e vontade de Deus:

> O processo durou anos, com os interrogatórios dos acusados principais, dos acusados secundários, dos cúmplices, dos enfeitiçados e portanto só indiretamente responsáveis, das testemunhas, dos declarantes, dos peritos, dos teólogos. Depois, com os contra-interrogatórios dos acusados principais, dos acusados secundários, dos cúmplices, dos enfeitiçados e portanto só indiretamente responsáveis, das testemunhas, dos declarantes, dos peritos, dos teólogos [...] Em seguida, porque essas duas fases haviam sido destinadas à apuração dos factos e das responsabilidades, e para a necessária separação de todos os implicados conforme aquelas classes que seriam diferentemente julgadas, recomeçou de novo, para determinação exata da extensão das culpas de cada um, e da relativa importância das confissões, dos testemunhos, das declarações, das peritagens, dos pontos aplicáveis de teologia e de cânones [...] Foi nesse momento do processo que o Santo Ofício descobriu, por mero acidente, que o que parecia ser um simples caso de feitiçaria e pacto com o demónio, envolvendo endemoninhamentos coletivos, mas restritos a eventual comunicação com o Mundo, era, na verdade, uma gigantesca conspiração do Demónio contra a ordem estabelecida (Sena, 1966b: 115).

Quando finalmente decidem condenar o físico, constatam que ele não sucumbe, apesar de vários anos de tortura. A sua beleza e juventude resistem. Frei Antão decide convocar Satanás para apurar o motivo desta resistência sobrenatural à morte.[21] O Diabo, assumindo a forma de Frei Antão, prontamente esclarece: «Porque o amo perdidamente, desde que primeiro o vi. E não consinto que ele seja destruído. Longamente, durante estes anos, eu vos quis provar que não consentiria» (Sena, 1966b: 127). Evocando o texto do exemplo medieval, o Diabo manifesta-se, assim, como adjuvante do protagonista, corroborando talvez a leitura que faz Rhian Atkin (2015: 26): «Urraca may in fact be the devil in another guise». Independentemente da aparência adotada, o diabo, o físico e a bruxa simbolizam uma resistência *estranha* e plural, que se reproduz frente às formas de poder patriarcais. Aqui, tal como em *Fascinação*, o divino multiplica-se e assume formas inesperadas.

A estrutura da novela expõe, assim, sete sequências de quatro elementos, metáfora do Eterno Retorno, com as suas fases de ascensão, decadência e reinício do ciclo: Infertilidade/Morte – Sacrifício – União – Fertilidade/ Vida (Laranjinha, 1993: 235). No último capítulo, Jorge de Sena descreve a violação de uma jovem e o seu encontro com um rapaz invisível.[22] Reinicia-se o ciclo.

No final, os amantes morrem. A magia, contudo, não. Permanece.

21. Ao evocar o Demónio, aponta-se novamente para a crítica à falsidade da ortodoxia católica, responsabilizando os clérigos pelo fomento de um imaginário povoado por demónios, almas penadas, bruxas e rituais satânicos com o objetivo de promover a suspeição e o medo, assim como os comportamentos persecutórios em relação a todas as práticas que pusessem em causa a moral cristã. Como se constata, no entanto, os seus principais representantes não parecem respeitar a doutrina que querem impor.

22. A cena evoca claramente a descrição que Urraca faz da sua relação com o marido Gundisalvo, e o seu posterior encontro com o físico.

Bibliografia

Arnell, Carla Ann (1999), «Medieval Illuminations: Patterns of Medievalism in the Fiction of Jeanette Winterson, Iris Murdoch, and John Fowles» Northwestern University.

Atkin, Rhian (2015) «Narratives of Power and Resistance in Jorge de Sena's O Físico Prodigioso», *Journal of Lusophone Studies,* n. 13.

Bernardino, Lígia Maria (2014), «Limiares do Humano. Estudo sobre Jorge de Sena, Maria Gabriela Llansol e Gonçalo M. Tavares», Porto, Universidade do Porto.

Correia, Hélia (2004), *Fascinação seguido de A Dama Pé-de-Cabra,* Lisboa, Relógio d'Agua.

D'Arcens, Louise (2014), *Comic medievalism: laughing at the Middle Ages,* Cambridge, D.S. Brewer.

Helder, Herberto (2015), «Teorema», em *Os Passos em Volta*, 12.a ed., Porto, Porto Editora, 113–20.

Herculano, Alexandre (1858), «A Dama Pé de Cabra: Rimance de um Jogral (Século XI)», em *Lendas e narrativas*, 2.a ed., n. 2, Lisboa, Casa da Viúva Bertrand, pp. 5–53.

Laranjinha, Ana Sofia (1993), «O eterno retorno em O Físico Prodigioso, de Jorge de Sena», em *Intercâmbio. Instituto de Estudos Franceses da Universidade do Porto*, n. 4, Porto. 234-248.

Lozano Mijares, María del Pilar (2007), *La novela española posmoderna,* Madrid, Arco/Libros.

Mãe, Valter Hugo (2006), *O remorso de baltazar serapião,* 1.a ed. Matosinhos, Quidnovi.

Mãe, Valter Hugo (2013), *O remorso de baltazar serapião,* 9.a ed. Lisboa, Alfaguara.

McHale, Brian, (1987), *Postmodernist fiction,* London/ New York, Routledge.

Pereira, Paulo Alexandre (2008), «Medieval, romântica, pós-moderna: transcontextualização e metamorfose na lenda da Dama Pé-de-Cabra», *Revista de poética medieval*, 21, 13-56.

Pereira, Paulo Alexandre (1999), «Tradição e reescrita em O Físico Prodigioso de Jorge de Sena», em *Actas do VI Congresso da Associação Internacional de Lusitanistas,* Rio de Janeiro, pp. 1-8.

Sena, Jorge de (1966a), «Novas Andanças do Demónio. Notas finais», em *Antigas e Novas Andanças do Demónio,* Lisboa, Portugália Editora.

Pereira, Paulo Alexandre (1966b), «O Físico Prodigioso», em *Antigas e Novas Andanças do Demónio,* Lisboa, Portugália Editora.

Pereira, Paulo Alexandre (1977), 'Pequena Nota Introdutória a Uma Reedição Isolada', em *O Físico Prodigioso*, Lisboa, Edições 70.

Soares, Ana Maria (2011), «A Lenda da Dama do Pé de Cabra: do Livro de Linhagens do Conde D.Pedro de Barecelos a Alexandre Herculano», *Limite: Revista de Estudios Portugueses y de la Lusofonía*, 5, 7-30.

Tolmie, Jane (2006), «Medievalism and the Fantasy Heroine», *Journal of Gender Studies*.

Verdon, Jean (2003), *Travel in the Middle Ages,* Notre Dame, Ind: University of Notre Dame.

Gonçalves Soares, Ana Rita, «"Uma Idade Média de fantasia". Figurações do fantástico no relato medievalista portugués», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 65-78.

Resumo

A partir da análise de um conjunto representativo de três narrativas contemporâneas – *O remorso de baltazar serapião* (2006) de Valter Hugo Mãe, *Fascinação seguido de A Dama Pé-de-Cabra* (2004) de Hélia Correia e *O Físico Prodigioso* (1966) de Jorge de Sena – este estudo pretende dar uma perspetiva panorâmica da ficção «histórica» portuguesa de tema medieval, em particular no que se refere à representação de alguns temas e personagens característicos do género fantástico.

Palavras-chave

Medievalismo
Fantástico
Hélia Correia
Valter Hugo Mãe
Jorge de Sena

Resumen

A partir del análisis de un conjunto representativo de tres narraciones contemporáneas –*O remorso de baltazar serapião* (2006) de Valter Hugo Mãe, *Fascinação seguido de A Dama Pé-de-Cabra* (2004) de Hélia Correia y *O Físico Prodigioso* (1966) de Jorge de Sena– este estudio pretende ofrecer una perspectiva panorámica de la ficción «histórica» portuguesa de temática medieval, en particular en lo que se refiere a la representación de algunos temas y personajes característicos del género fantástico.

Palabras clave

Medievalismo
Fantástico
Hélia Correia
Valter Hugo Mãe
Jorge de Sena

Storyca

«Conjúrote, triste Plutón…»: Reescrituras contemporáneas de la hechicería de Celestina

Jéromine François
Université de Namur

1. Introducción

La Celestina o Tragicomedia de Calisto y Melibea no solo pervive en la literatura contemporánea, sino que se ha instalado a sus anchas en la memoria colectiva del mundo hispánico. Desde su creación a finales del siglo XV, esta obra atribuida a Fernando de Rojas ha suscitado, en efecto, un sinfín de comentarios y estudios, pero también de continuaciones, adaptaciones e imitaciones. De este modo, las tribulaciones de la alcahueta-hechicera han atravesado tanto el tiempo como los medios y los géneros: para comprobarlo, solo hace falta echarles un vistazo a los múltiples avatares pictóricos (Salus, 2015), teatrales (Bastianes, 2015) o cinematográficos (Vázquez Medel, 2001) que ha generado el texto rojano. Entre esta prole variopinta, conviene destacar la existencia de un corpus celestinesco *sui generis*: el de las reescrituras contemporáneas de *La Celestina*. Se trata de textos literarios, sean cuentos, novelas, obras teatrales o poéticas, que extraen distintos

elementos de la *Tragicomedia* rojana para crear nuevas ficciones. Al contrario de las *adaptaciones* —que pretenden transmitir el texto tardomedieval al público contemporáneo, modernizándolo y/o simplificándolo, mediante modificaciones sobre todo formales—, las *reescrituras* transforman importantes aspectos de contenido de su modelo. Pueden, por ejemplo, conservar la trama rojana, pero modificar la caracterización de los personajes, o insertar estos en una trama o un esquema actancial sustancialmente distinto al de la ficción original. Las reescrituras también pueden transponer el relato celestinesco a otro espacio-temporal (por ejemplo, el México del siglo XX)[1] o a otro género literario (por ejemplo, el género fantástico).[2] Estas reescrituras corresponden por tanto, a la vez, a las prácticas hipertextuales y transficcionales definidas, respectivamente, por el teórico francés Gérard Genette (1982) y el teórico canadiense Richard Saint-Gelais (2011).[3]

Ahora bien, fuerza es constatar que, más allá de esta diversidad de procedimientos, las reescrituras suelen recuperar de su modelo una serie de personajes, motivos y escenas comunes. Así, la caracterización hechiceril de Celestina ha sido retomada y desarrollada por la gran mayoría de los reescritores. En este marco, constituye un verdadero *leitmotiv* de las reescrituras la escena del conjuro diabólico que pronuncia Celestina en el tercer acto de la *Tragicomedia* primigenia y que contribuye de manera fundamental a la presentación de las dotes mágicas de la alcahueta. El presente trabajo propone analizar la evolución de este conjuro, transformado en tópico del universo celestinesco por las reescrituras contemporáneas hispánicas del texto rojano. Examinaremos de este modo tres tipos de reescritura: una interpolación narrativa de Azorín, unas continuaciones teatrales de Álvaro Tato y de Luis García Jambrina y una transposición espaciotemporal, también teatral, del chileno Fernando de Toro-Garland. Como se verá, estas tres variedades de la reescritura corresponden con tres procedimientos distintos de resemantización del conjuro, desde su negación a su tipificación, pasando por su metaficcionalización.[4] No obstante, antes de presentar estos nuevos avatares del conjuro celestinesco, es necesario trazar las señas de identidad de la escena celestinesca en la que se origina con el fin de identificar los resortes

1. Esta es la propuesta de Agustín Yáñez (1946).

2. Es el caso de *Manifiesto de Celestina* (1995), de la argentina Marta Mosquera.

3. La hipertextualidad y la transficcionalidad constituyen tipos de relación entre textos que se centran en fenómenos distintos. La *hipertextualidad* es una relación de imitación y de transformación entre textos mientras que la *transficcionalidad* constituye una relación de migración de datos diegéticos. La hipertextualidad, como la intertextualidad, es una relación de texto a texto; por el contrario, la transficcionalidad supone la puesta en relación entre dos o varios textos con base en una comunidad ficcional: por ejemplo, los textos en los que Holmes aparece y actúa como un personaje constituyen un mismo conjunto transficcional. Tales reescrituras representan un corpus celestinesco hasta la fecha poco atendido por la crítica académica. Tan solo algunos estudiosos como Joseph T. Snow (1997), o Mario Santana (1988), han subrayado su interés, pero nadie les ha dedicado un estudio de conjunto.

4. Desde luego, dado el número de las reescrituras contemporáneas de *La Celestina* (pude rastrear treinta, nada más para el ámbito hispánico; véase François en prensa), estos procedimientos de resemantización no son los únicos, aunque sí los más representativos a nivel cuantitativo. La dimensión hechiceril de Celestina también se puede recrear mediante la hipérbole (es el caso de *Tragedia fantástica de la gitana Celestina*, de Alfonso Sastre; véase François 2016b), la edulcoración (como en la novela histórica *El manuscrito de piedra* de Luis García Jambrina; véase François 2016a), o la remotivación (en François 2017a, analizo este procedimiento en la precuela celestinesca *Las conversiones*, de José Martín Recuerda).

de la reescritura y sus implicaciones interpretativas. Este repaso también nos llevará a revisar las lecturas críticas que los celestinistas han hecho de este conjuro primigenio a lo largo del tiempo. En efecto, como veremos, los debates de la crítica académica constituyen un referente importante con el que dialogan las reescrituras contemporáneas de *La Celestina*.

2. El conjuro en *La Celestina* tardomedieval y su percepción por la crítica

A lo largo de la *Comedia* y de la *Tragicomedia*, la práctica de la magia se asocia con el personaje de Celestina, desde su primera caracterización en boca de Sempronio como «vieja barbuda [...], hechicera» (Rojas 2011: I, 47),[5] hasta la amenaza final del mismo personaje «doña hechicera, que yo te haré ir al infierno con cartas» (XII, 260). Pero este criado no es el único personaje que contribuye a tal retrato de la tercera. Lucrecia también hace hincapié en sus peligrosas actividades sobrenaturales, anticipando al mismo tiempo el infeliz final de su ama: «hace la vieja falsa sus hechizos y vase; después hácese de nuevas» (IX, 218), sin que se dé cuenta su víctima, pues «cativado la ha esta hechicera» (X, 224). La propia hija de Pleberio, al rechazar a Celestina durante su primera entrevista, ya tronaba: «quemada seas, alcahueta falsa, hechicera, enemiga de honestidad, causadora de secretos yerros» (IV, 126). Celestina no tardaría luego en quejarse de tales insultos ante Calisto: «en nombrando tu nombre, atajó mis palabras [...] llamándome hechicera, alcahueta, vieja falsa, barbuda, malhechora y otros muchos inominiosos nombres con cuyos títulos asombran a los niños de cuna» (VI, 150).

El punto álgido en la descripción de las dotes hechiceriles de la protagonista consiste sin duda en el conjuro que ésta pronuncia en el tercer acto. A partir de allí, la hechicería se presenta como un apoyo fundamental para la alcahuetería que ejerce Celestina, puesto que las artes mágicas constituyen la primera estrategia, anterior a la argumentación, que utiliza la vieja en su trabajo de tercería. En efecto, antes de acudir a casa de Melibea para realizar su trabajo de persuasión, Celestina invoca al demonio mediante un conjuro pronunciado en un cerco mágico:

> Conjúrote, triste Plutón, señor de la profundidad infernal, emperador de la corte dañada, capitán soberbio de los condenados ángeles [...]. Yo, Celestina, tu más conocida cliéntula, te conjuro por la virtud y fuerza destas bermejas letras, por la sangre de aquella noturna ave con que están escritas, por la gravedad de aquestos nombres y signos que en este papel se contienen, por la áspera ponzoña de las víboras de que este aceite fue hecho, con el cual unto este hilado, vengas sin tardanza a obedecer mi voluntad y en ello te envuelvas, y con ello estés sin un momento te partir, hasta que Melibea con aparejada oportunidad que haya lo compre, y con ello de tal manera quede enredada, que cuanto

5. Sobre las connotaciones brujeriles y diabólicas del epíteto «barbuda», léase el artículo de Sanz Hermida (1994).

> más lo mirare, tanto más su corazón se ablande a conceder mi petición. Y se le abras y lastimes del crudo y fuerte amor de Calisto, tanto, que, despedida toda honestidad, se descubra a mí y me galardone mis pasos y mensaje; y esto hecho pide y demanda de mí a tu voluntad. Si no lo haces con presto movimiento, ternásme por capital enemiga; heriré con luz tus cárceres tristes y escuras; acusaré cruelmente tus continuas mentiras; apremiaré con mis ásperas palabras tu horrible nombre, y otra y otra vez te conjuro, y así confiando en mi mucho poder, me parto para allá con mi hilado, donde creo te llevo ya envuelto (III, 108-110).

Con este conjuro, lo que pretende la alcahueta es una *philocaptio*, es decir una apropiación de la voluntad de una persona (aquí Melibea) por procedimientos mágicos (en este caso, el hilado endemoniado) y con fines amorosos (el propósito perseguido es que la joven se enamore de Calisto). Es evidente que en este proceso hechicería y alcahuetería van de la mano. Esta asociación era frecuente en la literatura, pero también en los sermones de la época: «tanto la tradición literaria como la crítica social establecían una relación íntima entre la alcahuetería y la hechicería» (Russell, 1963: 342).

El papel de la magia en *La Celestina* ha sido debatido con acaloramiento por la crítica académica desde el siglo XVI. Algunos restan importancia a este aspecto del texto rojano, como parece ser el caso de Juan de Valdés, quien en su comentario de la obra pasa por alto la escena del conjuro celestinesco que tanto iba a impresionar a los escritores del siglo XX, como enseguida veremos. En efecto, en su *Diálogo de la lengua* (1535), afirma que todos los personajes de *La Celestina* le parecen perfectamente configurados, excepto Melibea que «se deja muy presto vencer, no solamente a amar, pero a gozar del deshonesto fruto del amor» (Valdés, 1969: 175). Este comentario presupone que el libre albedrío de la joven es total en *La Celestina* y que no es el sortilegio de la hechicera lo que la induce a caer en brazos de Calisto. En el siglo siguiente, Kaspar von Barth, en el comentario que precede su traducción latina del texto de Rojas, considera el papel de la magia como un tema superfluo y arguye que las habilidades oratorias de la tercera explican de por sí la caída moral de Melibea (Becker-Cantarino, 1977).

Al contrario, la crítica decimonónica alemana exalta la función de la magia en la obra, al forjar la imagen romántica de una Celestina fundamentalmente malvada y de índole diabólica.[6] Retoman más tarde esta percepción Bonilla y San Martín (1906) así como Menéndez Pelayo (1943 [1910]). Cabe señalar que este último no duda en enfatizar algo la postura y diaboliza literalmente a la protagonista rojana: según el crítico santanderino, Celestina «sería capaz de dar lecciones al diablo mismo» (Ménendez Pelayo, 1943 [1910]: 267), ya que «toda la dialéctica del genio del mal se esconde en las blandas razones y filosofales sentencias de aquella perversa mujer». Sin embargo, el mismo Menéndez Pelayo subraya que el carácter diabólico de Celestina no se debe a las artes negras, sino que «la verdadera magia que pone en ejercicio es la sugestión moral del fuerte sobre el débil, el conocimiento de los más tortuosos senderos del alma, la depravada experiencia de la vida luchando con la

6. Lida de Malkiel (1970 [1962]) proporciona informaciones al respecto en la bibliografía n° 27.

ignorancia virginal» (267). Bergamín, en un trabajo que titula significativamente *Rojas, mensajero del Infierno* (1952), concuerda con Menéndez Pelayo en su interpretación de Celestina como un personaje profundamente satánico. No obstante, se aleja de las conclusiones del santanderino al considerar que, en la *Tragicomedia*, es más relevante como resorte dramático el hechizo llevado a cabo por la alcahueta que su capacidad suasoria. Más avanzado el siglo XX, la cuestión empieza a plantearse con aún más fuerza en el ámbito de la investigación literaria, donde ha seguido generando interpretaciones opuestas. Se ha discutido sobre varias dimensiones del tema: sobre si los personajes, e incluso su creador, creen realmente en el poder de la magia; sobre la incidencia que pueda tener el conjuro en el enamoramiento de Melibea, o en la poca clarividencia de su madre, etc. En la actualidad, disponemos de diversos estados de la cuestión sobre este aspecto. Entre otras propuestas sintetizadoras, los artículos de Patrizia Botta (1994), Rafael Mérida Jiménez (1994) y Ana Vian Herrero (1990) aclaran los contornos del debate. El panorama crítico resultante es totalmente dicotómico. Por un lado, un grupo de estudiosos, con Russell a la cabeza, considera que la magia juega un papel fundamental en la trama de *La Celestina*.[7] Por otra parte, varios críticos abogan a favor del carácter ornamental, y por tanto secundario, de lo que les parece ser un motivo, y no un motor de la acción.[8] Ahora bien, algunos celestinistas también han desarrollado una posición dialéctica con respecto al funcionamiento del tema de la magia en el texto rojano: en lugar de argumentar a favor o en contra del carácter central del tema en

7. En «La magia, tema integral de *La Celestina*» (1963) —un artículo que iba a convertirse en una referencia ineludible sobre el tema—, Russell sostiene que, lejos de reducirse a una sencilla temática decorativa y libresca, la magia cumple una función esencial en el desarrollo y en el desenlace de la *(Tragi)comedia*. En efecto, la principal función de Celestina en ambas versiones es la de llevar a cabo la *philocaptio* de Melibea, responsable de su posterior enamoramiento. Desdeñar el tratamiento de la magia como elemento funcional de la trama «daña la significación moral y estética de la obra tal como Rojas la concibió» (Russell, 1963: 352). Esta toma de posición creó escuela y ganó la adhesión de no pocos reputados críticos, entre los cuales se cuentan, por ejemplo, Manuel Criado de Val, Francisco Rico, Pedro Cátedra, Dorothy Severin, Alan Deyermond, Patrizia Botta o Ana Vian Herrero. Estos estudiosos se apoyan en una combinación de exámenes textuales y de documentación histórica para afirmar el carácter fundamental del tema de la magia en la trama de *La Celestina*. De forma general, son cuatro los grandes argumentos de los celestinistas que defienden esta lectura: 1) el argumento cuantitativo: hay demasiadas referencias a la hechicería y a la brujería en la obra para que sean secundarias (Botta, 1994); 2) el argumento de la trama: el texto rojano presenta explícitamente el conjuro diabólico de Celestina como motivo del enamoramiento de Melibea (Botta, 1994; Deyermond, 1977; Rico, 1975); 3) el argumento de la caracterización: la dimensión hechiceril de Celestina representa un componente esencial de su retrato (Severin, 1993); y 4) el argumento sociohistórico: la época de redacción de *La Celestina* es un contexto de reflexión sobre la magia, por lo cual la obra se puede leer como un reflejo de las concepciones de su tiempo acerca de este tema (Maravall, 1986 [1964]; Cátedra, 1989; Vian Herrero, 1990; Pérez de León 2011).

8. El bando de los estudiosos que negaron el papel protagónico de la magia en *La Celestina* cuenta también con partidarios de renombre: Ramiro de Maeztu (1926), Marcelino Menéndez Pelayo (1910), Américo Castro (1965), Modesto Laza Palacios (1958), María Rosa Lida de Malkiel (1970 [1962]) o Joseph Snow (2001), entre otros, prefieren explicar la evolución de la trama a la luz de la caracterización psicológica de los personajes. Uno de los argumentos más aludidos por esta franja de celestinistas consiste en subrayar el antagonismo fundamental entre el tema de la magia y el realismo imperante en toda la obra. Esta posición, defendida por ejemplo por Ramiro de Maeztu y Lida de Malkiel, invitaría por tanto a reducir las alusiones al mundo hechiceril a meras anécdotas pintorescas. Desde otra perspectiva, tampoco han faltado los críticos que llamaron la atención sobre la «classical connection» (Botta, 1994: 47; Padilla Carmona, 2017) del conjuro celestinesco: lleno de cultismos y de alusiones mitológicas, así como literarias, el conjuro se reduciría a un alarde de erudición que, lejos de influir concretamente en la conducta de los personajes, resultaría un tanto artificial y ante todo teatral.

la obra, mejor convendría preguntarse por qué los autores de *La Celestina* siembran en el texto tanto pruebas del protagonismo de la magia como de lo contrario. A juicio de Michael Gerli, el tratamiento de la magia constituye así una ambigüedad intencional de la *Tragicomedia* que, al igual que el *Hamlet* shakespeariano, «constructs a confrontation between the rational and the irrational, between the possibility of the existence of the supernatural evil and a world that can discover evil only in the human heart» (Gerli, 2011: 169).

3. Transformaciones de un tópico celestinesco

Al igual que los diferentes bandos críticos que acabamos de describir, algunas reescrituras celestinescas tienden a minimizar el papel de la hechicería —que tratan más bien como mero motivo y cuyas dimensiones reducen a las de un personaje o de un episodio anecdóticos—, mientras que otras reescrituras dan mayor relieve a lo sobrenatural, hipertrofiándolo o convirtiéndolo en el punto de partida de la intriga. Ambas tendencias se pueden rastrear a partir de un análisis del conjuro celestinesco recreado por todas estas reescrituras: los añadidos, las supresiones y las reubicaciones de este conjuro del tercer acto rojano son reveladores, como vamos a examinar, de diferentes interpretaciones acerca del papel de la magia en el mundo celestinesco y, en definitiva, de diferentes tipos de recepción de *La Celestina* original por la ficción hispánica contemporánea.

3.1. Negar la magia: la interpolación de Azorín

Parte de la celestinesca actual tiende a concebir la magia celestinesca como un aspecto accesorio o hasta innecesario, de la trama rojana. Como muestra de esta tendencia, es particularmente interesante un capítulo de *Los valores literarios* (1913) titulado «Dejemos al diablo…», donde, de forma paradójica, Azorín desarrolla la escena del conjuro de *La Celestina* original para mejor rechazarla. Con esta microficción, el autor propone oponerse a los trabajos de Julio Cejador, editor de *La Celestina* y partidario del papel fundamental de la magia en esta obra. En otro capítulo, ya no ficticio sino ensayístico, de *Los valores literarios* titulado «La Celestina», Azorín discute, en efecto, las observaciones que hace el mismo Cejador en su edición de la *Tragicomedia* rojana y explica que considera como «pura fantasía, por pintorescas pataratas» (Azorín 1913: 107) los hechizos y conjuraciones de *La Celestina* en los que cree Cejador. Con el fin de demostrar que la magia no interviene como causa del enamoramiento de Calisto y Melibea, Azorín imagina con «Dejemos al diablo…» una interpolación entre los actos III y IV del texto rojano.

El texto empieza con una descripción del laboratorio de Celestina que ya desacredita la labor hechiceril de la alcahueta: «Aquí hay soga de ahorcado,

piedra del nido del águila, espina de erizo, pie de tejón. Todas estas cosas, aunque en ocasiones Celestina las vende muy caras y misteriosamente a gentes que han perdido un poco el seso, lo cierto es que no sirven para nada» (Azorín, 1913: 112). Luego, se nos presenta a una Celestina en plena preparación del conjuro, el cual se describe como «[e]l más formidable aparato mágico» (112), «[e]l conjuro más poderoso, más fuerte, más inapelable» (112), que «entra en la categoría de las más solemnes invocaciones» (113). Además de esta caracterización hiperbólica, el conjuro se define también por su teatralidad: Celestina lo pronuncia «tratando de ahuecar la voz y haciendo terribles aspavientos» (113). La exageración y el carácter artificial de la actitud de Celestina denigran un conjuro que se presenta de antemano como grandilocuente y puesto en escena. La alcahueta enuncia luego un conjuro cuya letra corresponde al conjuro del acto III («Conjúrote, triste Plutón», etc). Cuando termina, Celestina descubre a su lado a un «mancebo de tez morena y luminosa mirada» (114) que enseguida se identifica con el mismo diablo. Este explica a la hechicera que su conjuro ha sido «tan aparatoso y tan vehemente» que ha venido en persona a ver lo que se le ofrecía, ya que, por la naturaleza adornada del mismo conjuro, «la cosa debe de ser de mucha importancia». La Celestina de «Dejemos al diablo…» se queda pasmada ante la presencia de Satanás y tarda en reaccionar, por lo cual este empieza a conjeturar acerca del motivo del conjuro. Imagina casos de «amor *imposible*, desatinado» (115) entre seres separados por su condición social o por la moral:

> Acaso un viejo achacoso, decrépito, miserable, nacido en el más bajo fondo social, se ha enamorado de una elevadísima, angelical (permíteme la palabra) y elegantísima princesa… […] ¿No? ¡Ah, ya caigo! Es el caso contrario… Una labradorcita, una mozuela del campo, ingenua y linda, se ha enamorado de su señor, el altivo magnate que ha entrevisto ella un momento […] ¿Tampoco? […] Entonces… entonces, ¿es cosa de algún rey… de la esposa de algún rey, que contra toda ley, contra toda fidelidad…? […] Pues no caigo; explícate; habla (115).

La alcahueta le cuenta entonces el caso de Calisto y Melibea, tal y como se presenta en el texto de Rojas. El diablo se muestra bastante decepcionado. Dado que ambos jóvenes son «rico[s], de buena familia» (115), que «no hay enemistad ninguna entre las dos casas» y que, además, Melibea está enamorada del galán —aunque todavía no se lo ha confesado a sí misma—, las competencias del diablo son totalmente inútiles:

> Pues no lo entiendo, amiga Celestina; no lo entiendo, a menos de que piense que tú, esta mañana, en vez de beberte tu jarrillo habitual, te has bebido uno o dos más. Se me puede llamar a mí con el aparato y la vehemencia que tú lo has hecho, para remediar un amor fantástico y quimérico, o para que conceda toda la ciencia del universo a un estudiante o a un doctor (que a cambio de ella me venden su alma), o para que, con las mismas condiciones, dé a un perdulario todos los goces del mundo… Pero llamarme para que intervenga en las relaciones de mozo y moza en cuyo noviazgo no hay inconveniente ninguno, ni lo

> hay tampoco en su casamiento… francamente, llamarme para eso es una verdadera simpleza (116).

