

UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

La simbología de lo monstruoso en los libros de caballerías españoles

Ángela María Flórez Serrano

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ciencias humanas, Departamento de Literatura

Bogotá, Colombia

2020-I

La simbología de lo monstruoso en los libros de caballerías españoles

Ángela María Flórez Serrano

**Tesis o trabajo de investigación presentada(o) como requisito parcial para optar al
título de: Magister en Estudios Literarios**

Directora:

Ph.D María del Rosario Aguilar Perdomo

Línea de investigación:

Libros de caballerías españoles

Grupo de investigación:

Estudios de Literatura Medieval y Renacentista

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Ciencias humanas, Departamento de Literatura

Bogotá, Colombia

2020-I

Agradecimientos

Esta investigación no habría sido posible sin la guía y el apoyo, en primer lugar, de la profesora María del Rosario Aguilar Perdomo; en segundo lugar, fue imprescindible la ayuda de mi hermana María José Flórez Serrano. También queremos agradecer a aquellos que creyeron en este proyecto: amigos y familiares.

Resumen

Este trabajo busca rastrear la figura y el concepto propios del monstruo presente en los libros de caballerías españoles escritos entre 1508 y 1587 a partir de sus diferentes representaciones, haciendo énfasis especialmente en cinco libros de caballerías. Los objetivos propuestos son: por un lado, mostrar y analizar las especies monstruosas presentes en los libros de caballerías, con sus antecedentes en la tradición griega y los libros de viajes europeos; por otro lado, demostrar que la variedad y uso de tales monstruos en el género literario que corresponde a los libros de caballerías españoles responde a unos modelos de comportamiento, a un concepto cambiante de alteridad, a una noción específica del monstruo y de caracterización de lo otro.

Palabras clave: Monstruo, imaginario, diferencia, referente, naturaleza, defecto, creación, libros de caballerías.

Abstract

This work seeks to trace the figure and the concept of the monster present in the Spanish chivalric books written between 1508 and 1587 based on their different representations, with special emphasis on five chivalric books. The proposed objectives are: on the one hand, to show and analyze the monstrous species present in chivalric books, with their antecedents in the Greek tradition and European travel books; on the other hand, to demonstrate that the variety and use of such monsters in the literary genre that corresponds to the books of Spanish chivalry responds to behavioral models, to a changing concept of alterity, to a specific notion of the monster and to the characterization of the other.

Keywords: Monster, collective imaginary, difference, reference, nature, defect, creation, chivalric books.

Tabla de contenidos

Introducción.....	7
1. Antecedentes.....	23
2. De la humanidad prodigiosa a los monstruos híbridos.....	49
2.1 El enano.....	58
2.2 El Endriago y el gigante.....	78
2.3 Naturaleza y encantamientos.....	103
2.4 El Gran Patagón y el salvaje.....	108
2.5 Cafareo.....	124
2.6 El monstruo sin nombre y el concepto de vestiglo.....	129
2.7 Bufalón.....	137
2.8 El monstruo y el héroe.....	148
2.9 Una criatura hecha de palabras.....	151
3. Conclusiones.....	154
Bibliografía.....	162

Introducción

En el libro primero del *Viaje alrededor del mundo* (1520), Antonio Pigafetta narra el encuentro que tiene la tripulación de Fernando de Magallanes con los gigantes del sur del Nuevo Mundo. A estos habitantes del sur del continente americano, el capitán de la expedición los llamará patagones y, por ende, se dará el nombre de Patagonia a esta región. La fuente literaria de este nombre es el segundo libro de caballerías que conforma el denominado ciclo de los palmerines: el *Primaleón* (1512) de Francisco Vázquez. No obstante, las características de estos hombres habitantes del sur del Nuevo Mundo distan de coincidir exactamente con el gran Patagón, monstruo híbrido de este libro de caballerías. La reducida base de la comparación de los nativos de la llamada Patagonia con el gran Patagón se limita al uso de herramientas como el arco, el gran tamaño de sus cuerpos y el hecho de que las ropas que los primeros visten se confundan con las extremidades inferiores del segundo. A pesar de que no se mencionan más rasgos físicos comunes a los nativos y al monstruo, lo que más llama la atención es que éste se presente como la asistencia inmediata para nombrar lo que no tiene precedentes. La asistencia consiste en que un imaginario ya consolidado por los libros de viajes y los libros de caballerías sea la referencia directa para dar sentido a lo que hoy llamamos el continente americano. Aunque los libros a los que se echa mano en mayor medida para intentar nombrar los diversos aspectos de ese Nuevo

Mundo son los libros de viajes, la referencia a los libros de caballerías no es despreciable y no se limita a los topónimos como California, la isla de las amazonas descrita en las *Sergas de Esplandián* (1510) de Garci Rodríguez de Montalvo, que dará el nombre a una provincia norteamericana. Sin embargo, este aspecto permite resaltar la importancia que, en particular, tiene la presencia de seres monstruosos en el género literario más popular en la España del siglo XVI, y en general de la trascendencia que el imaginario recreado en los libros de caballerías tuvo en diversos aspectos de la sociedad española durante la temprana Edad Moderna y también en los descubridores y conquistadores de América tal como han demostrado, entre otros, Irving Leonard (1949), Ida Rodríguez Prampolini (1948) o, en nuestro contexto, Germán Arciniegas (1967), quien rotuló a los conquistadores como los “Amadises de América”.

A nuestro modo de ver, el género de libros de caballerías españoles expone una narrativa diversa y rica incluso dentro de sus patrones genéricos. La literatura caballeresca, si bien es un género altamente idealizado, es también un reflejo de los imaginarios y el pensamiento de la España del XVI. Con la publicación y difusión del *Amadís de Gaula* (1508) de Garci Rodríguez de Montalvo empieza la poética de los libros de caballerías como género literario y editorial. Originalmente la historia de Amadís de Gaula era una leyenda que circulaba oralmente desde el siglo XIV, sin embargo, es la refundición elaborada por Rodríguez de Montalvo, enraizada en los valores de finales del siglo XV, la que se convertirá en el paradigma fundacional y modélico del género más exitoso del siglo XVI español: los libros de caballerías. De acuerdo con esto, el *Amadís* instauró unos rasgos pertinentes que le darán, a todo texto que se inscriba en el género, un código de parentesco.

Estos rasgos van desde la creación de los prólogos con juegos meta-ficcionales en los que un personaje sabio del propio libro ha escrito la historia del héroe caballeresco que ha traducido o transcrito el autor, hasta los lugares en los que se desarrolla la acción y las características que debe tener el protagonista, entre otros. El género de los libros de caballerías fue de gran éxito en España con un corpus de más de ochenta títulos publicados entre 1508 y 1623, y se mantuvo vigente incluso después de la publicación de la *Segunda parte del Quijote* en 1615. Hay muchos elementos constitutivos de los libros de caballerías que contribuyeron al alcance de su éxito durante el siglo XVI. Uno de ellos es, sin duda, la integración de los ideales caballerescos del siglo XV en un relato cuyo protagonista es un caballero. Dentro de estos ideales se incluye una perspectiva cristiana del mundo, una organización feudal idealizada y elementos de la tradición clásica incorporados armónicamente. En cuanto al contenido de los libros de caballerías españoles, cabe resaltar la inclusión de motivos del folclor universal, como el enano y el héroe mismo; la descripción de batallas y torneos que luego intentarán emularse en los festejos de la clase nobiliaria; la exposición de lugares en los que se difumina la línea entre lo real, lo maravilloso y lo aparente sin entrar en contradicción con la perspectiva cristiana del mundo y del hombre; y la estructura abierta de la narración, es decir, la miríada de personajes que desfilan por las páginas de estos libros permiten la continuación de la historia hasta generaciones después del héroe caballeresco original¹.

No puede perderse de vista que otro factor que permitió la difusión del género hasta llevarlo al éxito fue el auge de la imprenta y el aporte de los impresores al consolidar el

¹ Esto será patente en la conformación de los llamados ciclos: especialmente el ciclo amadisiano sobresale al tener 17 continuaciones del *Amadís* de Rodríguez de Montalvo.

género editorial a partir, no solo de las temáticas, sino de un formato identificable e inalterable². Esto hace que tanto en los asuntos que cultivan como en el formato editorial “los libros de caballerías, en general, no pretenden tanto sorprender como colmar unos determinados y precisos horizontes de expectativas de sus lectores; lecturas que buscan en la literatura caballescica un lugar conocido, un espacio en el que sentirse cómodos, conocidos y reconocidos” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 9).

El protagonista indiscutible de estos libros es el caballero, cuya figura se exalta justamente a partir de la interacción con otros personajes y seres imaginarios. La división tripartita del desarrollo del héroe está fijada también en ese primer representante del género caballescico que es el *Amadís de Gaula*; las habilidades del caballero deben ser comprobadas en tres aspectos: el bélico, el amoroso y el cortesano. En los libros de caballerías españoles del siglo XVI desfilan personajes variados, como hemos dicho: caballeros, reyes, emperadores, damas, doncellas, sabios encantadores, monstruos, etc. En ese sentido, esta investigación se centra en una de las figuras esenciales del imaginario occidental también presente en la literatura caballescica española: la criatura monstruosa. Acorde con esto, este trabajo busca, en primer lugar, definir el concepto de monstruo y situarlo en la tradición de pensamiento occidental; en segundo lugar, esclarecer las particularidades de los seres monstruosos que recorren las páginas de los libros de caballerías, sus rasgos físicos, su genealogía, sus habilidades, la manera como se enfrenta al caballero. Este recorrido evidenciará que el

² Incluso se llegarán a disfrazar textos que no son propiamente libros de caballerías como *El libro del caballero Zifar* compuesto originalmente en el 1300 por Ferrand Martínez y el *Oliveros de Castilla* que apareció en 1499. Al respecto vale la pena revisar el artículo de José Manuel Lucía Megías “Los libros de caballerías y la imprenta” edición digital a partir de *Amadís de Gaula, 1508: quinientos años de libros de caballerías*: [Madrid, 9 de octubre de 2008 a 19 de enero de 2009]. Madrid: Biblioteca Nacional de España: Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales, [2008], pp.95-120.

género acoge una variedad de seres monstruosos que cumplen diversas funciones en los textos.

Es preciso señalar que los libros de caballerías españoles, el género literario más leído del siglo XVI³, tiene aún unas raíces profundas en el pensamiento medieval. Es por eso que el concepto de monstruo del que partimos en esta investigación es el que predominó durante los últimos siglos de la Edad Media. Es claro que en estas centurias concibieron el monstruo como un ser distinto al hombre, su opuesto, lo que en cierta medida representa “lo otro”. En ese sentido, el monstruo se entiende como una amenaza, un objeto visual que expresa principalmente todo lo que produce temor. Pese a esto, es necesario tener en cuenta que este concepto de monstruo habita un espacio definido dentro del mundo creado por Dios y que, por lo tanto, se presenta también como “instrumento de conocimiento” (Kappler, 1986, 12) del mundo. De acuerdo con esto, para el hombre europeo el monstruo, que está en la periferia, en los márgenes del mundo habitado y conocido, permite al hombre proyectar “en él sus angustias y terrores” (Kappler, 1986, 19).

En este orden de ideas, el objetivo principal de este trabajo consiste en estudiar las distintas manifestaciones de lo monstruoso dentro de los libros de caballerías españoles del siglo XVI. Para ello, se parte tanto de las teorías sobre lo imaginario a finales de la de Edad Media como de los estudios folclóricos de la misma época. Desde los planteamientos de Claude Kappler, Pablo Castro Hernández y Vladimir Acosta sobre el imaginario medieval y

³ Al respecto puede verse Aguilar Perdomo, María del Rosario. “La recepción de los libros de caballerías del siglo XVI: A propósito de los lectores en el Quijote”. En *Literatura: Historia, Teoría y Crítica*, Número 7, 2005, p.45-67.

su impacto en la tradición occidental, nos basaremos en su concepto de monstruo y de lo imaginario.

Es importante subrayar que el concepto de monstruo no es estático. Como veremos en el primer capítulo, la palabra con la que se refieren Homero y Hesíodo al monstruo no es la misma que usa Aristóteles y es, a la vez, muy diferente de la que se usa en el contexto medieval. En el griego antiguo de la *Odisea*, *πελώριος* (*pelorios*) se refiere a un tipo de monstruosidad específica, no tanto “deforme” sino “enorme”, “de gran tamaño”. Otra palabra que llama la atención al referirse al cíclope es *θαῦμα* (*thauma*) (v. 190) que significa “maravilla” o, en este caso, el “asombro” como la reacción que aquel monstruo genera en Odiseo y sus hombres. Estas dos ideas asociadas a lo monstruoso alcanzarán en la Edad Media una mayor definición en cuanto a que establece que el monstruo hace parte de la creación, como lo plantean los libros de viajes; pero su presencia, ya en la Alta Edad Media y gracias a la filosofía de Agustín de Hipona, va en contra de la naturaleza y el orden, lo que le da su categoría de señal, de signo tal y como lo encontramos en el siglo XVI español. Y es, en este sentido, que nos es útil la conceptualización que hacen Kappler, Castro y Acosta del monstruo medieval como “criaturas que *muestran* algo, que la Naturaleza designa como enigmas vivos, contradictorios” (Kappler, 1986, 18). Es esta noción de monstruo, en tanto ser que tiene una fuerte dimensión simbólica dentro de la tradición medieval, la que da pie a considerar al monstruo de los libros de caballerías también como símbolo que busca mostrar algo. Como veremos en el transcurso de esta investigación, en razón de ese papel encontramos una rica dimensión de lo monstruoso dentro del género caballeresco. Riqueza que exige un estudio que incluye dar cuenta del

sistema de creencias en la que está involucrada su figura, es decir, el sistema de creencias desde el cual el monstruo es creado o interpretado. En ese sentido, tendremos que referirnos específicamente a la herencia medieval. En este caso, el cristianismo agustiniano tiene un papel principal en la configuración del monstruo y del género mismo. Por su parte, el cristianismo agustiniano plantea una forma de entender el monstruo como parte de la creación de Dios y, por lo tanto, como un ser con un lugar en el mundo y una función específica dentro de él; esto permite cierta libertad a la hora de introducir estos personajes en la interacción del caballero con el mundo.

Esta misma herencia medieval permite la introducción de lugares y personajes en los que se difumina la línea entre lo real, lo maravilloso y lo aparente, pues admite y promueve la coexistencia de distintos sistemas en pro de un posible entendimiento del mundo. Esta idea, muy arraigada en España durante la Edad Media y el Renacimiento puede rastrearse como una interpretación de un aspecto la teoría de las ideas de Platón; en ella la forma de acceder a un conocimiento del mundo de las ideas es a partir de las imágenes del mundo sensible, lo cual incluye las formas más variadas (aquí sí dentro de la interpretación medieval) presentes en la creación. El monstruo, entonces, por principio hace parte integral de la creación y, en su nivel simbólico dentro de una cierta organización del mundo, es la representación de diferentes intensidades y naturalezas del pecado.

Por otro lado, este estudio también tiene en consideración los estudios folclóricos en tanto que desde ellos se ha estudiado la figura del monstruo como arquetipo de los temores de una cultura. En este sentido, nos han sido particularmente útiles los estudios de Mijail Bajtín sobre el carnaval medieval, el de Lord Raglan sobre el héroe y el de Gilbert Durand

que se inscribe en el ámbito de la arquetipología, en este caso, la antropología de lo imaginario. Desde sus propuestas sobre terrores y preocupaciones que no abandonan el imaginario colectivo una vez surgen dentro de él, sino que se heredan y solo se transforman en su nivel de representación, consideramos al monstruo de la narrativa caballeresca española como una propuesta de representación e interpretación de esos temores atávicos. Esta perspectiva nos permite dilucidar ese carácter recurrente del monstruo en comunión con los ideales y valores propios del siglo XVI. De la misma manera, esto nos proporciona una base teórica que permite distinguir entre estos dos elementos que se reúnen en la figura y comportamiento del monstruo que habita los libros de caballerías.

Al nivel del análisis textual de los libros de caballerías españoles del siglo XVI, es imprescindible el trabajo de académicos que han estudiado la presencia del monstruo dentro en el género que nos interesa⁴. Desde sus planteamientos sobre los tipos de monstruo que entran en contacto con el héroe caballeresco, delimitamos nuestro objeto de estudio dentro de la dinámica específica del libro de caballerías. A este respecto, estos estudios no solo aportan una metodología al análisis concreto de los episodios que contienen la figura del monstruo, sino que definen en mayor medida los aspectos a tener en cuenta cuando se hace un acercamiento a la relación entre el héroe caballeresco y el monstruo, cualquiera que sea la naturaleza de este último.