Este relato breve equivale así a una demostración del carácter accesorio —«ornamental»— de la *philocaptio* que la Celestina rojana pone en marcha con su conjuro del acto III. Azorín realza también aquí otros motivos de *La Celestina*: por una parte, el gusto de la alcahueta por el vino y, por otra parte, el no matrimonio de Calisto y Melibea, un verdadero tópico de todas sus reescrituras rojanas. Los autores de la generación del 98 que propusieron reescrituras de *La Celestina* suelen en efecto problematizar el hecho de que Calisto y Melibea ni siquiera se planteen la posibilidad de casarse en la obra rojana. Tanto Ramiro de Maeztu (1981 [1926]: 120-122), en su serie de ensayos *Don Quijote, Don Juan y La Celestina*, como Azorín (2013 [1912]: 94-99), en «Las nubes» (cuento de *Castilla*), imaginaron así lo que habría pasado si los amantes se hubieran casado. En ambos casos, las consecuencias de esta unión oficializada no son realmente positivas: el Calisto de Azorín es presa del aburrimiento melancólico de la vida doméstica cotidiana, mientras que el Calisto de Maeztu es literalmente vampirizado por su esposa, una Melibea despótica.[9]

En este último fragmento de «Dejemos al diablo…», también es interesante la alusión al mito de Fausto como ejemplo en el que, a diferencia de la trama celestinesca, sí sería legítimo solicitar la intervención diabólica. Azorín considera por tanto como dos casos opuestos la tematización de la magia diabólica de *Fausto* y la de *La Celestina*. La intervención del demonio sería justificada y central en la primera obra mientras que solo sería secundaria y hasta indeseable en la segunda. Es de notar que la asociación o contraposición de la hechicera rojana con Fausto es una constante en la historia de la recepción de *La Celestina*. Como ha mostrado Bastianes, la comparación entre ambas obras, posible «resabio romántico» (Bastianes, 2015: 185), aparece regularmente en las críticas de los montajes de *La Celestina*. El dramaturgo Ángel Facio, autor de una adaptación teatral de la obra, también ha retomado esta comparación: «Celestina no es Mefistófeles, no es el diablo. Es Fausto, no hay más que echarle un ojo al laboratorio para comprender que es una fuerza científica y no maléfica» (en Bastianes, 2015: 681). El escritor chileno Jorge Edwards tituló asimismo «Celestina: un Fausto con faldas» una crónica de *El whisky de los poetas* que dedicó al personaje rojano:

> La Celestina es un Fausto con faldas. […] pacta con el demonio para desatar las fuerzas encadenadas del erotismo, para dar libre curso al arte de amar, y para obtener ella, en pago de estos esfuerzos, salud, diversión, dinero. Ella, antes que Goethe, habría podido sostener que del mal que se proponía realizar en esta tierra, en su condición de representante del diablo, siempre resultaría algún bien para los seres humanos (Edwards, 1997 [1994]: 221).

9. Para algunas pistas interpretativas sobre el no matrimonio de los Calisto y Melibea primigenios, véase por ejemplo Baltanás (2005).

Al contrario de Azorín, Edwards sí considera a Celestina como una antecesora de Fausto.[10]

3.2. El conjuro estereotipado: la transposición espacio-temporal de Fernando de Toro-Garland y la continuación de García Jambrina

En la obra teatral del chileno Fernando de Toro-Garland titulada *Razón y pasión de enamorados. Tragicomedia celestinesca en tres actos* (1973), la mayor parte de la intriga de *La Celestina* se transpone al Chile de los años setenta. El autor presenta esta obra como una experiencia destinada a probar que el texto de Rojas sigue siendo actual, como una «obra gigante de humanidad profunda» (Toro-Garland, 1973: 5). En esta reescritura ambientada en una sociedad moderna, Carlos, nuevo Calisto, es un joven soltero que proviene de una familia acomodada y que pasa el tiempo suspirando por el amor de Meli hasta que lo ayuda cierta Doña Cele, «mujer ya madura, un poco jamona; con el pelo teñido de color subido y aires mundanos que evidencian su profesión» (7). A semejanza de lo que ocurre en la obra original, esta reescritura presenta a Doña Cele como una «bruja» que pronuncia un brevísimo y paródico conjuro diabólico que desemboca en la preparación de un ungüento para el cutis con el que pretende embrujar a la joven Meli.

Razón y pasión de enamorados. Tragicomedia celestinesca en tres actos, Fernando de Toro-Garland

Sin embargo, este conjuro no tiene implicación en el desarrollo de la trama ya que el texto deja bien claro el cariño previo que Meli siente por Carlos. Este carácter puramente ornamental del motivo hechiceril no tiene por qué sorprendernos: Toro-Garland dedicó a *La Celestina* original un artículo titulado «Celestina, hechicera clásica y tradicional» (1964) en el que aboga a favor de la escasa eficacia de los hechizos y del mundo sobrenatural en el desenlace de la intriga. En su faceta de dramaturgo, el chileno respeta esta posición crítica al reducir la mediación mágica a un toque pintoresco que da relieve al personaje de Doña Cele. Funciona más bien como un guiño hipertextual suplementario que la misma alcahueta no toma muy en serio, sino que lo considera como una etapa obligada en la mediación amorosa, a modo de *decorum*:

10. La asociación del mito faustiano con *La Celestina* también aparece en otra reescritura celestinesca, la obra teatral de Alfonso Sastre titulada *Tragedia fantástica de la gitana Celestina* (1978). Véase, al propósito, Gimber (1995).

> Doña Cele [a su ayudante Carmina]– Ahora alcánzame aquel frasco de hierbas que hay allá arriba. (*Carmina tienta varios y saca uno*.) Ese mismo. Ya veo que vas aprendiendo. En un tiempo más podrás encargarte de esto y yo dedicarme sólo a ver el futuro.
> Carmina– ¡Pst! ¡Si yo no creo ni pizca en estas brujerías!
> Doña Cele– ¿Y qué importa que tú no creas? Lo importante es que los otros crean. Mira este idiota de Carlos. Él, con lo guapo que es, y que tiene su dinerillo también, estoy segura que podría conquistar a la palomita esa pero o no se atreve, o no tiene confianza en sí mismo. Y recurre a mí. Ésta es la importante función social nuestra. ¿Qué pasaría al mundo de los hombres enamorados y tímidos sin nosotras?… […]
> *Las luces bajan de tono y sólo está iluminado el rincón de Cele y la mesita del teléfono, donde Carmina comienza a discar, luego a hablar bajo. Mientras tanto se ve a Cele hacer unos exorcismos. Carmina luego se dirige a su cuarto. Al aproximarse a la puerta, una tenue luz rosa lo ilumina y se ve en él que hay un hombre desnudo en la cama. Carmina entra, y a medida que se mete en la cama la luz se apaga, quedando en la escena sólo la luz del rincón donde está Doña Cele. Está saliendo vapor de la cazuela.*
> Doña Cele– ¡Oh! ¡Espíritu del Gran Cabrón, ayuda a tu sierva y dale poder para unir a los que se aman! ¡Abra-ca-dabra! ¡Abra-ca-dabra! (*El vapor iluminado aumenta en intensidad y luego bruscamente se extingue. Cele toma un frasco, de donde vierte, con mucho cuidado, parte del líquido de la cazuela. Lo mira satisfecha y luego sale a la sala cerrando la cortina*) (28).

En este fragmento, es evidente el tono paródico del conjuro, puesto en escena de forma espectacular (con exorcismos, cazuela y vapor), lleno de abracadabras dirigidos a un Satanás que ya no se equipara con el rebuscado «triste Plutón, señor de la profundidad infernal» (Rojas, 2011: III, 108) sino con el más popular «Gran Cabrón». En la reescritura de Toro-Garland, el conjuro se reduce a un ornamento teatral que dibuja a una Celestina apresurada, mucho menos compleja que su modelo rojano.

Un fenómeno similar ocurre en la obra teatral de Luis García Jambrina, todavía inédita, titulada *Una noche en la picota* (2012).[11] La misma Celestina de esta reescritura no deja de resaltar su faceta sobrenatural al afirmar su inmortalidad,[12] o su relación con el diablo,[13] evidenciada por la cicatriz que cruza su cara, al igual que la de la Celestina rojana, aunque gracias a la «cirugía plástica» (17) esta marca se ha hecho menos visible para la alcahueta de García Jambrina. En el caso de la Celestina original, los celestinistas han interpretado a menudo esta cicatriz como de origen diabólico. En efecto, según las creencias populares tardomedievales, el Demonio solía designar a sus siervas las hechiceras con una marca similar (García Soormally, 2011).

11. Agradezco al autor haberme transmitido el tapuscrito original de esta reescritura sumamente interesante, ya que transforma a Celestina en una maestra en estafas y asuntos de corrupción, en el contexto de una España que se parece mucho a la del siglo XXI. Esperemos que esta obra llegue algún día al escenario.

12. «No llevo ya más de quinientos años en este mundo para que un juez de tres al cuarto venga a jugármela ahora» (García Jambrina, 2012: 16).

13. «[…] por mi trabajo, estoy muy bien relacionada y tengo buenos amigos en todas partes, incluso en el infierno, ya que tarde o temprano todos vamos a acabar allí» (23).

En el texto de García Jambrina, Celestina está atada a la picota por haber participado en casos de corrupción. En el primer acto, el alguacil instala en la misma picota a otro delincuente llamado Lázaro y que, como descubre pronto el lector, no es otro que Lazarillo de Tormes. El examen de las interacciones entre estos tres personajes revela que Celestina también es vista por los demás como una bruja peligrosa: el alguacil tiene miedo a tocarla (García Jambrina, 2012: 5) y Lázaro cree que la vieja está en la picota precisamente por ser bruja (12). No obstante, la alcahueta confiesa no tener ningún poder sobrenatural ni creer en la magia. En el acto III, mientras Celestina está pensando en su soledad y en su deseo de remediarla, una voz que parece salir de la picota la llama. Dice ser el alma en pena de un ajusticiado. Esta misma voz alude enseguida al pasado de bruja de Celestina. Contesta la alcahueta:

> Celestina– Eso no es cierto; si acaso hechicera, o al menos eso es lo que les hacía creer a los incautos que requerían mis servicios.
> Voz de la picota– ¿Y por qué no haces un conjuro para liberarte de ese grillete que te mantiene encadenada?
> Celestina– Porque yo no tengo poderes sobrenaturales. Tampoco los santos ni los magos los tienen. Somos simples ilusionistas que nos aprovechamos de la credulidad de la gente. Los conjuros son mera palabrería (82).

La característica hechiceril de Celestina se reduce de esta forma a una mera estrategia de la alcahueta, un engaño más que le permite jugar con los deseos y temores de sus clientes. García Jambrina recupera aquí por su cuenta la interpretación de la magia como tema ornamental. La magia no interviene de forma efectiva en la trama de la reescritura, sino que se menciona a modo de detalle pintoresco con el que Celestina busca ante todo impresionar a los demás. La voz de la picota insiste sin embargo para que la alcahueta pronuncie su famoso conjuro a Plutón. El alma está convencida de que esto la podría liberar de la picota en la que está encerrada. A cambio, promete a Celestina que la ayudará a escaparse de la picota. Sin grandes esperanzas de que funcione, la vieja saca un papel en el cual lee el conjuro. Este es igual al del tercer acto de *La Celestina* primigenia con un añadido (que señalo en cursiva) referido a la situación de esta alcahueta concreta, atada a la picota:

> Conjúrote, triste Plutón, señor de la profundidad infernal, emperador de la corte dañada, capitán soberbio de los condenados ángeles, señor de los sulfúreos fuegos que los hirvientes étnicos montes manan, gobernador y veedor de los tormentos y atormentadores de las pecadoras ánimas, regidor de las tres furias, administrador de todas las cosas negras del reino de Éstige y Dite, con todas sus lagunas y sombras infernales y litigioso caos, mantenedor de las volantes harpías, con toda la otra compañía de espantables y pavorosas hidras. Yo, Celestina, tu más conocida cliéntula, te conjuro por la virtud y fuerza de estas bermejas letras, por la sangre de aquella nocturna ave con que están escritas, por la gravedad de estos nombres y signos que en este papel se contienen, que vengas sin tardanza *a sacarme de esta picota y a liberar el alma en pena del ajusticiado que dentro de ella se encuentra* (83).

Al contrario de lo que opinaba Celestina, el conjuro parece haber funcionado: una cabeza sale de la picota. Este resultado inesperado provoca la sorpresa y el terror de la alcahueta. Esta descubre poco después que lo que acaba de suceder es en realidad una puesta en escena del alguacil: este quería vengarse de los insultos y de las bromas que le había gastado Celestina en el acto anterior. A pesar de lo que el espectador —y junto con él, Celestina— hubiera podido creer durante unos instantes, la magia de la alcahueta resulta inoperante. El conjuro es ineficaz y tan solo ha dado lugar a un engaño más, esta vez orquestado por el alguacil en detrimento de Celestina: la burladora ha sido burlada a través de su propia estrategia hechiceril.

3.3. La metaficcionalización del conjuro: la continuación de Álvaro Tato

Además de estas actualizaciones puntuales, el conjuro de Celestina también condiciona de forma mucho más destacada otras reescrituras celestinescas que lo desarrollan y lo vinculan estrechamente con la trama o con la estética perseguida. Es por ejemplo el caso de *Las conversiones* (1981), obra teatral en la que José Martín Recuerda imagina la juventud de Celestina y hace del conjuro diabólico, al final del último acto, el acto de nacimiento de una Celestina bruja malvada.[14] Más recientemente, otras reescrituras han aplicado a este tópico celestinesco un proceso de migración: en las ficciones en las que los personajes encuentran un texto que no es sino la obra de Rojas, la caracterización mágica suele desplazarse del personaje de Celestina a este texto.[15] Esta transferencia de la dimensión hechiceril del personaje-Celestina al texto-Celestina es particularmente relevante en el texto teatral *Ojos de agua* (2014), de Álvaro Tato, donde Celestina no utiliza su famoso conjuro del tercer acto rojano para llevar a cabo la *philocaptio* de Melibea, sino para realizar una *philocaptio* dirigida a los lectores. Veamos en detalle cómo este texto orquesta tales efectos metaliterarios a partir de los elementos hechiceriles ya presentes en su modelo rojano.

Las conversiones, José Martín Recuerda

Ojos de agua es una continuación proléptica —o secuela— de la obra de Rojas que imagina que Celestina no ha muerto a manos de los criados, sino que ha conseguido escaparse, después de ser herida, y refugiarse en un convento[16].

14. Para un examen de esta reescritura celestinesca, véase François (2017a).

15. Ya estudiamos este proceso en nuestro análisis de *Manifiesto de Celestina* (1995), reescritura celestinesca de la autora argentina Marta Mosquera. Véase François (2015).

16. Agradezco al autor, Álvaro Tato, el haberme proporcionado el tapuscrito inédito de su texto. Aunque no se ha editado aún, *Ojos de agua* ha conocido varias giras exitosas en los últimos años. En su puesta en escena, dirigida por Yayo Cáceres, es Charo López quien ha dado vida, de forma magistral, a la famosa alcahueta.

En este texto, el poder sobrenatural de Celestina no deja lugar a dudas: es capaz de convocar el fantasma de Pármeno que vive en su memoria (Tato, 2014: 20) y su caracterización como bruja es constante. El fantasma se pregunta así, en la introducción a la obra, «¿Será quizá esa hechicera / y alcahueta salmantina que llamaban Celestina?» (2), antes de designar a la tercera como «la reina de brujería» (3). La propia Celestina confiesa su actividad brujeril como un delito que asume: «¡La cadena de oro es mía! Calisto me la dio a mí por conseguirle a Melibea! Me quemarán por bruja, pero no por ladrona» (6). Cuando se lamenta de la virginidad de las monjas con las que convive en el convento, Celestina incluso alude a sus polvos mágicos, hechos proverbiales y mencionados por la celestinesca posterior a la obra de Rojas:[17]

> [...] sor Fulana, virgen; sor Mengana, virgen; sor Zutana, virgen... ¡Qué desperdicio, hermanas...! Os hace falta un polvo mágico como los que echaba en mis tiempos... (*Pinta a espectadores con polvos*.)
> Con polvo de azafrán
> tendrás amante galán.
> Con polvo de bermellón
> jamás te romperán el corazón.
> Con polvo de laurel
> tu marido no sabrá que eres infiel.
> Con polvo de arcilla negra
> se irá de casa tu suegra.
> Con polvo de muérdago
> tendrás un multiorgásmago.
> Con polvo de anfetamina
> verás a un gran dragón en tu cocina (12).

Ojos de agua, Álvaro Tato

Ojos de agua, Álvaro Tato
Fotografía de Daniel Alonso,
Madrid, 2015. Emilia Yagüe Producciones

17. Desde 1788, aparece en el *DRAE* el coloquial *polvos de la madre Celestina* como «frase popular, para burlarse de los polvos que los charlatanes suelen traer, atribuyéndoles maravillosas virtudes que no tienen». Su definición actual es el «modo secreto y maravilloso con que se hace algo». Dos reescritores decimonónicos de *La Celestina*, Juan Eugenio Hartzenbusch y Rafael del Castillo, utilizaron esta fórmula como título, respectivamente, de su comedia de magia (1840) y de su novela histórica (1862).

La Celestina de Tato reivindica su brujería como «madre de [su] ciencia» (29) y como prueba de libre pensamiento: «Solo las brujas hacemos nuestras leyes y nos pertenecemos a nosotras mismas. Nos persiguen, nos fuerzan, nos queman, pero nuestra magia siempre es más fuerte. Nuestra magia es pensar. Y no pertenecer a nadie» (20). La magia celestinesca se asocia así con la autonomía del personaje y su rechazo del control ajeno.

Al contrario de lo que ocurría en *La Celestina* primigenia, el conjuro a Plutón, pronunciado por la Celestina rojana en el tercer acto y que, como vimos, constituye un ingrediente imprescindible de la celestinesca contemporánea, aparece al final en la reescritura de Tato. A lo largo de *Ojos de agua*, el personaje de Celestina cuenta su historia pasada a un público de monjas no representado en el escenario. Es de notar que los espectadores reales de la obra teatral tienden a identificarse con este destinatario invisible al que se dirige la alcahueta. Para llevar a cabo su narración, Celestina utiliza de forma regular su viejo diario del que lee algunos fragmentos en voz alta. Este diario resulta ser el propio texto de *La Celestina*, así puesto en abismo por su reescritura:

> Os voy a leer lo que pasó hace tres años. Lo tengo todo escrito aquí. Es mi diario. ¿Oís cómo cruje el papel? ¡Aún huele a mi antigua casa! En estas páginas fui anotando cuanto sucedió y cuanto se dijo en aquellos días terribles pero alegres. Por eso titulé a mi diario: *Tragicomedia de Calisto y Melibea, libro también llamado La Celestina*. Escuchad los mejores pasajes (13).

En el último acto de *Ojos de agua*, Celestina utiliza su famoso conjuro a Plutón para hechizar este libro suyo:

> Te conjuro, triste Plutón, señor de la profundidad infernal, capitán soberbio de los condenados ángeles, gobernador de los tormentos y atormentador de las pecadoras ánimas. Yo, Celestina, tu más conocida cliéntula, te conjuro por fuerza de estas bermejas letras, a que te envuelvas en este libro llamado *La Celestina*, hasta que los lectores queden enredados de tal manera que cuanto más lo lean, más se ablande su corazón lastimado de crudo y fuerte amor por Celestina. (*Al público.*) Ya queda mi libro a resguardo del tiempo y la censura, terminado y listo para la imprenta (25).

En esta reescritura del conjuro rojano del tercer acto, el hilado embrujado es reemplazado por el propio texto de *La Celestina*. A su vez, éste se vuelve un mediador mágico entre Celestina y las generaciones futuras a quienes hechizará el libro. Celestina transfiere sus poderes mágicos a su libro para que venza los obstáculos del tiempo y de la censura. Tenemos aquí una explicación en clave fantástica de la ausencia de ataque inquisitorial durante el primer siglo de existencia de *La Celestina*.[18] La alcahueta pronostica también la fama e inmortalidad de su texto que acecha a la *philocaptio* de los lectores llevada a cabo por el mismo libro:

18. Sobre el impacto de la Inquisición sobre la historia editorial de *La Celestina*, véase Gagliardi (2007).

> Unos dirán que es novela, otros dirán que es teatro, pero nadie sabrá que en verdad es un hechizo que ata la voluntad de los lectores a la madeja de mi memoria. Cambiaré mil veces de idioma, mil actrices me darán su rostro, mil bocas repetirán estas letras rojas, letras bermejas, gota a gota cayendo mi tinta de sangre en el conjuro final (25).

Ojos de agua, Álvaro Tato
Fotografía de Daniel Alonso,
Madrid, 2015. Emilia Yagüe Producciones

Antes de morirse, Celestina encomienda este libro, su legado, a las monjas:

> Solo podré escapar si estas hojas llegan a la imprenta. Llevadlas a la Universidad. Decid que su autor es Rojas, Fernando de Rojas, como rojas son estas letras, gota a gota cayendo mi tinta de sangre en el conjuro final. ¡Venid contra mí, siglos, que aquí os hago frente! [...] Cuando me echéis de menos, leedme. Leed *La Celestina*. Allí os espero, entre mis páginas; allí siempre nos volveremos a encontrar (28-29).

Ojos de agua, Álvaro Tato
Fotografía de Daniel Alonso,
Madrid, 2015. Emilia Yagüe Producciones

La hechicera vence de forma anticipada su misma muerte, gracias a esta publicación que no solo la salvará del olvido, sino que le permitirá hacerse objeto de fascinación. La dimensión mágica asociada al libro mediante el conjuro celestinesco del tercer acto asegura de este modo una mediación entre texto literario y lector, generando una reflexión sobre la perennidad de *La Celestina* y sobre la frontera entre lectura y escritura. A través de su texto embrujado, el personaje de Celestina construye a su destinatario y su modo de recepción. La alcahueta llega incluso a confundirse con el libro del mismo nombre. El carácter protagonista de este libro, diario de Celestina, aparece en el mismo cartel utilizado para anunciar la puesta en escena de este texto: tanto la alcahueta como su diario son cabezas de cartel.

4. Conclusiones

Además de constituir una de las escenas de *La Celestina* más comentadas por la crítica, el conjuro celestinesco representa un pasaje obligado para muchas reescrituras contemporáneas. Aunque las formas y funciones de este conjuro «a Plutón» son múltiples en las recreaciones literarias de *La Celestina*, el panorama trazado en el presente estudio permite evidenciar sus señas más destacadas. Así, este tópico del mundo celestinesco se vincula ante todo con la figura de la alcahueta. Las reescrituras contemporáneas que omiten al personaje de la alcahueta, o le restan protagonismo para centrarse en la pareja de amantes, suelen también desentenderse de la magia y de su papel mediador en la trama.[19] Ahora bien, son pocas las obras celestinescas que prescinden de la alcahueta: para los reescritores contemporáneos, reescribir *La Celestina* consiste sobre todo en reescribir a la figura de Celestina. Además, vimos que la magia de la alcahueta también podía transferirse del personaje Celestina al texto *Celestina*. Esta fusión entre protagonista epónima y texto no carece de interés ya que al reorientar el conjuro añade a la reescritura una importante dimensión metaliteraria. Con su obra dramática *Ojos de agua*, Álvaro Tato asocia de esta forma el conjuro al libro celestinesco para producir una reflexión sobre la perennidad de los clásicos y el efecto que la lectura puede tener en el lector. Otras veces, la reescritura del conjuro permite también reescribir el personaje de Celestina: la de Toro-Garland resulta ser una versión paródica y grandilocuente de la alcahueta rojana, mientras que la protagonista de García Jambrina se humaniza al ser burlada mediante su propio conjuro.

Este repaso de algunos de los procedimientos que han utilizado los autores contemporáneos para recrear la invocación diabólica de Celestina esclarece además la relación que suelen mantener las reescrituras con las interpretaciones críticas y académicas que se han aplicado al texto rojano. El texto de Azorín es quizá el ejemplo más claro de este fenómeno. Este diálogo de las recreaciones ficticias con la crítica se puede explicar de distintas maneras. Primero, muchos de los reescritores de *La Celestina* combinan su quehacer de novelista o dramaturgo con una actividad de investigador literario y/o de profesor de literatura[20]. Estas actividades permiten obviamente que los reescritores estén al tanto de los avances de los estudios dedicados a *La Celestina*. Luego, a la hora de percibir el sentido y la relevancia del conjuro diabólico en el ámbito celestinesco, es también posible que la adecuación entre los rumbos de la crítica y los de la reescritura radique en la propia práctica de la reescritura:

19. Es el caso, por ejemplo, de las reescrituras poéticas de *La Celestina* (Joaquín Benito de Lucas, 2006 [1983] ; Jorge Guillén, 1982 [1951] ; Manuel Mantero, 1975), que enfocan la pasión de Calisto y Melibea y solo otorgan a la alcahueta un papel anexo.

20. Es el caso de Luis García Jambrina (profesor e investigador en la Universidad de Salamanca) y de Fernando de Toro-Garland (docente en varias instituciones de Chile y Estados Unidos, que además publicó diversos trabajos de investigación dedicados a *La Celestina*). Por su parte, como buen representante de la generación del 98, Azorín dedicó gran parte de su actividad ensayística a la crítica literaria. En fin, filólogo de la Complutense de Madrid, Álvaro Tato es, además, un dramaturgo aficionado a la intertextualidad documentada, como se puede observar en sus textos *El alcade de Zalamea* (2015), *En un lugar del Quijote* (2013) o *Cervantina* (2015), producciones de Ron Lalá y la Compañía Nacional de Teatro Clásico.

texto en segundo grado, el hipertexto ya implica cierta dimensión metatextual que bien puede entroncar con las polémicas suscitadas por su hipotexto en trabajos académicos. Lo señala Genette cuando advierte la porosidad de sus categorías transtextuales: «l'hypertexte lui aussi a souvent valeur de commentaire» (1982: 17). En cuanto testimonios transhistóricos de la recepción de nuestros clásicos medievales, las reescrituras contemporáneas —y no solo las adaptaciones—constituyen fuentes de información sumamente ricas sobre los textos originales y sobre el mismo proceso de la lectura. Al seleccionar ciertos materiales de su modelo y al transformarlos, como en el caso del conjuro celestinesco, en verdaderos tópicos, las reescrituras invitan en efecto a releer nuestro patrimonio literario medieval, a buscarle otros sentidos y ejes de comprensión suplementarios. Si el examen de la Celestina tardomedieval nos permite evidenciar los juegos y desafíos de las Celestinas contemporáneas, éstas, a su vez, también son susceptibles de arrojar nuevas luces sobre aquélla.

Bibliografía

Bibliografía primaria

Azorín (1913), «Dejemos al diablo…», en *Los valores literarios*, Madrid-Buenos Aires, Renacimiento, pp. 111-116.

Azorín (2013), «Las nubes», en *Castilla*, Madrid, Alianza, pp. 94-99 [1ª ed. 1912].

Benito de Lucas, Joaquín (2006), *Antinomia (1975-1981)*, Madrid, Ediciones La Palma, col. «Retorno» [1ª ed. 1983].

García Jambrina, Luis (2008), *El manuscrito de piedra*, Madrid, Santillana, col. «Punto de lectura».

García Jambrina, Luis (2012), *Una noche en la picota*, tapuscrito inédito.

Guillén, Jorge (1982), *Huerto de Melibea*, La Habana, Editorial Arte y Literatura.

Mantero, Manuel (1975), *Ya quiere amanecer*, Madrid, Colección Dulcinea.

Martín Recuerda, José (1981), *Las conversiones*, ed. Antonio Morales, Murcia, Godoy.

Mosquera, Marta (1995), *Manifiesto de Celestina*, Caracas, Miguel Ángel García.

Rojas, Fernando de (2011), *La Celestina. Tragicomedia de Calisto y Melibea*, eds. Francisco J. Lobera, Guillermo Serés, Paloma Díaz-Mas, Carlos Mota, Iñigo Ruiz Arzalluz y Francisco Rico, Madrid, Galaxia Gutenberg-Círculo de Lectores, col. «Biblioteca clásica de la Real Academia Española».

Sastre, Alfonso (1990), *Tragedia fantástica de la gitana Celestina o historia de amooor y magia con algunas citas de la famosa tragicomedia de Calisto y Melibea*, ed. Mariano de Paco, Madrid, Cátedra, col. «Letras Hispánicas» [1ª ed. 1978].

Tato, Álvaro (2014), *Ojos de agua. Monólogo basado en* La Celestina *de Fernando de Rojas*, tapuscrito inédito.

Toro-Garland, Fernando de (1973), *Razón y pasión de enamorados. Tragicomedia celestinesca en tres actos*, Madrid, Escelicer.

Yáñez, Agustín (1946), «Melibea o la Revelación», en *Melibea, Isolda y Alda en tierras cálidas*, Buenos Aires – México, Espasa-Calpe, col. «Austral», pp. 11-53.

Bibliografía secundaria

Baltanás, Enrique (2005), «El matrimonio imposible de Calisto y Melibea (notas a un enigma)», en *Dejar hablar a los textos. Homenaje a Francisco Márquez Villanueva*, ed. Pedro M. Piñero Ramírez, Sevilla, Universidad de Sevilla, pp. 281-308.

Bastianes, María (2015), *La Celestina en escena (1909-2012)*, tesis doctoral inédita dirigida por Francisco Huerta Calvo y José Julio Vélez-Sainz, Universidad Complutense de Madrid.

Becker-Cantarino, Bärbel (1977), «*La Celestina* en Alemania: El *Pornoboscodidascalus* (1624) de Kaspar Barth», en *La Celestina y su contorno social. Actas del I Congreso Internacional sobre La Celestina*, ed. Manuel Criado de Val, Barcelona, Borrás, pp. 377-382.

Bergamín, José (1952), *Rojas, Mensajero del Infierno. Releyendo la Celestina*, Montevideo, Universidad de la República.

Bonilla y San Martín, Alfonso (1906), «Antecedentes del tipo celestinesco

en la literatura clásica», *Revue Hispanique*, XV, pp. 372-386.

Botta, Patrizia (1994), «La magia en *La Celestina*», *Dicenda*, 12, pp. 37-67.

Castro, Américo (1965), *La Celestina como contienda literaria (castas y casticismos)*, Madrid, Revista de Occidente.

Cátedra, Pedro M. (1989), «Capítulo IV: Amor y magia», en *Amor y pedagogía en la España medieval. Estudios de doctrina amorosa y práctica literaria*, Salamanca, Universidad de Salamanca, pp. 85-112.

Edwards, Jorge (1997), «*La Celestina*: un Fausto con faldas», en *El whisky de los poetas*, Madrid, Alfaguara, pp. 219-222 [1ª ed. 1994].

François, Jéromine (2015), «*La Celestina* como hipotexto generador de rupturas narrativas en la literatura hispánica actual: el caso de *Manifiesto de Celestina* (1995) de Marta Mosquera», *Lejana. Revista Crítica de Narrativa Breve*, 8.

François, Jéromine (2016a), «Contar el paratexto: recreación ficticia de la génesis de *La Celestina* en *Melibea no quiere ser mujer* (1991) de Juan Carlos Arce y *El manuscrito de piedra* (2008) de Luis García Jambrina», en *El legado hispánico: manifestaciones culturales y sus protagonistas*, eds. Abel Lobato Fernández, Esperanza de los Reyes Aguilar, Irene Pereira García y Cristina García González, León, Universidad de León, vol. 2, pp. 87-104.

François, Jéromine (2016b), «*La Celestina* interroga el código teatral: *Tragedia fantástica de la gitana Celestina* de Alfonso Sastre», *Revista de Literatura*, vol. LXXVIII, nº156, pp. 525-541.

François, Jéromine (2017a), «Antes del "monstruo" de Rojas: *Las conversiones* de José Martín Recuerda», en *Una llama que no cesa. Nuevas líneas de investigación en Filología Hispánica*, eds. Patricica Barrera Velasco *et alii*, Madrid, Sial Pigmalión, pp. 63-80.

François, Jéromine (en prensa): *La Celestina, un mito literario contemporáneo*, Madrid-Frankfurt, Iberoamericana-Vervuert.

Gagliardi, Donatella (2007), «*La Celestina* en el Índice: argumentos de una censura», *Celestinesca*, 31, pp. 59-84.

García Soormally, Mina (2011), *Magia, hechicería y brujería entre La Celestina y Cervantes*, Sevilla, Renacimiento.

Genette, Gérard (1982), *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil.

Gerli, E. Michael (2011), «"Agora que voy sola": Celestina, Magic and the Disenchanted World», *eHumanista*, XIX, pp. 157-171.

Gimber, Arno (1995), «Rojas' *Celestina* und Goethes *Faust*: Hypertext und Intertext bei Alfonso Sastre», en *Deutsch-Spanische Literatur und Kulturbeziehungen. Rezepionsgeschichte / Relaciones hispano-alemanas en la literatura y la cultura. Historia de la recepción*, eds. M. Raders y M. L. Schilling, Madrid, Del Orto, pp. 267-277.

Laza Palacios, Modesto (1958), *El laboratorio de Celestina*, Málaga, Fundación Unicaja.

Lida de Malkiel, María Rosa (1970), *La originalidad artística de La Celestina*, Buenos Aires, Eudeba [1ª ed. 1962].

Maeztu, Ramiro de (1981), *Don Quijote, Don Juan y La Celestina. Ensayos en simpatía*, Madrid, Espasa-Calpe, col. «Austral» [1ª ed. 1926].

Maravall, José Antonio (1986), *El mundo social de La Celestina*, Madrid,

Gredos, col. «Biblioteca Románica Hispánica» [1ª ed. 1964].

Menéndez Pelayo, Marcelino (1943), «*La Celestina*», en *Orígenes de la novela III*, en *Obras completas*, Santander, Aldus, col. «Consejo superior de Investigaciones científicas», tomo XV, pp. 219-458 [1ª ed. 1910].

Mérida Jiménez, Rafael M. (1994), «Elogio y vituperio de la mujer medieval: hada, hechicera y puta», en *Actas del IX Simposio de la sociedad española de literatura general y comparada*, ed. Túa Blesa, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, tomo I, pp. 269-276.

Padilla Carmona, Carlos (2017), «Precedentes clásicos del conjuro del acto tercero de *La Celestina*», *eHumanista*, 36, pp. 231-240.

Pérez de León, Vicente (2011), «La excepcionalidad de la magia de los vínculos y el desafío de las clases sociales en *La Celestina*», *Dicenda*, 29, pp. 265-287.

Rico, Francisco (1975), «Brujería y literatura», en *Brujología*, Madrid, Seminarios y Ediciones, pp. 97-117.

Russell, Peter (1963), «La magia como tema integral de la *Tragicomedia de Calisto y Melibea*», en *Studia Philologica. Homenaje a Dámaso Alonso*, Madrid, Gredos, pp. 337-354.

Saint-Gelais, Richard (2011), *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil.

Salus, Carol (2015), *Picasso and Celestina: The Artist's Vision of the Procuress*, Newark, Juan de la Cuesta.

Santana, Mario (1988), *La Celestina en el teatro español del siglo XX: Interpretaciones dramáticas de una tradición*, tesina dirigida por Joseph T. Snow, University of Georgia.

Sanz Hermida, Jacobo (1994), «"Una vieja barburda que se dice Celestina": Notas acerca de la primera caracterización de Celestina», *Celestinesca*, XVIII.1, pp. 17-34.

Severin, Dorothy (1993), «Celestina and the Magical Empowerment of Women», *Celestinesca*, 17.2, pp. 9-28.

Snow, Joseph T. (1997), «Un texto dramático no cerrado: Notas sobre la *Tragicomedia* en el Siglo XX», en *Cinco siglos de Celestina: aportaciones interpretativas*, eds. Rafael Beltrán y José Luis Canet, Valencia, Universitat de València, pp. 199-208.

Snow, Joseph T. (2001), «Alisa, Melibea, Celestina y la magia», en *Estudios sobre La Celestina*, ed. Santiago López-Ríos, Madrid, Gredos, col. «Clásicos y críticos», pp. 312-324.

Toro-Garland, Fernando (1964), «Celestina, hechicera clásica y tradicional», *Cuadernos hispanoamericanos*, 60, pp. 438-445.

Valdés, Juan de (1969), *Diálogo de la lengua*, ed. Juan M. Lope Blanch, Madrid, Castalia.

Vázquez Medel, Manuel Ángel (2001), «*La Celestina*, de la literatura al cine», en *Celestina: recepción y herencia de un mito literario*, ed. Gregorio Torres Nebrera, Cáceres, Universidad de Extremadura, pp. 125-141.

Vian Herrero, Ana (1990), «El pensamiento mágico en *Celestina*, 'instrumento de lid o contienda'», *Celestinesca*, 14.2, pp. 41-91.

François, Jéromine, «"Conjúrote, triste Plutón...": reescrituras contemporáneas de la hechicería de Celestina», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 79-100.

Resumen

Este trabajo ofrece un estudio comparativo del tratamiento que las reescrituras contemporáneas de *La Celestina* otorgan al conjuro diábolico pronunciado por la alcahueta en el acto III. En el texto atribuido a Fernando de Rojas, este conjuro es fundamental en la caracterización hechiceril de Celestina. No obstante, esta escena ha hecho correr mucha tinta entre los celestinistas que, o bien interpretan el conjuro como un hito esencial de la trama de la *Tragicomedia de Calisto y Melibea*, o bien consideran que su función es ornamental y meramente pintoresca. Desde el siglo XX, en sintonía con estos debates críticos, las reescrituras celestinescas hispánicas han transformado el conjuro a Plutón en un verdadero tópico. El presente estudio examina los diferentes procedimientos de resemantización de este conjuro llevados a cabo por una transposición espacio-temporal (la de Fernando de Toro-Garland), una interpolación (la de Azorín) y algunas continuaciones (las de Luis García Jambrina y Álvaro Tato) basadas en la trama de *La Celestina*.

Palabras clave

La Celestina
Reescritura
Conjuro
Hechicería

Abstract

This paper provides a comparative study of the treatment that the contemporary rewriting of *La Celestina* gives to the devilish spell pronounced by the go-between in the 3rd act. In the text attributed to Fernando de Rojas, this spell is essential regarding Celestina's witching characterization. Nonetheless, this scene has been much written about by the Celestinistas who, either interpret the spell as a crucial milestone within the plot of the *Tragicomedia of Calisto and Melibea*, or consider its function secondary and merely picturesque. Since the 20th century, in agreement with these critical debates, Hispanic celestinesque rewritings have transformed the spell to Pluto into a real

KeyWords

La Celestina
Rewriting
Spell
Witchcraft

subject. The present study analyses the different methods of resemantisation of this spell carried throught a time-space transposition (the one of Fernando de Toro-Garland), an interpolation (the one of Azorín), and some sequels (those of Luis García Jambrina and Álvaro Tato) based on the plot of *La Celestina*.

Storyca

Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: *Baldur's Gate* e *Inquisitor*

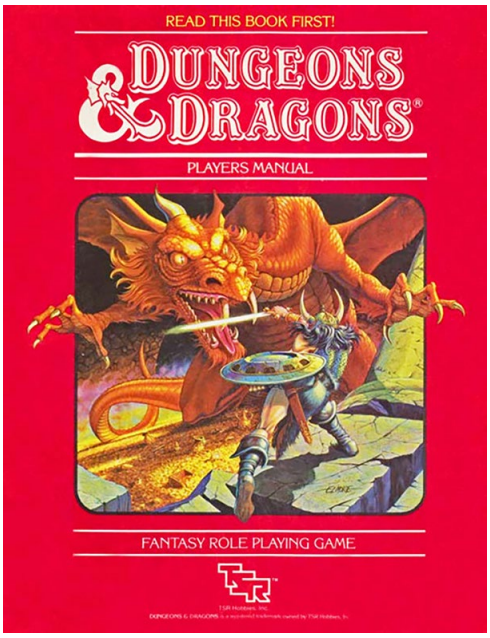
Francisco J. López Arias
Universidad de Tallin

1. Introducción

Una de las obsesiones del que fue uno de los grandes teóricos literarios del siglo XX, Mijail Bajtín, era el carnaval y lo carnavalesco. En su análisis de los escritos de este polémico literato, Tzvetan Todorov (1984) definió la concepción bajtiniana del carnaval como «la expresión más pura de la cultura popular cómica» (79), que se caracteriza por «una concepción de la vida material y corpórea; desprecio y descrédito y, por lo tanto, parodia; ambivalencia: confusión de la muerte con el renacer, la relación necesaria con el tiempo y con lo apropiado» (79, traducciones mías). Además, Todorov menciona explícitamente que, si hay un periodo en el que esas características se pueden observar, ese es la Edad Media.

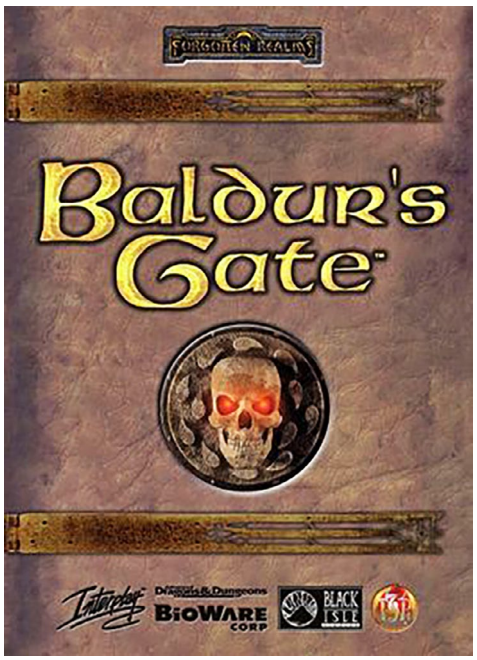
Ninguna sociedad es ajena a las obsesiones colectivas. Durante la segunda mitad del siglo XX, una de las obsesiones colectivas de las sociedades del primer mundo, casi rayando en la histeria, fueron los juegos de rol (en

inglés, *role-playing game* o RPG). Con la publicación en 1974 de *Dungeons & Dragons* por Gary Gygax y Dave Arneson se dio el pistoletazo de salida a un género que, si bien fue imparable en su conquista del *mainstream* ayudado por su casi inmediato salto a ordenador y luego a las consolas (*computer role-playing game* o CRPG), no estuvo exento de polémica, especialmente desde ciertos sectores conservadores y religiosos. Este género es fecundo en historias fuertemente inspiradas en la Edad Media, la mayor parte de las veces incorporando también elementos fantásticos, y además cumpliendo punto por punto con las características básicas de la concepción bajtiniana del carnaval. Si Bajtín hubiera vivido lo suficiente para ver *Dungeons & Dragons* y la revolución que este juego supuso, no hubiera escrito *Rabelais and His World*, hubiera escrito *Gygax, Armeson, and Their World*.



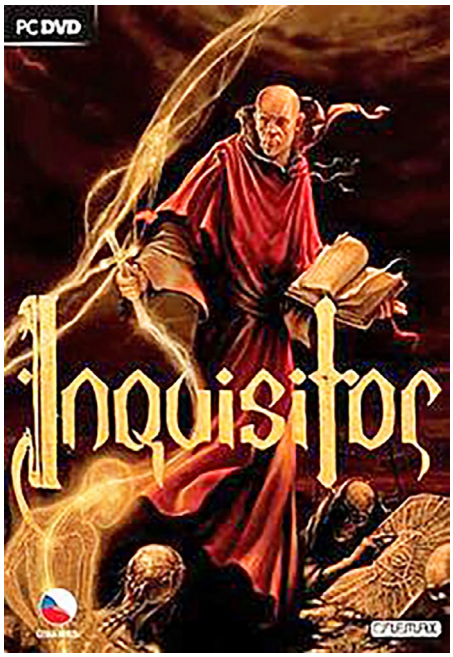
Dungeons & Dragons
Gary Gygax y Dave Arneson

Por otro lado, en diseño de videojuegos, si hay una mecánica que se pueda considerar que tenga estatus de universal, esa es la mecánica de la salud. No hace falta estar muy familiarizado con un determinado juego en concreto para saber que, si en pantalla aparecen una barra de vida o un contador de HPs, estos van a ser determinantes para la supervivencia de tu personaje. Es una mecánica que todo jugador tiene interiorizada. Sin embargo, debido a sus características intrínsecas, el género en el que esta mecánica es más importante probablemente sean los RPG. Tal y como mencionan McGuire y Jenkins, «la característica central de un RPG es la construcción del personaje» (219, traducción mía), y por tanto la mecánica de salud presenta un contrapunto que obliga al jugador a mantener un equilibrio entre velocidades de desarrollo del personaje y de desarrollo de la historia. Llama la atención que en la mayoría de los RPG's y CRPG's medievales, la principal clase encargada de la sanación de los cuerpos y evitadores de la muerte de los otros personajes no sea un doctor, sino una clase relacionada con la religión (sacerdote, clérigo, etc.), en contraposición al papel que asumen en la vida real como sanadores de almas y facilitadores de la muerte, cumpliéndose así una de las características de la ambivalencia en lo carnavalesco: la confusión entre la muerte y el renacer.



Baldur's Gate

Dadas estas consideraciones, merece la pena entrar en profundidad en la relación que hay entre la mecánica de salud, la religión y lo carnavalesco en los CRPG de corte medieval. Para ello, es necesario primero exponer ciertas nociones teóricas e histórico-contextuales respecto al género y a las mecánicas de salud, para después analizar, desde una óptica bajtiniana, un clásico del género como es *Baldur's Gate* (1998), y un juego independiente, que si bien es bastante oscuro, probablemente sea una de las instancias más representativas de esa relación: *Inquisitor* (2009).



Inquisitor

2. El desarrollo del CRPG

Definir lo que es un juego de rol no es tarea baladí. Para Sarah Lynne Bowman (2010), un juego de rol tiene que contar con tres elementos diferenciados: establecer un sentido de comunidad a través de la narración ritualizada y compartida de una historia; contener un sistema de juego que funcione como marco para la creación de escenarios específicos y para la resolución de problemas en ellos; y permitir la alteración del sistema primario de identidad del jugador para desarrollar un yo alternativo (11).

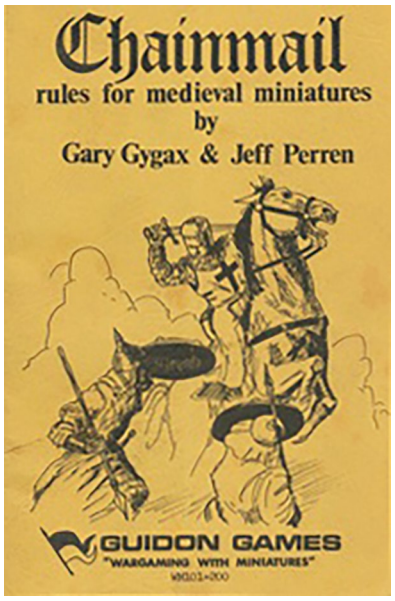
En 1974, el primer juego que engloba estas tres características, y por tanto el que da comienzo a la historia del RPG moderno aparece cuando, en un pequeño pueblo de Wisconsin, se lanza al mercado la primera edición de un juego de mesa titulado *Dungeons & Dragons* (D&D), obra de Gary Gygax y de Dave Arneson. Aunque rodeado de polémica y de constantes ataques desde grandes sectores del conservadurismo estadounidense, el juego consiguió, primero, hacerse un hueco entre ciertos nichos especializados en *wargaming*, y luego, saltar al *mainstream* del país de las barras y estrellas, y de ahí, al de todo el mundo. La base del éxito de *D&D* radicó en una combinación muy equilibrada de elementos extraídos de nuevos *hobbies* que ya estaban empezando a despuntar entre las generaciones más jóvenes, que iban desde el teatro improvisacional, el *wargaming*, o el gusto por el género fantástico, unida a la introducción de elementos de diseño completamente novedosos en el mundo de los juegos, como las razas, las clases, los puntos de experiencia o el nivel de personaje. Una de las innovaciones que llevaron a semejante éxito fue, en concreto, el uso de los puntos de salud como mecánica clave. Jon Peterson, en su *Playing at the World*, asegura que los «puntos de salud introducen incerteza y varianza [...] En *Dungeons & Dragons*, incluso cuando las posibilidades de recibir un ataque son casi absolutas, el dado de daño

añade otro potencial mecanismo de supervivencia a través de la resistencia física, otra manera de prevenir la muerte e incrementar el drama del combate» (X, traducción mía).

Aun siendo así, la mecánica de los puntos de salud no fue una invención de Arneson y Gygax. Arneson relata en una entrevista que cuando estaba creando el *wargame Chainmail* (1971), un juego en el que o el jugador mata al monstruo o el monstruo lo mata a él, no tardó en darse cuenta de que

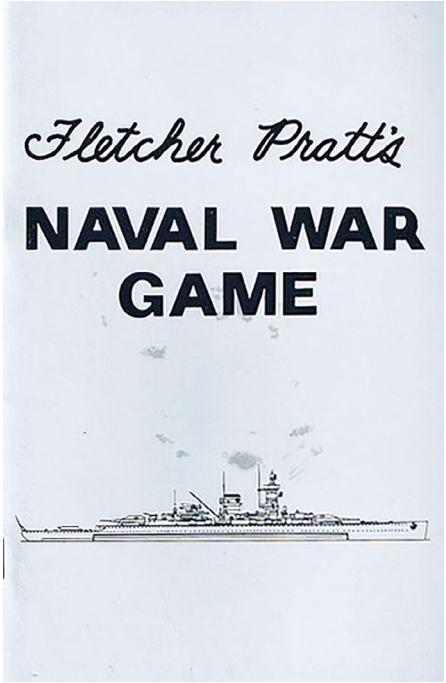
> los jugadores creaban vínculos con sus personajes, y querían algo más detallado de lo que ofrecía *Chainmail*. [...] Adapté las reglas de un juego sobre la Guerra Civil Americana que había creado previamente, *Ironclad,* que tenía clases de armaduras y puntos de salud. Significaba que los jugadores tenían puntos de salud de los que llevar la cuenta, porque solo tenían que llevar cuentas de pequeños registros detallados de un personaje y no tenían que intentar llevarlos para un ejército entero. No les importaba si podían matar a un monstruo de un golpe, pero no querían que el monstruo los matara a ellos de un golpe (Rausch 2004, traducción mía).

Por tanto, vemos que el predecesor del uso de los puntos de salud en el juego de rol es el *wargame*, descendiente directo del ajedrez a través de los *kriegspiels* usados para el entrenamiento de oficiales del ejército prusiano en el siglo XIX, y que a principios del siglo XX se extendieron a muchos de los ejércitos de las grandes potencias. Durante el periodo de entreguerras, y dándose cuenta de que un único impacto de proyectil generalmente no era suficiente para hundir un navío, la Marina de Estados Unidos experimentó con el uso de puntos de salud en sus *wargames*, asignando una cantidad determinada de puntos a cada clase de navíos (Zimm, 2009). En 1940, el historiador y escritor de ciencia ficción Fletcher Pratt publicó su *Naval Wargame*, el primer *wargame* comercial que incluía los puntos de salud para los navíos y que lo convertiría casi en un estándar del género, y del cual, una «versión ligeramente modificada» (Bothwell 9, traducción mía) sería adoptada por el Colegio de Guerra Naval americano en 1943. Teniendo en cuenta el trabajo previo de Arneson y Gygax en el campo de los *wargames*, no puede resultar extraño que recurrieran a ciertos elementos de diseño, como los puntos de salud, a la hora de crear su obra cumbre, *D&D*. Y si hay puntos de salud, y teniendo en cuenta su filosofía de diseño, que primaba la supervivencia del jugador, debe de haber una manera de curarlos. Por tanto, introdujeron la clase de personaje clérigo, especializado en sanación de personajes, y que fue volviéndose más complejo en sus características con el transcurrir de las ediciones.

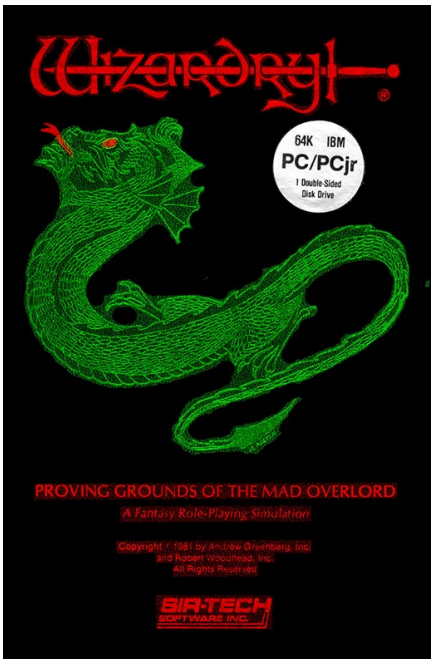


Chainmail, Gary Gygax y Jeff Perren

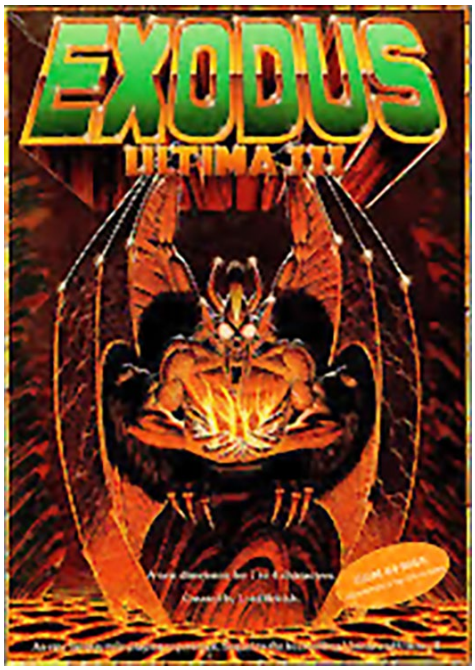
Visto el éxito que Arneson y Gygax cosecharon, no tardaron en aparecer adaptaciones para ordenador. Ya en 1975, las primera adaptaciones no oficiales comenzaron a aparecer en Estados Unidos, normalmente programadas por estudiantes universitarios con acceso a *mainframes*. Sin embargo, no sería hasta principios de los 1980, con el lanzamiento de *Wizardry* (1981) y especialmente de *Ultima III* (1983) para el sistema Apple II y aun fuertemente influenciados por *D&D*, que, a través de una fuerte capacidad de experimentación pero encajonados por las bajas capacidades tecnológicas de los equipos de la época, se ponen los cimientos del CRPG y se empieza a establecerlo como un género comercial viable.



Naval Wargame, Fletcher Pratt



Wizardry



Ultima III

En 1983, con la crisis de los videojuegos provocada por la saturación del mercado de consolas y que casi lleva a la desaparición a la industria, el desarrollo de CPRG se paraliza casi por completo. Sin embargo, en 1985 y una vez superada la crisis tras una reorganización orgánica del sector, el género entra en lo que Matt Barton (2008), historiador especializado en videojuegos, define como la Edad de Oro del CRPG, que dura hasta 1995. En ella, el género ya había salido de los nichos más próximos a los jugadores de *D&D* y

entrado en el imaginario popular, y, además, las innovaciones tecnológicas introducidas por el lanzamiento del IBM PC y sus sucesores permitieron una experimentación aún mayor y un desvío de los modelos establecidos por *Ultima* y *Wizardry,* incluso dentro de esas propias sagas. Títulos como *Ultima IV* (1985), *Might & Magic* (1986), la serie Gold Box de la desarrolladora SSI, o *Wasteland* (1988), y la primera adaptación de uno de los predecesores temáticos más inmediatos del género, *The Lord of The Rings* (1985), si bien todos basados en un ambiente medieval fantástico, establecieron diferentes aproximaciones temáticas y conceptuales al género que todavía impactan el diseño de los CRPG's actuales.

Es en esta época también cuando, aprovechando la popularidad del género y el lanzamiento de sus poderosas nuevas consolas, las compañías japonesas SEGA y Nintendo empiezan a publicar juegos de rol, provocando así la primera división en un género, hasta ahora, casi monolítico. La SEGA MegaDrive, y, especialmente, la Super Famicom (Super Nintendo en Europa) empezaban a recibir títulos como *The Legend of Zelda* (1986), *Final Fantasy* (1987), *Dragon Quest* (1985), *Secret of Mana* (1993) o *Phantasy Star* (1987). Aunque todos los elementos clásicos del CRPG estaban presentes en los títulos japoneses, Barton anota que estos eran más tácticos y lineales, y que sacrificaban el efecto del jugador en la narrativa, lo que permitía un desarrollo de personajes y de estructura narrativa mucho más complejo, amén de cambios estéticos notables adaptados a los gustos del público del país del Sol Naciente (208). A partir de ahí, empezó la distinción entre juegos de rol japoneses (*japanese role-playing games*, JRPG) y juegos de rol occidentales (*western role-playing games*, WRPG). Hoy en día esta distinción se ha difuminado ligeramente, si bien ha caracterizado el género desde entonces.

En 1995, y siempre según Barton, las tres grandes desarrolladoras de CRPGs hasta el momento (SSI, Interplay, y Origin) empezaron a bajar la calidad de sus títulos a niveles insospechados, lo que provocó primero la indiferencia del jugador, después, su ira, y por último, el abandono de los juegos que publicaban y, por extensión, del género por completo debido a la desconfianza generada (271). Eso no quiere decir que no hubiera otras compañías llamadas a destronar a las tres grandes, y, a partir de 1997, el surgimiento de desarrolladoras como Bethesda, Blizzard, BioWare, y el renacimiento de Interplay trajeron títulos clásicos como *Diablo* (1997), *Fallout* (1997), el remake de *Neverwinter Nights* (2002), o *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996) o *Baldur's Gate* (1998). Esta época estuvo marcada por la introducción del 3D, y de la posibilidad de juego online, lo que provocó que el coste de producción aumentara (287). Los JPRG también siguieron ofreciendo una altísima calidad, siendo *Final Fantasy VII* (1997) y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) no solo los mejores exponentes de la época, sino, probablemente, de todo el subgénero, mientras que *Pokémon* (1996) demostraba su capacidad de atracción comercial.

Si esta época introdujo el juego online como complemento del juego de un jugador característico hasta el momento, a partir de 2004, el lanzamiento de *World of Warcraft* lo cambió todo, y llevo el género de cabeza a la era de Internet gracias a la popularización del juego de rol multijugador masivo

en línea (Massively Multiplayer Online Role Playing Game, MMORPG). Si bien no fue el primero en el género, pronto se convirtió en uno de los juegos más exitosos de la historia, y probablemente, junto con *Dungeons & Dragons*, el RPG que más impacto ha tenido en la cultura popular occidental. Barton cita la transición hacia el MMORPG, así como la ganancia de supremacía de las consolas sobre el ordenador, y el cambio de foco desde la predominancia narrativa hacia la acción como las tres características definitorias de la etapa actual del CRPG (366). Sin embargo, el MMORPG no ha sido capaz de eliminar por completo el CRPG clásico. Franquicias como *Fallout*, *Mass Effect*, *The Elder Scrolls* o *Monster Hunter* siguen demostrando la capacidad del CPRG de vender millones de copias sin reducir la calidad esperada por el público y crítica.

3. Lo carnavalesco y el CRPG

En la introducción al presente artículo, citábamos a Todorov (1984) en su explicación de las teorías bajtinianas del carnaval y lo carnavalesco. Sin embargo, hay que entender que la concepción bajtiniana del carnaval no es la concepción moderna, en la que hay participantes y observadores, sino más bien la concepción medieval del carnaval, en la que, durante el periodo de celebración, la ruptura de las estrictas normas sociales era consentida, y en la que todo el mundo participaba. Bajtín veía como la cumbre de la celebración la coronación y la «decoronación» del Rey del Carnaval, y señalaba el hecho de que no pueda existir una acción sin la otra, ni la otra sin la una, como el ejemplo perfecto de la ambivalencia permitida en estas celebraciones hacia estructuras sociales absolutas y permanentes, como es, en este caso, el poder. Bajo esta óptica, no es casualidad entonces que tanto *Baldur's Gate* como *Inquisitor* tengan como elemento central de sus historias la muerte y coronación de nuevos monarcas. Y es que, si bien Bajtín, por razones obvias, no tenía en mente el juego de rol en el transcurso del desarrollo de sus ideas sobre el Carnaval, el CRPG se ha revelado como una de las demostraciones modernas de ellas más completas que se puedan imaginar.

Para averiguar el porqué, es necesario disgregar la definición de Todorov y analizar cada uno de sus componentes. La primera característica citada por intelectual búlgaro-francés es que lo carnavalesco presenta «una concepción de la vida material y corpórea». En cualquier CRPG típico, la vida de los personajes no se mide por desarrollo espiritual o mental, se mide por los HPs, que representan la cantidad e intensidad de ataques que un personaje puede soportar en combate. Si el contador de HPs llega a cero, el personaje muere, y se termina la partida para el jugador. Por tanto, el cuerpo equivale a la vida. Incluso los mecanismos de recuperación de HP apuntan a esta concepción materialista. La más directa es el uso de ítems para curación, que implica el uso de un objeto físico (normalmente pociones o brebajes, pero también camas o tiendas de campaña) para sanar el cuerpo. Sin embargo, la que se podría considerar como la forma de curación más espiritual, o, al menos,

menos física, las magias o conjuros, suelen tener también una manifestación física en el mundo del juego, normalmente expresada como luces, chispas o diseños especiales. Estos elementos físicos son una consecuencia directa de los elementos básicos de diseño de videojuegos, ya que el jugador necesita tener cierta retroalimentación sobre las acciones escogidas para su personaje, así como sobre su aplicación y su efectividad, lo que los convierte en elementos intrínsecos al mundo físico del personaje.

La segunda característica es el «desprecio y descrédito y, por lo tanto, parodia». Desde la parodia de determinados aspectos del mundo real a través del diseño del mundo de la historia, hasta dogmas ideológicos y religiosos, cualquier elemento o concepto puede ser objeto de parodia en los CRPGs. Es más, por norma general, la parodia en los CRPGs no se restringe a un solo elemento, sino que es multidimensional. Por ejemplo, generalmente los RPGs de fantasía, como veremos con *Baldur's Gate*, suelen parodiar el sistema feudal y las concepciones religiosas, mientras que juegos como *Final Fantasy VIII* parodian los sistemas de servicio militar obligatorio y, a la vez, las historias románticas prevalentes en el manga y anime japonés. Sin embargo, si bien estas parodias sirven para criticar esos elementos, no siempre son humorísticas ni resultan en sátira.

La tercera y última característica es la «ambivalencia: confusión de la muerte con el renacer, la relación necesaria con el tiempo y con lo apropiado». Quizá esta sea la característica más obvia del videojuego en general, y del CRPG en particular, en lo que a lo carnavalesco se refiere. Si bien son ya escasos los videojuegos que nos despiden al acabar la partida de manera insatisfactoria con un gran Game Over en mitad de la pantalla, la muerte del personaje controlado por el jugador es, probablemente, el mecanismo más utilizado para señalar la derrota del jugador durante el juego. Y cada vez que el personaje muere, al jugador se le da la opción de hacerlo renacer, ya sea desde un punto de guardado, ya sea desde el comienzo del juego. Los CRPGs no son una excepción a esto. Por tanto, la máxima de Bajtín, «el nacimiento está preñado de muerte, la muerte, de un nuevo nacimiento» (182), es el mecanismo definitivo del videojuego, y, por extensión, del CRPG.