A partir, pues, de las teorías sobre lo imaginario, la historia de las mentalidades, la antropología, los estudios folclóricos y la literatura, este trabajo pretende caracterizar y

⁴ José Julio Martín Romero (2005) y María Corduras (2014), como primer ejemplo, se han dedicado con ahínco al estudio del gigante; Juan Manuel Cacho Bleuca (2009) lo ha hecho con respecto, en general, a los adversarios monstruosos del caballero; José Manuel Lucía Megías y Emilio José Sales Dasí (2002), con los enanos; el mismo Martín Romero (2010) y María Carmen Marín Pina (1993) con los monstruos híbridos; Carla Xiomara Luna Mariscal (2017), con respecto al vestigio; entre otros.

profundizar en la figura del monstruo en los libros de caballerías españoles del siglo XVI, subrayar sus antecedentes, sus herencias, sus funciones en los textos; en ese sentido, nuestro análisis será también profundamente literario.

En este orden de ideas, las preguntas que debemos responder en la investigación son: ¿de dónde surge el monstruo que nos interesa? (a la vez como objeto creado a partir de una tradición y como depositario de un significado particular), ¿qué es lo que representa?, ¿cómo se inscribe en la narrativa caballescaca?, y, si cambia a lo largo de los años de auge del género, ¿a qué responden esos cambios? Para poder responder estas preguntas debemos reiterar que asumimos cada libro de caballerías como un exponente de un género extremadamente idealizado y que, de forma simultánea, está atravesado por unas formas de pensar particulares de la España del siglo XVI. De esta manera, aspiramos a dar cuenta de las influencias que tuvieron los autores del género a la hora de integrar al monstruo en su narrativa, también de cómo se expresa ese carácter simbólico del monstruo y, finalmente, de cómo dan testimonio de las aspiraciones del contexto de producción de los libros de caballerías, a pesar del carácter imaginario de la criatura. Es decir que, primero, advertiremos las influencias decantadas en el tratamiento del monstruo en los libros de caballerías del siglo XVI; así como, en un segundo lugar, buscamos esclarecer las causas de los cambios experimentados en tal tratamiento con respecto a sus antecedentes. Con el fin de alcanzar el objetivo anteriormente expuesto, este trabajo se encuentra dividido en dos capítulos. En el primero analizamos un conjunto de concepciones de la Antigüedad y de la Alta y Baja Edad Media acerca de las características físicas y de comportamiento de algunos monstruos. También hay alusiones a una cierta idea de “naturaleza” que pone de

manifiesto cuál es el lugar del monstruo en el mundo natural que comparte con el hombre. Por un lado, es indispensable volver la mirada a las figuras de Hesíodo y Homero, en cuyas obras se describen ciertos monstruos, tanto sus rasgos físicos como sus comportamientos, de formas muy similares al modo en que son descritos gigantes y monstruos híbridos en los libros de caballerías del siglo XVI. Por otro lado, en Plinio el Viejo, encontramos las descripciones de pueblos ajenos al Imperio Romano con rasgos monstruosos, como es el caso de los panotios (con gigantescas orejas) y los cinocéfalos (con cabeza de perro). Finalmente, en los libros de viajes más leídos de Occidente durante la Edad Media y el Renacimiento, a saber *Los viajes de Sir John de Mandeville* y *El libro de las Maravillas del Mundo* de Marco Polo, encontramos una distribución de gentes y razas monstruosas en el mundo a partir de criterios europeos cristianos. A partir del análisis de estas fuentes esperamos explicar el papel que tiene el imaginario medieval en la construcción e interpretación del monstruo, específicamente, de nuestro objeto de estudio: ¿cómo las características particulares del monstruo representan ciertos vicios?, ¿cómo se construye el concepto de virtud en oposición a esos vicios a partir de la figura del caballero? y, finalmente, ¿cómo en el encuentro entre el monstruo y el héroe caballeresco se plantea la eliminación de tales vicios? Una vez establecidos los precedentes, en el capítulo segundo entramos en materia con el objetivo de acotar y profundizar en los monstruos que aparecen en los libros de caballerías españoles del siglo XVI, con vistas a una comparación entre las diversas simbologías de las criaturas monstruosas. Con esto en mente, seleccionamos cinco libros de caballerías españoles, el *Amadís de Gaula* de Garci Rodríguez de Montalvo (1508), el *Primaleón* de Francisco Vázquez (1512), el *Baldo* de autor anónimo (1542), el

Cirongilio de Tracia de Bernardo Pérez de Vargas (1545) y el *Olivante de Laura* de Antonio de Torquemada (1564), para analizar los monstruos híbridos que aparecen en ellos. Cada uno de estos textos aporta a este estudio una exposición y tratamiento específico del monstruo híbrido que lo hace indispensable para el desarrollo de este trabajo. El *Amadís de Gaula*, por ejemplo, es el texto paradigmático del género caballeresco español y, como tal, instaaura el desarrollo del héroe en tres facetas, la bélica, la amorosa y la cortesana, dentro de este tipo de narrativa. El monstruo, en este texto, se instaaura como una parte fundamental de esa faceta bélica del caballero como se hace evidente en la figura pavorosa del Endriago, razón por la cual es incluido en nuestro corpus. La escogencia del *Primaleón* en el amplio corpus del género, por otro lado, se debe a la innovación que sugiere al presentar al gran Patagón como parte de una comunidad de salvajes y, además, como monstruo susceptible de ser domesticado, característica que implica un tipo de relación distinta entre el monstruo híbrido y la comunidad civilizada a la que encontramos en el *Amadís de Gaula*. El caso de Cafareo en el *Baldo* es excepcional y a esto responde su inclusión en el corpus de este trabajo; es una propuesta extraña en la medida en que la narración excluye del episodio componentes que en otros textos eran considerados como imprescindibles con el objetivo de resaltar unas características específicas. El hecho de que quien se enfrenta con el monstruo no es el protagonista de la obra, la reiteración en su caracterización como un estratega, la inserción de personajes diplomáticos como el embajador de Lavona, el aspecto contradictorio del monstruo, la inexistencia de antecedentes de Cafareo y la reacción de los habitantes de Lavona en contra del vencedor del monstruo y a favor del caballero que ambicionaba atribuirse la hazaña, hacen de este

pasaje un capítulo excepcional en el panorama de las aventuras que involucran a un monstruo híbrido. En el *Cirongilio de Tracia*, por su parte, nos dedicaremos al monstruo híbrido sin nombre de la aventura de la Tremenda Roca por su origen artificioso que, aunque es común a otros libros del género, está formulada de manera minuciosa y, por lo tanto, nos permite un mejor análisis del episodio. Este monstruo, además tiene la aptitud manifiesta de hablar la lengua del caballero, al contrario que los monstruos anteriormente aludidos así como otros monstruos producto de encantamiento que pueblan el género caballeresco español. Por último, en el *Olivante de Laura*, el monstruo Bufalón es vital para hacer manifiesto el tránsito del caballero como buscador de aventuras al caballero que se configura como adalid militar y religioso en las batallas contra los moros. Este libro de caballerías le aporta a este trabajo una elaboración más orgánica del episodio del encuentro y combate con el monstruo; es decir que el héroe, en este caso Olivante, llega al lugar que habita Bufalón persiguiendo a un grupo de caballeros felones. De la misma forma detallada y consecuente nos enteramos del origen del monstruo por boca de la madre de éste, se da alcance a los caballeros traidores que quedan, se domestica al monstruo y se da término a ambas aventuras como si fueran una sola. La contribución de este libro de caballerías, escrito en 1564, cincuenta y seis años después del *Amadís de Gaula*, consiste entonces en la riqueza de los detalles en la composición del episodio así como la inclusión de un monstruo marino en su genealogía.

De la misma forma en que analizamos a estos cinco exponentes del monstruo híbrido exploraremos los ejemplos principales de lo que Vladimir Acosta (1996) ha llamado la humanidad prodigiosa o los monstruos de aspecto humano, es decir, los gigantes, enanos y

salvajes que conforman el grupo de antagonistas del héroe y constituirán un medio más para que el caballero se cualifique y haga patente su condición excepcional.

El enano, por su papel particular dentro de la narrativa caballeresca (no es un monstruo al que se enfrente en batalla el caballero), tendrá un apartado en el que analizaremos la evolución de su rol tanto en la narrativa, como en las dinámicas cortesanas en la realidad de la España del siglo XVI, de la corte de los Austrias. Mientras que, por una parte, los demás monstruos, como los gigantes o los hombres salvajes, serán siempre establecidos como enemigos de la causa del caballero, los enanos, son unos seres de origen folclórico presentes en la ficción caballeresca desde el siglo XII que, entre otros aspectos, testimonian las problemáticas de las dinámicas sociales y cortesanas. La caracterización del enano manifiesta la influencia que recibe de las formas teatrales propias del carnaval, de la simbología románica del simio. El recorrido por estos antecedentes permite dilucidar la función de este tipo de personajes y su importancia en la visión de mundo que este género expresa. En este caso, se hace más evidente la interacción entre la ficción y lo que Coro Gutiérrez Pla llama “los miembros ‘imperfectos’ de la corte” u “hombres de placer” (Gutiérrez, 2011-2012, 2); es decir, los enanos existen en la ficción dentro del ámbito cortesano tanto como lo hacían en la Corte de los Austrias del siglo XVI. En este aspecto, este personaje, un monstruo de aspecto humano, está mucho más ligado a la realidad de su contexto, como esperamos demostrar.

El monstruo que trataremos en segundo lugar será el gigante. Esto nos permitirá no solo entender la simbología del Endriago, monstruo híbrido del *Amadis*, (dada su genealogía), sino también perfilar el papel del gigante mismo en la narrativa que nos ocupa.

Empezaremos por establecer las similitudes de índole social entre el caballero y el gigante. En seguida haremos énfasis en las características físicas de este monstruo, así como en los vicios a los que está asociado dentro de los textos, en contraposición con las virtudes del caballero. Además de éstas, el gigante manifiesta física y verbalmente un carácter pagano; condición relacionada con su oposición a los pilares de la sociedad española del siglo XVI: la Iglesia y el Rey. Con la ayuda de la investigación de María Corduras Bruna (2014) hacemos un panorama estadístico de la presencia de los gigantes en los libros de caballerías dada la recurrencia de estos personajes. Parte de la interacción que se da entre el caballero y el gigante es el combate. Por esta razón, describimos la forma en que los autores del siglo XVI exponen la lucha entre el caballero y el gigante, incluyendo la dimensión simbólica de su enfrentamiento.

Por su parte, a partir de la figura del Endriago, comenzamos a explorar la figura del monstruo híbrido (clase de criatura exclusiva del género). Para ello exponemos las circunstancias que rodean el encuentro entre Amadís y el Endriago, esto incluye la historia del origen del monstruo y, por lo tanto, su ascendencia gigantea, como ya dijimos. En seguida nos ocuparemos de analizar la apariencia física del Endriago y su carácter demoníaco. En este punto quedará esbozada la hipótesis de que los cambios en las circunstancias de cada monstruo híbrido reflejan cambios en las características que en el caballero son siempre virtudes. Esto hace que el destino del héroe esté ligado al de la criatura que enfrenta.

A continuación, damos cuenta de la compleja simbología del salvaje (parte de la genealogía del gran Patagón, monstruo híbrido del *Primaleón*), desde su origen medieval, así como sus

implicaciones en los imaginarios medieval y renacentista. Describiremos la lucha entre Primaleón y el gran Patagón, así como su domesticación como parte fundamental del cambio frente al paradigma de monstruo híbrido establecido por el Endriago. Unimos esto a la estructura narrativa del libro al que el gran Patagón pertenece.

Antes de entrar en el análisis del monstruo híbrido Cafareo, prefijaremos las peculiares características del *Baldo*. Una vez hecho esto establecemos las características propias de Cafareo (en comparación con otros monstruos híbridos) en cuanto a su apariencia física, el rol del caballero que lo enfrenta, la naturaleza de su enfrentamiento y las implicaciones que la derrota del monstruo acarrea en este libro de caballerías inusual.

Luego encontraremos el encantamiento como un cierto espacio de aparición de un tipo de monstruo híbrido: el vestiglo. Con el objetivo de ahondar en la simbología de esta clase de monstruo exponemos los pormenores que rodean la aparición de un monstruo sin nombre en el *Cirongilio de Tracia*. Así, describimos en qué consiste el encantamiento del que hace parte el monstruo, también la actitud de Cirongilio frente a las pruebas que lo componen (elemento importante para la construcción de la figura del héroe), distinta ésta del modelo amadisiano. Los rasgos particulares del vestiglo son su carácter ilusorio y su dominio del lenguaje; este último está ligado al problema de la presencia de alma en los seres. La singularidad del vestiglo le da un carácter simbólico distinto al combate con el héroe.

El último de los monstruos del que nos ocuparemos será Bufalón, monstruo híbrido del *Olivante de Laura*. Previo a la aventura del monstruo, se va esbozando el perfil de Olivante como un caballero cuya principal virtud es el amor por Lucenda, hija del emperador de Constantinopla. Este amor motiva el comportamiento virtuoso del caballero y lo conduce a

una serie de aventuras cuyo buen resultado descansa, finalmente, en su enfrentamiento con Bufalón. Sobre este encuentro con el monstruo híbrido, analizaremos tanto la apariencia física del monstruo como el análisis que hace Olivante de su propia situación, durante el enfrentamiento.

Cada uno de los perfiles de monstruos se compondrá, entonces, del análisis de los siguientes elementos: el origen de la criatura, la descripción física, el enfrentamiento con el caballero, la posición en la que el episodio se inscribe dentro del entramado narrativo. De esta manera podremos sacar a la luz ciertos cambios en el paradigma de monstruo híbrido a través del tiempo, así como hacer explícitos los componentes que aportan a su configuración como símbolo. Un ejemplo de este último proceso es el tipo de arma que usa el monstruo en su lucha con el héroe caballeresco; de ella se puede asumir un cierto grado de barbarie, como cuando solo usan sus garras y dientes, o de entendimiento, cuando se ve el uso del arco y de la porra. Con respecto a este tipo de monstruo, notaremos su especificidad dentro de los libros de caballerías españoles del siglo XVI.

Finalmente, mencionaremos el origen folclórico del concepto de héroe que se constituye en este género literario y resaltamos su papel en la elaboración del caballero como modelo y representación de valores de una colectividad específica. Con el trabajo realizado destacamos la importancia de los monstruos que habitan los libros de caballerías españoles para el imaginario occidental, tal como evidencia su presencia sistemática en el género que podrá comprobarse en los Anexos 1 y 2⁵. Se trata de entender, por lo tanto, el libro de

⁵ El Anexo 1 de este trabajo es una recopilación de los monstruos descritos en los libros de caballerías españoles del siglo XVI que cuentan con edición moderna, es decir, los publicados por el Centro de Estudios Cervantinos en su colección Los libros de Rocinante. El Anexo 2, por otro lado, consiste en una muestra iconográfica de los monstruos que poblaron el imaginario medieval.

caballerías como un producto de cierta forma de pensar propia del Medioevo y, a la vez, como sistemas narrativos cerrados que reflejan los vicios y virtudes de su contexto.

Todas estas cuestiones apuntan a hacer explícita la complejidad de los monstruos propios del género. Teniendo en cuenta los estudios mencionados anteriormente, queremos llegar a un mejor entendimiento de los seres monstruosos de los libros de caballerías en su especificidad así como heredero de problemas en intereses atávicos.

1. Antecedentes

I. Antecedentes del gigante medieval

En primer lugar, entonces, abordaremos la construcción de la figura del cíclope desde Hesíodo en su *Teogonía* y desde Homero en el canto IX de la *Odisea*, pues hasta ese punto se pueden rastrear algunos de los rasgos más importantes del gigante de los libros de caballerías.