Si bien las características de lo carnavalesco aparecen reflejadas perfectamente también en el RPG, también hay una diferencia a tener en cuenta. Bajtín contemplaba lo carnavalesco como una lectura cómica, paródica, de, por encima de todo, las estructuras sociales que normalmente se consideran inamovibles e inalienables, como las estructuras de poder, las estructuras religiosas, y las normas sociales. Lo que no contemplaba es que esta parodia se llevara a cabo fuera del mundo en el que vivimos, del mundo real. Aquí es donde está la gran diferencia: los CRPGs suelen reflejar estas características, y parodiar estas estructuras no solo disfrazando al jugador de personaje en el juego, sino también disfrazando al mundo real dentro del mundo electrónico. Igual que el jugador se disfraza del clérigo o de ladrón en *Inquisitor*, la Península Ibérica se la época medieval se disfraza del Reino de Ultherst, y desde ese disfraz se lanza la parodia.

4.- *Inquisitor* (2009) y *Baldur's Gate* (1998)

La historia detrás del desarrollo de *Inquisitor* (2009) no está falta de tropiezos. Cinemax, una compañía independiente establecida en Praga, capital de la República Checa, comenzó el desarrollo del juego en 1999, con vistas a su publicación en 2002. Sin embargo, varios retrasos en la fecha de lanzamiento hicieron temer por su cancelación a más de uno, hasta que en 2009 fue publicado en lengua checa. La traducción al inglés tardaría tres años más, y la versión en castellano llegaría aún más tarde, gracias al esfuerzo de un grupo de fans que iniciaron la traducción de forma *amateur*, y a los que, tras contactar con la distribuidora, se les ofreció soporte oficial.

Tras la pertinente fase de creación del personaje, en el que se da la elección entre las clases paladín, sacerdote y ladrón, *Inquisitor* sumerge al jugador en su mundo con un video introductorio en la que se nos presenta una adaptación libre de una cita bíblica extraída del Apocalípsis (20:7), y atribuida a una profecía de San Ezequiel. Después, se explica que, en el año 1221, comenzaron una famina y una epidemia de peste negra que aniquilaron a gran parte de la población del ficcional reino feudal de Ultherst, cuyo mapa guarda algo más que un cierto parecido con el de la Península Ibérica. En 1223, el año en el que transcurre la acción, una lluvia de meteoritos arrasa con la mitad de los pueblos y de las ciudades del reino. El sufrimiento que todos estos sucesos conllevan se atribuye a brujas y herejes, así que la Inquisición arrecia sus esfuerzos y, en la mejor tradición de la Leyenda Negra, quema y ejecuta a un incontable número de personas. El video termina con la insinuación de que la Tierra se ha abierto en algún lugar del reino, y de que hay bestias infernales campando por él.

Es en esta situación en la que la historia comienza. Tras una *quest* que sirve como *sandbox* de práctica, entramos en la ciudad de Hillbrandt, donde el jugador, como parte del Santo Oficio, tiene que investigar el asesinato de un mercader local. Durante el curso de su investigación, el protagonista descubre la existencia de una secta satánica secreta en el seno de la Santa Madre Iglesia. Esta secta se convierte en el foco del juego, y, entre misión paralela y misión paralela, la indagación lleva al protagonista a otra ciudad del Reino, Glatzburg, donde es testigo de la invocación de un demonio, y finalmente a la capital, Alvaron. En esa ciudad, que está aún de luto por la muerte del Rey, el cometido del protagonista es encontrar al líder de la secta, que pretende ser coronado como nuevo rey y quien le da la elección de enrolarse en ella. El jugador puede elegir entre unirse o enfrentarse a ella, y según la decisión tomada, el jefe final será el Arcángel Gabriel o el Ángel Caído Azrael. Tras la victoria, el final también varía dependiendo de la elección tomada.

Una vez jugado el juego, es fácil comprender el porqué de la tardanza de las adaptaciones: *Inquisitor* es un RPG, que si bien está basado también en un sistema de juego muy parecido al de *Dungeons & Dragons*, es eminentemente narrativo, y la influencia de las aventuras conversacionales de los 80 y 90 es más que patente. *Inquisitor* presenta una tercera gran influencia de *El nombre de la*

rosa de Umberto Eco (1980), quedando así también emparentado de manera temática y en la acción con uno de los grandes videojuegos españoles, *La abadía del crimen* de OperaSoft (1987), aunque el vínculo entre ambos títulos probablemente sea casual.

Sin embargo, si bien en *El nombre de la Rosa* Eco no dejaba lugar a dudas de la relación de los personajes con la Iglesia Católica, en *Inquisitor* esa relación se deja implícita. Desde la imaginería hasta la jerarquía eclesiástica presente, pasando por los ritos y tradiciones, se apunta, implícitamente pero sin lugar a dudas, a la Iglesia Católica. No obstante, ninguno de los nombres utilizados en el juego especifican claramente ese vínculo. Por ejemplo, para referenciar a Jesucristo, la narración utiliza "el Primer Profeta", o para referirse a la Iglesia Católica, usa "Santa Madre Iglesia". Unido a la utilización de un mapa muy similar a la Península Ibérica como representación gráfica del reino de Ultherst, esto ayuda a los desarrolladores, y por ende al jugador, a introducir un pequeño nivel de abstracción que permite la introducción de elementos fantásticos en un videojuego pseudohistórico sin sacrificar ni la sensación de inmersión en su increíblemente complejo mundo, ni, lo que es más importante, la suspensión de la incredulidad del jugador al experimentarlo. Al mismo tiempo, desde el punto de vista literario, ese nivel de abstracción permite introducir el elemento paródico que Bajtín relacionaba con lo carnavalesco, y que en el caso de *Inquisitor* se basa en la crítica del papel de la Iglesia Católica como bastión moral de los feligreses a la vez que ejercía de centro de enriquecimiento individual para algunos de sus miembros.

Inquisitor no fue un gran juego en lo que a recepción comercial se refiere, si bien ha desarrollado un pequeño seguimiento y puede ser considerado como juego de culto. Hay dos grandes razones para ello. La primera, la tardanza en la traducción desde el checo al inglés y, por tanto, a otros idiomas. Y la segunda, su condición de juego de rol basado en *D&D,* pero publicado en un momento en el que el CRPG, y el mundo del videojuego en general, estaba huyendo de la complejidad excesiva en elementos y mecánicas de juego que provocaban un aumento en el coste del producción y desarrollo del juego. La de *Baldur's Gate* es otra historia. Tal y como vimos hace unas secciones, a mediados de los años 90, el prestigio del CRPG en el mundo occidental se encontraba por los suelos. Una de las principales culpables de la debacle de un género que, hasta poco tiempo atrás se encontraba en boga y vanguardia del mundo de los videojuegos no fue otra que Interplay, otrora una de las grandes desarrolladoras de CRPGs y que, durante esos años, se dedicó a lanzar títulos que no llegaban a cumplir con los estándares de calidad que los jugadores habituales esperaban. Para Interplay, la situación era desesperada. Al borde de la bancarrota, la compañía se vio obligada hacer radicales cambios estructurales y de personal, incluyendo una apresurada salida a bolsa. Sin embargo, no todo fueron malas noticias. Los lanzamientos de *Fallout* (1997) y, sobre todo, la adquisición de los derechos de distribución de *Baldur's Gate* (1998, programado por BioWare), dieron un respiro a la compañía. *Baldur's Gate*, en concreto, se convirtió en un más que inesperado éxito comercial

al que, en retrospectiva, se le acredita el hecho de haber salvado al WRPG como un género comercial viable (Lindbergh, 2018).

Baldur's Gate tiene lugar en el universo de *Forgotten Realms*, un escenario de campaña para *D&D*, originalmente creado por Ed Greenwood para uso personal. Tras la publicación de varios artículos detallando ciertos aspectos del universo de fantasía creado por Greenwood en revistas especializadas, TSR, la empresa dueña de *D&D*, publicó de manera oficial los primeros manuales de *Forgotten Realms* en 1987. El escenario no tardó mucho en convertirse el más importante y comercialmente exitoso de todos cuantos han sido publicados para *D&D*, hasta el punto de que muchas personas legas en el juego tienden a identificar ambos como la misma cosa.

En ese contexto, el jugador de *Baldur's Gate* comienza manejando a un personaje anónimo, que en la mejor tradición de *D&D* es completamente personalizable, y del que solo sabemos que ha sido criado por el mago Gorion. La historia comienza in medias res, cuando Gorion, temiendo por nuestra vida y sin ninguna explicación, nos conmina a escapar de la ciudad de Candlekeep. Esa misma noche, Gorion es asesinado en una emboscada con el objetivo de capturar al personaje del jugador, pero este consigue escapar. Con la capital del reino, Baldur's Gate, cerrada debido a ataques de forajidos y sin un lugar seguro al que ir, el personaje principal decide investigar la crisis que afecta a la producción de hierro del reino, que se ha vuelto endeble y de baja calidad. A través de sus investigaciones, el personaje principal va descubriendo una conspiración que, si bien al principio solo parece tener el objetivo de monopolizar el comercio de hierro, se revela mucho más profunda según la historia progresa: provocar una guerra entre Baldur's Gate y el vecino reino de Amn, permitiendo al líder de la conspiración, Sarevok, provocar una crisis de tal calado que le lleve a ser coronado Gran Duque de Baldur's Gate, tomando así el poder absoluto. La oposición del jugador será la única barrera entre Sarevok y el trono, siendo nuestra responsabilidad desarticular la conspiración y derrotarlo.

Desde el punto de vista del jugador, *Baldur's Gate* comienza con la creación del personaje, un proceso de que está tomado directamente de *Dungeons & Dragons*. Tras elegir la apariencia física y la raza del personaje, el juego nos pide elegir su clase de entre cuatro disponibles: luchador, mago, pícaro y sacerdote. Aunque todas las clases son interesantes, dados los propósitos de este artículo, nos vamos a centrar en la última de estas. La clase sacerdote, al igual que las otras tres, cuenta con varias subclases disponibles, y, en este caso, podremos elegir entre clérigo y druida en el *Baldur's Gate* original, a los que en la *Enhanced Edition* (2012) se le añadió el chamán. Hay dos características comunes a estas cuatro subclases, derivadas del agrupamiento dentro de la clase sacerdote: tienen importante restricciones en cuanto al equipo que pueden llevar, especialmente en lo referido a armamento y armaduras, y están enfocados hacia habilidades de curación.

No es casualidad que tanto *Baldur's Gate* como *Inquisitor*, bebiendo de *D&D*, usen profesiones religiosas como vehículos para la curación física de los personajes a través de una representación numérica, como son los Puntos

de Salud. Desde el punto de vista de lo carnavalesco, no deja de ser una subversión del orden tradicionalmente establecido para sacerdotes como sanadores del alma, como transmisores de un elemento intangible como es la paz del alma, trasladándolo así al plano físico desde el espiritual. Además, si las religiones tienen la cualidad de facilitadores de la muerte, en estos dos CRPGs los sacerdotes funcionan como ahuyentadores de esta, poseyendo el poder de resucitar personajes y así evitar el fin del juego.

5. Conclusión

A la vista está que el juego de rol es mucho más complejo y profundo de lo que podría parecer a simple vista. Si lo enfocamos desde la óptica bajtiniana de lo carnavalesco, y teniendo en cuenta el carácter subversivo de este, parodia por excelencia de las relaciones de poder en una sociedad, se entiende que cierta parte de la sociedad, la más adepta al poder subvertido, rechace el juego de rol e incluso luche activamente contra su diseminación. No es casualidad que los principales críticos cristianos del juego de rol le adjudiquen las etiquetas de «hereje» y «satánico», máxime cuando la sociedad estadounidense, lugar de origen del juego de rol, estaba bajo la influencia de lo que algunos historiadores definen como el cuarto gran despertar eligioso, con denominaciones cristianas, como la Convención Baptista Sureña, aumentando rápidamente su número de feligreses.

Sin embargo, todas esas críticas, muchas veces calificadas como realizadas desde el fundamentalismo religioso, no han evitado que el RPG haya entrado en el *mainstream*, y cada vez tenga una presencia más y más fuerte en la cultura popular. Al fin y al cabo, la comercialización capitalista del carnaval tradicional no provoca que las necesidades que dieron razón de ser a su origen desaparezcan, solo que se trasladen a otros ámbitos de actuación. Como hemos visto, los videojuegos, y en concreto el juego de rol, es uno de esos ámbitos. Su éxito comercial es ya innegable, hasta el punto de que, por ejemplo, Google ha elegido *Baldur's Gate 3* como uno de sus juegos estrella para el lanzamiento de su futura plataforma de videojuegos, Google Stadia, que está previsto para 2020. Nadie puede predecir el futuro, pero, desde luego, el del CRPG parece brillante.

Bibliografía

Bajtín, Mijail M. (2003), *Problemas de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica, México DF, México.

Barton, Matt (2008), *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*, Wellesley, A K Peters, Natick, Massachussets.

Bothwell, John Henry, «Foreword», *Fletcher Pratt's Naval Wargame: Wargaming with Model Ships 1900-1945*, ed. John Curry. Wargaming.co, 2011.

Bowman, Sarah Lynne (2010), *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland, Jefferson, Carolina del Norte.

Lindbergh, Ben (2018), «How 'Baldur's Gate' Saved the Computer RPG», *The Ringer*.

McGuire, Morgan y Odest Chadwicke Jenkins (2008), *Creating Games: Mechanics, Content, and Technology*. A K Peters/CRC Press, Boca Raton, Florida.

Peterson, Jon (2012), *Playing at the World*. Unreason Press, San Diego, California.

Rausch, Allen (2004), «Gary Gygax Interview – Part 1», *GameSpy*, 2004.

Todorov, Tzevetan (1984) *Mikhail Bakhtin: The Dialogical Principle*. University of Minnesota Press, Minneapolis.

Zimm, Alan D. «American Calculations of Battleline Strength 1941-2», *The Northern Mariner/le marin du nord*, XIX No. 3, (July 2009), 291-317.

López Arias, Francisco J., «Lo medieval, lo carnavalesco y la religión en el juego de rol: *Baldur's Gate* e *Inquisiton*», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 101-115.

Resumen

Los juegos de rol, especialmente en su forma de videojuego, están infranalizados desde una perspectiva académica. Este artículo pretende remediar ligeramente esa falta de atención, aportando, primero, una breve historia del desarrollo del videojuego de rol moderno, para, después, analizar el juego de rol desde una perspectiva bajtiniana, poniendo mayor énfasis en el concepto de lo Carnavalesco y en su manifestación en el RPG. Para ello, nos serviremos de dos videojuegos de corte medieval, *Baldur's Gate* (1998) e *Inquisitor* (2009), para analizar la relación existente entre la religión, lo carnavalesco y una mecánica clásica del RPG como son los puntos de salud y la curación de los mismos. La conclusión es que, especialmente en los CRPG, usar la Edad Media como vehículo para lo carnavalesco se convierte en medio de sátira, e incluso a veces crítica, de las estructuras del poder religioso activas en la actualidad.

Palabras clave

CRPG
Carnavalesco
Juego de rol
Religión
Edad Media
Videojuego

Abstract

Role-playing games, especially in its video game form, are underanalyzed from an academic approach. This paper intends to slightly remedy that lack of attention by, first, providing an overview of the history of the development of the modern role-playing videogame in order to, later on, analyze the CRPG from a Bakhtinian perspective, especially focusing on his concept of Carnivalesque and its manifestation within the role-playing games. To achieve that goal, we will use two videogames set on the Middle Ages: *Baldur's Gate* (1998) and *Inquisitor* (2009). The relationships amongst religion, the carnivalesque, and a classic game mechanic

KeyWords

CRPG
Carnivalesque
Role-playing game
Religion
Middle Ages
Videogame

of the RPG, the Health Points and their healing, will be analyzed. Our conclusion is that, especially on the CRPGs, using a Middle Ages setting as a vehicle for the carnivalesque becomes a medium for satire, and sometimes even negative critique, of the religious power structures that are currently active.

Del Capitán Trueno a Robin de Luxley: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval

Álvaro Llosa Sanz
Universidad de Oslo

1. Cómic e historia medieval

El cómic o historieta gráfica ha representado en numerosas ocasiones el mundo medieval, pero no siempre lo ha hecho con rigor histórico. Diez siglos de Historia muy variada se reducen frecuentemente a una visión tópica e inventada que surgió desde el humanismo renacentista, buscando definir un periodo de barbarie cultural situado en el milenio que hay entre el fin de los tiempos clásicos greco-romanos a finales del siglo V y el principio del renacer humanista europeo a mediados del siglo XV. El movimiento ilustrado del siglo XVIII ahondaría en esa concepción negativa de la Edad Media como una época de ignorancia y abusos sobre la población. Sin embargo, a partir del romanticismo decimonónico se exaltarán positivamente el valor de la fe, la naturaleza, las virtudes heroicas y el reencuentro con lo popular y tradicional en la búsqueda de

los nacionalismos contemporáneos europeos. Y las crisis político-sociales del siglo XIX con su caduca aristocracia ven además con nostalgia en la época medieval un periodo espiritual, político y social bien trenzado por el poder omnipresente de la Iglesia cristiana y sus pontífices romanos, construido sobre una teocracia basada en el derecho canónico, la teología de santo Tomás y las cruzadas. La disciplina histórica del siglo XX ha desarrollado sin embargo una buena y factual descripción de muchos aspectos medievales no tenidos en cuenta antes, basándose en nueva documentación (Valdeón, 2004: 29-32). Así, la imaginería popular y la ficción del siglo XX ha ido construyendo un concepto de lo medieval, a la vez negativo y positivo, nacido de la remezcla de todas estas interpretaciones históricas: con ellas muestra a su público un universo oscuro, bárbaro, misterioso, lleno de aventuras irracionales y seres extraordinarios; veremos que en muchos casos proponiendo personajes arquetípicos de la epopeya clásica tales como caballeros y princesas, es decir, héroes, heroínas, villanos y escuderos a menudo envueltos en asuntos de honor, virtud y fe, pero también de superstición y magia. Específicamente para el cómic de tema medieval,

> La Edad Media es vista como un periodo misterioso, terreno abonado para poco escrupulosos escritores que desarrollan teorías sobre cátaros o templarios. Colabora con esta imagen la propia tradición oral de demonios, brujas y duendes, así como la iconografía, especialmente la románica. Este lado oscuro e ignoto, el exotismo de una época lejana y desconocida para el gran público, resulta sumamente fascinante, tanto para autores como para el público (Játiva y Gallo, 2009: 128).

En este contexto de fascinación por el periodo, y en relación con la historicidad y clasificación del cómic de tema medieval, hay que destacar que «no todo cómic ambientado en época histórica es un cómic histórico. De hecho, la mayoría de los cómics con escenarios medievales tienen muy poco que ver con la historia» (Gallo y Játiva, 2009: 126). Existen por tanto numerosos *cómics de entretenimiento*, en el que el marco histórico es solo escenario de una trama libre y escasamente atada a sucesos acontecidos, frente a los *cómics divulgativos*, mucho más informativos y fieles históricamente pero poco atractivos narrativamente; la combinación ideal la ofrecen los *cómics mixtos*, en los que la trama, inventada o no, está perfectamente encuadrada en hechos rigurosamente históricos (García i Quera, 2004). También podría puntualizarse, con Herrero Suárez (1998), que aquellos cómics que recrean hechos reales pueden llamarse *históricos*, y aquellos que muestran tramas inventadas, aunque estén entrelazadas con personajes, sucesos y escenarios históricos, serían comics *historicistas*.

Cronólogicamente hablando, en el universo medieval del cómic español encontramos primero una etapa de creación historicista, claramente orientada al entretenimiento, en títulos como *El guerrero del antifaz* (1943) de Manuel Gago y Pedro Quesada, *Flecha negra* de Boixcar (1949) o *El capitán*

trueno (1956) de Víctor Mora y Ambrós.[1] Mientras que la segunda toma el modelo de Robin Hood y sus aventuras (al estilo de los actores que lo representaron en los años 20 y 30 del cine, en especial Douglas Fairbanks y Errol Flynn), las otras siguen la estela iniciada en Estados Unidos por *El príncipe valiente* (1937) de Harold Foster (llevado con gran éxito al cine en 1954) pero sus aventuras están llenas de anacronías (elementos que no se corresponden con la época descrita); se suceden con tanta recurrencia y descaro que siendo las mejores no «alcanzaron las mínimas cuotas de verosimilitud histórica» (Vich, 2003: 29). El propio Víctor Mora reconoce esta técnica histórica de pastiche en aras del entretenimiento: «¿Pasamos de África a la China? Pasamos. ¿De la magia a la ciencia ficción con los grandes robots tipo Brick Bradford? Pasamos... ¡Todo, menos aburrirse y aburrir!» (Porcel, 2011: 136). Así, solo desde 1970, en un periodo tardofranquista en el que la historieta de autor para adultos adquiere relevancia a través de la revista Trinca, podemos hablar de un cómic histórico propiamente, con *El Cid* (1970-1984) de Antonio Hernández, que combina a la perfección documentación histórica y una narrativa atractiva para el público. Desde mediados de los noventa la industria comienza un nuevo ciclo más abierto con colaboraciones internacionales en el que el ambicioso formato editorial de la novela gráfica de autor se incorpora al mercado con éxito y reconocimiento de crítica creciente (Díaz de Guereñu, 2011: 217-19). También en el tema medieval, tanto en su vertiente histórica como historicista: por ejemplo, *Sancius Rex* (2004) de Alvaro Mutilva y Raquel García Arancón, atento al detalle histórico e iconográfico, pertenecería a la rama divulgativa del cómic histórico, y otros proyectos producidos o coproducidos por autores españoles experimentan y combinan lo documentadamente histórico con el género de aventura, como *En busca del Unicornio* (1997) de Emilio Ruiz y Ana Miralles; con el bélico, como *1212: Las navas de Tolosa* (2016) de Jesús Cano de la Iglesia; con la ciencia ficción, como *Nicolás Eymerich, inquisidor* (2003); de Jorge Zentner y David Sala; con la leyenda gótica, como *Cruz del sur* (2004), de Luis Durán y Raquel Alzate; o con la ucronía histórica, como *Luxley* (2013), de Valerie Mangin y Francisco Ruizgé. En las lenguas cooficiales, en un acercamiento de recuperación nacionalista histórica de los orígenes y conflictos de los variados reinos peninsulares medievales, destacarían las obras en catalán de Oriol García *Guifré 897* (2006) y *Mallorca 1229* (2010), y las obras en asturiano de Gaspar Meana, en torno a

Capitán Trueno, Mora y Ambrós

1. Puede revisarse el estudio de Vázquez (1982) y sobre todo el de Ramírez (1976) para ver los numerosos títulos y héroes del cómic de ambientación medieval en el franquismo.

la serie *La crónica de Leovigildo* (1991-2006) o la de J. A. Marinas, *Domno. La vida de Gonzalo Peláez* (2009).

Repasemos ahora algunas de estas historietas y novelas gráficas en las que la magia y sus diversas manifestaciones ocupa un lugar, a veces destacado y otras no, pero generando distintas funciones narrativas; su representación generalmente queda sujeta a referentes medievales muy diversos de distintas tradiciones que son utilizados por los autores con mayor o menor rigor histórico según el particular fin, el público y la situación política de la industria gráfica según la década.

2. De magos y brujos: magia, magos, hechiceros y anacronía en *El guerrero del antifaz* y *El capitán Trueno*

El género de las aventuras con ambientación histórica es el primero en desarrollarse con dinamismo, gran capacidad de humor y entretenimiento, y gran éxito en el mercado español en la década de los cincuenta: sus héroes viven su momento álgido durante una época del franquismo más aperturista en la que la nueva generación de lectores mira al futuro y busca dejar atrás rencillas de la guerra civil (Fernández Martín-Portugués, 2012: 50-53). Además, en 1951 se levanta la prohibición de las revistas periódicas, y si bien se cuenta con un censor en cada editorial, los cuadernos de aventuras se ven beneficiados por esta situación, estabilizándose e industrializándose el mercado editorial y generando las grandes editoriales como Bruguera, Toray, o Valenciana (Porcel, 2011: 130-34). Como antecedente para este contexto, la primera gran historieta de temática medieval, *El guerrero del antifaz*, nacido en 1943, nos muestra a un héroe luchador cristiano, un «guerrero indómito que se enfrenta a un pueblo de herejes, es una figura que alcanzaría un eco muy especial en la España del aislamiento y de la autocracia» (Fernández Martín-Portugués, 2012: 58). Ambientado en la época de la lucha territorial final para el cristianismo bajo el reinado de los reyes católicos Isabel de Castilla y Fernando de Aragón a finales del siglo XV, el guerrero muestra la aventura y el destino de un hombre que, habiendo creído ser hijo de un reyezuelo árabe, descubre su origen cristiano por su madre, y decide vengarse con la espada del conjunto general de árabes y musulmanes, aunque puntualmente establezca amistad y alianzas con unos pocos: violencia y sadismo ideologizan un tanto esta historieta fabricada en el ambiente censor de la posguerra española y principios del franquismo, basada en la asociación heroica de patria y religión (Fernández Martín-Portugués, 2012: 65, 119 y 229), y cuyo «patrón es la novela por entregas decimonónica y su fijación por el honor, el enigma y lo sentimental» (Porcel, 2011: 132). El tipo de conflictos entre moros y cristianos se parecen más a la época medieval de las cruzadas, al Cid y sobre todo, como analiza Izquierdo (2016) en un artículo, a las aventuras y espacios de los libros de caballería, que a la situación histórica en los albores del renacimiento; no obstante, el periodo elegido marca el momento fundacional de la nación española promovido como tal por la

dictadura. En este contexto, si bien hay viajes a lejanos y exóticos lugares con corsarios y piratas, y salvajes orangutanes, leones, águilas, tiburones y saurios amenazadores, es la guerra de religión la que establece el patrón general de la lucha contra el enemigo hereje: quizás por las constricciones políticas del momento, el asunto de la magia o la brujería prácticamente no aparece y no tiene un papel relevante en la historieta, ni siquiera para ayudar a demonizar al enemigo, y se centra básicamente en la lucha de capa y espada entre enemigos que además pelean contra deslealtades personales, abusos varios e historias sentimentales cruzadas.

El capitán Trueno nace con un espíritu más abierto frente a la idea de entretenimiento, mucho menos ideologizado, y localiza inicialmente su acción durante el sitio de san Juan de Acre (Israel) sostenido frente a Saladino por los caballeros cruzados de Ricardo Corazón de León en 1191, tras lo cual las aventuras se suceden por otros espacios del globo (desde el África de los pigmeos a la China de la gran muralla): esta variedad genera «un mundo totalmente anacrónico y dispar » (Vich, 2013: 39). El héroe viaja con sus inseparables Crispín, un jovencito que busca identificarse con el lector, y Goliat, un guerrero gigante y leal, que lo apoyan continuamente. A veces es acompañado por Sigrid, la dama nórdica amada de Trueno, u otras mujeres a las que ayuda en su periplo.

En su caso, la magia se integra en las aventuras como otro elemento de diversión más junto con las peleas, los ambientes exóticos, y la lucha por liberar a aquellos que son injustamente tratados y hechos prisioneros por abusos de poder y otros intereses. Dado que la serie de historietas es muy larga, con más de seiscientos episodios y otras versiones posteriores en la década de los ochenta, mostraré solo unos pocos ejemplos de las primeras series originales en las que se aprecia el uso de la anacronía con las diferentes tradiciones asociadas a la magia. Un uso tópico pero efectivo y efectista.

Por comenzar con un elemento no anacrónico, que mezcla historia y ficción, asistimos en los inicios de la serie cómo Trueno rescata el cáliz de Cristo o Santo Grial, un objeto que la tradición ha considerado no solo una reliquia religiosa, sino un objeto mágico capaz de dar, en sus diversas variantes, el poder absoluto o la inmortalidad, entre otros; se asocia frecuentemente al grupo de caballeros templarios que se encargaban de vigilar la ruta a Jerusalén. La búsqueda del grial como elemento sobrenatural y místico se relaciona especialmente en la Edad Media con el ciclo literario artúrico y los caballeros de la mesa redonda: pero en la historieta de Trueno simplemente sirve para dar

Capitán Trueno, Mora y Ambrós

un camino o misión inicial al héroe de vuelta a casa tras terminar la cruzada y muchos personajes lo ven solo como una pieza material de piedras preciosas digna de poseerse por su valor económico. No hay por tanto magia asociada a este jugoso objeto que la ficción ha explotado tanto.

Más adelante, hallamos ya al primer personaje relacionado en la historieta con la magia, pero solo de una forma parcial: el llamado mago Morgano, rescatado por Trueno de un peligroso calabozo en el que penaba por las falsas e interesadas acusaciones de unos nobles que aprovechaban su fama de mago para aterrorizar con falsos fantasmas la región, es presentado en realidad como el inventor de un globo aerostático (aparato históricamente creado en el siglo XVIII). Este perfil de mago recoge una tradición muy antigua del hombre sabio, pero también se adelanta al perfil humanista de Leonardo da Vinci en el siglo XV y XVI: parece querer recuperar la idea del mago sabio y precientífico que desarrollará la cultura renacentista, confiada en el conocimiento intelectual previo y su renovación mediante las pruebas experimentales como modo de llegar a controlar la naturaleza visible e invisible. De hecho, Morgano reflexiona al final del episodio (titulado «¡¡Huracán!!») sobre la interpretación que él le da a la magia: «Hijo mío, recuerda siempre esto: ¡La única magia está aquí en los libros que recogen los conocimientos que el hombre va transmitiéndose a través de los siglos». Y luego el narrador explica la anacronía que supone un globo aerostático en el siglo XII, lamentando que las guerras hayan quemado libros y oportunidades de avanzar mucho antes en la ciencia.

Capitán Trueno, Mora y Ambrós

Otra figura relacionada con la magia que se resiste a formularse como tal llega otro tanto después. En «Los horrores del bosque» encuentra Trueno a Kundra, «el amo de la ilusión», al que primero se le considera mago por su capacidad de hacer ver a los demás lo que él quiere, como hacer aparecer monstruos en el bosque; pero luego Trueno concluye que simplemente es un hombre con una capacidad diferente, y se alude a su habilidad de ejercer el hipnotismo, incluso colectivo, que le resultará útil para derrotar a los enemigos a los que Trueno quiere enfrentarse para poder liberar a sus amigos de las garras de un ejército mongol. A su vez, al ver aparecer los espíritus, los mongoles llaman a su propio chamán para neutralizarlos, pero Kendra y Trueno se presentan disfrazados también como chamanes cuya ciencia han aprendido de los lamas del Tibet. Si bien existía una magia medieval para generar visiones, como veremos extensamente más tarde en relación con una novela gráfica, esta no se caracterizaba como hipnótica, ya que el hipnotismo pertenece a una tradición desarrollada en la Europa del siglo XVIII. La figura del chamán, antigua y presente en Asia y otro lugares, sí tiene que ver con la comunicación y visión de los espíritus, que es lo que aparentan hacer nuestros protagonistas para engañar al enemigo, pero

normalmente conlleva el consumo de algún tipo de alucinógeno, algo que en la historieta lo sustituye esa capacidad hipnótica, quizás más inocua para el joven lector al que no se le quiere inculcar ningún modelo de consumo nocivo.

Sí hay consumo de sustancias nocivas, sin embargo, en «¡Horror a la orden!», cuando el grupo pasa por el Egipto de los faraones, y una hechicera capaz de transformar a los hombres en animales les hace respirar una pócima que les quita la valentía a Trueno y sus amigos, doblegando su espíritu y valor. La hechicera parece rescatar la figura de Circe, conocida diosa de la mitología griega que transformaba a sus enemigos, mediante pócimas, en animales. Sin embargo, Trueno y sus amigos solo son transformados en su interior, su cuerpo se mantiene intacto. Esta tradición recuerda además a la típica vieja (y así es dibujada, con su manto y sus dedos largos) que quiere comerse a los niños en la tradición visual infantil del siglo XX, en especial la difundida por Walt Disney desde 1937.

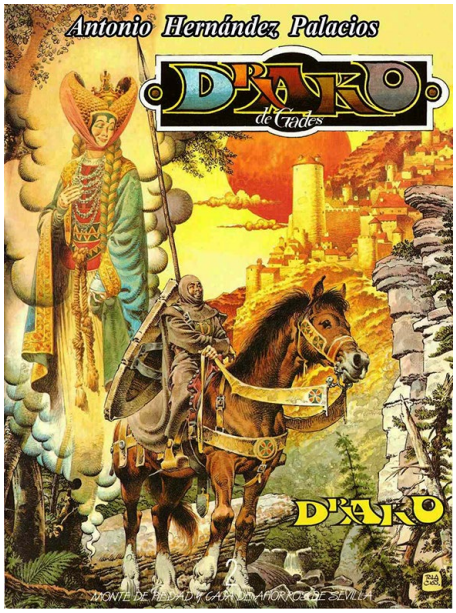
Capitán Trueno, Mora y Ambrós

Por último, en «Gontroda, la hechicera» y «El dragón de las tres cabezas» rescatamos a otra bruja que, si bien adopta la misma apariencia, su función narrativa se relaciona más con las historias caballerescas medievales del ciclo artúrico: nuestros héroes llegan a una isla donde encuentran a una bruja que, después de haber curado con su pócima a un caballero gravemente herido, les hace ver en un caldero la historia de una dama encerrada y traicionada, que queda bajo la vigilancia de un dragón de tres cabezas. Ellos buscan al dragón, lo vencen y salvan a la dama, al estilo clásico de las aventuras caballerescas de Arturo y sus caballeros. Recordemos que en dicha tradición la bruja Morgana es la encargada de curar en la isla de Avalon al rey Arturo de unas heridas gravísimas.

Podríamos seguir con las incontables aventuras de Trueno pero, en resumen, puede decirse que para la inclusión de elementos y personajes relacionados con la magia se aprovechan todos los recursos que ofrece la variopinta mezcla de la tradición mitológica griega, la celta, la oriental, contengan aspectos medievales o no, con el fin de proveer por encima de todo una aventura intensa, dramática y entretenida. También parece que se eluden aspectos que en la época podrían chocar con la moral del censor y la protección del público ante personajes excesivamente heterodoxos o que podrían chocar contra la religión (como desarrollar el aspecto mágico del Grial, mostrar los efectos del consumo de alucinógenos, o la posibilidad de animalizar en el dibujo a un héroe cristiano).

3. De caballeros, dioses y dragones: Drako y Garin, imaginando una Edad Media fantástica y mitológica

Si bien las anteriores historietas mezclan todo tipo de tradiciones y generan anacronías, no son las únicas que remezclan tradiciones: en la década de los ochenta, Antonio Hernández Palacios dialoga con la aventura caballeresca dotándola de seres fantásticos y mitológicos de diverso origen, a lo que añade parodia al género.



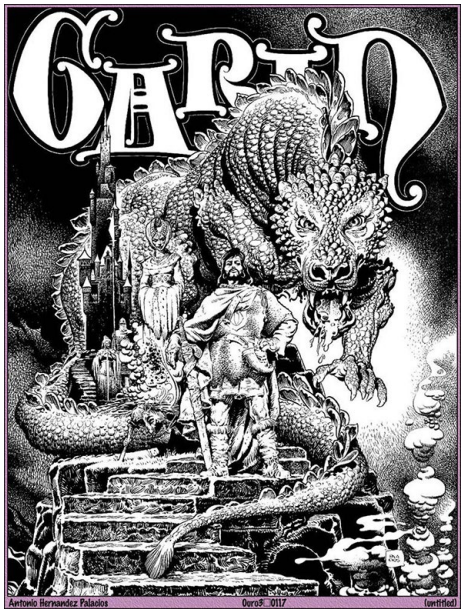
Drako, Antonio Hernández Palacios

En *Drako de Gades* (1984-1991) nos presenta un mundo extraído de los libros de caballería medievales, con origen en la tradición artúrica de los caballeros andantes, al que añade las fuentes mitológicas de las sagas nórdicas para recrear los personajes fantásticos y generar una intensa acción. Hadas protectoras, enanos y gigantes, monstruos marinos y dragones, mezclados con el exotismo de animales salvajes africanos, como fieros leones y tigres, se interponen en el camino del caballero Drako, cuya labor es andar por los caminos y salvar doncellas, gigantes hijos de ancianas, ayudar a liberarse a otros caballeros o a desencantar reyes y reinos. Las historias muestran humor recurrentemente, como ejemplifica la actitud de la hada o maga Megera, diosa protectora de Drako, que comenta para sí misma lo bien que se las arregla su protegido, cómo crece en habilidades, o cuál será el próximo lío en el que se meterá. Para ilustrar mejor esta relación entre magia y humor, que parodia tanto los libros de caballería como la fantasía medieval de una manera lúdica, en el capítulo titulado «Merlin» aparece un humilde rey Lisuarte (quizás evocando irónicamente al famoso nieto del caballero Amadís), viejo y perdido, que busca a su amiga dragona llorosa y bramadora. La *walkiria* que lo recibe decide secuestrarlo y matarlo para el *valhalla* de su padre Odín (de hecho, las *walkirias* decidían qué guerreros debían morir para ir a reposar al *valhalla*). Pero en su huida voladora, ella misma se confunde entre las nubes de tormenta que ha creado mágicamente y cae de manera estrepitosa, de forma que finalmente Drako logra salvar a Lisuarte y reunirlo con su dragona querida. Al final del episodio, el propio autor se le aparece como gran mago, en lugar de Megera, ataviado con su ropa habitual de siglo XX y haciendo

Drako, Antonio Hernández Palacios

las funciones de Merlín. La aventura, con Lisuarte y su mascota dragona, la torpeza de la diosa, y la aparición metaficcional del autor como mago de la historieta, es tan fabulosa como paródica. Por otra parte, la sucesión en estas aventuras de monstruos marinos con grandes colas y aterradores dragones alados, la amenazante *walkiria*, las menciones a Odín y al *walhalla* apuntan a la mitología nórdica como la base usada para recrear un entorno mágico, pero frecuentemente mezclada con otros seres mitológicos de las culturas del sur, como el centauro, o seres exóticos medievales africanos como el león y el tigre. La aparición de un monstruo marino al que un personaje denomina como Leviatán rescata la imagen del monstruo aterrador marino en forma de serpiente o dragón, que en la mitología nórdica sería denominado Kraken si tuviera varias colas tentaculares y forma de pulpo o calamar; en la historieta, no obstante su larga cola de serpiente marina similar a las dibujadas en la *Carta Marina* renacentista de Olaus Magnus (1555), se parece bastante más a las versiones japonesas de Godzilla con su cuerpo y patas de dinosaurio.

En *Garin* (1977), cómic precursor del héroe caballeresco Drako, el modelo caballeresco es el mismo, pero un tanto más serio y siguiendo el modelo clásico de caballería artúrica para contar una única historieta: el hada Megera avisa a Garín de que en Tirania el conde de Betfort tiene bajo control a toda la población y va a quemar a la reina Armina y su hijo. Debe luchar con el conde y después ir a una cueva para rescatar al hijo, que es custodiado por un temible dragón al que debe vencer.[2]



Garin, Antonio Hernández Palacios

4. De bestias y hombres: transformaciones y profecías. *En busca del Unicornio, Roncesvalles* y *El Cid*

Hasta aquí el mundo de las series gráficas, cuyo testigo toman las primeras novelas gráficas al introducir algo tímidamente elementos conectados con la magia o el universo del imaginario fabuloso medieval. *En busca del Unicornio* (1997), cómic ideado como adaptación de la novela homónima de Juan Eslava Galán, reconstruye un imaginado viaje medieval desde Segovia hasta el sur del continente africano, y se basa en la creencia medieval de la existencia del unicornio como animal cuyo polvo de cuerno tenía ciertas virtudes curativas, entre ellas la de mejorar la virilidad. En pleno siglo XV y durante la corte de Enrique IV el Impotente, Africa se vuelve un espacio lejano, misterioso y desconocido, lleno de seres tan fantásticos y mágicos como el unicornio. Ante este desafío,

2. Para una breve introducción a los personajes, el universo y tipo de aventuras artúricas medievales, se puede consultar el artículo de Ibáñez Palomo (2016).

dice uno de los personajes: «¿Qué será de la expedición, cuando la chusma de ballesteros descubra que en la tierra de los negros jamás ha pisado cristiano, y que está poblada de espantables monstruos, demonios y muy fieras serpientes voladoras?». Aparte de la búsqueda fabulosa que mueve la narración y la creencia en un polvo milagroso, que bien puede entrar entre las concepciones médicas de la época, el posible aspecto mágico de esta historia se limita no obstante al exotismo imaginado de tierras aún no bien conocidas en una época donde se atisban los albores del colonialismo europeo; también en la aplicación del bestiario medieval, aquellas compilaciones pseudocientíficas donde se reunían mezclados a los animales reales y a los animales mitológicos, entre los que se encuentran los citados por el temeroso personaje antes de comenzar el viaje africano. Como catálogo zoológico, los bestiarios lo eran también de lo simbólico y lo didáctico: cada animal significa algo en la gran máquina del universo creada por Dios, además de ofrecer ciertas propiedades curativas o venenosas. La serpiente y los reptiles (especialmente el cocodrilo) solían relacionarse con los dragones, y en la tradición cristiana con el diablo (Morales Muñiz, 1996: 240-41): una serpiente voladora puede interpretarse por lo tanto como un dragón, animal que se entendía como uno de los grandes depredadores medievales y gran enemigo del caballero cristiano. *En busca del Unicornio* solo alude y no ahonda en estas ramificaciones fantásticas del bestiario, salvo por el hecho mismo de la creencia en la búsqueda de un Unicornio mitológico inencontrable, y se limita más bien a mostrar lo exótico y extraño experimentado por los viajeros en su expedición de descubrimiento en *terra incognita*. Es decir, ante el lector, en esta historieta unos buitres gigantes de la sabana africana suplantan con creces a las serpientes aladas.

En busca del unicornio, Emilio Ruiz y Ana Miralles

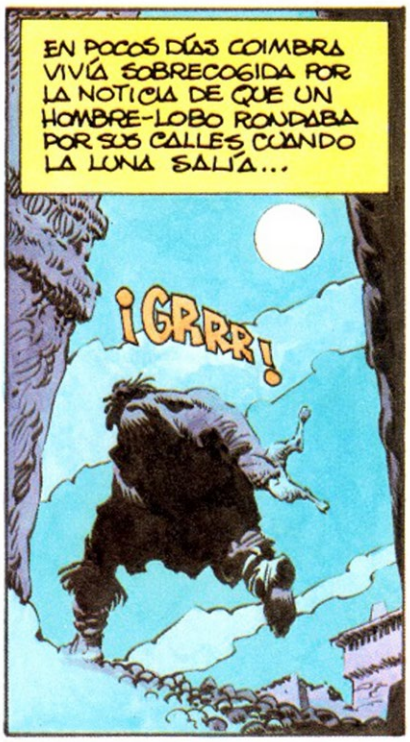
Los seres mágicos, bestias o humanos, viven a menudo en la naturaleza, escenario primigenio de la vida no atada a las normas sociales establecidas. Esa naturaleza, en la tradición occidental medieval identificada con el bosque, suele ser la antítesis del mundo urbano, un espacio de soledad salvaje para

fugarse del mundo que suele tener gran significado simbólico (Triviño, 2016). Por ejemplo, en *El Cid*, ambientado en los reinos de Castilla y León del siglo XI, un ermitaño que vive retirado en una cueva como si fuera un animal oculto en el bosque profetiza el reino y muerte temprana de Sancho el fuerte. Se usa al personaje como elemento de tensión narrativa ante el lector, adelantando pistas sobre el destino histórico del personaje. El ermitaño, cuya figura enlaza con la tradición oriental del anacoreta del desierto y la castellana del género literario llamado hagiografía, representa una figura arquetípica medieval literaria y religiosa muy simbólica del hombre santo retirado de la comunidad social y sus tentaciones corporales para conectar más intensamente con Dios y vivir contemplativamente en el monte (Baños Vallejo, 2011: 136). Por su estado espiritual se le adjudica la capacidad de ver con claridad algunos sucesos del futuro normalmente solo reservados a Dios. Su capacidad profética suele estar asociada a la interpretación de visiones o sueños propios o ajenos. Es lo que sucede en las historias de caballería medieval como el *Poema de Fernán González*, el *Caballero Zifar*, el *Amadís*, o el *Tirant* (Baños Vallejo, 2011: 145-47). Este aspecto profético o adivinatorio fue muy discutido en la Edad Media, en relación con la interpretación de los astros además de las visiones, y no siempre bien aceptado por la Iglesia, ya que solo Dios puede conocer el futuro y solo los hombres son responsables de sus acciones y destino hasta el último minuto. Lope de Barrientos, hombre de la corte de Juan II, lo deja claro en su *Tratado de la adivinanza*: «adeuinança es usurpación del saber o conoçer las cosas de aduenideras que solamente perteneçen a Nuestro Señor que aquellos que se trabajan e presumen saber tales cosas aduenideras, por alguna de las artes mágicas o divinatorias, éstos tales, usurpan la sabiduría que a la divinidad pertenece» (Álvarez López, 2000: 119). El ermitaño de *El Cid,* tras hacer su profecía, aparece asesinado al día siguiente por un peregrino que resultará ser Adolfo Bellido, el enemigo y futuro asesino de Sancho. Ninguna profecía más aparece a lo largo de la historieta y el ermitaño cumple una función meramente narrativa usando un arquetipo literario bien establecido por la tradición.

El Cid, Antonio Hernández Palacios

Y no solo son los eremitas quienes profetizan. Al margen de la Iglesia y sus hombres santos, los seres populares asociados a la magia no autorizada por una institución también lo hacen. En *Roncesvalles* de Antonio Hernández, libro dedicado a la batalla del mismo nombre que hereda la amplia y larga tradición épica de materia francesa centrada en la canción de Roldán, aparece en escena una bruja vasca que ejerce la adivinación del futuro, y previene a los eúskaros –vascones en la

historiografía tradicional– de una gran invasión por llegar, que serán las tropas carolingias a su paso por los Pirineos tras una victoria sobre la plaza de Zaragoza.

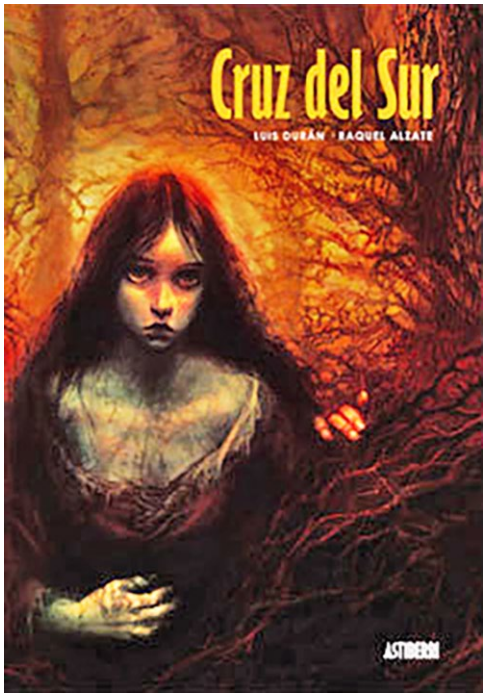


El Cid, Antonio Hernández Palacios

Por otra parte, hay hombres cuya naturaleza se confunde con la de las bestias, dando pie a posibles transformaciones sobrenaturales; si regresamos a *El Cid* de Antonio Hernández Palacios, su personaje Basurde, un escudero norteño mudo encargado de proteger a Sancho, escapa de milagro de una emboscada en Coimbra en la que Sancho es atrapado por Bellido, y vaga por la ciudad rugiendo de tal manera que «en pocos días Coimbra vivía sobrecogida por la noticia de que un hombre-lobo rondaba por sus calles cuando la luna salía». Tradicionalmente, el primer hombre convertido literariamente en lobo fue, según las mitológicas *Metamorfosis* de Ovidio, Licaón, rey de Arcadia, que intentó engañar a Zeus y fue convertido en lobo por ello, condenado a comer carne humana, y quedándose mudo además. El historiador griego antiguo Herodoto y otros geógrafos se hicieron eco de la existencia del hombre lobo, y el folklore occidental, más desde la Edad Media, se hace eco de él en numerosas apariciones (véase la monografía de Fondebrider, 2016). El personaje Basurde nace de esta tradición licantrópica del hombre y la bestia, si bien su función es la de un mudo escudero leal, feroz y primitivo, que nunca busca engañar a sus superiores. Un vascón fiel a su señora Usua, de joven la había defendido frente a Adolfo Bellido, al que casi mata. Por ese intento de asesinato considerado como traición fue condenado por el señor del lugar a perder la lengua. De este modo, Basurde es condenado de manera muy semejante a Licaón por lo que se considera una traición o engaño. Respecto a su licantropía, tiene además en común que normalmente va vestido con

una piel de animal, una de las técnicas para mágicamente transformase en hombre lobo descritas por la tradición. Y desde luego se convierte en un hombre bestial que consume carne humana en el sentido de que su función principal es matar ferozmente a otros hombres.

5. *Cruz del sur:* objetos rituales, sortilegios y nigromancia



Cruz del sur, Luis Durán y Raquel Alzate

De los seres mágicos pasamos a los objetos rituales y al ejercicio de la nigromancia. El cómic de Luis Durán y Raquel Alzate, *Cruz del sur* (2004), recupera lo que podría ser una leyenda medieval en la que Mailis, una mujer que vive en el bosque cercano al castillo del anciano y enfermo señor de Volt es acusada de brujería al encontrarle unos muñecos de madera con clavos que representan al señor del castillo. La matan en el bosque (primero intentan quemarla, como corresponde a una bruja, pero el árbol no arde) y después llevan a su hija pequeña ante su señor, que decide dejarla crecer entre la servidumbre, aunque con la sospecha en el abad de que también sea una bruja, ya que la enfermedad del señor no se cura tras la muerte de su madre. Se da a entender que su padre fue Groz, el caballero que asesina como bruja a Mailis, a la que probablemente había violado en el bosque años antes. Pasa una década, y algunos de los implicados en el asesinato de su madre serán vengados con la muerte, siempre coincidiendo con la aparición del viento y el comportamiento animado de los árboles del bosque, donde también la niña, ya adolescente, se convierte finalmente en árbol tras huir de un intento de violación por parte de Martín, hijo del señor de Volt. Si bien este final recuerda a la metamorfosis de Dafne perseguida por Apolo en la mitología griega, lo más destacado a lo largo de toda la narración previa procede de cómo el viento se relaciona con el huérfano marginado, Dominique, y el bosque con Mailis y su hija, mostrándose una conexión íntima con los espíritus primitivos de la naturaleza, que actúa para protegerlos a ambos. El bosque en el medievo era no solo un espacio de recursos naturales, sino también un espacio simbólico ambivalente: de maravillas sobrenaturales para unos, y lleno de peligros y amenazas para otros. Especialmente heredado de la tradición germánica y céltica, para el paganismo rural seguía siendo desde el tiempo de los romanos un lugar sagrado y frontera sobrenatural: sus habitantes vegetales (los árboles) representaban espíritus vivos protectores, que en los castillos y ciudades se interpretaron, a luz del cristianismo, como *locus horridus* o selva oscura, lleno de amenazas espirituales diabólicas que había que evitar, junto con cualquier

humano que viviera en su sombra, que, salvo un eremita, solo podía ser proscrito, ser humano bestializado por la locura o bruja; por su poder espiritual se llegaron a talar y quemar bosques enteros (Triviño, 2016). De hecho, en la novela gráfica se aprecia este ambiente constante de temor al bosque, excepto para quienes crecieron allí: el caballero Grof muere al tropezar su caballo en una raíz, y varios personajes de la corte hacen referencia a la importancia de talar el bosque para acabar con su influencia negativa sobre el señor del castillo.

Cruz del sur, Luis Durán y Raquel Alzate

Esta historia de abuso sexual y de poder queda también enmarcada por otros aspectos mágicos del contexto medieval: Mailis, por ser madre soltera y vivir sola en el bosque, y en especial al encontrarse los muñequitos que representan al señor, se la considera bruja por ejercer magia demoníaca; es decir, según se entendía en la época, usaba las virtudes o poderes ocultos de la naturaleza, aquellos poderes invisibles que se ejercían externamente sobre las cualidades de un objeto, lo cual implicaba la mediación de demonios mediante invocaciones y otros rituales de algún tipo (Kieckhefer, 1992: 16-17, 20-21). El anciano señor de Volt ve claro que ese es el caso: «¡Lo sabía!… ¡Esa maldita bruja! –Cof, cof… ¡Me tenía enfermo, con sus sortilegios!». Y el abad advierte al entonces niño Martín que no se acerque a los muñecos de madera producidos por la bruja: «¡¡Su materia es demoniaca!!». Y el caballero Grof lo asocia a la enfermedad padecida por Volt: «Señor, en cuanto los destruyáis, remitirán vuestros males». Sobre este caso de los muñecos de madera, en la edad media se entendería que la representación en ellos del señor de Volt y los clavos en su cuerpo no pueden por sí mismos provocar un daño simpático en el representado si no es por la acción exterior e influencia de elementos ocultos

de la naturaleza que activan el carácter simbólico del objeto y lo manipula para lograr una efectividad práctica (Kieckhefer, 1992: 20-22). Aunque según este investigador es difícil saber cuándo se consideraba magia blanca o negra porque a veces las mismas técnicas servían tanto para la mediación divina como la demoníaca, y por tanto la justificación del tipo de magia usada dependía de la buena o mala intencionalidad del ejecutante, en este caso de la historieta se presenta como un acto de brujería con intención de causar un daño a otro causándole la enfermedad y posiblemente la muerte, lo cual la convierte en magia no solo nigromántica sino además nociva: «También podía provocarse el daño físico mediante una imagen mágica, la más notoria de las técnicas de la magia simpática: cuando la imagen de una persona se perfora con alfileres u otros objetos afilados, el dolor simbólico que sufre la imagen provoca un dolor real en la víctima» (Kieckhefer, 1992: 92-93). Por lo tanto, si las técnicas adivinatorias, como hemos visto en *El Cid*, podían considerarse en muchos casos como magia natural y por lo tanto aceptable, los rituales y objetos conducidos hacia la magia diabólica o nigromancia eran muy temidos y castigados, con la hoguera o la muerte como pena máxima. Por último, la relación de los personajes acusados de brujería con el bosque o con el viento recoge muy poéticamente en la historieta la creencia en la capacidad de ciertos brujos o brujas de crear fenómenos atmosféricos como tempestades, con vínculos a los poderes cósmicos de la naturaleza (Kieckhefer, 1992: 91).

6. *Nicolás Eymerich*: Inquisición y herejía

Nicolás Eymerich (1320-1399), teólogo dominico del siglo XIV que fue Inquisidor general de la corona de Aragón desde 1357, fue muy conocido por su persecución a herejes y blasfemos, aunque su celo, especialmente al ejercerlo sobre el clero, llegó a granjearle tales enemigos entre la curia y el papado que fue apartado por el rey Pedro IV del cargo en 1360. La Inquisición en Aragón fue instaurada en 1233, tras la bula papal de Gregorio IX fechada en 1232 ante la amenaza cátara (Mayoral López, 2002: 385), y hasta el siglo XV fue pontificia, es decir, dependía del papado y los obispos u otros religiosos designados, y no del rey, como sucedería en Castilla y Aragón en 1478 bajo el reinado de los Reyes Católicos, cuando se institucionaliza con el estado el Santo Oficio (García Cárcel, 1998: 152-53): los obispos y religiosos de órdenes como los dominicos ejercían de

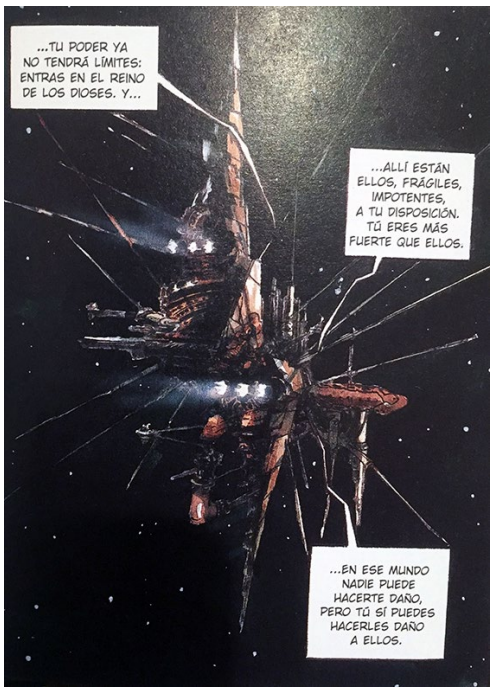
Nicolás Eymerich, inquisidor, Jorge Zentner y David Sala

inquisidores, con un Inquisidor general como representante del papado en cada reino: «Estos primeros legados suelen ser dominicos o franciscanos, los cuales, dada la exención de que gozaban respecto de los obispos, se convertían en instrumento apropiado de la administración pontificia y podían actuar de acuerdo con los príncipes, atendiéndose a una legislación universalmente establecida » (Martín Hernández, 1980: 18). Eymerich, cuyo epitafio lo llama *inquisitor intrepidus*, se corresponde con uno de ellos, y redactó el *Directorium Inquisitorum* (1376), un manual de inquisidores muy seguido posteriormente que recoge trabajos anteriores sobre heterodoxias mágicas y que destaca por la descripción de numerosas técnicas sobre cómo hacer exitosamente que un hereje confiese (Given, 1997: 47-48).

El cómic de Zentner y Sala, subtitulado *La Diosa*, y dividido en dos volúmenes, está basado en la serie de novelas creadas sobre este personaje por el italiano Valerio Evangelisti desde 1994 hasta hoy. La historia escogida narra, en un medievo atemorizado por la peste negra, la llegada al poder de Eymerich como Inquisidor general y la investigación sobre unos recién nacidos bicéfalos, las visiones de un rostro femenino en el cielo y la actividad secreta de las mujeres de una aldea en torno a la festividad de la Virgen del Pilar de Zaragoza, que quieren reconvertirla en la festividad pagana a Diana, diosa de la fertilidad y símbolo de una sociedad matriarcal. Tal como dice la mujer presa a Eymerich: «Satanás no es más que el reflejo de vuestro Dios, un Dios distante e inhumano; Diana, en cambio, es la diosa de la fertilidad, de los instintos, de la luz lunar… todo lo contrario de vuestro Dios masculino, frío, racional. Con Diana, las mujeres, a las que vosotros habéis esclavizado, volverán a correr por los bosques, volverán a parir para sí mismas y no para vosotros». Este grupo de cinco mil mujeres, procedentes de todas las religiones, son consideradas brujas por heréticas y por desafiar el orden patriarcal establecido; finalmente serán masacradas por el inquisidor con el apoyo y ayuda de una partida de soldados, incluso si entre ellas se encuentra María, la hija del rey aragonés, apartada y ocultada de la corte por tener ciertos poderes considerados sobrenaturales. Al mismo tiempo, toda la aventura se alterna y relaciona con los avatares de una misión del futuro, en el año 2194, que tiene lugar en una astronave interestelar psitrónica capaz de influir en tiempos y espacios remotos del pasado mediante viajes astrales. Con ello, el cómic añade la ciencia ficción a la aventura medieval y se conecta con el subgénero de los viajes en el tiempo.

El asunto de la persecución de la herejía, a las hijas de Diana en este caso, centra la acción de la historia y es además un culto que aparece mencionado y condenado en el manual redactado por el Eymerich histórico, pero sobre el que el dominico no insiste demasiado, ni tampoco sobre otros aquelarres ni brujerías (Henningsen, 2014: 134). En ese sentido, la novela gráfica lo dramatiza al máximo. Por otra parte, el celo intransigente del inquisidor, que le dio fama histórica, es el elemento más fuerte del carácter del personaje, mostrado no solo en sus palabras y acciones, sino también en el dibujo y cromatismo dramático que caracteriza todo el cómic. En el clímax de la historieta, Eymerich consigue además la confesión de una hereje, Elisén, tutora de la princesa María y por tanto protegida por el rey y su clero cercano; en los choques continuos con

clero y nobleza debido a su celo profesional se aprecia también el aspecto histórico de un personaje que generaba continuamente enemigos. También en el mismo episodio, Eymerich usa una técnica ingeniosa que bien podría haber salido de su manual inquisitorial: simula su propia detención ante una falsa declaración de ajusticiamiento por encargo del rey, y enmascarado tras esta aparente debilidad consigue que la mujer, confiada de su victoria sobre él y la irremediable e inmediata muerte del inquisidor, le confiese todos los planes de celebrar una fiesta pagana en el lago del bosque. De hecho, en la época la prisión era ya una técnica habitual para conseguir confesiones (Given, 1997: 53). El personaje Eymerich sigue ingeniosamente la inversión de esta técnica para crear una situación narrativa intensamente dramática y un engaño brillante: tras liberar de la cárcel a la mujer, que se cree protegida por su cercanía a la corona, y con ayuda de un cómplice, entra él en prisión convicto por la masacre del día anterior en la que había quemado una aldea de mujeres herejes, y consigue así la confesión deseada de Elisén, envalentonada por la rabia de los sucedido el día anterior y por los hechos victoriosos que acontecerán a su favor un día después. En cierto sentido, esta situación no queda tan lejos de las técnicas propuestas por el personaje histórico: «To catch out an heretic who persisted in denying the truth, Eymerich did not hesitate to counsel resort to debit and deception. In some cases a former accomplice could be employed to trick a suspect into confession» (Given, 1997: 55). El cómplice en estos casos era un supuesto antiguo hereje aparentemente redimido, y se ganaba la confianza del acusado confiándole que en realidad nunca había abandonado sus antiguas creencias, hasta conseguir un ambiente de seguridad e intimidad confidencial que lleva a la sincera confesión del encarcelado y que un notario oculto escuchaba y anotaba. En la historieta Eymerich genera esa confianza gracias a la participación también de un cómplice, el justicia local, que hace entender a la mujer acusada que queda protegida y liberada por el rey, y por tanto legitimada para mantener una última conversación vengativa con el inquisidor, en la que la mujer le confía sus planes heréticos para que muera sabiendo lo que sucederá sin que él pueda evitarlo. Esta técnica tiene éxito en parte porque el aislamiento absoluto a los reclusos, sin visitas y en cárceles aisladas, que proponía el histórico Eymerich (Given, 1997: 55) también permite en la ficción que Elisén no sepa distinguir a tiempo el montaje que el inquisidor organiza para ella, creyendo que efectivamente el rey la protege en todo momento, al desconocer por su aislamiento si había habido cambios o negociaciones de última hora entre el inquisidor y las autoridades. Sin duda, el Eymerich ficticio hace honor a su título de *inquisitor intrepidus* en la Historia.