En el caso de la *Teogonía* de Hesíodo (¿s. VIII- s. VII? a. C), encontramos que las criaturas descritas son de naturalezas variadas. Parte de la misma genealogía divina está compuesta por seres que difieren notablemente de los dioses, de los titanes y de los hombres. En un primer momento, el autor nos hace una descripción de los cíclopes y de los hecatónquiros que llama la atención por la especificidad de las criaturas que expone con respecto a la naturaleza de los dioses:

(Gea) Dio a luz además a los cíclopes de *soberbio espíritu*, a Brontes, a Estéropes, y al violento Arges, que regalaron a Zeus el trueno y le fabricaron el rayo. Éstos en lo demás eran *semejantes a los dioses*, pero en medio de su frente había un solo ojo. Cíclopes era su nombre por eponimia, ya que efectivamente, un solo ojo completamente redondo se hallaba en su frente. *El vigor, la fuerza y los recursos presidían sus actos*. También de Gea y Urano nacieron otros tres hijos enormes y violentos cuyo nombre no debe pronunciarse: Coto, Briareo y Giges, monstruosos engendros. Cien brazos informes salían agitadamente de sus hombros y a cada uno le nacían cincuenta cabezas de los hombros, sobre robustos miembros. *Una fuerza terriblemente poderosa se albergaba en su enorme cuerpo*. (Hesíodo, vv. 139-155. Énfasis mío)

A pesar de que los cíclopes son descritos como “de violento espíritu”, el hecho de que sean los artesanos que le regalan el rayo a Zeus los despoja de una acepción negativa de esa violencia; de ser asumida ésta como soberbia. El espíritu soberbio de estos cíclopes no implica la desobediencia a los dioses como se asume en la tradición cristiana, ellos mismos le regalan a Zeus lo que será para siempre el símbolo de su autoridad. Otra de sus características es que “el vigor, la fuerza y los recursos presidían sus actos”, el vigor y la fuerza pueden encontrarse también en los gigantes ante los que se enfrenta el caballero literario; pero, *μηχαναι*, la palabra traducida como “recursos”, tiene un significado más emparentado con la palabra “herramientas” que implica el dominio de una técnica. Esto, junto al establecimiento de su naturaleza como similar a la de los dioses, nos da una idea positiva de este tipo de cíclopes: son la representación del poder, la fuerza y la habilidad ofrecida voluntariamente al dominio de Zeus.

A esta primera imagen se opone la del cíclope homérico. La tierra de los cíclopes es descrita por Homero en la *Odisea* en los siguientes términos:

Los cíclopes no tratan en juntas ni saben de normas de justicia; las cumbres habitan de excelsas montañas, de sus cuevas haciendo mansión; cada cual da la ley a su esposa y sus hijos sin más y no piensa en los otros.

Una isla por nombre Laquea se extiende de frente a la costa de aquellos cíclopes, ni cerca ni lejos; es boscosa y en ella se crían las cabras salvajes incontables por cierto, pues no las ahuyentan los pasos de los hombres ni van cazadores tras ellas, de aquellos que pasando fatigas

escalán por selvas las cumbres; no les quitan tampoco la tierra labor ni rebaños, ya que, siempre sin siembra y baldía, desierta de gente, les produce la isla su pasto a las cabras balantes.

Y es que faltan a aquellos cíclopes las naves purpúreas y no tienen varones que hagan los sólidos buques en que: puedan pasar a las muchas ciudades pobladas por humanos, cual suelen los otros hacer que en bajeles atraviesan el mar de país en país. Tales hombres bien pudieran tener floreciente la isla: su suelo no es mezquino en verdad; rendiría de todos los frutos, porque tiene unos húmedos prados de hierbas suaves junto al mar espumoso; perennes las vides serían sobre él, las labores ligeras, espesas las mieses y de buena sazón, porque es mucho el mantillo en la tierra.” (Homero, vv. 119-139)

El eje de esta descripción es justamente la ausencia de habilidad técnica que, habíamos visto, estaba presente en los otros cíclopes. La característica que le da nombre al cíclope (de un solo ojo en medio de la frente) y el carácter monstruoso referido a su tamaño es lo único que tendrán en común los cíclopes de Hesíodo y los de Homero. Los habitantes de esas tierras no cultivan la tierra, aunque es de buena calidad y no tienen la destreza para construir barcos o producir utensilios que no tengan que ver con el pastoreo de cabras y ovejas. Dicho esto, se describe al cíclope Polifemo con los términos “varón monstruoso” (Homero, v. 187). En griego, *πελώριος* se refiere a un tipo de monstruosidad específica, no tanto “deforme” sino “enorme”, “de gran tamaño”. Otra palabra que llama la atención al referirse al cíclope es *θαῦμα* (v. 190) que significa “maravilla” o, en este caso, el “asombro” como la reacción que aquel monstruo genera en Odiseo y sus hombres. Cuando es Odiseo el que describe a Polifemo, el cíclope causa asombro porque “no parecía humano que vive de pan, sino pico selvoso que se eleva señero y domina las otras montañas” (vv. 190-193); se lo ubica, entonces, con respecto a sus diferencias con los seres humanos. Tal efecto será recurrente en la relación entre el hombre y el monstruo, ya sea en el libro de viajes o en el libro de caballerías: el monstruo se conforma a partir de sus diferencias con un modelo concreto; en este caso, el modelo es el hombre griego que tiene la habilidad para

cambiar y manipular su entorno. Otro elemento que nos es introducido en este pasaje es el de “contar” el encuentro con el monstruo, a partir de este punto encontraremos descritas en esa experiencia las características físicas del monstruo y el efecto que causa en quienes los ven y lo oyen. Hesíodo no va utilizar este recurso en los cíclopes por su cercanía con los dioses, sin embargo, lo usará en la descripción de otros monstruos como veremos más adelante.

Otros adjetivos que usará Odiseo en la narración del encuentro con Polifemo para referirse al cíclope serán ἄγριος (feroz, salvaje), οὔτε δίκας (sin justicia) y οὔτε θέμιστας (sin ley, sin viejas costumbres) (v. 215). La imagen de Polifemo se construye, entonces, a partir de características opuestas a las que definen al hombre griego, además de que la violencia del primero no está sujeta a un uso positivo de la fuerza como sí lo está en los cíclopes de Hesíodo. El mismo héroe griego intenta “pedirle los dones de huésped” en contra del buen juicio de sus hombres, como si de un igual se tratara, para luego lamentarse por ello. Polifemo no será nunca un igual de los hombres griegos.

Lo que sí comparte este cíclope con Odiseo y sus hombres es la lengua, así que el monstruo mismo se presenta y a sus pares como seres temerarios y confiados en su fuerza: “Eres necio, extranjero, o viniste de lejos, pues quieres que yo tema o esquive a los dioses. En nada se cuidan los cíclopes de Zeus que embraza la égida, en nada de los dioses felices, pues somos con mucho más fuertes; por rehuir el enojo de aquel no haré yo gracia alguna a tus hombres ni a ti cuando no me lo imponga mi gusto” (vv. 273-278). A esto me refiero con que la actitud de Polifemo refleja una excesiva confianza en su propia fuerza, lo que en la tradición cristiana posteriormente se llama soberbia. Él se pone a sí mismo y a los suyos

en una posición incluso superior a la de Zeus, lo que para un griego constituía una gran impiedad. Esta es la imagen de un ser gigantesco, feroz, sin sentido de lo justo o injusto, sin ley y con una percepción de sí mismo como superior a la divinidad más poderosa. Esta imagen es el paradigma del gigante durante la Edad Media. En *Los viajes de Sir John de Mandeville* (1356), por ejemplo, encontramos una isla habitada por “gentes de enorme estatura, como gigantes, que son horrorosos a la vista; tienen un ojo en medio de la frente y no comen más que carne y pescado crudos” (ed. Pinto, 226), evidentemente es una referencia a la tierra de los cíclopes homéricos. Los gigantes de la tradición medieval, si bien no tendrán un solo ojo, van a tener las mismas características que hemos visto en Polifemo.

Por otro lado, el desafío que representa Polifemo para Odiseo y sus hombres solo puede ser superado gracias al ingenio y la astucia del héroe. La fuerza de sus hombres no es suficiente, el enfrentamiento cuerpo a cuerpo solo puede terminar en derrota y, por consiguiente, en la muerte; Odiseo engaña y vence al cíclope y logra huir con los compañeros que le quedan. En contraste, para el caballero medieval huir no es una opción, así que combina su fuerza con su agilidad para vencer al gigante en la batalla cuerpo a cuerpo. La simbología de este último tipo de enfrentamiento la veremos más adelante en el apartado que corresponde al gigante; sin embargo, es importante reconocer desde ya la distancia que hay entre las nociones de cíclope en Hesíodo y Homero y el concepto de gigante en los libros de caballerías. Distancia que se hace más palpable en las características del enfrentamiento entre héroes y monstruos.

II. Antecedentes del monstruo híbrido

Tanto en Homero como en Hesíodo hay una distinción sutil entre monstruos mayores y menores. A lo que nos referimos con monstruos mayores es a este tipo de monstruo al cual los mortales no se enfrentan, pues tienen una fuerza que puede ir incluso más allá del poder divino; mientras que los monstruos menores, como los cíclopes homéricos, pueden ser vencidos por seres humanos, normalmente héroes. Los monstruos mayores en la *Teogonía* son Tifón y Equidna (Hesíodo, vv. 295-335). En el caso de Tifon, Hesíodo le dedica todo un apartado tanto a su descripción física, origen y enfrentamiento con Zeus, el único que logró hacerle frente aunque no sin dificultad .

Luego que Zeus expulsó del cielo a los Titanes, la monstruosa Gea concibió su hijo más joven, Tifón en abrazo amoroso con Tártaro preparado por la dorada Afrodita. Sus brazos se ocupaban en obras de fuerza e incansables eran los pies del *violento dios*. De sus hombros salían cien cabezas de serpiente, de *terrible dragón*, adardeando con sus negras lenguas. De los ojos existentes en las *prodigiosas* cabezas, bajo las cejas, el fuego lanzaba destellos y de todas sus cabezas *brotaba ardiente fuego cuando miraba. Tonos de voz había en aquellas ardientes cabezas que dejaban salir un lenguaje variado y fantástico. Unas veces emitían articulaciones como para entenderse con dioses, otras un sonido con la fuerza de un toro de potente mugido, bravo e indómito, otras de un león de salvaje furia, otras igual que los cachorros, maravilla oírlo, y otras silbaba y le hacían eco las altas montañas.* (Hesíodo, vv. 820-835)

Los elementos incluidos en esta descripción son, en su orden, el origen del dios monstruoso, (pues como dios es como Hesíodo se refiere a él a pesar de la parricida de aquel), su aspecto y los efectos sonoros que vienen con él. En cuanto al aspecto, el lenguaje que encontramos en las descripciones difiere de lo que habíamos mencionado antes con respecto a ambos tipos de cíclope. Si bien veíamos que en el cíclope homérico las características que se le adjudican son negativas en comparación con el hombre griego, en el caso de Tifón y Equidna los términos no tendrán el mundo humano como paradigma de

forma tan clara como la encontramos en Homero. Para ambos monstruos (para Equidna en v. 299) se usa el adjetivo δεινός que significa “terrible”. A Equidna incluso se le llamará, además de monstruosa en términos de tamaño (πέλωρον), poderosa y ruidosa (μέγας) y “otro monstruo extraordinario, en nada parecido a los hombres mortales ni a los inmortales dioses” (Hesíodo, vv. 195 - 196). Tifón, por otra parte, es un dios atroz (ὑβριστος), sin ley (ἄνομος) de una forma distinta al ser “sin ley” de Polifemo que es οὔτε θέμιστας. El οὔτε θέμιστας de Polifemo se refiere al que no tiene ley establecida por costumbre y solo los seres humanos pueden hablar en este contexto de costumbres; mientras que ἄνομος no se refiere a la costumbre, sino a no tener dios ni reconocer ninguna autoridad divina. Tifón se rebela ante Zeus quien fue el único que pudo vencerlo y encerrarlo en el Tártaro, y no sin esfuerzo.

En la *Odisea* también encontramos algunos monstruos mayores que contrastan con la descripción del cíclope Polifemo que analizamos en el apartado anterior. Calipso describe el estrecho por el que la nave de Odiseo debe pasar como el hogar de dos monstruos: Escila y Caribdis. Esta última no es descrita físicamente sino mediante los efectos que genera y además se refieren a ella como “divina”, mientras que Escila es descrita desde su apariencia física, los sonidos que hace y los efectos que causa tanto en humanos como en dioses.

Ni el más hábil arquero podría desde el fondo del barco
 con su flecha alcanzar la oquedad de la cueva en que Escila
 vive haciendo sentir desde allí sus horribles aullidos.
 Se parece su grito, en verdad, al de un tierno cachorro,
 mas su cuerpo es de un *monstruo maligno*, al que nadie gozara
 de mirar aunque fuese algún dios quien lo hallara a su paso;

tiene en él doce patas, mas todas pequeñas, deformes,
y son seis sus larguísimos cuellos y horribles cabezas
cuyas bocas abiertas enseñan tres filas de dientes
apretados, espesos, henchidos de muerte sombría.
La mitad de su cuerpo se esconde en la cóncava gruta;
las cabezas, empero, por fuera del bátrio horrible
van mirando hacia el pie de la escarpa y exploran su presa,
sean delfines o perros de mar o, quizá., algo más grande,
un cetáceo entre miles que nutre la aullante Anfitrita.
Los marinos jamás se ufanaron de haber escapado
con la nave sin daño de allí, que con cada cabeza
siempre a un hombre arrebató aquel monstruo del barco azulado. (Homero, vv. 83-100)

Calipso es clara con el héroe: no hay posibilidad de que pueda vencer a un monstruo tal. Escila también está compuesta por partes de otras criaturas, como Tifón, en este caso de perros. En este pasaje se le nombra monstruo maligno (*πέλωρ κακόν*), siendo *κακόν* definido como malo, vil y destructivo; este monstruo también tiene un carácter abiertamente negativo tanto para humanos como para los inmortales dioses que evitan el encuentro con la criatura.

Los monstruos menores, por otro lado, son aquellos a los que los hombres sí pueden enfrentarse como Polifemo, Medusa, Gerión, Orto, Cerbero, la Hidra de Lerma, Quimera, la Esfinge y el León de Nemea. Todos estos monstruos pueden ser vencidos por héroes y suelen obstaculizar el desarrollo de una empresa heroica: la vuelta a la patria o el cumplir con una misión. Esta va a ser realmente la diferencia que podemos encontrar entre monstruos mayores y menores.

Una característica que parece ser más bien unificadora de estas dos categorías de monstruos es la similitud en las descripciones. Hemos visto tanto en Hesíodo como en Homero las formas que adquieren los monstruos mayores, los sonidos que los acompañan y, particularmente en Escila, el efecto que tienen sobre los que los ven: sorpresa y aversión. El caso de los monstruos menores no es muy diferente, sin embargo, quiero analizar un poco más el caso de Quimera: “La hidra parió a la terrible, enorme, ágil y violenta Quimera, que exhala indómito fuego. Tres eran sus cabezas: una de león de encendidos ojos, otra de cabra y la tercera de serpiente y de violento dragón. [León por delante, dragón por detrás y cabra en medio, resoplaba una terrible y ardiente llama de fuego]” (Hesíodo, vv. 320-325). Esta descripción utiliza las características de animales conocidos y reconocibles para *mostrar* al monstruo; para que el lector o el auditorio puedan crearse una imagen más o menos concreta de la apariencia del monstruo a partir de animales ya conocidos. El poeta establece también el origen de la Quimera, hija de otro monstruo, en este caso no puede ser de otra manera. Finalmente, se nos da la descripción del carácter del monstruo: “terrible, enorme, ágil y violenta”. Esta forma de describir a la criatura se vuelve paradigmática, una constante en los griegos, los romanos, los medievales, hasta los libros de caballerías que preceden al *Silves de la Selva* (1546); gracias a ella se forma un imaginario completo de lo que se ve del monstruo, sus efectos, el sonido que hace y lo que cabe esperar de la criatura en cuestión. Lo que va a distinguir a los monstruos de la Antigüedad de los monstruos posteriores es la inventiva que los autores de los libros de viajes y que los autores de libros de caballerías van a mostrar; mientras los primeros retrataban figuras monstruosas que hacían parte de la mitología y de su sistema de creencias, los segundos buscaban dar cuenta de las diferencias

físicas intrínsecas a un cierto habitat en la distribución del mundo y los últimos asociaron definitivamente esas características monstruosas a vicios morales a los que se debía vencer.