Nicolás Eymerich, inquisidor, Jorge Zentner y David Sala

En general, la Inquisición pontificia medieval se muestra en esta novela gráfica en su aspecto histórico más oscuro, cruel y radical, heredada de los manuales teóricos más severos y asociada a un personaje real que fue conocido por su extremismo religioso, aunque en la realidad cotidiana muchos de los casos inquisitoriales históricos no tuvieran tanto que ver con misteriosas herejías llenas de visiones sobrenaturales y aquelarres multitudinarios sino con heterodoxias religiosas mucho más mundanas y prosaicas para controlar la práctica diaria de la fe y mantener la comunión ideológica de toda la población, incluidas el control de las órdenes clericales, pero en especial de los extranjeros que traían variantes desviadas de algún dogma cristiano, o de judíos y musulmanes conversos al cristianismo. En muchos casos, en esta etapa en que política de estado e iglesia no estaban unidas en la institución inquisitorial, la justicia civil se negaba o resistía a cumplir algunas de las penas impuestas por el tribunal eclesial cuando eran demasiado duras, y en Aragón tras el descenso de la amenaza cátara parece que no surgen frecuentemente este tipo de procesos. Será más tarde cuando la Inquisición evolucionará desde finales del siglo XV hasta convertirse principalmente en un instrumento político del estado, y mediante «la actuación de los tribunales inquisitoriales y el empeño de la monarquía por imponerlos, parece evidente que buscaban, a través del problema converso, controlar los pensamientos, sentimientos e impulsos de la gran masa social» (Sesma Muñoz, 1989: 671).

Nicolás Eymerich, inquisidor, Jorge Zentner y David Sala

En el cómic, finalmente, la conexión de los acontecimientos mágicos y sobrenaturales con una historia paralela de ciencia ficción en el futuro ayuda a explicar mejor ante el lector las apariciones de los niños bicéfalos y el rostro de mujer en el cielo que el inquisidor achaca al diablo cristiano y las mujeres al triunfo y regreso de la diosa Diana; y ofrece además una interpretación ético-política ante el lector, que percibe la Historia como un todo conectado en el que los fanatismos religiosos (sean paganos o cristianos) se perpetúan como engranajes de poder ideologizador en muy diferentes épocas de la civilización humana.

7. Robin de Luxley y el reino medieval de la ucronía profética

La historia alternativa ha sido uno de los recursos ficcionales más habituales para reflexionar sobre los momentos históricos clave y lo que supusieron para el destino de la humanidad. En *Luxley*, Valèrie Mangin y Francisco Ruizgé recrean un Robin Hood que en 1191 se convierte en paladín de la cristiandad ante la invasión de un ejército llegado de las Américas, varios siglos antes de

Luxley, Valerie Mangin y Francisco Ruizgé

su descubrimiento histórico, y compuesto por guerreros originarios de todos los grupos étnicos de la América precolombina, liderados por los Incas, que habrían unificado el continente. La ucronía queda así servida con la cuestión de lo que hubiera podido pasar si Europa hubiese sido conquistada por los pueblos americanos y no al revés. Toda la trama se centra en un elemento mágico clave: la capacidad de ver el futuro que tienen algunos miembros dirigentes de los invasores, y por cuya capacidad adivinatoria han decidido adelantarse a la futura colonización europea para evitar ser exterminados. Los atlantes, que serán llamados brujos por los europeos, pueden convocar a voluntad visiones proféticas sobre el futuro, pero solo el Inca, máximo líder, es capaz de ver diferentes futuros posibles y paralelos para después poder tomar decisiones que lleven el destino humano hacia uno o hacia otro. Los atlantes saben, por esta capacidad predictiva, los movimientos estratégicos de las tropas de sus enemigos, y así pueden vencerlos más fácilmente. Robin de Luxley, único rebelde superviviente en el bosque de Sherwood cuando toda Inglaterra ya ha caído y París está en el punto de mira, es hecho prisionero por los atlantes, pero descubre tras consumir el alucinógeno peyote, que él también puede tener ciertas visiones y sobre todo, ser invisible para los atlantes adivinos. Así comienza toda una aventura en la que Robin deberá luchar también contra sus propias visiones y los personajes que se le aparecen en ellas para retarle o aconsejarle, como es el caso del Inti mismo y de un monje cristiano muerto que se le aparece a modo de fantasma. Estos sueños o visiones, si bien mediados por el peyote como droga netamente *mexica*, se corresponden en varios aspectos con la concepción mágica medieval del sueño adivinatorio. Con larga tradición en la antigüedad, la adivinación estaba estrechamente ligada a la idea de la magia, y se veía como una forma de saber el futuro para poder prevenirlo: el uso de magos y adivinos había sido muy popular en la antigüedad clásica, aunque muchos intelectuales, como Cicerón, fueran completamente escépticos, y hubo intentos legales de prohibición desde el siglo IV con la creciente aparición de emperadores cristianos (Kiechkefer, 1992: 20, 30-34, 49-51). Además de la astrología, la quiromancia, la adivinación por el hallazgo o encuentro de ciertos elementos de la naturaleza u objetos varios, y los rituales de adivinación, existía la oniromancia o interpretación de los sueños, que se hacía de un modo simbólico: soñar con agua podía suponer una muerte por ahogamiento (Kiekchkefer, 1992: 96-100). En el caso de Luxley encontramos visiones proféticas que cumplen esta función adivinatoria y que provocan el avance de la acción con la toma de decisiones de los principales personajes y ejércitos. Las visiones, sin embargo, no necesitan interpretarse simbólicamente, ya que presentan los acontecimientos tal

como son o serán, con sus protagonistas incluidos. Estas visiones soñadas las describe también el tratadista medieval Lope de Barrientos en su *Tratado de la adevinança:* «por operaçión de los spíritus, algunas vezes aparesçen algunas fantasías dormiendo a los onbres que con los dichos spíritus tienen algunas convenienças et contractos illíçitos, en las quales fantasías les revelan algunas cosas advenideras » (1994: II, 22). El fenómeno profético en la novela gráfica se enriquece además por la alusión a cómo la adivinación tiene una función de magia manipulatoria al incluir la intervención en las visiones de otros: por ejemplo, cuando Robin descubre su capacidad de ocultar sus acciones a los atlantes, el líder atlante llamado Apu ve un futuro que Robin es capaz de esquivar y ocultar, de forma que el primero ve un futuro que no sucede, y por tanto Robin logra huir con el rey de Francia hacia París. Este juego de engaños e ilusiones posibles, aunque generalmente usadas en contra de Robin, se suceden continuamente para crear la intriga y el desarrollo narrativo. En relación al ámbito medieval, y al igual que en el cuento medieval castellano sobre don Illán el mago, de la colección dedicada al conde Lucanor por don Juan Manuel, se genera una ilusión en la que el soñador es manipulado para hacerle creer que lo que ve es la realidad misma de lo que pasará en un futuro, para al fin poner al descubierto una actitud moral sobre el carácter interno del personaje e incluso desenmascarar su impostura (Llosa Sanz, 2008: 150-153). En el caso de *Luxley*, Robin logrará ver finalmente cómo hubiera sido el mundo si los Atlantes no hubieran conquistado Europa, y si en cambio Colón lo hubiera hecho: se aterroriza viendo los genocidios en América, las torturas y quemas de la Inquisición europea, las guerras mundiales, la pobreza de las clases trabajadoras en la industrialización, la bomba atómica. También ve cómo sería el mundo si el Inca se consolida como emperador global. Como en el caso de don Illán, el poder comprobar por esa simulación de futuro profética cómo serán los hechos de los hombres le dará a Robin la oportunidad de elegir la mejor opción en el presente. En el caso de *Luxley* es además una reflexión sobre la Historia y los efectos nocivos de cualquier tipo de colonización, así como la imposibilidad de una eficaz defensa preventiva ante un futuro siempre distópico.

Luxley, Valerie Mangin y Francisco Ruizgé

En esta aventura también la Inquisición hace acto de presencia notable en el segundo capítulo, con el dominico Domingo de Guzmán como primer inquisidor, que históricamente es efectivamente enviado por el papa Inocencio III como gran inquisidor para perseguir la herejía albigense en Francia. En nuestra historieta ucrónica, Domingo de Guzmán asume las visiones de Robin, el apoyo a Robin del rey francés, y también las de los atlantes, como una muestra herética y diabólica de sumisión ante los brujos

invasores, y por tanto merecedora de persecución y castigo; al menos hasta que varios sucesos demuestran que la actitud del dominico pone en peligro la defensa de Francia y de la cristiandad en el nuevo contexto bélico, tras lo que el propio papa interviene para acabar con él. La función inquisitorial aquí se relaciona con sus orígenes históricos, dirigida por el papado, y relacionada con las grandes herejías históricas, pero fracasa en su lucha de la herejía en aras de una guerra mayor que supera incluso las diferencias con el enemigo musulmán Saladino para luchar juntos contra la invasión colonizadora de una tercera religión.

8. A modo de conclusión: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval

La presencia de magos, brujas, inquisidores y varias manifestaciones relacionadas con la magia en la historieta gráfica de tema medieval española es un elemento que, si bien no es omnipresente, aparece con creciente regularidad a lo largo de las décadas, especialmente en obras que se basan pero no buscan exclusivamente una precisa visión histórica de un personaje o acontecimiento particular. Como hemos visto a través de los ejemplos comentados, en las series de héroes de los años 40 y 50 su expresión y función narrativa es lúdica, y se asocia al avance y progreso de una aventura más entre otras posibles, confrontada y superada por sus protagonistas; los motivos mágicos se nutren anacrónicamente de una variedad de tradiciones (desde la mitología clásica a la céltica del universo artúrico, del mago sabio humanista precientífico al hipnotizador decimonónico); y presentan personajes arquetípicos (el mago sabio, la bruja, el chamán) o animales monstruosos asociados a ellos (el dragón, los espíritus o apariciones fantasmales). Ninguna de estas aventuras, todas con predominio de un héroe cristiano, parece querer insistir o sugerir apenas en la interpretación nigromántica o más oscura de la magia, fuera de presentar estos arquetipos inocuos y bien conocidos por todos lo públicos, quizás por el temor a no superar una censura impuesta por la dictadura franquista y cuidar de la integridad moral y espiritual de los jóvenes. Las primeras novelas gráficas de autor de los setenta y la evolución de una conciencia de autor en cómics no seriados en los noventa y principios del siglo XXI, presentan a un público en general más adulto personajes que de uno u otro modo están documentados históricamente. Si en el *Cid* las apariciones de la magia son muy escasas y normalmente asociadas a incrementar la tensión y el dramatismo (como el eremita adivino), *Drako de Gades* y *Garin* van más allá al ficcionalizar e integrar en la propia estructura narrativa el asunto mágico, recurriendo a personajes de la mitología nórdica y artúrica con un mayor peso en el desarrollo central de la historieta. Las creaciones del nuevo siglo añaden a esa integración de lo mágico como elemento clave de la historieta la búsqueda de la experimentación, al entrelazar elementos mágicos históricamente comprobados con géneros no históricos para proponer reflexiones sobre temas centrales como el poder, la dominación, el fanatismo,

la ignorancia o la discriminación. *Cruz del sur*, que dialoga con la tradición de la leyenda medieval mezclada con un goticismo romántico, rescata varios elementos mágicos medievales conectados con la nigromancia y los objetos ritualistas de la brujería; *Nicolás Eymerich, Inquisidor* elabora una aventura interior del protagonista insertando algunos de sus rasgos de carácter históricos más controvertidos en la tradición de la Inquisición medieval, y combinándolo con una reflexión sobre el fanatismo, en clave temporal, al apoyarse en una aventura paralela de ciencia ficción; y *Robin de Luxley* usa la ucronía y el poder profético de las visiones mezclando elementos de la cultura mágica de ambos lados del Atlántico, para generar una crítica postcolonial al hecho histórico del poder, sometimiento y herencia cultural entre las civilizaciones.

Cómics citados (en orden cronológico)

El príncipe valiente (1937-1971), de Harold Foster
El guerrero del antifaz (1943-1966), de Manuel Gago y Pedro Quesada
Flecha negra (1949), de Boixcar
El capitán trueno (1956-1968), de Víctor Mora y Ambrós
El Cid (1970-1984), de Antonio Hernández
Garin (1977), de Antonio Hernández
Roncesvalles (1979), de Antonio Hernández
Drako de Gades (1984-1991), de Antonio Hernández
La crónica de Leovigildo (1991-2006), de Gaspar Meana
En busca del Unicornio (1997), de Emilio Ruiz y Ana Miralles
Nicolás Eymerich, inquisidor (2003), de Jorge Zentner y David Sala
Sancius Rex (2004), de Alvaro Mutilva y Raquel García Arancón
Cruz del sur (2004), de Luis Durán y Raquel Alzate
Guifré 897 (2006), de Oriol García
Domno. La vida de Gonzalo Peláez (2009), de J. A. Marinas
Mallorca 1229 (2010), de Oriol García
Luxley (2013), de Valerie Mangin y Francisco Ruizgé
1212: Las navas de Tolosa (2016), de Jesús Cano de la Iglesia

Bibliografía

Álvarez López, Fernando (2000), *Arte mágica y hechicería medieval. Tres tratados de magia en la Corte de Juan II,* Valladolid, Diputación Provincial.

Baños Vallejo, Fernando Juan (2011), «El ermitaño en la literatura medieval española: arquetipo y variedades», en *El Monacato espontáneo: ermitas y eremitorios en el mundo medieval,* eds. José Ángel García de Cortázar y Ramón Teja, Fundación Santa María La Real, Centro de Estudios del Románico, pp. 121-52.

Barrientos, Lope de (1994), *Tractado de la divinança,* Cuenca, Excmo. Ayuntamiento de Cuenca.

Díaz de Guereñu, Juan Manuel (2001), «El cómic español desde 1995», *Arbor,* 187, pp. 209-220.

Fernández Martín-Portugués, Raquel (2012), *Héroes de antaño: personajes del cómic español en la posguerra*, Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid.

Fondebrider, Jorge (2016), *Historia de los hombres lobo,* LOM ediciones.

Gallo León, José Pablo y María Victoria Játiva Miralles (2017), «Cómic y Edad Media: del escenario a la didáctica», *Monografías Aula Medieval*, 6, pp. 124-138.

García Cárcel, Ricardo (1998), «La Inquisición en la Corona de Aragón», *Revista de la Inquisición*, 7, pp. 151-163.

Garcia i Quera, Oriol (2004), «El còmic y la història», *Treballs d'Arqueologia,* 10, pp. 79-86.

Given, James Buchanan (1997), *Inquisition and Medieval Society: Power, Discipline, and Resistance in Languedoc,* Ithaca, Cornell University Press.

Henningsen, Gustav (2014), «La Inquisición y las brujas», *eHumanista,* 26, pp.133-152.

Herrero Suárez, Henar (1998), «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Revista Iber*, 17, pp. 109-121.

Ibáñez Palomo, Tomás (2016), «El mundo artúrico y el ciclo del Grial», *Revista digital de iconografía medieval*, 8.16, pp. 31-66.

Izquierdo Andreu, Almudena (2016), «*El guerrero del antifaz*: una historia caballeresca en la España de Franco», en *Las batallas del cómic: Perspectivas sobre la narrativa gráfica contemporánea*, eds. Javier Lluch-Prats, José Martínez Ribio y Luz C. Souto, *Anales de Diablotexto digital*, 1, pp. 182-195.

Kieckhefer, Richard (1992), *La magia en la Edad Media,* Barcelona, Crítica.

Llosa Sanz, Álvaro (2008), «Lección de magia: una fantasía didáctica medieval», *eHumanista,* 11, pp. 136-157.

Martín Hernández, Francisco (1980), «La Inquisición en España antes de los Reyes Católicos», en *La Inquisición española. Nueva visión, nuevos horizontes,* dir. Joaquín Pérez Villanueva, Madrid, Siglo XXI.

Mayoral López, Rubén (2002), «Los orígenes del Tribunal de Barcelona. Los inquisidores del Santo oficio catalán en el siglo XVI», en *Espacios de poder, cortes, ciudades y villas (ss. XVI-XVIII),* ed. Jesús Bravo Lozano, vol. 2, Madrid, Universidad Autónoma, pp. 385-422.

Morales Muñiz, María Dolores (1996), «El simbolismo animal en la cultura medieval», *Espacio, tiempo y forma; Serie III: Historia Medieval*, 9, pp. 229-255.

Porcel, Pedro (2011), «La historieta española de 1951 a 1970», *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, Extra 2, pp. 129-158.

Ramírez, Juan Antonio (1976), «Grupos temáticos del tebeo de aventura en la España de posguerra: Notas para una historia de la iconografía e ideología (y II)», en *Cuadernos de Realidades Sociales*, 9, pp. 87-150.

Sesma Muñoz, José Ángel (1989), «Violencia institucionalizada: El establecimiento de la Inquisición por los Reyes Católicos en la Corona de Aragón», *Aragón en la Edad Media*, 8, pp. 659-674.

Triviño Guerrero, M. A. Lucía (2016), «Simbolismos de la madera y el bosque en la mentalidad medieval», *Wood and Charcoal: Aproaches from Archaeology, Archaebotany, Etnography and History,* Universidade do Minho.

Valdeón Baruque, Julio (2004), «La desmitificación de la Edad Media», en *Miradas a la historia: reflexiones historiográficas en recuerdo de Miguel Rodríguez Llopis*, coord. José Antonio Gómez Hernández y María Encarna Nicolás Marín, Murcia, Universidad de Murcia, pp. 29-38.

Vázquez de Parga, Salvador (1982), *Los cómics del franquismo*, Barcelona, Planeta.

Vich Sáez, Sergio (2013), «La Edad Media vista por el cómic», *Arqueología, historia y viajes sobre el mundo medieval*, 47, pp. 34-45.

Vich Sáez, Sergio (2003), «La Edad Media a través del cómic», *Historia 16*, 331, pp. 26-35.

Llosa Sanz, Álvaro, «Del Capitán Trueno a Robin de Luxley: magia, hechicería e Inquisición en el cómic contemporáneo español de tema medieval», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 117-141.

Resumen

La presencia de magos, brujas, inquisidores y varias manifestaciones relacionadas con la magia en la historieta gráfica contemporánea de tema medieval española es un elemento que, si bien no es omnipresente, aparece con creciente regularidad a lo largo de las décadas en la producción española contemporánea. En este trabajo repasaremos algunas de estas historietas y novelas gráficas en las que la magia y sus diversas manifestaciones generan distintas funciones narrativas y su representación generalmente queda sujeta a referentes medievales muy diversos de distintas tradiciones que son utilizados por los autores con mayor o menor rigor histórico según el particular fin, el público y la situación política de la industria gráfica según la década.

Palabras clave

Cómic
Novela Gráfica
Edad Media
Magia
Brujería
Imquisición

Abstract

Magicians, witches, inquisitors and other related elements to magic in the Middle Ages show up recurrently in comic books and graphic novels in contemporary Spain. This article examines some of this production along several decades to show how magic is integrated within a narrative historical discourse and to explain how the representation of magic is also linked to the use of a wide range of medieval traditions and sources on magic, adopted and transformed by authors accordingly to their fictional ends, the audience and the political situation of the industry at the time.

KeyWords

Comic Books
Graphic Novel
Middle Ages
Magic
Witchcraft
Inquisition

Storyca

Un nuevo rey Arturo para el siglo XXI. Tradición y originalidad en *King Arthur* de Guy Ritchie (2017)

Santiago Gutiérrez García
Universidad de Santiago de Compostela

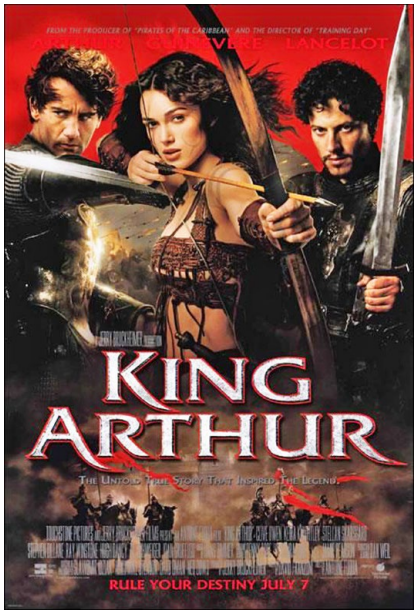
King Arthur: Legend of the Sword se estrenó en 2017, bajo la dirección de Guy Ritchie, con guion de Joby Harold y Lionel Wigram y producida y distribuida por la Warner Bros. La implicación de los grandes estudios de Hollywood en una nueva versión de la leyenda artúrica revela la vigencia de esta última, que cada pocos años salta a la gran pantalla casi con una regularidad de filme por década. Habría animado en parte a esta nueva empresa el relativo éxito de las películas artúricas anteriores, pues tanto los beneficios de *The First Knight* de Jerry Zucker (1995), como *King Arthur* de Antoine Fuqua (2004) habían duplicaron aproximadamente las cantidades invertidas en su producción: 127,5 millones de dólares de recaudación, frente a 55 millones de inversión, para la primera, y, algo más escaso, 203,6 millones recaudados por la segunda, frente a 120 millones de gasto. Sin embargo, la propuesta de Ritchie no cumplió las expectativas, ya que su presupuesto se había elevado hasta los 175 millones de dólares, mientras que la

recaudación apenas alcanzó los 148,7 millones. Este fracaso podría estar indicando un cierto agotamiento cinematográfico de los filmes sobre Arturo, algo que parecía ya insinuar el estrechamiento en el margen de beneficios que mostraba el *King Arthur* de Fuqua respecto a *The First Knight*.[1] Pero también cuestiona la deriva hacia la que Ritchie conduce la historia del rey Arturo, más cercana al universo de la épica fantástica que a los referentes literarios que conformaban la tradición artúrica.

King Arthur: Legend of the Sword, Guy Ritchie

El director había revisitado pocos años antes otro mito literario, el de Sherlock Holmes, que asimismo contaba con tradición cinematográfica consolidada; de resultas de lo cual rodó dos largometrajes: *Sherlock Holmes* (2009) y *Sherlock Holmes: A Game of Shadows* (2011). Algunos de los colaboradores de Ritchie en estos filmes reaparecerían en *King Arthur*, como Jude Law, que encarnaba el personaje del doctor Watson, y Lionel Wigram, con quien también colaboraría en *The Man from U.N.C.L.E.* (2015). Ahora bien, este último había participado además en la producción de *Harry Potter and the Order of the Phoenix* (2007), *Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole* (2010), *Harry Potter and the Deathly Hallows. Part 1* (2010), *Harry Potter and the Deathly Hallows. Part 2* (2011) y *Fantastic Beast and Where to Find Them* (2016), mientras que en 2018 intervendría en la de *Fantastic Beasts: The Crime of Grinelwald* (2018). Esta sucesión de títulos muestra cómo la carrera más reciente de este guionista y productor se ha orientado hacia proyectos de cine fantástico, justamente en la época en que colaboraba en *King Arthur*.

First Knight, Jerry Zucker

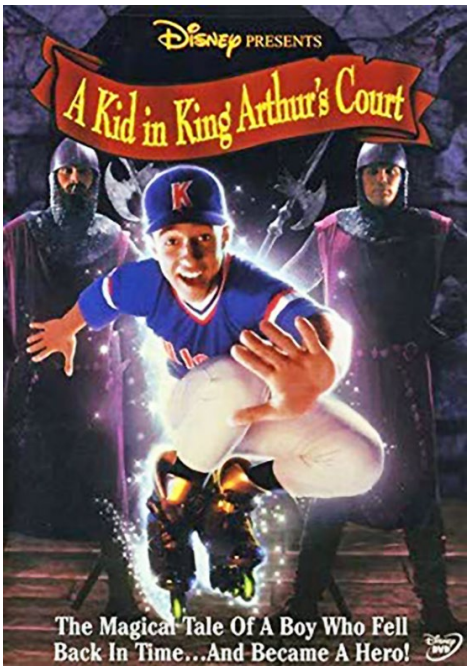


King Arthur, Antoine Fuqua

1. De ahí que Davidson (2007: 75) le atribuyese a *King Arthur* un relativo fracaso.

Lo que de original contenía la propuesta de Ritchie, a la vista de sus afinidades con el cine de fantasía, no habría que entenderlo, pues, en relación al cine de estos últimos años, en el que dicho género se ha cultivado con cierto empeño, tal vez ante el éxito de series cinematográficas como las de *The Lord of the Rings* (2001-2003) y *The Hobbit* (2012-2014) y la de *Harry Potter* (2001-2011). La novedad de *King Arthur* se establecería en referencia a la tradición artúrica previa, tanto en sus versiones más conservadoras, convertidas en canónicas, como en la evolución más reciente, que se esboza en los primeros años del siglo XXI. En el primer caso, el cine artúrico ofrecía dos grandes vías de desarrollo, ya presentes desde sus tanteos iniciales, a comienzos del siglo XX: un enfoque melodramático, que optaba por los conflictos amorosos entre los personajes más conocidos del mundo artúrico, en especial Lanzarote, Ginebra y el propio Arturo, o entre Tristán e Iseo; y una interpretación humorística, no exenta de crítica, a partir de la novela de Mark Twain, *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889). Si a la primera tendencia pertenecen filmes como *Tristan et Yseult* de Alber Capellani (1909) o las películas homónimas de Ugo Falena (1911) y Maurice Mariaud (1920), todos ellos centrados en la historia de los amantes de Cornualles, así como *Launcelot and Eleine* (1909), inspirado en un poema de Alfred Tennyson; la segunda iniciaría su cultivo con la versión de Emmet J. Flynt (1920), que fue adaptada al nuevo cine sonoro en 1931, bajo la dirección de David Butler. Ambas vertientes han demostrado una trayectoria regular a lo largo de casi un siglo, según evidencian ejemplos recientes como *The First Knight* de Jerry Zucker (1995) o *Tristan and Isolde* de Kevin Reynolds (2006), por un lado; o *A Kid in King Arthur's Court* de Michael Gottlieb (1995), *Black Knight* de Gil Junger (2001) e, incluso, el episodio *Dunces and Dragons* de la serie de animación *Spongebob SquarePants* (2006). Precisamente, al primero de estos dos grandes grupos se adscribe *Knights of the Round Table* de Richard Thorpe (1953), la obra a la que se concede el mérito de haber fijado el canon artúrico cinematográfico, durante la segunda mitad del siglo XX.

Tristan and Isolde, Kevin Reynolds



A Kid in King Arthur's Court, Michael Gottlieb

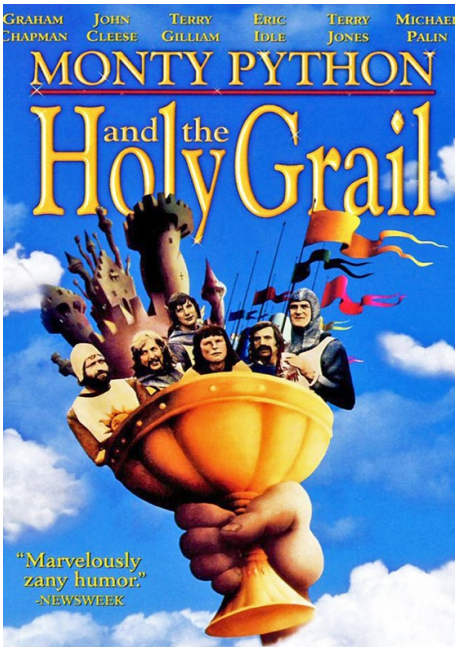
Black Knight, Gil Junger

Knights of the Round Table, Richard Thorpe

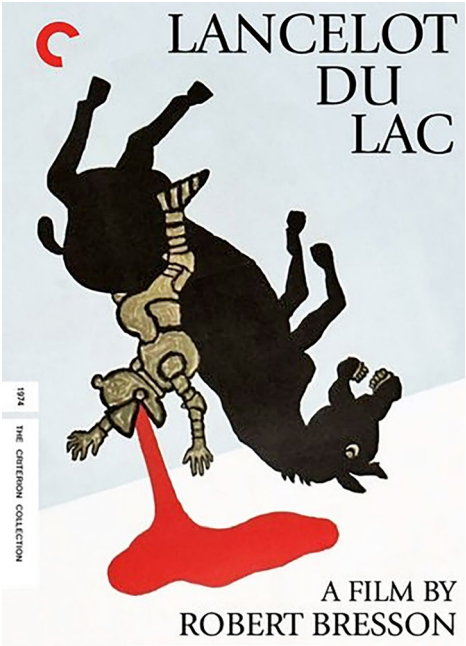
Sin ánimo de reducir el conjunto del cine artúrico a estas dos grandes líneas temáticas[2], sí que es cierto que otras propuestas, por minoritarias, deben posicionarse en referencia al marco del canon creado por estas que citamos, si quiera sea como revisitación paródica, tal que *Monty Python and the Holy Grail* de Terry Gilliam y Terry Jones (1975), o como adaptaciones críticas, más apegadas a los originales literarios, como *Lancelot du Lac* de Robert Bresson (1974) y *Perceval le Gallois* de Eric Rohmer (1978). Una de esas reorientaciones temáticas la llevó a cabo en 2004 Antoine Fuqua con *King Arthur*. Dicho filme sorprendió –y en ello depositaba buena parte de su expectativa de éxito– exhibiendo un rey Arturo que supuestamente se basaba en los datos históricos y no en el mito literario desarrollado a lo largo de los siglos. El protagonista se mostraba como un oficial del ejército romano, destinado a la frontera noroccidental del Imperio y acantonado en el Muro de Adriano, en el límite entre la Britania romana y el territorio picto. La versión de Fuqua suponía una ruptura tanto más fuerte cuanto que el filme artúrico inmediatamente anterior que había salido de los grandes estudios de Hollywood, *First Knight* de Jerry Zucker (1995), distribuido por Columbia, proponía a su vez una vuelta a los modos tradicionales y una rectificación después de los experimentalismos de los años 70 –nótense las fechas de los tres filmes mencionados más arriba, de Gilliam y Jones, Bresson y Rohmer–, que de algún modo había prolongado, ya

2. Umland y Umland (1996), en su estudio sobre el cine artúrico producido en Hollywood, distinguen cinco clases de películas, según el tratamiento que dispensen a la leyenda artúrica: como *collage* intertextual -donde sitúan las adaptaciones de la novela de Mark Twain-, como melodrama, como propaganda, como épica hollywoodiense y como búsqueda posmoderna -con obras sobre el Grial-. Las dos primeras categorías corresponden a las dos corrientes a las que aludimos en este trabajo. Téngase en cuenta, además, que una misma película puede reunir varios de los enfoques que identifican Umland y Umland. Así, *Knights of the Round Table* de Thorpe o *First Knight* de Zucker tienen un tono melodramático, pero también un apreciable componente propagandístico.

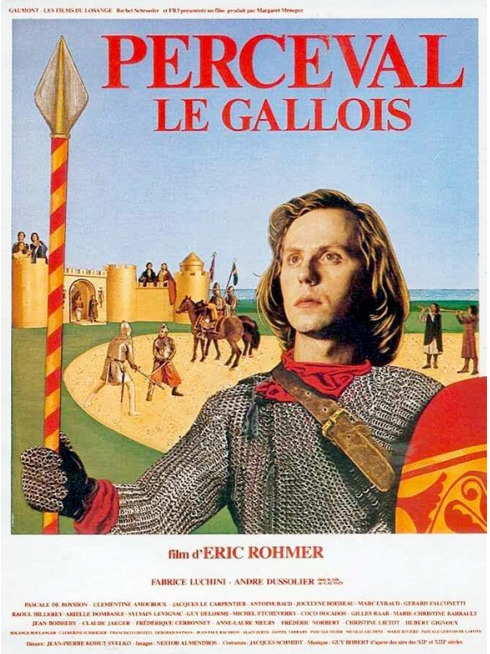
a comienzos de los 80, *Excalibur* de John Boorman (1981), considerada en todo caso una revisitación problemática y sombría de la leyenda artúrica. Zucker, en cambio, proponía una visión edulcorada de la historia, en la que los mensajes políticos, si bien es cierto que bastante explícitos, dejaban un amplio margen de expresión al melodrama, al tiempo que sostenían un tono optimista y de confianza en los ideales cívicos que se exponían. Resulta sintomático, a este respecto, el matrimonio final entre Lanzarote y Ginebra, con el beneplácito de un Arturo moribundo, quien, tras perdonarles sus faltas y bendecir su unión, los nombraba sus herederos y sucesores en Camelot.



Monty Python and the Holy Grail, Terry Gilliam y Terry Jones



Lancelot du Lac, Robert Bresson



Perceval le Gallois, Eric Rohmer

Fuqua, por su parte, elabora una interpretación del mito artúrico asimismo orientada por su final optimista, bien que matizada por ciertos claroscuros. De cualquier modo, la originalidad de su largometraje residía sobre todo en el marchamo de veracidad añadida que se arrogaba al recuperar, como acabamos de advertir, las supuestas fuentes históricas que habían originado el mito literario. En realidad, *King Arthur* se hacía eco de una de las muchas teorías que han intentado explicar quién fue el personaje que más tarde se conocería con el nombre de Arturo. Todas ellas, vaya por delante, lo bastante incompletas o insatisfactorias como para que Kenneth H. Jackson (1959) se confesase incapaz de responder a la pregunta de si Arturo había existido. La teoría adoptada por Fuqua había sido elaborada en 1924 por Kemp Malone. En la década de los 90, en un momento de auge de las investigaciones sobre el Arturo histórico, fomentadas por las excavaciones que se habían efectuado en South Cadbury (Whitaker, 2002: 44), otros estudiosos retomaron y actualizaron las tesis de Malone, entre ellos C. Scott Littleton y Linda A. Malcor, autores de *From Scythia to Camelot* (Littleton y Malcor, 1993); la propia Malcor incluso colaboraría en el asesoramiento histórico del filme. De acuerdo con dichos autores, Arturo se identificaba con Lucio Artorio Casto, prefecto al mando de la Legio VI Victrix, la cual había estado acantonada en el norte de Britania durante el siglo II y en la que se encuadraban tropas de procedencia sármata. Todo ello conducía a una representación de Arturo, no bajo la apariencia de un monarca feudal, sino de un militar al servicio del Imperio Romano. Para ello contó como guionista con David H. Franzoni, que cuatro años antes había escrito el guion de *Gladiator* (2000), la superproducción dirigida por Ridley Scott que había impulsado la moda del cine sobre la Antigüedad grecorromana. A pesar de que la identidad entre Artorio y Arturo ha suscitado tanta controversia científica como otras teorías elaboradas al respecto, no por ello ha dejado de alcanzar una cierta repercusión popular; hasta el punto, como se ha comprobado, de convertirse en fuente de una producción cinematográfica destinada al gran público. No obstante, la utilización de dicha tesis para la citada película planteaba un problema irresoluble de cronología: Artorio y sus contigentes sármatas habrían estado acantonados en las cercanías del Muro de Adriano en la segunda mitad del siglo II, en tanto que la invasión sajona que se describe en *King Arthur* tuvo lugar a finales del siglo V. Quizá, como advierte Davidson (2007: 75), lo que pretendió Franzoni fue unir la teoría sármata con las noticias que hacían de Arturo el vencedor en la batalla del monte Badon, que los *Annales Cambriae* datan en 516.

Al margen de las evidentes traiciones a ese supuesto carácter historicista de *King Arthur* que aventaban tanto el propio director como la publicidad –algunos carteles se acompañaban de la leyenda «The untold true story that inspired the legend» y en la misma idea insistía alguno de los trailers oficiales–,[3] lo que importa es la voluntad de la película de justificar su originalidad en esa supuesta base histórica, algo inédito en el cine artúrico. Aunque, como ya

3. Así, por ejemplo, cfr. https://www.youtube.com/watch?v=fqZh1tg_bF4&t=4s [consultado: 31-1-2019], en donde se explica: «For centuries historians believed the the tale of king Arthur and his knights was only a legend, but the myth was based on a real hero who lived 1600 years ago».

se ha advertido, esto suponía la ruptura con sus referentes más inmediatos desde el punto de vista cronológico, es decir el melodrama de *First Knight* y la ensoñación onírica y estetizante de *Excalibur*, no por ello Fuqua dejaba de ser fiel a ciertas convenciones consolidadas como parte del lenguaje cinematográfico –véanse, por ejemplo, las afinidades que advierte Haydock (2012) entre *King Arthur* y *Alexandr Nevsky* de Serguei Eisenstein (1938), *Shichinin no samurai* (*Los siete samurais*) de Akira Kurosawa (1954) y *The Magnificient Seven* de John Sturges (1960)–, algunas de ellas retomadas por filmes artúricos anteriores. Las huellas del *western*, sin ir más lejos, se hacen perceptibles en las persecuciones tanto del carruaje que transporta al obispo Germano hasta el Muro de Adriano, como en la del que conducía a Ginebra a Camelot en *First Knight*. O las connotaciones ideológicas, marcadamente maniqueas, con que se adorna el mito artúrico, concebido como encarnación de la justicia y el bien político, en perpetua lucha contra la barbarie y la tiranía. *King Arthur* de Fuqua, por tanto, resumía en sí la tensión entre los dos extremos a que debe enfrentarse toda película artúrica por formar parte de una tradición cultural –y, dentro de esta, cinematográfica– tan asentada y reconocible. Por una parte, cada nueva obra busca su propia justificación apelando a los elementos innovadores que aporta a dicha tradición; pero por otra, la procura de originalidad conlleva a veces un excesivo alejamiento respecto al canon, con el riesgo de que defraude las expectativas del público y genere una respuesta adversa por parte de este. La tiranía de la tradición, a la que se refiere Lacy (1989), supone, en el caso del cine artúrico, la utilización de ciertos elementos mínimos, como la presencia de Arturo y algunos de sus caballeros más conocidos –Lanzarote, Galván, Perceval...–, de Merlín, de la Mesa Redonda, respecto a los que los sucesivos directores encuentran grandes dificultades para sustraerse.

Fuqua, por ejemplo, gracias al carácter historicista y de relato fundacional que atribuía a su película hurtó alguno de esos elementos, como Camelot, el hada Morgana o el Santo Grial –que Thorpe, por ejemplo, había incluido en su película, en un final a veces tenido por incoherente (Beatie, 1988: 67)–, al tiempo que añadía algunos inéditos en el universo artúrico –la ambientación romana, la localización en el Muro de Adriano–. Sin embargo, no pudo evitar la utilización de otros tradicionales, aun traicionando, como hemos advertido, la supuesta verdad histórica que atribuía a su obra. Por ejemplo, Lanzarote, Dagonet, Bors o Galahad son personajes creados por la literatura cortés de los siglos XII y XIII. También, la Mesa Redonda, cuya primera mención remonta al *Roman de Brut* de Robert Wace (1155), y las ideas de igualdad y confraternidad que le son sustanciales, las cuales se muestran, de forma un tanto gratuitas, durante la entrevista que Germano mantiene con Arturo y la compañía de guerreros sármatas. Excalibur, por su parte, aparece sugerida en el *flashback* en el que la espada del padre de Arturo queda clavada en la tierra y él, aún niño, la arranca y blande con intención de enfrentarse a los pictos. O, en fin, la relación entre Lanzarote y Ginebra, que se reduce a simples cruces de mirada, algún diálogo difícilmente insinuante y los lamentos de ella cuando muere Lanzarote. Todo lo cual revelaría que la propuesta de Fuqua es menos audaz

de lo que la publicidad de la película intentaba transmitir y más esclava, por tanto, de la tradición de lo que su apariencia revela.

Buena parte de esos problemas los hereda *King Arthur* de Ritchie, quien, al modo de Fuqua, ofrece una versión de la historia de Arturo que asimismo se pretende renovadora. No en vano, Harty (2017) le reconoce, como un gesto de libertad creativa, que no haya pretendido una nueva versión cinematográfica de la *Morte Darthur* de Malory, que este crítico considera imposible llevar a la gran pantalla, sino que haya buscado sus fuentes de inspiración en otros textos medievales, como Geoffrey de Monmouth, o en referentes modernos, tal que *Game of Thrones*. También, por supuesto, en el cine artúrico previo. Por poner solo un ejemplo, *King Arthur* coincide con *Excalibur* en hacer que la célebre espada de ese nombre fuese primero una posesión del padre de Arturo, Uther Pendragón (Lacy, 2002: 35). No obstante ese mayor grado de independencia con que el director británico emplea los referentes artúricos, este se ve en la obligación de construir su historia a base de esos mismos elementos de la tradición que pretende superar. Es por esto que los personajes adoptan los nombres de figuras identificables de la materia de Bretaña, aunque su función sea prácticamente irreconocible. Tal labor de vaciamiento semántico y de apego onomástico, por cierto, resultaba ya apreciable en los personajes de Fuqua, en los que solo eran artúricos sus nombres (Davidson, 2007: 78). Así, el copero de Arturo, Bedivere, que en algunas versiones medievales, como la de Malory, devuelve Excalibur a las aguas, actúa en el filme de Ritchie como líder de un grupo de la resistencia contra el rey Vortigern y lo encarna Djimon Hounsou, un actor de raza negra. También lo es Tristan, representado por Kingsley Ben-Adir, que en *King Arthur* es un amigo de infancia de Arturo, junto al que creció en los bajos fondos londinenses; o Perceval, asimismo compañero de correrías juveniles del protagonista, el cual se muestra desposeído de su condición de inocente y de su asociación con el grial, los dos rasgos más distintivos con que se singularizaba en la tradición literaria. Mordred, por su parte, es un mago, maestro de Vortigern en las artes prohibidas, que, en vago eco de su equivalente literario, encabeza una rebelión, junto a Vortigern, para derrocar, no a Arturo, sino a Uther Pendragón. El propio Vortigern es a la vez mago y hermano de Uther, con aspiraciones al trono que le empujan a asesinar a este último y ceñirse la corona de Inglaterra. Como se puede observar, Guy Ritchie debilita tanto los lazos entre los personajes y los elementos con que se les ha solido caracterizar, que estos acaban reducidos a simples sugerencias indirecta o difusamente basadas en esos rasgos tradicionales. La relación entre un personaje y sus referentes habituales puede relajarse hasta el punto de que, como sucede con Merlín o la Dama del Lago, sus apariciones se reducen a un breve *flashback* y a alusiones en boca de otros personajes. La ausencia de ambos, con todo, no implica un vacío en sus funciones de colaborador y protector del protagonista, que en este caso ocupa la Maga (The Mage).

Resulta inadecuado, de todas formas, juzgar esta película por su grado de fidelidad a una versión literaria supuestamente original y auténtica. En su condición de mito, el rey Arturo y su historia se han contado infinidad de veces; y como mito, ha acabado por independizarse de sus referentes

primigenios y ha creado otros solo explicables desde su propia condición mítica –no en vano, Coote (2012: 524) afirma que una leyenda, como la que generó el mito de Arturo, solo es verdadera respecto a sí misma–. Asimismo como mito, Arturo ha desarrollado la capacidad de adaptarse a sucesivas interpretaciones con capacidad para ofrecer respuestas a las cuestiones e inquietudes que se han ido planteado a lo largo del tiempo: mesías del irredentismo bretón en sus comienzos, monarca feudal y cortés en la plena Edad Media, rey legendario de Inglaterra más tarde, símbolo de la monarquía británica en el siglo XIX, modelo de caballerosidad y gobernanza justa y democrática en el XX... Por su condición mítica, Haydock (2012: 526) le concede la capacidad de representar casi cualquier deseo contemporáneo, incluso posterior a la conmoción del 11-S. Ni siquiera durante la Edad Media existió una versión única de su historia o una interpretación unívoca de su figura. Antes bien, las características de la literatura medieval favorecían la reescritura incesante de su reinado y brindaban a su figura la capacidad de acogerse a nuevos significados. Por eso, al modo de lo que plantea Lacy (2002: 34), tan auténticos son los relatos que urdieron A. Tennyson o T. H. White, usados a menudo como fuentes por la literatura o el cine anglosajón, como la *Morte Darthur* de Malory; y este último autor, que a su vez fue inspiración para los dos anteriores, se había basado por su parte en los ciclos en prosa franceses del siglo XIII –*Lancelot-Graal*, *Post-Vulgata*, *Tristan en prose*–, los cuales por su parte se compusieron a partir de obras previas. Así, por ejemplo, es conocido como Thorpe o Boorman se inspiraron en los *Idylls of the King* de Tennyson. El primero, a pesar de que reclamase como fuente a Malory, tomó del poeta victoriano su idea de Arturo como rey sin tacha o su interés en el triángulo amoroso de Arturo, Ginebra y Lanzarote (Umland y Umland, 1996: 8); el segundo se basó en los *Idylls of the King* tanto para el planteamiento de *Excalibur* como historia de la llegada de un héroe mítico, que durante un breve período arroja luz en una Edad Oscura, como para el interés por la verdad mítica de la leyenda artúrica, antes que por una posible verdad histórica (Whitaker, 2002: 44-45 y 48). Boorman, además, siguió muy de cerca los trabajos de Jessie L. Weston, que interpretaba el mito artúrico de acuerdo con supuestos ritos paganos de fertilidad (Harty, 1999: 26), del mismo modo que, más recientemente, Fuqua se ha basado, antes que en fuentes literarias, en estudios críticos sobre Arturo.

En el seno de una tradición tan imbricada, no extraña el peso que siempre ejercen las obras previas, sobre el cual ya hemos advertido. Y como respuesta, tampoco sorprende que los autores que se aventuran en el universo ficcional artúrico recalquen aquellos elementos originales que legitimen cada nueva aportación. La de Guy Ritchie consiste en reorientar el muy reconocible mundo del rey Arturo hacia un tiempo impreciso, posterior al período de dominación romana sobre Gran Bretaña, pero anterior a la constitución de los reinos sajones. En realidad, Ritchie sigue en esto al *King Arthur* de Fuqua y su Arturo como Artorio; pero frente al sesgo de pretenso historicismo de este filme, el suyo asume la ambientación posromana para, como acabamos de ver, desenganchar la leyenda artúrica de los referentes literarios, pero

paradójicamente también de los referentes históricos. Ritchie sugiere una Inglaterra –ya no Britania– suspendida en la atemporalidad, como si el devenir de la Historia se hubiese detenido con la marcha de las legiones romanas. A ello contribuye la ambientación de buena parte de la película en Londinium, la capital del reino, que conserva no solo su topónimo latino –anterior, por tanto, a las invasiones sajonas, que, por cierto, ni se mencionan–. sino todavía las huellas arquitectónicas de su pasado imperial. En esa Londres bajolatina se yerguen aún edificios monumentales, como un anfiteatro, un acueducto, un puente sobre el Támesis, el palacio de Vortigern organizado en torno a un patio central, al modo de las mansiones romanas... El propio estilo del resto de edificaciones reúne rasgos estilísticos que se suelen identificar con el arte romano: columnas, frisos, techumbres de tejas, patios porticados, ventanas con entramados en aspas... Este simulacro de Roma británica, no obstante, presenta un avanzado estado de deterioro, con buena parte de sus grandes edificios en ruinas. La ciudad entera se ha visto invadida de construcciones desordenadas, que suplen o compensan las carencias provocadas por la degradación. La vida es abigarrada y caótica y se desarrolla en un entramado urbano laberíntico, en el que no se observan las calles en retícula propias de las ciudades romanas, sino un sinfín de callejones, que transmiten una sensación de confusión y anarquía.

El desorden va sumiendo a Londinium fuera del curso de la Historia, ajena al progreso y la civilización que representaban el Imperio y su orden político estable. En ella reina ahora el descontrol, crecen las actividades ilícitas, el hampa de los bajos fondos o la amoralidad, como la del prostíbulo en el que se cría Arturo. Más que el resultado de un vacío de poder, dicho estado podría ser el reflejo de un poder corrompido por la falta de legitimidad y la arbitrariedad. Sin embargo, hay que tener en cuenta que cuando Arturo llega a Londinium, huyendo de la persecución de su tío Vortigern, la ciudad ya presenta ese aspecto de desgaste, acumulado a lo largo de los años. No se trataría, por tanto, de un efecto de la tiranía de Vortigern, sino del deterioro por el paso del tiempo y, sobre todo, por la ruina que habría llevado a Inglaterra la inestabilidad política, materializada en la guerra, que, como se explica, se desencadenó por instigación del propio Vortigern y de Mordred. La autocracia del tío de Arturo simplemente se aprovecharía de esa situación de degeneración para su propia supervivencia acomodando a ella sus resortes de control y dominio. El declive del reino, por tanto, y del esplendor civilizador atribuido a Roma se configura como un proceso más largo, cuya consecuencia es esa desconexión paulatina de los cauces de la Historia a la que nos hemos referido, el hundimiento en la acronía que reflejan los edificios sin renovar y abocados a la ruina. Lo reafirmaría además, el otro gran mecanismo de ruptura que Ritchie establece respecto a Fuqua y el resto de la tradición artúrica.

En marcado constraste con su antecesor, el *King Arthur* de Fuqua, el filme de Ritchie concibe esa Gran Bretaña posromana como un espacio abierto al universo de la fantasía y la magia. La vía que explora el director se la ofrece, como es lógico suponer tratándose de una ficción artúrica, el personaje de Merlín, el mago por antonomasia de la materia de Bretaña. Pero así como Merlín es una

figura anterior al tiempo del relato –su única aparición en la película es a través de un *flashback*–, su lugar es ocupado por figuras análogas, especialmente tres: Mordred, cuya rebelión es sofocada en las primeras escenas de la película; Vortigern, aliado de Mordred y su discípulo en los saberes sobrenaturales; y la Maga, que sustituye a Merlín como protector de Arturo. El conflicto que plantea *King Arthur*, de hecho, es el último episodio de un enfrentamiento entre hombres y magos, después de que Mordred rompiese la convivencia entre ambos grupos al asesinar al Rey Mago y usurpar su lugar. El trasfondo en el que se desarrolla la desposesión y la recuperación del trono por parte de Arturo se revela muy cercano al de la épica fantástica o al de los relatos de espada y brujería, tal y como han reconocido diversas reseñas sobre el filme. Turner (2017), por ejemplo, califica la película de «CGI-heavy sword and sorcery flick»; Debruge (2017) considera que el guion «boast a bizarre fantasy dimension»; mientras que Moore (2017), analizando el tráiler, observa «a fantasy epic style» y la etiqueta de «risky fantasy epic». Finalmente, la entrada correspondiente de la Wikipedia define la película como «epic fantasy film»[4].

Diversos elementos corroboran la impresión que se extrae de dicho análisis. Uno de ellos es la torre como emblema del poder mágico. Cuando Mordred derroca al Rey Mago, derriba asimismo la torre de su fortaleza, lo que significa la eliminación de su rival y la culminación de su usurpación. De modo inverso, Vortigern acompaña su asalto al trono inglés con la erección de una nueva torre, la cual, como advierte la Maga a Arturo, acrecienta el poder del monarca ilegítimo a medida que avanza su construcción. Ahora bien, este pormenor constituye un buen ejemplo de cómo interviene Ritchie sobre los constituyentes de la tradición artúrica y de cómo les confiere una nueva orientación. El motivo de la torre de Vortigern se encuentra en las versiones en prosa de la vida de Merlín, que a partir del siglo XIII popularizó el *Merlin* de Robert de Boron (*ca*. 1200) –la *Morte Darthur* de Malory no incluye el episodio–. Con todo, se relataba ya en la *Historia regum Britanniae* de Geoffrey de Monmouth (1138), luego versificada en francés en el *Roman de Brut* de Robert Wace, y aun antes en la *Historia Brittonum* atribuida a Nennio (siglo IX). Alguno de los trazos esenciales de esa historia se mantienen reconocibles en *King Arthur*, como la vinculación de su construcción con la necesidad de Vortigern de afianzar su poder recién adquirido, aunque en la tradición literaria la torre se levantaba para protegerse de los sajones. La presencia en la versión cinematográfica de un *genus loci* en los cimientos del edificio –The Three Syrens–, que exige al rey sacrificios humanos, también remonta a un pormenor de la literatura medieval: como las obras realizadas durante el día se venían abajo durante la noche, los sabios de la corte explicaban a Vortigern que dicho prodigio se debía a un *genus* que habitaba en el subsuelo y que había que aplacar regando el lugar con la sangre de un niño sin padre. En su lugar, Vortigern verterá ahora la sangre de su mujer y la de su hija, ambas víctimas puras en tanto que inocentes. E igual que en la literatura medieval, en *King Arthur* la torre representa la ambición y la locura del monarca ilegítimo en su afán por

4. «*King Arthur: Legend of the Sword*», *Wikipedia*: https://en.wikipedia.org/wiki/King_Arthur:_Legend_of_the_Sword [consultado: 23-2-2019]

conservar el poder –que la película recalca haciendo que el triple genio del subsuelo exija al rey la inmolación de sus dos seres más queridos–. Sin embargo, sobre este marco general de referencia en torno a las torres se sobreponen influencias más cercanas, sobre todo de *The Lords of the Rings*, en donde estas edificaciones ya se configuraban como símbolos de poder, cuando no se vinculaban con la magia a través de los Istari. Así, el ojo de Sauron vigila la Tierra Media desde lo alto de Barad-dûr, la Torre Oscura de Mordor; la Torre de Orthanc, por su parte, se levantaba en el centro de Isengard y en ella Gandalf quedó prisionero después de que se enfrentase a Saruman; y Minas Tirith, servía para la vigilancia y el sometimiento de los Campos del Pellennor, en tanto que Minas Morgul, dominaba sobre la entrada de Mordor. La asociación que *King Arthur* establece entre las torres, la magia y el poder -no solo Vortigern, también Modred y el Rey Mago poseen las suyas-, hace que se las pueda relacionar, sobre todo, con Barad-dûr y la torre de Orthanc. Recuérdese como la torre de Vortigern está iluminada en lo alto por un fuego, una imagen que recuerda al brillo del Ojo de Sauron como luz cenital de Barad-dûr, mientras que la afinidad con la torre de Orthanc se establecería por ser la de Vortigern el escenario de la lucha final entre Vortigern y Arturo, análoga a la de Saruman y Gandalf. Algunas escenas del interior de la torre de Vortigern recordarían igualmente a la versión que de la de Orthanc ofrecía *The Fellowship of the Ring* de Peter Jackson (2001).

Excalibur, John Boorman

Otros elementos, además de los magos, redundan en la concepción del mundo artúrico como un espacio más situado en la fantasía que en la historia, incluso legendaria. La propia espada, Excalibur, se ha convertido en parte de esa parafernalia fantástica. Aunque mantiene su condición de insigna de la soberanía, por la que pugnan Arturo y Vortigern, el poder que emana de ella procede de la magia, antes que de su simbología política. Como continuadora del báculo del Rey Mago, con el que Merlín la forjó, el poder que otorga Excalibur es sobrenatural y se transmite a quien es capaz de dominarla, posibilitando que Arturo se enfrente a su tío por medio de la magia. Pero dicho poder también se extiende al territorio a través del dominio que sobre el mismo ejerce su poseedor; es decir, que la autoridad sobre Inglaterra, aunque de naturaleza política, está sancionada por la fuerza de la magia canalizada a través de Excalibur. Supone esto una nueva decantación de *King Arthur* hacia la épica fantástica, ya que en versiones cinematográficas anteriores la espada de Arturo conservaba su naturaleza terrena para reforzar así su simbología política. Por ejemplo, por poner dos ejemplos destacados, en *Knights of the Round Table* de Thorpe o en un filme tan cercano en el tiempo al de Ritchie como *First Knight*. Tan solo Boorman concebía Excalibur como un arma de origen sobrenatural,

asociada en este caso con las fuerzas telúricas que regían el mundo; no en vano, Gorgievski (1997: 157-158) destaca el componente de fantasía épica que impregna *Excalibur*, en cuya escena inicial encuentra ecos de *Conan the Barbarian* de John Milius (1982). En fin, el carácter fantástico de Inglaterra, según Ritchie, convertida en mundo de magos, reaparece en el viaje iniciático, casi onírico, del protagonista a las Darklands, territorio poblado de una fauna gigantesca y hostil. Aun cuando se trate de un periplo simbólico, en el que Arturo se enfrenta a las cuentas pendientes con su infancia, encarnadas en los múltiples peligros de que está infestada esa región, el hecho de que se trate de un lugar localizable geográficamente sitúa al reino en su conjunto en un ámbito más allá de lo histórico concreto.

Mención aparte merecen los aparentes anacronismos que se observan en *King Arthur*. Se ha mencionado ya, por ejemplo, como Bedivere y Tristán, dos de los compañeros de Arturo, que al final de la película se convertirán en caballeros de la Mesa Redonda, están encarnados por actores de raza negra.[5] Junto a ellos, el chino-británico Tom Wu asume el papel de George, instructor en una escuela de artes marciales, que bien podría tomarse por una interpretación orientalizante de una escuela de gladiadores. También podría aducirse como anacrónica la presencia de vikingos en Inglaterra, en calidad de aliados de Vortigern, puesto que las incursiones escandinavas a Gran Bretaña comenzaron en 793, con el ataque al monasterio de Lindisfarne, es decir, unos trescientos años después del posible reinado de Vortigern. De hecho, este, según la leyenda que recogen las crónicas medievales –por ejemplo, la *Historia Brittonum* y, a su estela, la *Historia regum Britanniae*–, se habría sustentado en el trono no con el apoyo de los normandos, sino de los sajones. Amy de la Bretèque (2004: 72-75) designa como metacronías el empleo que de elementos anacrónicos hacen muchas de las películas sobre la Edad Media. Pone como ejemplo los códigos caballerescos que aparecen en esos filmes, que suelen inspirarse en los de la Edad Media tardía, aun cuando el argumento de dichas obras se desarrolle en época más temprana. También menciona las armas, como las de *Ivanhoe* de Richard Thorpe (1952), que reproducen las del siglo XIII, mientras que la acción se sitúa en el siglo XII. O las de *Excalibur*, en las que se mezclan escudos altomedievales con otros del siglo XIV, armaduras de esta misma centuria y espadas del siglo XII; todo ello con el propósito, al menos en lo que se refiere a la película de Boorman, de condensar simbólicamente en su metraje toda la Historia de la Humanidad, uniendo, como es propio de los filmes artúricos, Historia y leyenda. Sin embargo, por lo que atañe a *King Arthur*, la combinación de elementos históricos de épocas dispares parece apuntar al propósito, ya expuesto, de diluir los referentes temporales y proponer una versión de la leyenda de Arturo más cercana al género de la épica fantástica

5. El recurso a actores no caucásicos para la interpretación de personajes de clásicos literarios no es, por lo demás, novedoso. Por ejemplo, Denzel Washington encarnaba a don Pedro de Aragón en la versión cinematográfica de *To much ado about nothing*, que dirigió Kenneth Branagh en 1993. O, por aducir otra adaptación de obras de Shakespeare, en *Romeo + Juliet* de Baz Luhrmann (1996), dos actores latinos, John Leguizamo y Carlos Martín Manzo, encarnaban respectivamente a Petruchio y Tybalt Capulet, mientras que el afroamericano Harold Perrineau asumía el papel de Mercutio.

que a los moldes canónicos del cine artúrico, tan deudor de la tradición y del mito literarios.

Esto no obsta para que, tras la actitud iconoclasta, a veces provocadora, de Ritchie, las vinculaciones con la tradición con la que dice romper sean más fuertes de lo que parecen. Véase, sin ir más lejos, la escena final, en la que Arturo muestra la Mesa Redonda, aún inconclusa, a sus compañeros y estos responden con comentarios irónicos. La escena en sí resulta hasta cierto punto gratuita para la resolución de la historia y solo sirve alardear de una cierta irreverencia hacia los elementos característicos de la tradición artúrica, aunque paradójicamente ancle el filme en esa misma tradición de la que pretende distanciarse. Sin embargo, más llamativas resultan las continuidades que se establecen, no tanto respecto al acervo literario, como en referencia con la producción cinematográfica, ya no solo sobre Arturo, sino sobre la Edad Media. La más evidente es la interpretación de la figura del monarca bretón como encarnación de la justicia y la igualdad en términos políticos, valores que han permitido proponerlo como un antecedente de la democracia contemporánea. Según advertíamos más arriba, el cine suele hacer de Arturo el protagonista de un conflicto maniqueo en el que se enfrentan el Bien y el Mal. Desde una perspectiva política, este segundo estaría representado por el totalitarismo, la tiranía, el poder ejercido de manera arbitraria, la violencia gratuita –en *King Arthur*, por ejemplo, Vortigern saluda al pueblo con el brazo extendido al modo romano, algo propio de la ambientación tardorromana, pero también vinculado con el fascismo–... Este contrapunto negativo pueden personificarlo reyes rivales, que aspiran a ceñirse la corona de modo ilegítimo, como es el caso de Vortigern en el filme de Ritchie o Malagant en *First Knight* –ambos, por cierto, caracterizados como agentes del mal por el color negro de sus vestimentas y las de sus tropas, según el maniqueísmo al que ya hemos aludido–, o, más a menudo, un peligro externo en forma de invasión. En este segundo caso el ataque lo protagonizan los sarracenos, como en *The Black Knight* de Tay Garnett (1954), o, sobre todo, los sajones, cuya evocación permanece en un segundo plano, como una sombra que se cierne sobre Camelot, según sucede en *Knights of the Round Table* de Thorpe, o cuyo ataque se convierte en el motor de la acción, como propone *King Arthur* de Fuqua. No es raro que ambas amenazas, la interior de las conjuras y las usurpaciones, y la exterior de la invasión enemiga, se unan en su empeño por destruir el reino de Arturo. Sucede eso en *The Black Knight* de Garnett, en donde los sarracenos cuentan con la colaboración de Sir Palamides, o en *Siege of the Saxons* de Nathan H. Juran (1963), en la que Edmund de Cornwall, asesina a Arturo y se vale de los sajones en su asalto al trono de Inglaterra (Umland y Umland, 1996: 106-115).