Estos monstruos contruidos a partir de la descripción de partes de animales que encontramos en los libros de caballerías tienen, entonces, sus antecedentes en la Grecia Antigua. Heredarán la forma de describir físicamente al monstruo a partir del mundo natural conocido, los sonidos que se asocian con el movimiento y el temperamento particular de las bestias, y el efecto visual que generan en el personaje que los encuentra. Sin embargo, en el libro de caballerías se están concretando otros conceptos y valores que solo podemos entender si exploramos los libros de viajes y su importancia, la herencia que le dejan al gran género editorial español.

III. Centro y periferia

En los libros de caballerías, en paralelo a Hesíodo y a Homero, es recurrente referirse al monstruo como un ser contrario a la naturaleza. Para entender el concepto de naturaleza predominante en los libros de caballerías tenemos que remontarnos a los libros de viajes y a la noción de naturaleza que tienen en su imaginario, un concepto que es muy distinto en los griegos. Este parangón entre los griegos y los medievales se hace explícito en Aristóteles (*La generación de los animales*), pues para él el monstruo no existe “contra natura”, no puede existir nada que vaya en contra de la naturaleza:

Pues bien, si domina el esperma del macho, dirige la materia hacia sí mismo; pero si es dominado, se transforma en lo contrario o desaparece. Lo contrario del macho es la hembra. [...] Idénticas son las causas de que la descendencia se parezca en unos casos a los progenitores y en otros no; y de que algunos se parezcan al padre y otros a la madre, [...] de que otros ni siquiera tengan aspecto humano sino ya el de un *monstruo*. (*De gen.an.*, 766b15)

[...]Desde luego, el que no se parece a sus padres *ya es en cierto modo un monstruo*, pues en estos casos *la naturaleza se ha desviado de alguna manera del género*. El primer comienzo de esta desviación es que se origine una hembra y no un macho. Pero ella es necesaria por naturaleza: pues hay que preservar el género de los animales. En cuanto al monstruo, no es necesario en lo que respecta al para qué, o sea, la causa final, pero es necesario por accidente, ya que de alguna manera debe tener su origen. [...] Al final, cuando los movimientos se relajan y la materia no es dominada, queda lo más general, o sea, lo más animal. (*De gen.an*, 769b10)

De esta cita cabe destacar que la base de este tratado biológico está justamente en la noción de género como forma de clasificar el mundo natural; pero Aristóteles se enfoca en una división de los seres vivos que abarca al hombre y a los animales y en cómo éstos buscan perpetuarse mediante la procreación. Dicho esto, la división entre macho y hembra es determinante en la generación de nuevos individuos, pues para el filósofo esta división es una desviación necesaria *en la naturaleza*; el género humano entonces se desvía hacia lo animal dentro de lo natural. Debemos tener en cuenta también que la palabra que Aristóteles usa para referirse al monstruo es *pepērōména*: “que incluye los significados de ‘mutilado’, ‘malformado’ y, en general, se refiere con esta palabra a todos los seres que no han terminado su desarrollo y sufren alguna malformación congénita. En las líneas siguientes, aplica este término a la hembra, entendida como un animal incompleto en relación al macho. La hembra sería para Aristóteles uno de los fracasos de la naturaleza.” (*De gen.an*, 737a25). El monstruo es para Aristóteles una desviación que se da dentro de la naturaleza, de carácter necesario en lo que se refiere a la hembra y de carácter accidental en lo que se refiere a desviaciones mucho más marcadas; mas siempre dentro de la naturaleza, porque para él la naturaleza no está caracterizada como perfecta. La concepción de naturaleza como lo perfecto está ligada a una filosofía distinta que suele unir la idea de naturaleza con la idea de un Dios perfecto. Lo natural en el siglo XVI está atravesado por la

idea de Creación divina en la que nada es accidental, nada está despojado de la voluntad de Dios. Esta idea se une a la visión neoplatónica del cuerpo como reflejo de la calidad del alma, noción que se encuentra de forma embrionaria en los libros de viajes, como veremos a continuación.

Debemos tener en cuenta que los libros de viajes no son herederos directos de la tradición griega. Es decir, no recogen los datos de la literatura y la filosofía griega sino los que han sido recopilados en el texto de un autor latino en particular: la *Historia natural* (1995) de Plinio el Viejo. De todos los pueblos y animales descritos por Plinio en el siglo I d. C en los once libros que componen la *Historia natural*, haremos hincapié en la descripción y origen de dos criaturas monstruosas debido a su aparición en los libros de viajes del siglo XIII, presencia que deja ver la influencia directa que tuvo el autor latino en la Edad Media. El primero de estos seres monstruosos es el blemia, descrito como uno de los habitantes de África:

Se dice que a los blemias les falta la cabeza, y tienen la boca y los ojos puestos en el pecho. Los sátiros no tienen ninguna costumbre humana, aparte de su figura de hombre. El aspecto de los egipanes es como se pinta generalmente; los himantópodos son una especie de cojos cuya forma de andar es reptando. Los farusios, antes persas, se dice que fueron los compañeros de Hércules cuando se dirigía a las Hespérides.

Y respecto a África no se me ocurren más cosas dignas de mencionar. (Plinio, 1995, Libro V, 203)

En este fragmento encontramos la conjunción de la mitología heredada de la Grecia Antigua en la figura de Heracles y en la de los sátiros, y las historias propias de los viajeros del Imperio Romano que incluyen a estos pueblos de apariencia inusual como los blemias, los egipanes (pueblo que se caracteriza por tener patas de cabra) y los himantópodos. En la imagen que está en la siguiente página se ve una xilografía de un blemia, grabado que

pertenece a un ejemplar de *La crónica universal Nüremberg* de Hartmann Schedell (1493).

Esta aparición denota una gran influencia de la *Historia Natural* incluso antes de la



Fig. 1. Blemia, *Crónica de Nüremberg*, 1493, fol. 12r

aparición del libro de viajes. Es en *Los*

viajes de Sir John Mandeville escrito en

1356 que encontramos al blemia como

habitante de una de las islas de Asia: “En

otra isla, hacia el sur, viven gentes de *fea*

hechura y mala condición; tienen los

ojos en los hombros; la boca es curvada

como la herradura de un caballo y está

situada en medio del pecho [blemios o

blemmyae].” (1999, 226). Aunque la

criatura es evidentemente la descrita en mayor detalle por Plinio, en este escrito anónimo es

el mismo narrador el que lo ve y el monstruo no habita las tierras africanas sino las tierras

de Oriente que recorre el viajero. Otro aspecto que vale la pena resaltar en la reelaboración

del blemia en el libro de viajes es la manifestación de un criterio estético con respecto a

este ser por parte de John Mandeville. El narrador incluye en su descripción del blemia que

es de *fea hechura* y añade a esa percepción una dimensión moral: son además de *mala*

condición. Este pasaje abre, entonces, la posibilidad de usar las criaturas de la *Historia*

natural de Plinio el Viejo para integrarlas en una narrativa cuyo objetivo es dar cuenta del

mundo a partir de la perspectiva que se presenta como unívoca del europeo cristiano, esto a

partir de la integración en el viaje por Oriente y a través de la perspectiva del narrador. Con

esta estrategia narrativa se empieza a explorar desde la literatura de viajes la noción de alteridad: un “yo” narrativo que se establece como idéntico a su público lector y unos pueblos “otros” que se presentan como radicalmente distintos en su dimensión física, cultural y muchas veces en su dimensión moral. Aunque en esta última, el narrador no suele profundizar y se elaborará mejor en el libro de caballerías como veremos en el siguiente capítulo.

Otro de los pueblos monstruosos que el siglo XII europeo integra en sus narrativas para referirse a la alteridad es el de los cinocéfalos (Fig. 2). Plinio se refiere a ellos en los

siguientes términos:



Fig. 2. Pueblo de cinocéfalos, Marco Polo, Libro de las maravillas del mundo, Biblioteca Nacional de Francia

Megástenes asegura que en un monte que se llama Nulo hay unos hombres con las plantas de los pies vueltas, que tienen ocho dedos en cada pie; y que en muchas montañas una raza de hombres con cabeza de perro se cubre con pieles de fieras, *emite un ladrido en lugar de voz*, está armada de uñas y se alimenta de las fieras y aves que caza; cuando él lo escribía había más de ciento veinte mil de éstos. (Plinio, 1995, Libro VII, 17)

A estas gentes se les atribuye además de un aspecto monstruoso (su cabeza de perro) el detalle de que su lenguaje parece un ladrido y su forma de vestir, propia de pueblos cazadores. Con respecto a su técnica de supervivencia centrada en la cacería, este elemento será reinterpretado en la figura del salvaje hasta describirlo como un hombre cubierto de un espeso pelaje y que vive de la cacería de otros animales salvajes. Lo que nos llama la atención del cinocéfalo es su repetida aparición tanto en la *Historia de los animales* de Aristóteles como en la isla de Angaman en Marco Polo en

donde se describe también su fama de comer carne humana que se conjuga con una apariencia monstruosa: “pues en verdad os digo que todos los habitantes de esta isla tienen cabeza de perro y dientes y ojos como los de este animal, y no debéis dudar de esto que os digo, pues puedo aseguraros que sus cabezas son en todo similares a las de los más grandes mastines” (Polo, 282). Es decir, que en la versión del cinocéfalo que elabora Marco Polo, se le ha despojado de las características que luego le serán propias al salvaje y hace énfasis en su carácter caníbal, que los hace peligrosos para los viajeros y, en general, para el hombre de occidente. John de Mandeville, por otro lado, matiza esta concepción del cinocéfalo gracias a una visión más positiva del perro, probablemente proveniente de los filósofos cínicos griegos:

Desde allí, navegando por el Mar Océano y después de dejar atrás otras muchas islas, se llega a una gran isla rica y bonita, llamada *Nacumera*. Tiene un perímetro de más de 1000 millas y sus habitantes tanto los hombres como las mujeres, tienen cabeza de perro; se les llama cinocéfalos. Son gentes muy razonables e inteligentes, salvo en una cosa: adoran a un buey como a su dios. Todos llevan un buey de oro o plata en la frente como señal de que aman a su dios. Van completamente desnudos, excepto con un pequeño trapo que les llega hasta las rodillas y le tapa sus partes pudendas. Son altos y buenos guerreros, y cuando luchan llevan un gran escudo que les cubre todo el cuerpo y una gran lanza en la mano. Si hacen a alguien prisionero, se lo comen enseguida. (1999, 223)

En este pasaje se retoma el carácter caníbal de los isleños con cabeza de perro y se hace un mayor énfasis en su carácter idólatra, pero se reivindica su inteligencia. Con esto dicho, podemos analizar mejor este ser monstruoso que no sufre cambios significativos en la descripción de su cuerpo, pero sí en su significado. La pertinencia de este monstruo para este trabajo radica en su papel conceptual en la definición del *otro* a partir de las diferencias entre grupos humanos, específicamente las desigualdades en cuanto al lenguaje y la fe. Las tres fuentes que mencionamos antes (Plinio el Viejo, Marco Polo y John de Mandeville)

coinciden en el aspecto del cinocéfalo y en su carácter social, de grupo organizado de gente que tiene características monstruosas. Sin embargo, y como explica Paolo Vignolo, en su artículo “Una nación de monstruos. Occidente, los cinocéfalos y las paradojas del lenguaje” (2007), ellos “representan de manera emblemática lo opuesto del mundo civil organizado reglamentado por unas leyes soberanas y justas. Estas son las tierras de las gentes del caos, en donde se hablan las lenguas de la confusión” (Vignolo, 2007, 144). Este papel de símbolo de *lo otro* se les adjudica a los cinocéfalos a partir de una interpretación del texto de Plinio a la luz de la historia de Gog y Magog que se encuentra en Apocalipsis 20 (1985). En esta historia "cuando se cumplan los mil años, Satanás será soltado de su prisión y saldrá para engañar a las naciones que están sobre los cuatro puntos cardinales de la tierra, a Gog y a Magog, a fin de congregarlos para la batalla. El número de ellos es como la arena del mar." (Apocalipsis 20: 7-8, 1347) y se vio en la Edad Media temprana a esas naciones como las que estaban ubicadas en los límites del mundo cristiano. Estos pueblos se distinguían por la marcada diferencia en el lenguaje; Plinio hace énfasis en que en vez de voz se comunican mediante ladridos, lo que pudo influenciar el aspecto monstruoso de la cabeza de perro en un cuerpo humano; y por su carácter idólatra, que para la época podría referirse a cualquier diferencia de fe o de costumbres rituales que se distanciaran evidentemente de las manifestaciones de fe cristianas. Aunque los cinocéfalos no sean monstruos que habiten usualmente el libro de caballerías español del siglo XVI, sí hay una relación entre ambos que tenemos que destacar para entender el papel de este género editorial en la sociedad española. El siglo XVI hereda esta “nueva” interpretación del cinocéfalo como máximo representante de la diferencia con respecto a la perspectiva

europea del mundo y lo ajusta a sus propias necesidades y forma de pensar. Este proceso, particularmente en el género que nos compete, consiste en el traslado de esta función, de representar la alteridad absoluta, del cinocéfalo a seres propios de su narrativa: los monstruos híbridos. Aunque veremos este distanciamiento con mayor detalle en el capítulo siguiente, vale la pena mencionar la inclusión de un santo con cabeza de perro (San Cristóbal) en la hagiografía cristiana y el hecho de que Cristóbal Colón describa como cinocéfalos a los habitantes de las islas del Caribe en su primer contacto con ellos. Esa reinterpretación del cinocéfalo como el santo que protege el alma cuando alguien muere repentinamente da cuenta de un tipo de “cinocéfalo domado” (Vignolo, 2007, 148); es decir, que la cultura occidental integra al monstruo, en este caso, como intermediario entre el alma que ha muerto abruptamente y Dios. En el caso de Colón, el impacto que tiene esa asociación entre indígenas americanos y cinocéfalos condiciona el tratamiento inicial que tienen los conquistadores con estos grupos humanos del Nuevo Mundo. En un primer momento, entonces, la interacción entre europeos e indígenas se reduce, por un lado, al exterminio por parte de los conquistadores que ven en los pueblos nativos al cinocéfalo caníbal de los libros de viajes, y, por otro lado, al uso de esos “cinocéfalos” como mediadores lingüísticos: como traductores e intérpretes del conquistador en las nuevas tierras.

Una vez aclarado el asunto de la manera en que la perspectiva clásica del mundo permea el libro de viajes, proseguimos con la idea de naturaleza que se establece concretamente en la Europa medieval. La noción europea de naturaleza a partir del siglo XIII tiene como piedra de toque una organización específica del mundo que era conocido en la época. En un

principio se establece en el imaginario medieval a Jerusalén como el centro geográfico del mundo, por eso John de Mandeville ubica al fénix, representación de Cristo, y a su templo en esta ciudad. No obstante, en un plano más intelectual, el centro de esta visión del mundo es el hombre europeo cristiano. Tanto Marco Polo como John de Mandeville (especialmente este último) narran lo que van encontrando en sus viajes a partir de la convicción de que lo normal es lo ya conocido por ellos. En este orden de ideas, lo primero que llama la atención del viajero es la gran diferencia que hay entre los animales que habitan esas extrañas tierras y los que le son ya familiares. Conforme los narradores se alejan de Europa, las características de humanos y animales se vuelven cada vez más extrañas; incluso John de Mandeville intenta justificar con referencias bíblicas la abundancia de monstruos en los lugares más lejanos, más específicamente con la distribución de la población humana desde la estirpe de Noé:

Cam era el más rico y el más poderoso; de él descendieron más generaciones que de ningún otro. De su hijo Cus nació el gigante *Membroth* [Nemrod], que fue el primer rey que existió en el mundo y comenzó a construir la Torre de Babel. *En aquellos tiempos solían venir del infierno los demonios para yacer con las mujeres de su estirpe, de ahí que engendraran seres monstruosos y disformes; algunos sin cabeza, otros con enormes orejas, otros con un solo ojo, otros como gigantes, otros con pies de caballo, y otros muchos con diversas formas antinaturales.* De la estirpe de Cam proceden los paganos y diversas gentes que viven en las islas del mar que rodea toda la India.

De la estirpe de Sem proceden los sarracenos; de la de Jafet, el pueblo de Israel y nosotros los que vivimos en Europa. (ed. Ana Pinto, 1999, 244)

Esta cita es una explicación del origen de los monstruos que se separa de la que los griegos proponían. La existencia de monstruos en la mitología griega estaba simplemente dada y lo que el hombre debía determinar era si se podría o no salir airoso de un enfrentamiento con ellos. En los libros de viajes, en cambio, es determinante conocer el origen del monstruo y,

si es letal, normalmente el viajero no lo conoce de primera mano sino por lo que otros le cuentan. Se intenta, como narrador del libro de viajes, darle sentido a todo aquello que no es propio del europeo cristiano que es justamente la voz y la perspectiva desde la cual se cuenta; por lo tanto, todo lo que le resulta desconocido en términos de la apariencia de otros seres humanos viene del contacto sexual con demonios, lo que los convierte ante los ojos de Europa en criaturas *antinaturales*. Toda esta nueva justificación del monstruo refleja una división clara entre una identidad europea predominantemente cristiana, un “nosotros”, y unos “otros” que son tan diferentes que no pueden tener un origen totalmente humano como el “nuestro”. Es en este contexto en que se empieza a formar una idea de lo que es bello en los seres humanos, tanto así, que aquellos que son muy diferentes son catalogados como feos y monstruosos.

En los libros de caballería esta división ya no es exclusivamente geográfica. El carácter idealizado del mundo en los libros de caballerías responde a ciertos objetivos narrativos e ideológicos; establece la clase social a la que van dirigidos, no olvidemos las dedicatorias de los autores a nobles y reyes a los que se les recomienda seguir el ejemplo del caballero de turno; además permite el control del entorno por parte del héroe caballeresco, siempre listo para llevar a término aventuras amorosas y bélicas.

Con respecto a este último aspecto, la organización de ese mundo en el que el caballero se mueve no solo debe permitirle el encuentro con otros caballeros, damas y reyes, también debe abrirle espacios para enfrentarse a lo que otros menos extraordinarios que él no podrían: monstruos y encantamientos. En los libros de viajes, como vimos anteriormente, la división del mundo que los narradores hacen permite establecer una frontera entre lo que

les es propio y “lo otro”, lo extranjero. La brecha lingüística y el difícil acceso a esas tierras remotas no permitirían que el caballero lograra ganar fama en todo el mundo europeo sin fuentes veraces de información sobre sus hazañas. La solución que los autores encuentran a este problema es la inclusión de lugares en los que se difumina la línea entre lo real, lo maravilloso y lo aparente; es el caso de las ínsulas llenas de gigantes, encantamientos y monstruos híbridos, incluso los bosques por los que transitan los caballeros dan pie a la experiencia de aventuras maravillosas. Es gracias a que a estos sitios a los que logran llegar otros seres humanos, ya sean conocedores de la maravilla u otros caballeros vencidos por la misma, que el caballero logra que su hazaña sea difundida por los espectadores y aún más digna de mérito. La Europa que en el siglo XVI era conocida, así fuera de oídas, desde Inglaterra hasta la Constantinopla legendaria, incorpora, mediante esta nueva organización del mundo ficticio del libro de caballerías, lo extraño y sobrenatural. Permite el intercambio de noticias entre reinos, aumentando la fama del héroe, une lo cotidiano de las justas con encantamientos y guerras, y permite la incursión del mundo musulmán en el mundo cristiano para demostrar siempre la superioridad de este último.

Una vez dicho esto, podemos establecer la influencia y el papel del cristianismo en la creación de los tipos de monstruo que habitan los libros de caballerías.

IV. Los monstruos y el cristianismo

Como se alcanza a atisbar en el apartado sobre los antecedentes de los monstruos híbridos, una buena parte del significado del monstruo en la literatura depende del sistema de creencias en el que cada una de las criaturas se inscribe, además del sistema de creencias de aquellos que interpretan su presencia. Verbigracia los monstruos mayores, para los griegos,

están dados por los enfrentamientos y uniones divinas que se han dado en el mundo conocido, así que para los mortales es mejor evitarlos como concreciones de un poder natural mayor. Los monstruos menores, por otro lado, les permiten probar las habilidades que eran más estimables en el mundo griego: la fuerza física, el ingenio técnico, la creación y aplicación de la ley. Finalmente, Aristóteles plantea una perspectiva radicalmente distinta, en la cual llega a afirmar en sus tratados biológicos que realmente no nos es posible conocer las razones por las que nacen los monstruos, despojándolos así de motivos y significados más profundos en términos de lo que pueden llegar a representar.

En cuestión de creencias, el cristianismo europeo no es la excepción y alimenta constantemente la imagen del monstruo. Primordialmente son San Agustín de Hipona (354-430 d. C) y San Isidoro de Sevilla (556-636 d. C), herederos ambos de una fuerte corriente filosófica que buscó unir los principios filosóficos del platonismo y la fe cristiana, los que se preocupan por delimitar el campo de influencia del monstruo. Aunque el cristianismo buscó separarse de los símbolos que consideraba paganos, el monstruo no fue expulsado del imaginario colectivo ni despojado de funciones dentro de la fe. Por el contrario, San Agustín en *La Ciudad de Dios* manifiesta su interés por esclarecer la naturaleza del monstruo; según el filósofo es importante distinguir la proveniencia de cada monstruo, pues pueden venir de Dios, del hombre o del Diablo. Si bien hace hincapié en este aspecto, también establece que el universo creado por Dios (que no se equivoca), con todas sus criaturas, tiene un orden y es bello en su conjunto. Los monstruos y criaturas excepcionales entran, por lo tanto, en el plan divino como advertencias para los hombres o anti modelos para vencer los vicios que aquellos representan. Esto nos sirve para entender el plano único

en el que se mueven las maravillas, en el mundo material, especialmente los monstruos; la existencia misma del monstruo entra en el plano de lo real y es funcional en tanto que el hombre puede comprender el motivo por el cual la criatura se presenta. Esto lo veremos especialmente cuando hablemos de la obra de Ambrose Paré.

Por otra parte, San Isidoro de Sevilla en sus *Etimologías* se preocupa por establecer la taxonomía de lo monstruoso, clasificación que si bien no logra abarcar la totalidad de las características que pueden conformar lo monstruoso, sí nos empieza a dar una idea de cómo se concibe lo que es físicamente monstruoso a partir de las alteraciones de un modelo concreto: el cuerpo humano.

“7. Existen, por lo tanto, *portentos y cosas portentosas*; unos, a causa de la enormidad de todo su cuerpo, que *sobrepasa la talla común de los hombres*, [...]; otros, por la *pequeñez general* de su cuerpo, como los enanos, o los que los griegos llaman pigmeos, porque su estatura no sobrepasa la de un codo. Los hay portentosos por la magnitud de alguno de sus miembros, como los que tienen una *cabeza deforme*; o por tener *miembros superfluos*, como los que poseen dos cabezas o tres manos, o los *cynodontes*, que presentan doble fila de dientes. 8. Otros lo son *por defecto* que presenta alguno de sus miembros que se diferencia sobremanera del otro [...]. Hay seres portentosos porque *les falta* por completo algún miembro [...] 9. Los hay que aparecen metamorfizados en parte, por ejemplo, rostro de león o de perro, o cabeza de toro, o incluso el cuerpo” (Isidoro, 627-630 d. C, 49)

El listado del santo se extiende desde los monstruos propios de la tradición como los cinocéfalos u hombres con cabeza de perro que aparecieron por primera vez en Plinio para referirse a extranjeros, como hemos visto, y luego en la Biblia para describir a las gentes de Canáan que comían carne humana, hasta los monstruos “reales” que en el presente reconocemos que son humanos o animales que tienen alteraciones genéticas. Este autor clasifica los monstruos por familias, cada una representa una forma de alteración de lo que para la época se consideraba normal, entendiendo lo normal como las dimensiones perfectas del cuerpo humano. Sin embargo, los límites entre lo que se considera normal y lo

que no varían de acuerdo a la época y a la visión de mundo de cada autor, lo que en este caso podemos ver que es una propuesta bastante esquemática. Para Isidoro, por ejemplo, en primer lugar, tenemos las criaturas que presentan aumento o reducción del tamaño del cuerpo; en segundo lugar, están las que padecen una falta o añadido de miembros; en tercer lugar, encontramos las que tienen miembros del cuerpo en lugares insospechados; y, finalmente, encontramos las criaturas en las que se presentan todas o algunas de formas de alteración que hemos mencionado.

La totalidad de estas criaturas son consideradas contrarias a las reglas de la naturaleza, siendo normal lo que se atiene a tales reglas. El grado de diferenciación de la criatura con respecto al hombre coincide en este imaginario con el grado de diferenciación del monstruo con Dios. Es decir que el patrón de medida mediante el cual se compara y define lo que es un monstruo es el cuerpo humano y la capacidad de raciocinio de éste, pues es lo que lo hace distinto del resto de la creación. Esta idea surge de una reinterpretación cristiana de un fragmento de la filosofía platónica que caló de tal manera que condicionó el imaginario medieval hasta bien entrado el siglo XVI. Platón no habla del monstruo como lo hace Aristóteles, pero su filosofía dio pie para una cierta interpretación del mundo y del papel del hombre dentro de ese mundo; para Platón existe un tipo de alma, alma que solo podría ser humana, que permite el conocimiento de las imágenes del mundo sensible para intentar acceder a través de ellas al mundo de las ideas. Este privilegio que podríamos llamar “cognitivo” es reelaborado en la filosofía neoplatónica medieval y ya no es solo el alma humana la que es privilegiada para conocer, sino que también el cuerpo humano como creación máxima de Dios se convierte en paradigma del orden y la armonía; el hombre es,

entonces, un microcosmos en el que está contenido todo. Esta interpretación del platonismo original permea profundamente el imaginario medieval y permite una identificación del monstruo, de lo profundamente distinto con unos principios contrarios a lo que se consideraba lo normativo, lo humano.

Tenemos entonces que los monstruos no solo comparten el mismo plano con el hombre en cuanto a imágenes sensibles, sino que se oponen directamente a él, en cuanto a que es el hombre el modelo del cuerpo armónico y perfecto, además de creado por Dios como único ente capaz de conocer y comprender sus señales. Los monstruos considerados creados igualmente por Dios, como vimos en San Agustín y San Isidoro, tienen un lugar en el orden universal, en la concepción de mundo medieval. Su existencia responde a la necesidad del hombre de ser probado por Dios y de aprender de la prueba que representa el enfrentamiento con el monstruo en virtud del carácter privilegiado del ser humano. Es por esto por lo que los monstruos hacen parte integral de las diferentes representaciones medievales del mundo: representan todo lo que le es al hombre desconocido, pues la imaginación suple el desconocimiento y el temor con respecto a otras partes del mundo y de la experiencia humana, y adverso, y también lo que le permite probar y reafirmar su virtud, su privilegio frente a los demás. En este sentido, los monstruos en el pensamiento medieval y en los libros de caballerías, son sobre todo la representación de la alteridad desconocida, de una alteridad que existía con el fin de definir negativamente al hombre como aquello que éste no es además de como medio para acceder a cierto tipo de conocimiento del mundo y de sí mismo.

V. La geografía monstruosa

Como punto de referencia físico de la naturaleza, el hombre se convierte también en referente moral y geográfico. El viajero (como Marco Polo o John de Mandeville) no solo conoce su posición en el mundo desde el punto de vista espacial, son extranjeros en tierras extrañas, sino que también se ubica con respecto a las costumbres de las tribus y seres que encuentra en su camino. Pero para el caballero medieval propio del libro de caballerías, ese tipo de alteridad es insuficiente para definirse a sí mismo, pues su papel de héroe también proviene de la imaginación colectiva, aunque en este caso provenga del folclor. El caballero se construye, en parte, desde ese viajero del siglo XIII que busca conocer el mundo y el lugar que él mismo como europeo cristiano ocupa en el orden de ese mundo. Sin embargo, la construcción del héroe busca concretar unas características específicas del género humano, busca un ejemplo para el lector de lo que es ideal en el comportamiento de la clase nobiliaria del siglo XVI. A la afirmación textual de la fe cristiana propia de un viajero como John Mandeville se agrega el comportamiento que tal afirmación debe llevar consigo para quien vive en la Europa cristiana de la época; las responsabilidades del hombre que vive en una sociedad altamente codificada incluyen el conocimiento de un cierto código de comportamiento en las cortes, el entrenamiento de combate, el reconocimiento de la autoridad del rey en su tierra y de Dios en el universo entero, la búsqueda de la propia valía, del amor y la armonía del mundo, etc.

La complejidad del papel social y moral de este caballero ideal exige un entramado de personajes y espacios que permitan el máximo despliegue de sus habilidades y virtudes. Con este objetivo, el narrador nos guía a través de distintos escenarios desde la corte en la

que se inscribe el caballero hasta cortes extranjeras, mares e islas imaginarias. Esta variedad hace posible el encuentro con la maravilla que se traduce en lugares encantados y criaturas extraordinarias, lo que en los libros de caballerías del siglo XVI específicamente tendrá un papel importante. Los monstruos, entonces, tienen sus lugares de encuentro particulares con el héroe caballeresco; el lugar depende del tipo de monstruo en cuestión pues no todos pertenecen al mismo ámbito geográfico. Los enanos y los gigantes suelen tener la libertad de moverse y habitar en los reinos, son relativamente bienvenidos en las cortes gracias a la similitud que tienen con el modelo de armonía predominante que, ya hemos visto, es el cuerpo humano; también hay que tener en cuenta que los vicios que representan estas criaturas pueden ser vencidos y convertidos en virtudes con relativa facilidad por el ser humano, en esto ahondaremos más adelante. El salvaje, por otro lado, habita bosques y montañas, lugares más o menos aislados dada su caracterización como el personaje que problematiza la relación civilización-hombre-naturaleza; suele evitar las ciudades y atacar viajeros solos en los caminos boscosos con un bastón nudoso y comer carne cruda. Finalmente, el monstruo híbrido suele encontrarse en lugares más o menos aislados pero con el suficiente contacto humano como para que se sepa de su existencia y del peligro que representa para la humanidad; no obstante, conforme avanza el siglo XVI los libros de caballerías presentan variaciones importantes en la presentación de este tipo de monstruo, lo que tendrá implicaciones en el combate con el caballero y con el significado no solo del monstruo sino también del encuentro y desenlace de la aventura.

2. De la humanidad prodigiosa a los monstruos híbridos

Como vimos en el capítulo anterior, el monstruo, cualquiera que sea su naturaleza, aparece desde la Antigüedad hasta nuestros días. Así ocurre también en la literatura caballeresca española del siglo XVI, alimentada por las diversas fuentes estudiadas en el capítulo anterior. Sin duda, el imaginario de escritores y lectores de libros de caballerías estaba invadido de seres extraordinarios, mágicos y monstruosos, como Polifemo, base de la caracterización de los gigantes, personajes esenciales en la literatura caballeresca. Pero, así mismo, en la conceptualización del monstruo en los siglos medievales (y, en consecuencia, en la literatura caballeresca española como heredera de esta tradición), tiene un rol primordial la interpretación de parte de la filosofía platónica que permitió avalar un modelo antropocentrista de armonía y belleza que repercutió de manera decisiva en la interpretación del mundo, de sus fenómenos, y de los seres que lo habitaban, tanto humanos como prodigiosos.

Algo que debemos tener claro antes de empezar el análisis de los monstruos que se recrean en los libros de caballerías españoles es que, así como Axáyacatl Campos establece que los animales presentes en este género dan cuenta de una relación del hombre con el mundo (Campos, 2010, 285), algo similar ocurre con los monstruos que pueblan los libros que tanto llenaron los tiempos de ocio de Alonso Quijano⁶. En ese sentido, es necesario apuntar que la abundancia, variedad y presencia constante de estas criaturas evidencian la complejidad de las relaciones del ser humano, en concreto el héroe, con el mundo que lo

⁶ Podemos decir que el carácter simbólico del monstruo denota cómo el hombre interactúa con la naturaleza de la misma forma en que lo hace “Cornerino, caballo-unicornio maravilloso que pertenece al Cavallero del Febo” (Campos, 2010, 270) y los leones que suelen aparecer en el género.

rodea. La interpretación de esa riqueza tiene como punto de referencia ideal al hombre, en la medida en que tiene un rol privilegiado en el cosmos debido a su condición de criatura pensante y a que, a diferencia del monstruo, su cuerpo está constituido de manera armónica. Ese rol privilegiado lo ubica como ejemplar de criatura racional y como modelo de obra de Dios en cuanto bella y perfecta. En ese sentido, los rasgos del caballero, así como los valores y las instituciones que defiende, se ven expuestos en este género, de por sí idealizado, como los más apropiados (o los ideales).