The Black Knight, Tay Garnett

Siege of the Saxons, Nathan H. Juran

El conflicto civilización-barbarie que en el fondo sugiere este tipo de planteamientos favorece la presentización de la leyenda artúrica, ya que permite que se expongan problemas contemporáneos a través del espejo distanciador de la Edad Media. Por esa razón, Arturo, como hemos advertido, personifica el ideal actual de gobernante democrático, según los valores políticos occidentales. Y no solo eso, el sesgo democratizante del imaginario colectivo americano insiste en dicho rasgo, con el fin de diluir en la medida de lo posible el componente elitista intrínseco a la condición regia o nobiliaria. El resultado suele ser un personaje apegado al pueblo, bien por su origen o crianza, bien porque reniega del sentimiento aristocrático de la realeza. La cercanía a sus súbditos –casi elevados a la categoría de ciudadanos– es la que le permitiría ejercer con justicia el poder, en la medida en que de esa proximidad proviene la comprensión de sus afanes y problemas, que en realidad comparte con ellos. Es por eso que, en el filme de Ritchie Arturo se cría en los bajos fondos londinenses, un mundo de delincuentes, pero también de desheredados que luchan por su supervivencia. La camaradería de esos años de formación, sustentada en principios como la solidaridad y la lealtad, es la base de su sentido igualitario del poder, que se manifiesta una vez coronado como rey y que se materializa en la construcción de la Mesa Redonda. La importancia de esa educación lejos de la corte, entre el pueblo, que endurece pero que genera un sentido ético de la existencia, se presenta como lo contrario a la tiranía, la opresión y la ambición desmedida, que representa Vortigern, su antagonista. Por eso cuando el protagonista mata a su tío le confiesa: «You created me». Es decir, que el Bien y el Mal se generan y se necesitan mutuamente para existir.

Este modelo de rey igualitario, que ha de conquistar o defender su corona, se reproducía en otras representaciones contemporáneas de Arturo. En realidad

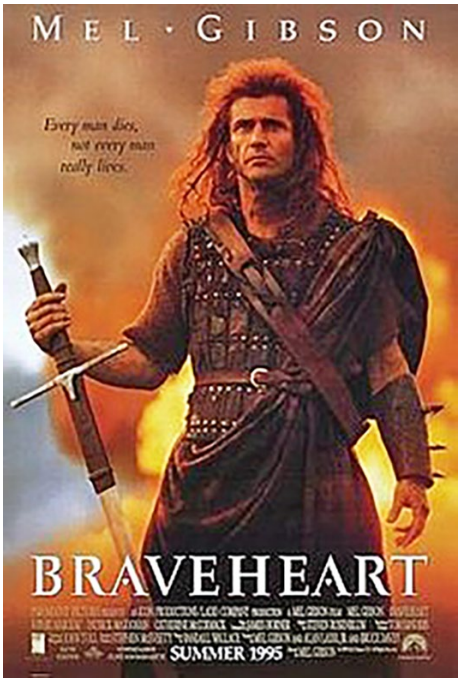
se ajusta al tema de la legitimidad del poder, que se corresponde con una de las cinco funciones básicas sobre las que, según Amy de la Bretèque (2004: 279), se organiza la materia artúrica cinematográfica.[6] Todo lo cual muestra, en efecto, cómo en *King Arthur* Ritchie reproduce unos esquemas ya explorados por el cine previo, reafirmando así la idea de que su película resulta bastante más ortodoxa de lo que aparenta, al menos en su planteamiento ideológico general. En *First Knight* ese modelo lo encarnaba, mejor que Arturo, Lanzarote, personaje de extracción humilde, nacido en una familia de campesinos que fue asesinada durante una incursión de saqueo a su aldea. Aunque al inicio de la película se gana la vida apostando contra otros campesinos en combates a espada, consigue hacer carrera en Camelot, a pesar de su origen villano, y se convierte primero en el caballero favorito de Arturo y más tarde en su heredero. En *King Arthur* de Fuqua el modelo de héroe igualitario sí lo encarna Arturo, el cual, si bien no es rey, claro está, sí pertenece a una familia romana de abolengo. Sin embargo, como discípulo de Pelagio recibe en su educación los valores de sacrificio por los demás y de protección y defensa de los necesitados. Además, su condición mestiza, hijo de romano y picta, lo aparta moralmente de Roma, cuyo poder imperial se presenta corrompido por la desigualdad y la injusticia, y lo posiciona del lado de los nativos celtas, oprimidos por la ocupación romana y amenazados por la horda sajona. Un último ejemplo, este ajeno al cine artúrico, demuestra lo extendido de ese tipo del líder democrático, apegado a la esencia del pueblo. En *Kingdom of Heaven* su protagonista, Balian, es hijo bastardo del barón Godfrey de Ibelin, se cría ajeno a su sangre noble y se gana la vida como herrero en un pueblo. Una vez que, muerto su padre, llega a Tierra Santa y toma posesión de su herencia, no duda en ayudar a sus colonos para que cultiven la tierra y extraigan agua de un pozo de riego. Su cercanía, de nuevo, con el pueblo, le ayuda a comprender mejor sus problemas y le habilita para un uso ético del poder, mientras que su superioridad moral lo aparta de la nobleza, mejor representada por los crueles y ambiciosos Guy de Lusignan y Raynald de Châtillon.

Kingdom of Heaven, Ridley Scott

Nótese, por otro lado, que los ejemplos que se acaban de esgrimir, en especial los de Balian de Ibelin y el Arturo de Ritchie, sugieren que el acceso o la defensa del poder legítimo están vinculados a un proceso formativo paralelo al ascenso social, durante el cual el héroe reconfigura su personalidad y a menudo se

6. De acuerdo con este autor, dicho elenco de temas artúricos lo forman: el ya citado de la legitimidad del poder, que encarna Arturo; la comunidad utópica, representado por la Mesa Redonda; los códigos de conducta caballeresca, asumidos por Galván y Lanzarote; la empresa espiritual, propia de Perceval y del Grial; y la moral puritana, que provoca el final del mundo artúrico y que personifican Lanzarote y Ginebra.

reencuentra con su ser verdadero, que permanecía oculto o en potencia. Dicho camino de perfeccionamiento, que es el que lo habilita para la asunción de responsabilidades, no es raro que conlleve una auténtica conversión, el hallazgo de nuevas certezas que dan sentido a su existencia y desembocan en una renovación de su personalidad. El modelo de Lanzarote en *First Knight* resulta paradigmático a este respecto. Al comienzo de la película se le describe como un cínico carente de valores, que llevaba una vida sin rumbo y sin sentido. Su arraigo en Camelot se producía en principio por un fin egoísta, su amor por Ginebra, pero cuando comprendía la grandeza del ideal político y civilizador que encabezaba Arturo, se convertía a dicha causa y se entregaba a la defensa de los débiles y la justicia. Para ello era necesario, en fin, que saldase cuentas con su pasado y superase los traumas de infancia que arrastraba desde que había contemplado como su familia moría abrasada en el interior de una iglesia durante un asalto a su aldea. Lanzarote expone ese episodio del pasado durante la conversación que mantiene con Ginebra en el bosque, después de haberla rescatado del castillo de Malagant, aunque solo conjura definitivamente esos recuerdos cuando auxilia a un niño, con el que él mismo se identifica, que, junto a otros campesinos de Lyonesse, se había refugiado en una iglesia durante un ataque de Malagant. En *King Arthur* de Fuqua, por su parte, el protagonista se convierte a la causa bretona después de una conversación con Ginebra, durante el trayecto de regreso de la villa Honorio, y sobre todo a raíz de un diálogo que mantiene con Ginebra y Merlín. En este último filme, como en *First Knight*, también se recurre a un *flashback*, en el que Arturo niño revela que su hostilidad hacia los pictos se debe a que vio morir a su padre durante un ataque de estos. Aunque el esquema se repite en alguna otra representación de héroes medievales hollywoodienses,[7] en *King Arthur* de Ritchie se cumple con fidelidad ese camino hacia la construcción de un hombre nuevo, que incluya el exorcismo de un trauma infantil. El protagonista, una vez más, presencia la muerte de sus padres y ese recuerdo, conservado en su subconsciente, se le manifiesta en forma de pesadillas, que actúan como breves y recurrentes *flashbacks*. El desapego inicial hacia la causa de la resistencia contra Vortigern –nótese el paralelo de esa actitud con la que mantienen Lanzarote en *First Knight* y William Wallace en *Braveheart*– deja paso al convencimiento y la adhesión, después de



Braveheart, Mel Gibson

7. En *Braveheart* de Mel Gibson (1995), por ejemplo, William Wallace pierde aún niño a su padre y su hermano, que luchaban contra los ingleses. Además, poco antes había sufrido un profundo impacto al contemplar un grupo de escoceses ahorcados a traición por orden Eduardo I, a pesar de que habían acudido a un encuentro con los ingleses para pactar unas treguas. Wallace solo tomará partido por la independencia de Escocia cuando los ingleses matan a su mujer.

que el rey ordene el asalto a su prostíbulo de Londinium. Y la metamorfosis definitiva llega, otra vez, durante una conversación catártica con la Maga, en la que reconstruye el asesinato de sus padres y completa así su personalidad hasta entonces truncada.

El Arturo de Ritchie se configura, por tanto, como un prototipo de búsqueda de la propia identidad, de acuerdo con unas pautas que ha canonizado el cine más reciente. No existe en este particular el más mínimo atisbo de novedad, sino, otra vez, el apego a modos narrativos ya consagrados. Supone, además, un giro hacia una interpretación individualista del mito artúrico, en la medida en que la carga ideológica, esencial en las versiones contemporáneas de Arturo, incluso cuando está presente de forma implícita, pierde peso frente a la peripecia del héroe en la búsqueda de su identidad. No quiere esto decir, con todo, que el componente político del filme sea inexistente. El motivo del rey usurpador aboca al tratamiento de la trama como una lucha frente a la opresión y en favor de la libertad. Los partidarios de Arturo se agrupan en un movimiento de resistencia clandestina, que ataca a la dictadura de Vortigern por medio del atentado –sabotajes, intento de regicidio– y la revuelta popular en Londinium. Todo lo cual compone un bagaje escaso y esquemático, puesto que no pasan de ser elementos tópicos del cine de Hollywood, que los utiliza hasta el desgaste en su función de altavoz de los valores políticos de Estados Unidos. Poco que ver, en todo caso, con la insistencia con que *First Knight* o incluso *King Arthur* de Fuqua exponían su doctrina política. El primero centraba su foco de atención, más que en el triángulo sentimental entre Lanzarote, Ginebra y Arturo, en Camelot, concebido como la realización de los ideales políticos democráticos, es decir americanos, que garantizaba el triunfo de la libertad y la justicia sobre el totalitarismo. Zucker proponía que dicho ideal, aunque al servicio de los individuos, trascendía a estos y los sobrevivía. Es por eso que la muerte de Arturo era un avatar secundario; lo importante era que hubiese alguien, como Lanzarote, dispuesto a recoger el testigo en la defensa de la democracia. Por esto, también, la conversión de Lanzarote de cínico a heredero de Arturo, aun constituyendo un camino de perfección individual, se integraba en un marco más amplio de justificación política. De modo análogo, Fuqua planteaba su película como el drama de quienes se veían arrebatados de su tierra para servir, contra su voluntad a una potencia imperial, con lo que tras los sármatas militarizados por Roma había que entender un trasunto de los esclavos africanos llevados a América. Pero asimismo habría que ver en ellos a los afroamericanos y latinos que mayoritariamente conforman los cuerpos expedicionarios del ejército estadounidense y que son enviados a zonas en conflicto, por ejemplo a Indochina –Fuqua aún mantiene presente el recuerdo de Vietnam– o a Irak. Al mismo tiempo, la Roma ideal que inspiraba a Arturo se concebía, en palabras del protagonista, como un lugar en el que «the greatest minds in all the lands have come together to help make mankind free», tras lo que no es difícil percibir una representación de Estados Unidos imaginada como «the land of the free», la tierra en la que se gestó la primera constitución democrática del mundo (1787). El fracaso de esa aspiración, que provoca el desengaño de Arturo, se equipararía con la traición de America a

sus ideales fundacionales, igual que habría sucedido en los años 60, durante la guerra de Vietnam (Davidson, 2007: 77), o más recientemente en Oriente Próximo (Shippey, 2007). Por todo lo cual, el proceso de conversión de Arturo es un camino de reencuentro con su auténtica personalidad, pero sobre todo se erige como un proyecto político de refundación de una nueva patria, unos nuevos Estados Unidos representados por Britania, que suceda a Roma como hogar esos sueños de libertad y justicia –y no es casual, en fin, el paso de esos ideales desde el mundo mediterráneo al anglosajón, ya que prefigura su arraigo final al otro lado del Atlántico–.

Poco queda de todo eso en el filme de Ritchie, el cual apenas si ofrece profundidad ideológica al margen del simplista enfrentamiento entre el Bien y el Mal, que ya hemos mencionado. Por esa razón resulta tan singular, y en parte poco justificada, la escena final, en la que Arturo, ya coronado rey, comienza a aplicar su autoridad. La acción de su gobierno se resume en una frase inane desde el punto de vista ideológico, «Why have enemies when you can have friends?», que pronuncia tras firmar un pacto con los hasta entonces hostiles vikingos. Sin embargo, más chocantes resultan las referencias a Inglaterra que desliza en esa misma escena, tanto más inconsecuentes cuanto que hasta ese momento la película carecía de alusiones previas al respecto. Durante las negociaciones con los vikingos, Arturo exige respeto y reconocimiento hacia Inglaterra, en calidad de entidad política soberana y en términos equiparables al concepto de Estado nación contemporáneo, en el que la soberanía emana de la nación misma y no del monarca, como imponía el autócrata Vortigern. Quizá influido por la tradición pactista que se suele atribuir a la monarquía inglesa y a la democarcia norteamericana, Ritchie parece confundir la oposición entre libertad y tiranía con la distancia que existe entre el poder personal de las monarquías medievales y las ideas de soberanía universal de las naciones actuales. Pero, más allá de esas manifestaciones políticas finales, lo que interesa es que, a la vista del pobre bagaje ideológico que en conjunto ofrece la película, el peso interpretativo de *King Arthur* recae en la historia del protagonista y la búsqueda de su identidad incompleta, constituyendo, frente a los anteriores filmes artúricos, su auténtico núcleo temático. Por eso, en la peripecia vital de Arturo, más importante que la restitución de la dignidad regia de la que había sido desposeído, es su ajuste de cuentas con el pasado y la justicia que se toma sobre el asesino de sus padres, causante a su vez de sus traumas infantiles.

Esta historia de un héroe a la búsqueda de su identidad, que plantea *King Arthur*, no es algo extraño en el cine más reciente. Precisamente el mismo año en que se estrenó la película de Guy Ritchie lo hizo *Blade Runner 2049*, de Denis Villeneuve. Su protagonista, K, emprende una averiguación análoga, en la que reconstruye su propio pasado, como un medio para descubrir quién es en realidad. El planteamiento parte del que se proponía en *Blade Runner* de Ridley Scott, en el que un grupo de replicantes del modelo Nexus 6 bajaban a la Tierra para que su creador, Eldon Tyrell, anulase su programación vital, prevista solo para cuatro años. Se trataba, por tanto, de la rebelión de unas criaturas frente a su autor, que culminaba en un deicidio –Roy Batty, uno de

los replicantes, mataba a Tyrell una vez que este revelaba que el código genético no se podía modificar– y en la aceptación, como muestra la muerte del propio Roy Batty, de la finitud de la existencia humana. Pero *Blade Runner* también cuestionaba la percepción prejuiciosa de la alteridad, es decir del hombre hacia los replicantes, al tiempo que se interrogaba en qué consistía la esencia de ser persona, puesto que los replicantes, si bien eran seres creados artificialmente, mostraban más empatía y compasión por sus semejantes que los propios humanos. Estos problemas universales reducen su perspectiva en *Blade Runner 2049*. A partir de uno de los temas secundarios que planteaba la película de Scott, la dudosa naturaleza humana o replicante de dos de los personajes, Rachael y Deckard, la continuación de Villeneuve se centra en un conflicto individual, cual es el hallazgo del protagonista de su propia condición, mientras descubre quién es la hija de Rachael y Deckard. Para reforzar los puntos en común con *King Arthur*, durante ese periplo K entrará en contacto con un movimiento de resistencia replicante, que lucha contra la política de exterminio que practican los humanos y la Wallace Corporation, lo que supone de nuevo un elemento, si bien elemental, de interpretación en clave ideológica y de combate por una causa justa contra un sistema opresivo, tan del gusto del cine hollywoodiense.

Las coincidencias de *Blade Runner 2049* y *King Arthur*, que alcanzan al año de estreno, estarían apuntando hacia el planteamiento de cuestiones similares y sugerirían preocupaciones propias de una época de incertidumbres, desconciertos y perplejidades causados por cambios tecnológicos vertiginosos, por amenazas de un futuro distópico, cuando no apocalíptico, y por la inquietud acerca de qué quedará del ser humano en un mundo tecnificado y quizá ajeno a su control. Pero mientras Villeneuve traslada esas preguntas a un porvenir no muy lejano, Ritchie contempla esos mismos problemas a través del espejo distanciador de un pasado ucrónico. Precisamente la distancia retrospectiva es la que le permitiría, proponer una salida optimista –Arturo recupera la corona y restablece la armonía perdida–, según es propio de la concepción de la Historia como *Distory*[8], que tan extendida está entre las recreaciones cinematográficas del mito artúrico.

The Last Legion, Doug Lefler

En definitiva, la mirada innovadora que Ritchie intenta proyectar sobre el mito artúrico muestra tanto la flexibilidad de una tradición cinematográfica consolidada, como las dificultades para forzar o incluso romper con la misma. En este sentido, *King Arthur* de Fuqua, con su sesgo historicista, resultaba más arriesgado; hasta

8. Es decir, la Historia no como fue, sino como debería haber sido o como hubiese gustado que fuese. El vocablo *Distory*, acuñado por Aronstein y Coiner (1994: 218-219), surge de la fusión de *Disney* y *History*.

el punto de que a su estela se han rodado películas que, partiendo de la ambientación romana de la leyenda artúrica –como aún mantenía *The Last Legion* de Doug Lefler (2007)–, han acabado por diluir su componente artúrico y se han convertido en filmes sobre la Britania romana y los conflictos entre el Imperio y los pueblos indígenas. El filme de Ritchie sigue las huellas de Fuqua, si bien con su deriva hacia el género fantástico prescinde del componente historiográfico de su antecedente. Esto le permite retomar no pocos de los elementos tradicionales del mito artúrico, presentes tanto en la literatura como en el cine. Su propuesta, en apariencia rupturista, supone en no pocos aspectos una vuelta al orden tras el experimento de Fuqua. En todo caso, su *King Arthur* ha de entenderse como otra propuesta de actualización de la figura de Arturo, adaptada en este caso a las aspiraciones y expectativas de comienzos del siglo XXI. Un nuevo giro del mito, que, una vez más, enriquece su evolución a lo largo del tiempo y contribuye a su pervivencia.

Bibliografía

Amy de la Bretèque, François (2004), *L'Imaginaire médiéval dans le cinéma occidental*, Paris, Honoré Champion.

Aronstein, Susan L., y Coiner, Nancy (1994), «Twice Knightly: Democratizin the Middle Ages for middle-class America», *Studies in Medievalism*, 6, pp. 212-231.

Beatie, Bruce A. (1988), «Arthurian Films and Arthurian Texts: Problems of Reception and Comprehension», *Arthurian Interpretation*, 2.2, pp. 65-78.

Coote, Lesley (2012), «The Art of Arthurian Cinema», en *A Companion to Arthurian Literature*, ed. Helen Fulton, Chichester, Wiley-Blackwell, pp. 511-524.

Debruge, Peter (2017), «Film Review: 'King Arthur: Legend of the Sword»», *Variety*, 9-6-2017.

Davidson, Roberta (2007), «The *Reel* Arthur: Politics and Truth Claims in *Camelot*, *Excalibur*, and *King Arthur*», *Arthuriana*, 17.2, pp. 62-84.

Gorgievski, Sandra (1997), «The Arthurian Legend in the Cinema: Myth or History?», en *The Middle Ages after the Middle Ages in the English-Speaking World*, eds. Marie-Françoise Alamichel y Derek Brewer, Woodbridge, D. S. Brewer, pp. 153-166.

Harty, Kevin J. (1999), «Lights! Camelot! Action! – King Arthur on Film», en *King Arthur on Film. New Essays on Arthurian Cinema*, ed. Kevin J. Harty, Jefferson / London, McFarland & Company, pp. 9-37.

Harty, Kevin J. (2017), «Ritchie (dir.), *King Arthur Legend of the Sword* (1)», *Medievallyspeaking*, 29-6-2017.

Haydock, Nickolas (2012), «Digital Divagations in a Hyperreal Camelot: Antoine Fuqua's *King Arthur*», en *A Companion to Arthurian Literature*, ed. Helen Fulton, Chichester, Wiley-Blackwell, pp. 525-542.

Jackson, Kenneth H. (1959), «The Arthur of the History», en *Arthurian Literature in the Middle Ages: A Collaborative History*, coord. Roger Sherman Loomis, Oxford, Clarendon Press, pp. 1-11.

Lacy, Norris J. (1989), «Arthurian film and the tyranny of tradition», *Arthurian Interpretation*, 4.1, pp. 75-85.

Lacy, Norris J. (2002), «Mythopoeia in *Excalibur*», en *Cinema Arthuriana. Twenty Essays*, ed. Kevin Harty, Jefferson / London, McFarland & Company, pp. 34-43.

Littleton, C. Scott, y Linda Malcor (1993), *From Scythia to Camelot: A Radical Reassessment of the Legends of King Arthur, the Knights of the Round Table and the Holy Grail*, Princeton, Princeton University Press.

Moore, Rose (2017), «*King Arthur: Legend of the Sword* Spot Reveals Arthur's Power», *Screen Rant*, 31-3-2017.

Shippey, Tom (2007), «Fuqua's *King Arthur*: More Myth-making in America», *Exemplaria: Medieval, Early Modern, Theory*, 19, pp. 310-326.

Turner, Matthew (2015), «*King Arthur: Legend of The Sword* review - Guy Ritchie's geezer fantasy is a phallic flop», *iNews*, 18-5-2015.

Umland, Rebecca A., y Samuel J. Umland (1996), *The Use of Arthurian Legend in Hollywood Film. From Connecticut Yankees to Fisher Kings*, Westport (Connecticut) / London, Greenwood Press.

Whitaker, Muriel (2002), «Fire, Water, Rock: Elements of Setting in John Boorman's *Excalibur* and Steve Barron's *Merlin*», en *Cinema Arthuriana. Twenty Essays*, ed. Kevin Harty, Jefferson / London, McFarland & Company, pp. 44-53.

Gutiérrez García, Santiago, «Un nuevo rey Arturo para el siglo XXI. Tradición y originalidad en *King Arthur* de Guy Ritchie (2017)», *Aula Medieval Monografías - Edición Storyca 3* (2019), pp. 143-166.

Resumen

Que el rey Arturo es uno de los mitos medievales que más vitalidad demuestra en la era contemporánea, lo demuestra su utilización periódica por parte del cine. Esto se debe a su capacidad de adaptarse a las necesidades y deseos de cada época, como lo demuestra última película sobre el rey bretón, *King Arthur: Legend of the Sword* de Guy Ritchie (2017). Dicho filme renueva la tradición cinematográfica artúrica adoptando características propias del género fantástico, lo que, además de vincularlo con una de las últimas corrientes del cine más reciente, le permite romper con el historicismo de uno de sus antecesores más cercano, *King Arthur* de Fuqua (2004). Sin embargo, no todo lo que Ritchie propone es original; buena parte de su película se basa en una tradición sólidamente asentada, tanto literaria como cinematográfica, cuyas influencias, convenientemente reformuladas, revelan qué concepción del mito artúrico posee el director inglés.

Palabras clave

Rey Arturo
Cine artúrico
Materia de Bretaña
Neomedievalismo

Abstract

King Arthur is one of the medieval myths that shows more vitality in the contemporary age, and therefore arthurian movies are shot every few years. This is due to its adaptability to the needs and wishes of every period, as the last film about the breton king, *King Arthur: Legend of the Sword* (2017), shows. This movie renew the arthurian cinematographic tradition through the adoption of characteristics belonging to the phantastic genre. By doing so, it connects to the recent trends in cinema, but also it break with the historicism of one of its closest

KeyWords

King Arthur
Arthurian Film
Matter of Britain
Neomedievalism

predecessor, Fuqua's *King Arthur* (2004). However, the Ritchie's film is no entirely original. It is based to a large extent on a well stablished tradition, both literary and cinematographic, whose influences, reinterpreted conveniently, reveal how the English director understands the arthurian myth.

Comité de redacción

Rafael Beltrán (Universitat de València)
José Luis Canet (Universitat de València)

Consejo Científico

Julián Acebrón Ruiz
Universitat de Lleida
Cristina Almeida
Universidade de Lisboa
Mª Rosario Aguilar
Universidad Nacional de Colombia
Rafael Alemany
Universitat d'Alacant
Álvaro Alonso
Universidad Complutense
Carlos Alvar
Université de Genève
Pablo Ancos
University of Wisconsin-Madison
José Aragüés
Universidad de Zaragoza
Robert Archer
King's College London
Amaia Arizaleta
Université Toulouse-Le Mirail
Gemma Avenoza
Universitat de Barcelona
Fernando Baños
Universidad de Oviedo
Nieves Baranda
UNED
Francisco Bautista
Universidad de Salamanca
Vicenç Beltran
Università degli Studi di Roma
Hugo O. Bizzarri
Université de Fribourg
Anna Bognolo
Università degli Studi di Verona
Mª Dolores Bollo-Panadero
Colby College, Maine
Marie-Christine Bornes Varol
INALCO
Patrizzia Botta
Università di Roma "La Sapienza"
Mercedes Brea
Universidade de Santiago de Compostela
Juan Manuel Cacho Blecua
Universidad de Zaragoza
Mariano de la Campa
Universidad Autónoma de Madrid
Axayácatl Campos García Rojas
UNAM
Fernando Carmona
Universidad de Murcia
Sofía Carrizo
Universidad Católica Argentina
Juan Casas Rigall
Universidade de Santiago de Compostela
Antonio Chas Aguión
Universidade de Vigo
Juan Carlos Conde
University of Oxford

Ivy Corfis
University of Wisconsin
Francisco Crosas
Universidad de Castilla-La Mancha
Mª Luzdivina Cuesta Torre
Universidad de León
Bernard Darbord
Université Paris X-Nanterre
Giuseppe Di Stefano
Università di Pisa
Paloma Díaz Mas
CSIC
Mª Jesús Díez Garretas
Universidad de Valladolid
César Pablo Domínguez
Universidade de Santiago de Compostela
Charles Faulhaber
University of California-Berkeley
Elvira Fidalgo
Universidade de Santiago de Compostela
Ghislaine Fournes
Université Bourdeaux 3
José Manuel Fradejas Rueda
Universidad de Valladolid
Leonardo Funes
Universidad de Buenos Aires
Jorge García López
Universitat de Girona
Marinela Garcia Sempere
Universitat d'Alacant
Nora Gómez
Universidad de Buenos Aires
Ángel Gómez Moreno
Universidad Complutense
Fernándo Gómez Redondo
Universidad de Alcalá
Aurelio González
El Colegio de México
Elena González Blanco
UNED
Paloma Gracia
Universidad de Granada
Santiago Gutiérrez García
Universidade de Santiago de Compostela
Carlos Heusch
École Normale Superieure de Lyon
Alejandro Higashi
Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa de México
Alka Jaspal
Jawaharlal Nehru University-India
Víctor Infantes
Universidad Complutense
Eukene Lacarra
Euskal Herriko Unibertsitatea
Mª Jesús Lacarra
Universidad de Zaragoza
Gaetano Lalomia
Università de Catania
Víctor de Lama
Universidad Complutense
Eva Lara
Universidad Católica de Valencia
Gladys Lizabe
Universidad de Mendoza (Argentina)
José Manuel Lucía Megías
Universidad Complutense
Mª Carmen Marín Pina
Universidad de Zaragoza
Nancy Marino
Michigan Satate University
José Julio Martín Romero
Universidad de Jaén
Antonia Martínez Pérez
Universidad de Murcia
Josep Lluís Martos
Universitat d'Alacant

Rafael M. Mérida Jiménez
Universitat de Lleida
Mª Teresa Miaja de la Peña
UNAM
Alberto Montaner
Universidad de Zaragoza
María Morrás
Universitat Pompeu Fabra
Carlos Mota
Euskal Herriko Unibertsitatea
Cristina Moya
Universidad de Córdoba
Marie-Sol Ortola
Université Nancy 2
Eloísa Palafox
Washington University in Saint-Louis
Devid Paolini
The City College of New York
Juan Paredes
Universidad de Granada
Carmen Parrilla
Universidade da Coruña
Miguel Ángel Pérez Priego
UNED
Rafael Ramos
Universitat de Girona
Marjorie Ratcliffe
University Western Ontario (Canada)
Alberto del Río
Universidad de Zaragoza
Mª José Rodilla
Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa de México
Jesús Rodríguez Velasco
Columbia University
Luca Sacchi
Università degli Studi di Milano
Nicasio Salvador Miguel
Universidad Complutense
Dorothy S. Severin
University of Liverpool
Joseph Snow
Michigan State University
Barry Taylor
The British Library
Isabella Tomassetti
Università di Roma "La Sapienza"
José Ramón Trujillo
Universidad Autónoma de Madrid
Marzolph Ulrich
Georg August-Univ. Gottingen
Isabel Uría
Universidad de Oviedo
Merdeces Vaquero
Brown University
Lillian von der Walde Moheno
Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa de México
Julian Weiss
King's College London
Jane Whetnall
Queen Mary - University of London
Andrea Zinato
Università degli Studi di Verona

Secretaría de edición

María Bosch Moreno
Antonio Doñas
Héctor H. Gassó
Jose Mª Gómez Izquierdo
Antonio Huertas Morales
Irina Nanu
Martina Pérez Martínez-Barona

Storyca

2019