Fig. 3. *Hombre salvaje*, Fresco en Sacco (Cosso Valtellina, Italia)

Consecuentemente, los libros de caballerías españoles del siglo XVI parecen estar armados a partir de constelaciones de personajes en las que la estrella principal es el caballero protagonista del relato. Conforme con esto, los demás personajes se ubicarán simbólicamente con respecto al héroe en función del aspecto que el autor quiere resaltar del caballero; tanto humanos como monstruos tienen una dimensión moral que los hace resonar armónicamente con el caballero o contrastar con las virtudes de éste. Esto significa que cada personaje se relaciona con los demás en un nivel narrativo y en

un nivel simbólico. Lo anterior es particularmente importante en relación con la figura del monstruo, porque sus funciones y características provienen de una fuente principal, el

imaginario medieval, que ya se había consolidado para la época en que se consolida como género literario (1508-1623).

La existencia de testimonios sobre humanos monstruosos producto de lo que hoy llamaríamos enfermedades o defectos genéticos, junto con los relatos literarios con presencia de criaturas extraordinarias consolidan desde el siglo XIII la idea de que el monstruo habita el mundo real. Existen, sin embargo, tipos de monstruo cuyo perfil es concebido en principio como puramente imaginario y cuya función es simbolizar temores latentes en la sociedad medieval y aún vigentes en los primeros años de la temprana Edad Moderna. Un ejemplo de este fenómeno es la figura del salvaje (Fig. 3), monstruo de aspecto humanoide que pone de manifiesto un temor del hombre a la pérdida de la civilización⁷ (entendida en términos europeos) y una actitud de cautela hacia la naturaleza animal. Posterior a la elaboración de esta figura, el salvaje expande su función y se convierte en el referente para comprender una sección de la realidad que antes del descubrimiento del Nuevo Mundo le era desconocida al europeo, a saber, los grupos humanos que habitaban estas nuevas tierras. Estos grupos humanos comienzan, entonces, a ser interpretados como instancias reales de la figura arquetípica del salvaje. En síntesis, esto localiza al monstruo en una zona limítrofe entre lo real y lo imaginario, es decir, *lo monstruoso* se vuelve problemático en relación con su nivel de realidad material: dado que hay un tránsito de la figura imaginaria a herramienta conceptual para describir de manera literal⁸ parte de la realidad, no tiene cabida la pretensión de ubicar al monstruo o bien en la

⁷ Y posiblemente también del alma, como analizaremos más adelante.

⁸ Con “descripción literal” nos referimos a una descripción que toma las cualidades y habilidades especiales del monstruo, patentes en el texto literario, por un compendio de las condiciones que tendría que satisfacer una criatura con existencia real para caer bajo ese concepto concreto de monstruo.

imaginación, o bien en el mundo material. Este problema es de nuestro particular interés y se hará patente en la narrativa caballeresca de formas variadas y exclusivas de cada tipo de monstruo descrito. Una consecuencia práctica e interesante del tránsito mencionado es que la elaboración textual del monstruo comienza a utilizarse para modelar la realidad político y social. Los seres que caen bajo tal concepto de monstruo (especialmente en la categoría de salvaje y la de enano) quedan, entonces, sujetas a ese uso normativo del libro de caballerías como si de un manual se tratase. Un ejemplo de ese uso normativo lo encontramos, como exponen María Jesús Lacarra y Juan Manuel Cacho Blecua (1990), en las dos actitudes que tienen los primeros testigos del descubrimiento del Nuevo Mundo frente a los pueblos nativos. Por un lado, estos viajeros europeos demuestran el asombro que experimentan por la bondad e inocencia de los distintos pueblos, lo que les sugiere una posibilidad de convivencia armónica; mientras que, por otro lado, manifiestan una profunda sospecha de antropofagia en esos pueblos, insinuación que proviene de los pueblos de cinocéfalos, salvajes y cíclopes. Para dar parte de esa complejidad, proponemos partir de los monstruos híbridos de cinco libros de caballerías específicos, que constituyen el corpus que hemos tomado como base para este trabajo, el *Amadís de Gaula* de Garci Rodríguez de Montalvo (1508), el *Primaleón* de Francisco Vázquez (1512), el *Baldo* de autor anónimo (1542), el *Cirongilio de Tracia* de Bernardo Pérez de Vargas (1545) y el *Olivante de Laura* de Antonio de Torquemada (1564). De los libros de caballerías publicados por el Centro de

Estudios Cervantinos, veintisiete mencionan, al menos un monstruo híbrido (Ver Anexo 1).

De esos veintisiete monstruos híbridos, algunos corresponden a monstruos propios de la tradición griega como el sagitario en el *Palmerín de Oliva* (1511), el *Florindo* (1530) y el *Roselao de Grecia* (1547); otros están emparentados con monstruos propios de los libros de viajes como la criatura que se describe



Fig. 4. Blemias, frasco de la Iglesia de Dalbynder (Dinamarca)

en la segunda parte del *Espejo de príncipes y caballeros* (1580) que es similar al blemia (Fig. 4) al que ya hemos hecho referencia en los antecedentes; y otros más no tienen una descripción detallada del enfrentamiento o son muy similares a alguno de los cinco monstruos híbridos escogidos. De esta lista es imposible excluir al Endriago, monstruo híbrido del *Amadís de Gaula*, pues, sin duda, constituyó el paradigma de monstruo híbrido tanto en su descripción física como en los elementos que caracterizan su aparición en el entramado narrativo. La descripción física del Endriago, la historia de su origen y su carencia de capacidades lingüísticas enriquecen su simbología y hacen de él el modelo de monstruo híbrido. Por su parte, el gran Patagón, monstruo del *Primaleón*, es paradigma de monstruo susceptible de ser domesticado además de ser el primero de su clase que posee cierto entendimiento que hereda de su madre salvaje; en ese sentido, expone un tipo de relación distinta entre el monstruo híbrido y la comunidad civilizada. El caso de Cafareo en el *Baldo* es excepcional, en la medida en que la narración excluye del episodio elementos que en otros textos eran considerados como indispensables con el propósito de resaltar unas

características particulares. El hecho de que quien se enfrenta con el monstruo no sea el protagonista del libro de caballerías, la insistencia en su caracterización como un estratega, la inclusión de personajes diplomáticos como el embajador de Lavona, el carácter contradictorio del monstruo, la ausencia de antecedentes de Cafareo y la reacción de los habitantes de Lavona en contra del vencedor del monstruo y a favor del caballero que pretendía adjudicarse la hazaña en razón del origen local de éste, hacen de este pasaje un capítulo extraordinario en el panorama de las aventuras que involucran a un monstruo híbrido. En el *Cirongilio de Tracia*, por su parte, nos ocuparemos del monstruo híbrido sin nombre de la aventura de la Tremenda Roca por su origen artificioso. Este monstruo, además tiene la habilidad manifiesta de hablar la lengua del caballero, a diferencia de los monstruos anteriormente mencionados. Finalmente, en el *Olivante de Laura*, el monstruo Bufalón es fundamental para hacer evidente el tránsito del caballero como buscador de aventuras al caballero que figura como líder militar y religioso, en las batallas contra los moros. El tratamiento de este monstruo híbrido en el texto dilucida una alternativa a la eliminación del monstruo por parte del caballero y la sociedad que representa. Aunque se presenta tan terrible y casi tan letal como el Endriago, es incorporado a la vida cortesana y reducido a la vida de animal domesticado que decora la corte del emperador de Constantinopla.

Cabe mencionar una diferencia que será determinante para el desarrollo de este trabajo: como hemos visto en el capítulo primero de esta investigación, Hesíodo, Homero, Aristóteles y Plinio, pese que le adjudican al monstruo un lugar en el mundo natural, no se ocupan de realizar una descripción que dé cuenta del rol que cumple el monstruo en la

organización del mundo. En esa medida, no se ocupan, como sí lo hacen los autores de libros de viajes y los de libros de caballerías, de exponer su simbología. En los libros de viajes, el viajero europeo es el extranjero en tierras desconocidas y su encuentro con el monstruo da lugar a una serie de valoraciones morales y estéticas que antes no eran tenidas en cuenta, en lugar de limitarse a afirmar su existencia en el mundo natural. El caso para los libros que nos competen conducen más allá de estas heredades y complejizan la imagen de ese otro (ver capítulo 1). Esta nueva interpretación de *lo otro* hace que el monstruo atente directamente contra los intereses de la comunidad europea medieval dentro y fuera de la ficción, intereses que representa el héroe caballeresco. Y que, en este ataque, ponga a prueba los pilares que sostenían la concepción del mundo en el occidente medieval: la



Fig. 5. Cristina de Pizán, *La epistola de Otea a Héctor*, Mss. Biblioteca Nacional de Francia

Iglesia y la monarquía. También debemos tener en cuenta la distancia existente entre la criatura monstruosa que aparece en los libros de caballerías y, por otra parte, la representación alegórica de algunos santos con rasgos monstruosos como San Juan con cabeza de águila, San Marcos con cabeza de león, o San Lucas con cabeza de toro. En esas representaciones alegóricas se destaca algún rasgo de sus respectivas maneras de empezar su evangelio; en estos casos se trata de una comparación entre cada

santo y un animal que participa de su representación. Por ejemplo, el león es asociado a San Marcos porque su evangelio inicia con la historia de San Juan el Bautista: “Principio del

evangelio de Jesucristo, Hijo de Dios. Como está escrito en el profeta Isaías: «He aquí que envío delante de ti mi ángel, que preparará tu camino. Voz de quien grita en el desierto: preparad el camino del Señor, enderezad sus senderos» (Marcos 1: 1-4, 1985, 1088) y esa voz está asociada con el rugido del león. Por otra parte, a San Lucas se lo asocia con el toro porque su evangelio inicia con una referencia al sacrificio que hace Zacarías de un toro en el templo de Judea, sacrificio que le permitirá a él y a su esposa Isabel concebir a San Juan Bautista (Lucas 1: 5-21, 1985, 1111). Estas asociaciones nos dan una idea de lo mucho que difiere la simbología bíblica de estos personajes⁹ de la simbología de los monstruos que trataremos en esta investigación y de la que ya habíamos dado una idea en el capítulo anterior. Sin embargo, sí tendremos que acudir a una noción bíblica del monstruo según la cual la criatura tiene una asociación demoníaca atada a su origen. Otro punto a tener en cuenta es que el tratamiento de los monstruos en la tradición bíblica, separada de la influencia que tuvo en los escritores de libros de viajes del siglo XIII, no es el mismo que el que encontramos en los libros de caballerías; el hecho de que en la Biblia se defina el origen de los monstruos como creaciones del Demonio, el más poderoso de todos los monstruos, despoja a la bestia de cierta flexibilidad simbólica, mientras que la filosofía agustiniana que expusimos al final del capítulo anterior empapa el concepto de monstruo como parte integral de la Creación: ya no se limita a simbolizar el mal sino que tiene un rol que cumplir dentro de esa Creación. En algunos monstruos que nos interesan aquí, es manifiesto el carácter diabólico de su naturaleza: para Durand (1981) y para Kappler (1986) es claro el carácter indudablemente demoníaco del dragón dentro de la tradición occidental

⁹ Estos requieren análisis mucho más amplio que no nos compete aquí.

(Fig. 5). No es que el dragón sea el único monstruo con esa marca de origen, pero es en este monstruo en el que se da con mayor claridad esta asociación de lo demoníaco dentro de lo monstruoso. Para Durand, desde el estudio de la arquetipología, el dragón es una figura simbólica constante en “donde convergen y se mezclan la animalidad vermídea y pululante, la voracidad feroz, el estrépito de las aguas y del rayo, así como el aspecto viscoso, escamoso y tenebroso del «agua espesa»” (Durand, 1981, 91); es decir, que el dragón es un monstruo que integra en su cuerpo fragmentario una serie de temores asociados a la animalidad que devora (los reptiles letales) y a la muerte terrible e ineludible, a la destrucción del hombre por mano de una naturaleza que no puede controlar (el rayo). Por otro lado, Kappler clasifica al dragón como un monstruo de carácter destructor, como “una prefiguración de los tormentos que sabe infringir el Maestro de los Suplicios Infernales” (Kappler, 1986, 191). El carácter demoníaco de esta criatura permite que la figura (el arquetipo lo llama Durand) del “héroe combatiente” (Durand, 1981, 152) se erija fácilmente en la tradición europea medieval como símbolo del poder de Dios contra el Diablo. El caballero europeo, entonces, se configura como ese arquetipo de héroe y acondicionará esa misión de vencer al monstruo (y al Diablo) a la cultura a la que pertenece, en el caso que compete a nuestra investigación es el caballero de los libros de caballerías españoles del siglo XVI. Sin embargo, este carácter diabólico no está presente en toda la variedad de criaturas que tratamos en este trabajo.

Además de la perspectiva teológica, el monstruo en los libros de caballerías también contiene la perspectiva que Kappler llama *ejemplarista o normativa* que mencionamos someramente antes. De acuerdo con esta, el monstruo es la figura en la que se proyectan los

vicios, grandes o pequeños, de una sociedad en contrapunto con el caballero que es considerado el modelo de virtud. Este empalme entre las dos perspectivas de lo monstruoso hace que el monstruo imaginado por los libros de caballerías del siglo XVI contenga toda una teorización sobre el hombre y sobre su papel en el mundo, no solo para el lector de las élites nobiliarias y las clases burguesas a las que iban dedicadas las obras, sino también para todo lector de la época que entendía al caballero siempre como modelo de virtud y a las figuras monstruosas como representaciones de diferentes intensidades y naturalezas del pecado.

2.1 El enano

Verbi gracia de lo anterior, el caso del enano en los libros de caballerías españoles contrasta con el papel de estos humanos deformes tanto en la tradición del *roman* francés como en los libros de viajes, géneros pertenecientes a los siglos XII y XIII respectivamente¹⁰. Es importante recordar que la tradición caballeresca castellana se alimenta más del concepto folclórico del enano de los *roman* franceses del siglo XII; el enano es presentado como compañero del caballero, cumple el papel de mensajero que le asiste en sus viajes y aventuras como veremos más adelante. No obstante, la narrativa caballeresca española omite al enano perteneciente a la clase nobiliaria o al enano rey, como el Rey irlandés Guiuret el Pequeño, el rey Bilis de las Antípodas o Tristán el Enano, los dos primeros del *roman Erec y Enid* (1160) y el tercero del *Roman de Tristán*; así mismo, a diferencia de la

¹⁰ Para el narrador del libro de viajes, por otro lado, los pigmeos son las formas monstruosas que adolecen de baja estatura, sin embargo, el monstruo está inmerso en su propio espacio y en sus propias formas de vida y, por lo tanto, es su propio paradigma de normalidad. El narrador, en su calidad de extranjero, intenta comprender los hábitos de esos seres que habitan lo que para él es la periferia del mundo.

literatura artúrica francesa, tampoco hacen presencia en el género caballeresco español los enanos que ostentaban cargos de importancia en el ámbito cortesano como efectivamente ocurría también en la realidad, en las cortes europeas del siglo XV. Este enano perteneciente a las élites nobiliarias que encontramos en el *roman* francés se encuentra siempre emparentado con alguien que tiene poderes mágicos extraordinarios. No obstante, la influencia determinante de la narrativa artúrica en los libros de caballerías es el enano perteneciente a las capas bajas de la jerarquizada sociedad medieval, caracterizado como un ser anormal con respecto al caballero y a los miembros de la corte, a diferencia, por ejemplo, de los pigmeos de los libros de viajes.

El hecho de que el enano sea hijo de humanos ya abre un abismo semántico con respecto a otros de los seres monstruosos del catálogo caballeresco, como los gigantes, los salvajes o los monstruos híbridos, en la medida en que estos enanos connotan en mayor grado una desviación de la norma, de la naturaleza. Este enano rara vez es un enemigo para el caballero y, si se presenta como un enano malvado, es porque el caballero o encantador al que sirve es malvado. Así, en esta estantería caballeresca encontramos algunos enanos felones, como el que es enviado a convenir el duelo entre la reina Pintiquinestra y el Soldán de Liquia Almitix en el *Lisuarte de Grecia* de Feliciano de Silva (Silva, 2002, cap. XLIII, 85), o el que azota a Panistrea, la doncella que un caballero pérfido y amo del enano ha querido forzar en el *Cirongilio de Tracia* (Vargas, 2004, cap. III, 17). Pero, a excepción de una de sus características de la que hablaremos a continuación, el enano parece adquirir, por transitividad, los valores y vicios del señor al que sirve. No obstante, este humano

monstruoso es un personaje tan recurrente e interesante como los otros; su presencia y forma también están justificadas dentro de la narrativa caballeresca española.

Con respecto a su fisonomía, su rasgo más característico es su defecto en cuanto al tamaño y la desproporción de su cuerpo. En ese sentido, José Manuel Lucía Megías y Emilio José Sales Dasí han planteado que “La carencia [de tamaño] se traslada moralmente en un apocamiento del carácter y una actitud cobarde” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 10). Ese análisis se adecúa a aquellos enanos sin nombre: éstos suelen guiar a los caballeros a aventuras que ellos mismos no pueden llevar a cabo y, como suelen saber en qué consiste la aventura, huyen una vez dejan a los caballeros *ad portas* del lance. Estos pasajes buscan resaltar el valor del caballero. En los enanos con nombre, compañeros del protagonista, esta propiedad apenas se esboza; por ejemplo, en Risdeno el enano de Primaleón, protagonista del libro de caballerías homónimo perteneciente al ciclo de los llamados *Palmerines*, las circunstancias en las que se ve envuelto el personaje, secuestrado por un ave gigantesca, ameritan la manifestación del miedo de éste. Es decir que el carácter que parecería propio de esta categoría monstruosa tiene un papel secundario en la medida en que el texto no destaca sobre otras características su carácter cobarde. El objetivo de la presencia de Risdeno y de la de Ardián (el enano de Amadís de Gaula), y que más tarde será el de Busendo y Ximiaca en la *Tercera parte del Florisel de Niquea* de Feliciano de Silva es configurar un modelo de comportamiento para el vulgo; son enanos obedientes a su respectivo señor y, aunque en la obra de Silva tienen un carácter más cómico, son personajes que asumen su papel de siervos en las cortes. En los libros citados se destaca, ya no su relación de parentesco con otros monstruos, como es el caso con algunos de los

monstruos híbridos, sino la manera en que el enano se relaciona socialmente con el caballero y con otros integrantes de la corte. Por esta razón le dedicaremos un apartado para analizar su comportamiento en los distintos libros de caballerías.

Desde el mismo *Amadís de Gaula* (1508) encontramos una separación entre el modelo del enano de la tradición francesa y el castellano. En el capítulo XVIII del primer libro, Ardián se presenta a Amadís como un enano mensajero que lo guiará a una aventura que Juan Manuel Cacho Blecua ha calificado como una especie de “descenso a los infiernos” (1979):

En nuestra novela Amadís sufrirá una prueba semejante, rodeada de unas circunstancias excepcionales. Amadís, en busca de su hermano, se encuentra con Ardián, al que le pregunta si ha visto a un caballero llamado Galaor. El enano lo desconoce, si bien le propone conducirlo a donde se halla el mejor caballero «que en esta tierra entró», con la contrapartida de que le otorgue un «don». Amadís acepta el trato de un enano, persona que suele encaminar a los caballeros a una aventura dolorosa. (Cacho Blecua, 1979, 118).

Al contrario de lo que podríamos asumir por los enanos felones ya mencionados, lo que Ardián busca es vengar a su amo muerto por Arcaláus el Encantador, el antagonista del héroe. Esta demostración de lealtad hacia su anterior señor lo unirá más como vasallo a Amadís. Pero el miedo se apodera de Ardián una vez están cerca del castillo e, incluso, decide liberar a Amadís del don que le ha concedido: esta inferioridad psicológica y física será la característica principal del enano en todos los libros de caballerías españoles. Ardián es cobarde, como la generalidad de los enanos de esta tradición, y esto le traerá “problemas físicos de orden escatológico provocados por el miedo” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 14). Estas manifestaciones físicas del miedo están emparentadas directamente con una noción folclórica de lo escatológico como lo risible y se remonta a la cultura del carnaval durante la Edad Media y el Renacimiento (Bajtín, 1987). La realidad del cuerpo aparece, entonces, en una narración que ha obviado las necesidades más primarias del cuerpo del

resto de sus personajes, de tal forma que refiere directamente a la visión carnavalesca de lo material y corporal como sustento de la vida. El hecho de que esta realidad se presente como risible tanto para los lectores como para otros personajes abre la posibilidad de hacer una reinterpretación de estos elementos propios del carnaval representados en el enano y hacen permisible su aparición en los textos. Luego veremos cómo se da esta relectura en los enanos de las continuaciones de *Amadís* de Feliciano de Silva, pues esta caracterización sobresale más en ellos que la condición de servidor y acompañante del caballero que testimonian Ardián y Risdeno.

Ardián, además, es muy importante para la narrativa en el ciclo amadisiano posterior a la refundición de Garci Rodríguez de Montalvo, porque su papel no es tan limitado como el enano propio del *roman* francés del siglo XII; es más, con él se introduce la presencia de la risa en el ámbito cortesano. Hay un contraste marcado entre el enano y el héroe caballeresco en lo que se refiere a cómo son vistos por la corte, por otros personajes. El enano provoca risa en los otros y es la representación del mundo del carnaval en el texto, a veces expuesto mediante actitudes bufonescas que, unidas a su cuerpo grotesco remiten al “cuerpo eternamente incompleto, eternamente creado y creador [...] Además, ese cuerpo abierto e incompleto (agonizante-naciente-o a punto de nacer) no está estrictamente separado del mundo: está enredado con él, confundido con los animales y las cosas.” (Bajtín, 2003, 31). Este roce con el mundo se opone al mundo idealizado del mundo de la ficción caballeresca en el que la realidad material de la vida está en segundo plano, porque lo verdaderamente importante son los ideales y las virtudes representadas en él. Es necesario tener en consideración que la literatura caballeresca entra en el ámbito de la prosa

de ficción idealista y, por ello, rara vez hay fisuras en el cosmos perfecto y armónico que es ámbito de la caballería. Por lo tanto, el vulgo, que no pertenece a este cosmos sino únicamente a ese sustrato material de la existencia, solo puede identificarse con la figura del enano. Así encontramos a Ardián como un personaje risible en el *Amadís de Gaula*, hasta que su incapacidad de descifrar las pasiones amorosas genera el malentendido en el que Oriana rechaza a Amadís cuando el enano, volviendo por las piezas de la espada que Briolanja le había dado a Amadís, le da a entender a ella que su caballero ama realmente a Briolanja:

—Aquella misma— dixo el enano— por quien la batalla va a hacer; que ahunque vos [Oriana] sos hija del mejor rey del mundo, y con tanta fermosura, querriades aver ganado lo que ella [Briolanja] ganó más que cuanta tierra vuestro padre tiene.

—Y ¿qué ganancia— dixo ella— fue éssa que tan preciada es? ¿Por ventura ganó a tu señor?

—Sí— dixo él—, que ella ha su corazón enteramente, y él quedó por su cavallero para la servir. (Rodríguez de Montalvo, 1987, cap. XL, 605).

El malentendido ocasiona la separación temporal de Amadís y Oriana y la penitencia de amor de aquel en la Peña Pobre, además de toda la serie de aventuras que desencadena este abandono de la corte. El enano Ardián deja en evidencia, entonces, que “las preocupaciones afectivas forman parte de un mundo que le es ajeno” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 15); es decir que al enano los códigos del amor le son extraños y esta carencia es la que afecta su desempeño como criado del caballero.

Aparte de este incidente, Ardián es fiel vasallo de Amadís, tanto así que en el capítulo LXXX, al final del libro tercero, es nombrado maestresala, una posición nada desdeñable en la que el criado está a cargo de la distribución de comidas y es garante de la seguridad

del rey probando la comida para él; en las *Sergas de Esplandián* (1510), el quinto libro de la serie amadisiana, Ardián está con un grupo de caballeros que Urganda la Desconocida ha encantado en la Ínsula Firme, su posición a los pies de los reyes, su señor y Oriana, muestra su lealtad. Así se evidencia que:

después de la muerte del rey Amadís, el enano parece haber perdido su rumbo vital y decide abandonar el mundanal ruido retirándose como oblato al monasterio donde descansan los restos mortales del monarca. A través de algunas continuaciones amadisianas, Ardián ha sufrido una evolución que lo lleva hasta posiciones ejemplarizantes. (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 15).

Hasta tal punto se convertirá Ardián en modelo de ciertas virtudes que en el *Lisuarte de Grecia* (1514), la primera de las continuaciones del *Amadís de Gaula* escrita por Feliciano de Silva y una de las dos obras del mismo nombre que encontramos en el género, reclamará el saludo del emperador de Constantinopla que ha recibido a los caballeros encantados y se ha olvidado de saludarlo. El Emperador se excusa en que no lo ha visto debido a su tamaño, añadiendo que no era su intención ignorarlo, a lo que responde el enano: “—Cierto, señor, que tengo mayor la voluntad para serviros que el cuerpo, y esta nunca se asconderá en ninguna parte, aunque ande entre jayanes. Todos rieron de lo que el enano dixo” (Silva, 2002, cap. XXXIV, 71). Esta reacción de la corte a las palabras corteses del enano muestra el buen trato que recibe, como personaje positivo; sin embargo, su inserción en la corte no es total. El enano no es considerado un enemigo ni un personaje incómodo sino un “hombre de placer” (Gutiérrez, 2012, 3), es decir, un personaje que potencialmente induce a la risa y al divertimento cortesano. En ese sentido, es un objeto de burla al que se le permite entretener y servir. Esta utilidad dentro del cosmos perfecto y armónico que representa el universo cortesano en los libros caballerías, y el alto grado de lealtad que el enano profesa

por el caballero, convierten a este personaje en el modelo para el vulgo al que representa. Como servidor de su señor, Ardián es, entonces, la representación a la vez de lo risible y de la lealtad absoluta frente a la clase social dominante que se reafirma a través del ciclo amadisiano.

A continuación, tenemos el caso de Risdeno, enano vasallo del protagonista del *Primaleón* (1512), que cumple con el papel de mensajero y servidor. En el capítulo CLXXXIII, cuando va con Primaleón en un barco, el enano es raptado por “una ave, la mayor y más desemejada que ellos jamás vieron, y de tal manera era que todos cuantos la vieron fueron espantados” (*Primaleón*, 1998, cap. CLXXXIII, 457). Risdeno es mostrado como un cobarde, como ya se había caracterizado a Ardián en el *Amadís de Gaula*; sin embargo, la situación en la que se menciona este aspecto hace que la cobardía no sea una característica determinante del carácter de Risdeno, como ya habíamos visto anteriormente. Pese a esto, es en la reacción de su amo en la que el enano adquiere un estatus dentro de la corte; la tristeza que embarga a Primaleón tras el rapto da cuenta del “grado de relación que se ha establecido entre el héroe caballeresco y su criado-escudero” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 17). Por el contrario, si lo comparamos con Ardián, Risdeno está dotado de mejor entendimiento incluso en un ámbito que le es tan lejano como el amor, así lo demuestra su disposición para aconsejar al caballero Giber:

—A Dios merced —dixo el caballero Giber—. Agora irá seguro mi corazón que yo tengo por muy ciertas las vuestras palabras. Vamos en nombre de Dios, que yo espero en Dios que faremos tales servicios a Gridonia que gane su voluntad.

—Esa ganaréis vos muy mal —dixo Risdeno el enano— si ella sesuda fuere. Que vos y yo poco podemos ganar en fecho de amores.

—No fables en eso —dixo el caballero Giber—, que tú y yo mal nos podemos igualar, que tú eres una vil cosa y, si no fuese por el señor con quien bives, no valdrías tanto como nada y yo soy cavallero; aunque sea feo, por eso no se quita la mi bondad y valor.

—Esa bondad quiero yo ver en esta guerra— dixo Risdeno, pues tanto os preciáis d’ella, que mucha devíades de tener para vos osar combatir con Primaleón a quien ívades a buscar, según é oído dezir, que es uno de los buenos cavalleros que agora ay en el mundo.

—Yo fiziera mi poder —dixo el cavallero Giber—y si él me venciera, no era mucho que yo vencido soy de Gridonia.

—Si ella es tan fermosa, mal escogerá en tomarvos a vos por marido.

—Ora te ruego que no me fables en esso —dixo el cavallero Giber—si quieres ir en mi compañía.

—Yo lo faré así —dixo el enano.

—Así lo faz —dixo Primaleón —y yo te lo mando que no lo enojas que yo lo tengo por señor. Antes dirás a Gridonia, si delante d’ella fuéremos, el grande cargo en que le es por el grande amor que le tiene.

—Esso no faré yo si Dios quisiere —dixo Risdeno— de engañalla, que gran yerro sería, mas de aquí adelante yo me callaré. (*Primaleón*, 1998, cap. LXXXV, 189)

Cabe anotar que en este texto hay un traslado de las características risibles del enano al caballero Giber, pues es aquel quien, sabiéndose feo, aspira a una doncella hermosa y, además, se muestra como un personaje, también, cobarde. Hablar de las relaciones amorosas, al menos en este testimonio del género caballeresco, no es un acto risible del enano, sino que da cuenta de una posible licencia temática en su participación en la historia, como décadas después se concretará en otros libros de caballerías.

Cardín, enano del *Floriseo* (1516), por su parte, tiene la clara intención de divertir a los demás de forma voluntaria, algo que no se había visto en libros anteriores. Al principio “adopta el rol cómico para entretener a la Reina de Bohemia que está triste porque su amado no regresa con ella: «su continuo oficio era hazer alegre a la reina con las cosas de mucha gracia que dezía e hazía en su presencia» [Bernal, 2003, cap. XLII, 258]; o [luego] persiste en su función lúdica cuando los caballeros se embarcan y él pide permiso a la

Reina de Bohemia para acompañarlos” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 18). En el libro



Fig. 6. Simio con espejo y tocando una campanilla. Iglesia de San Miguel. Estella, Navarra

segundo de la misma obra esta función bufonesca se ve reforzada cuando la maga Laciva lo transforma en un mono (cap. LII, 281-284), aquí no es tan gracioso lo que dice sino la burla por medio de la imitación de otros, característica que los medievales creían propia de los monos; sin embargo, es despojado de la implicación diabólica de dicha imitación, más presente en la imagen del simio del siglo XII. El mono en los bestiarios medievales mantiene unas características estables concretas, mientras otras serán motivo de discusión entre los distintos bestiarios e historias de los animales¹¹.

Son principalmente dos las características que se conservan en las diferentes representaciones, tanto en la imagen como en las referencias textuales. La primera es que el simio es considerado una imitación creada por el Diablo del hombre, tanto en la forma “contrahecha” de su cuerpo como en sus actitudes que reflejan una gran habilidad imitatoria. Consecuentemente con la imposibilidad que tiene el mono de verse y comportarse como un ser humano, los simios funcionan entonces como símbolo de los instintos desenfrenados, la sensualidad y la vanidad. Esta última se ve en las representaciones mediante el espejo que suele sostener el mono en una de sus manos (Fig. 6).

¹¹ Para mayor información sobre el tema de la representación del mono en la Edad Media y el Renacimiento, vale la pena consultar el texto de Gabriela Villanueva Noriega “Del Bestiario a la Historia animal: El caso del simio”, en *Medievalia*, 44 (2012), pp. 11-19.

Es solo bajo la luz de la simbología del mono que podemos entender la transformación de Cardín como una manera de introducir la imitación de otros como una forma cómica de representación. Parece insinuarse, en este libro, la introducción de un papel mucho más teatral para el enano, mientras que su lealtad irá quedando en un segundo plano, al menos hasta la aparición del enano Busendo.

Este último, personaje de las continuaciones de Feliciano de Silva, *Amadís de Grecia* (1530) y de la *Tercera y Cuarta parte del Florisel de Niquea* (1535 y 1546 respectivamente), es el que nos ejemplifica de mejor manera este carácter cómico y vulgar propio del enano caballeresco. Primero, en el capítulo XXIII del *Amadís de Grecia*, es caracterizado como un enano particularmente feo y torpe; el narrador lo expone así con la intención clara de introducirlo como un personaje risible, en contraste con la belleza de los miembros de la corte, belleza que constituye el modelo en estos libros. De nuevo aparece la idea del personaje inadecuado para hablar de temas elevados, pero esta vez no como forma de dar a entender la prudencia del personaje, sino como motivo claro de burla y diversión. Uno de los ejemplos más claros de esto es cuando Busendo, enamorado de Niquea la dama más bella, habla con ella, que lo ha increpado:

estava tan encendido en su amor que nunca partía d'ella sus ojos, no hazía sino sospirar. La princesa que lo entendía, burlándose d'él muchas vezes, le dezía:

—Mi Busendo, ¿de qué te quejas que mucha lástima he de verte tan maltrecho?

¡Ay, mi señora!,—dezía él—, ¿cómo no me vengo de quejar viendo cuánta diferencia pusieron los dioses entre vós e mí; a vós de tanta hermosura, e a mí de tanta fealdad que si no fuesse por la vuestra gran bondad el día que me viéssedes no podríades comer? (Silva, *Amadís de Grecia*, cap. XXIII, 295)

El enamoramiento de Busendo, su capacidad de vivir un sentimiento antes reservado solo a los caballeros es uno de los cambios más significativos que implementa Feliciano de Silva con respecto a los enanos y que estará presente a lo largo de toda su obra. Además, en este mismo libro, debemos tener en cuenta dos elementos que nos ayudan a la comprensión de esta “democratización del sentimiento amoroso” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 21). Por un lado, la aparición de Darinel, el pastor enamorado de Silvia, la pastora/princesa, introduce la temática del amor neoplatónico por primera vez en la literatura caballerescas. Recordemos que la perspectiva filosófica neoplatónica es determinante en la configuración del monstruo, tal como lo expuse en el capítulo primero de este trabajo, pues su cuerpo se transforma en reflejo del alma (aunque obviamente Feliciano de Silva juega también con esta dualidad en Ardián); pero la introducción del amor neoplatónico que ennoblece al amante mediante la sola contemplación de la amada o del amado ya implica que puede haber un amor unilateral, como el que encontramos en Busendo, en Darinel y, en los siguientes libros de Feliciano de Silva, se testimoniará también en Ximiaca¹². Por otro lado, el mismo Amadís de Grecia queda opacado por Busendo en la ordalía amorosa de la *Gloria de Niquea*, porque el héroe caballeresco no logra enfrentar la prueba por las dudas que le genera la pasión amorosa que simultáneamente siente por Luscela y la propia Niquea, mientras que Busendo logra el prestigio de haber podido triunfar en la aventura pese a su condición monstruosa.

¹² Un estudio que vale la pena revisar con respecto al personaje de Ximiaca es el que hace Emilio José Sales Dasí en su artículo “El humor en la narrativa de Feliciano de Silva”. En *Literatura: teoría, historia, crítica* 7 (2005): 115-157

En la *Tercera parte del Florisel de Niquea* (1535), a Darinel y a Busendo se les une Ximiaca, una enana vieja y fea. En su primera aparición se muestra como una enana felona, pues “encarcela a traición a Florisel en el Castillo de los Jayanes de la Ínsula de Garia” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 21). Además, le exige al caballero recibir su amor si quiere que ella lo libere a lo cual Florisel contesta: “No, por cierto, que tan linda donzella como vós fuera de algún ximio de vuestra fación no debe ser empleada” (Silva, 1999, cap. XXVI, 80), en una clara escena cómica que hace burla de todos estos pasajes que abundan en los libros de caballerías en los que las doncellas irrumpen en las habitaciones de los caballeros para yacer con ellos, un motivo del que Cervantes hará un parodia en el *Quijote* en el capítulo XVI de la primera parte¹³. Una vez capturada por el mismo Florisel, la actitud de Ximiaca cambia para integrarse al “grupo-comparsa [...] que acompaña a reyes, reinas, caballeros y damas, a quienes divierten con sus peripecias o enfrentamientos dialécticos” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 21) que componen con Busendo y Darinel. Feliciano de Silva describe en sus textos una forma de entretenimiento cortesano que tuvo manifestaciones en la realidad social de la época y que dan cuenta de hasta qué punto los libros de caballerías influenciaron las formas de vida cortesanas. Un ejemplo de tal influjo es uno de los pasajes de *El felicíssimo viaje d'el muy alto y muy poderoso príncipe don Phelipe, hijo d'el emperador don Carlos Quinto Máximo, desde España a sus tierras de la*

¹³ Para más información sobre el tema de la influencia de los enanos de Feliciano de Silva y la cultura popular en el *Quijote* ver: Lucía Megías, José Manuel; Emilio José Sales Dasí, «La otra realidad social en los libros de caballerías castellanos. I. Los enanos», *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 5 (2002), 9-24. También es útil el texto Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial, 2003. Sobre las doncellas seductoras, Aguilar Perdomo, María del Rosario, «Las doncellas seductoras y requeridoras de amor en los libros de caballerías», *Voz y Letra*, XV, 1 (2004) 3-2.

Baxa Alemana: con la descripción de todos los Estados de Brabante y Flandes escrito por Juan Christóval Calvete de Estrella en 1549. Parte de los festejos ofrecidos por María de Hungría a Carlos V y su hijo consistía en la recreación de una aventura caballeresca: la Aventura de la Espada Encantada y del Castillo Tenebroso. Esta aventura consistía en una sucesión de combates contra el Caballero del Grifo, el Caballero del Águila Negra y el Caballero del León Dorado¹⁴, si el concurrente era vencido por cualquiera de estos caballeros, era llevado al Castillo Tenebroso como prisionero. Una vez vencidos los tres

¹⁴ “Avía dos padrones antes de llegar a la entrada y en lo alto d'ellos dezía: ‘Buelve cavallero a las colunas; si quieres justar passa la puente’.

Y encima de las basas estava fixado el cartel de las condiciones que arriba contamos: en la una estava en francés y en la otra en español. En medio la carrera avía un padrón con un término encima que tenía un escudo con un gripho colorado en campo blanco, armas d'el cavallero que aquel passo guardava, con un letrado en lengua francesa que dezía: ‘Que si el aventurero venciesse al cavallero d'el Gripho corriendo tres lanças que pudiesse passar libremente al segundo passo y sino que iría preso’.

Debaxo d'el letrado estava colgada una bozina de marfil con cordones de seda, y poco más adelante estava el torreón, arrimado a unas puertas d'el altor de la barrera que cerravan la carrera, las cuales guardavan dos villanos armados de hachas y capellinas. Abríanlas hasta que el aventurero avía corrido y cerravanlas hasta que otro venía. Al cabo de la carrera avía una tienda armada donde el cavallero d'el Griphón se recogía. Entre los collados y la calçada iba una senda secreta, cerrada de entrambas partes de un verde seto, hasta el castillo tenebroso, por donde llevavan a los cavalleros vencidos a la prisión d'el cruel Norabroch. Era la entrada para la Torre Peligrosa por un arco grande, que con sus puertas se cerrava y abría en la misma calçada, que bolví a la mano izquierda antes de la tienda. Estava sobre el arco de la puerta hecha una hermosa y bien adereçada cuadra para los juezes d'el passo Fortunado. En abriendo las puertas, avía a la mano derecha una coluna y sobre el capitel d'ella un escudo con una águila negra pintada en campo blanco, armas d'el que el segundo passo guardava. Colgava d'ella una bozina de marfil y un letrado que amenazava: ‘Que el cavallero andante que de un golpe de lança y siete de espada no venciesse al cavallero d'el Águila negra, iría preso al castillo y si lo venciesse, podría passar libremente al tercer combate’.

Era también la calçada cerrada por la parte d'el muro, desde los padrones d'el passo Fortunado hasta el castillo tenebroso, de una alta y fortíssima barrera, y desde aquella puerta d'el arco hasta la torre Peligrosa casi dozientos passos en largo, que era la carrera donde combatían. Estava cerrada de entrambas partes de una baila, la cual se atajava con la torre Peligrosa, y una muy fuerte barrera que estava enfrente de la puerta d'el arco, en la cual, como avernos dicho estavan los juezes. Entre aquella barrera de la torre y la que llegava hasta el cabo por los lados, y la que estava al cabo enfrente, que llegava hasta el castillo Tenebroso, se hazía la isla Venturosa. Era la torre a manera de arco, con una grande cuadra encima, que caía sobre los dos passos, de donde los juezes muy a su plazer podían juzgar entrambos combates. La entrada para la isla era por el arco y puerta de aquella torre Peligrosa, la cual se cerrava y abría con dos grandes puertas cuando el cavallero d'el Águila Negra, al sonido de la bozina, a pelear salía, o cuando el aventurero al tercer combate era admitido. Ante la isla avía un campo de cuarenta passos en largo y ochenta en ancho, donde entrando a la diestra mano avía una pirámide cuadrada con un escudo con un letrado que dezía: ‘Que el cavallero que de un golpe de espada o quatro o diez o más, o a parecer de los juezes sobrepujasse peleando a pie al cavallero d'el León Dorado, que passasse libremente a la isla Venturosa; de otra manera que fuesse luego embiado preso al castillo Tenebroso’” (Ferrer, 1993, 156).

caballeros anteriores, al vencedor se le permitía entrar en una isla llamada Venturosa en la que, sobre una columna, se encontraba la espada encantada defendida por guardianes. Solo con la ayuda de esta espada se liberaban los caballeros capturados en el Castillo Tenebroso. Esta aventura estaba planeada para que la llevara a buen término el entonces príncipe Felipe, hijo del emperador Carlos V. En esta representación de una aventura caballerescas aparece un enano en una de las ventanas del Castillo Tenebroso que tenía la función de avisar al Caballero del Grifo cuando se acercaba uno de los competidores; mantiene este enano su función como servidor para un caballero de clase alta incluso en esta puesta en escena. Encontramos una aparición similar del enano como servidor, en este caso como mensajero, en otra representación que se hizo durante el torneo celebrado en Villaviciosa por las bodas del Duque de Braganza y doña Ana de Velasco, hija del Condestable de Castilla en 1603¹⁵. Sin embargo, un caso de gran importancia para entender cómo funcionaba el grupo-comparsa, figura en una de las fiestas que organizó el Duque de Lerma en la Villa de Lerma en 1617. En esta celebración se pone en escena el combate entre enanos y grullas, tema descrito especialmente en los libros de viajes y en los bestiarios medievales. La correcta ejecución de este acto requería un grupo de enanos que, con solo aparecer frente a la Corte, provocaban risa:

Causónos risa un ejército de enanos [...]. Al son de instrumentos bélicos hizieron alarde alrededor del patio [...]. Después que con menudos passos dieron la buelta al patio [...] hizieron alto, y el que era cabo les animó a todos a una grande empresa contra enemigos, que inquietavan su sossiego y ponían en peligro sus vidas con cruda guerra. Estando assí puestos en orden y apercibidos, se les vino acercando el exercito contrario, que eran otras tantas grullas. Embraçaron los escudos y cerraron con las espadas desnudas. Trabóse una batalla a cuchilladas y herronadas, acometiéndose y retirándose tan a compás y con orden

¹⁵ Para más detalles sobre este episodio de las fiestas cfr. Teresa Ferrer *Nobleza y espectáculo teatral (1535-1622). Estudio y documentos*. Valencia: UAED, Universidad de Sevilla, Universitat de València, 1993.

tan gracioso, que sólo la vista pudo enterarse dello. Después que tuvo diversos trances la batalla, y suspensa la vitoria se inclinava ya a una ya a otra parte, cerró una grulla con un enano y cogiéndole en el pico por el artificio de una nube, se le llevó bolando [...] (Ferrer, 1993, 262)

Es justamente este tratamiento del enano como parte de un grupo de personajes cuyo comportamiento es risible para los miembros de la corte y, por lo tanto, fuente de entretenimiento, lo que se integró a la realidad y a la ficción en igual medida. La incorporación de la enana Ximiaca en la *Tercera parte del Florisel de Niquea* evidencia la adhesión en el género caballeresco del carácter carnavalesco del enano de manera más contundente. En paralelo a los enfrentamientos bélicos entre caballeros, se desarrollan unos enfrentamientos discursivos y físicos entre Busendo, Darinel y Ximiaca: “uno y otro se arañan, se tiran de los cabellos, se muerden” (ibid.). En cuanto a los enfrentamientos discursivos, suelen abundar los ataques verbales, sobre todo aludiendo a los defectos físicos, por ejemplo, este ataque por parte de Darinel hacia Busendo en la corte: “D’esto rieron todos mucho, y Darinel dixo: —Busendo, por tu fe que nos cuentes cómo fue cuando cuidabas de mi señora la emperatriz estaba enamorada de ti, qué viste en su grandeza para abaxarse tanto o en tu baxesa para subir tan alto.” (Silva, 1999, cap. LXVIII, 211).

De igual manera, en el *Olivante de Laura* (1564) de Antonio de Torquemada se presenta con motivo de un festejo un grupo de “diez enanos, los más pequeños y disformes que podían pensarse, assimismo muy viejos, solamente cubiertas las partes vergonçosas, los cuales [...] començaron a dançar tan graciosamente, haziendo saltos y visajes disformes, echando las jayanas muchas vezes los enanos en los hombros, y otras vezes trepando ellos por ellas, que a todos provocaban” (Lucía Megías, *Antología de libros de caballerías castellanos*, 2001, 339). Esta escena tiene una carga teatral mucho mayor a cualquiera que

se haya trabajado antes en los libros de caballerías, pues tiene una clara intención performativa y un público cortesano. Probablemente este pasaje sea una incursión de la realidad cortesana del siglo XVI español. Además de los enanos que pertenecían a una corte determinada, los había que viajaban de corte en corte realizando espectáculos o mendigando según lo permitiera su fortuna. Aunque en la ficción se nombran exclusivamente a enanos y a gigantas, estos grupos podían estar conformados, además, por bufones y “fenómenos de la naturaleza” (Gutiérrez, 2011, 5). Es de este fenómeno del que se toma la participación del grupo de enanos en el festejo sin romper con el universo armónico de la narración.

Esta doble caracterización del enano se testimonia pues con los personajes de Ardián, del *Amadís de Gaula* (1508) y las *Sergas de Esplandián* (1510); Risdeno, del *Primaleón* (1512); Cardín, del *Floriseo* (1516); el mismo Ardián, en el *Lisuarte de Grecia* de Feliciano de Silva (1525) y en el *Lisuarte de Grecia* de Juan Díaz (1526); Busendo, del *Amadís de Grecia* (1530); el mismo Busendo y Ximiaca, en la *Tercera parte del Florisel de Niquea* (1535); Ardeno, en *Silves de la Selva* (1546); y los enanos sin nombre del *Olivante de Laura* (1564). Puesto que el espacio literario caballeresco es un espacio idealizado, el vulgo no tiene un lugar en él; pero, de todas formas, con el enano como único personaje “cortesano” de linaje vil o despreciable, se da cabida no solo a estamentos sociales inferiores a la nobleza, sino también a la risa como expresión de la ridiculización de las clases más bajas sin consecuencias graves. Aunque el matiz sobre esta ridiculización se hace patente cuando consideramos el hecho de que, incluso para estas clases bajas de la sociedad española, el enano es una criatura inferior en su deformidad. Dado que la

anomalía del enano es vista como una condición relativamente recurrente e inofensiva hacia los demás, esta motiva una cierta normalidad monstruosa susceptible de burla. En esa medida, el enano también es objeto de burla de esas clases bajas que él mismo representa en el espacio de las cortes. Encontramos en los enanos literarios del género caballeresco castellano a personajes que no son del todo viles ni pertenecen, totalmente, al bando de los héroes. Son descritos como el enano de clase baja para anunciar una aventura maravillosa, como es el caso en el libro primero del *Amadís de Gaula*, pero están incorporados a la corte mediante tareas y servicios que se les adjudican o como objeto de burla y entretenimiento en las cortes, como vimos en los últimos ejemplos; estas funciones narrativas se verán repetidas constantemente hasta volverse convencionales en el género. Parte de lo que hace habitual al enano como monstruo de aspecto humano es su situación con respecto al héroe caballeresco, si bien se opone a él, sin lugar a dudas adquiere un lugar en la corte gracias a



Fig. 7. Cinocéfalos, Marco Polo, *Libro de las maravillas del mundo*, Mss., Biblioteca Nacional de Francia.

su lealtad y servicios y por ello es llamado con un nombre, resaltando positivamente sobre los otros enanos del relato. Otra de las conclusiones a las que podemos llegar con respecto a estos personajes es que su presencia y su participación cada vez más activa en la corte logra que los cortesanos “se

reafirm[en] comprobando la distancia que les separa de estos desvíos de la naturaleza” (Lucía Megías y Sales Dasí, 2002, 22).

De esta manera se evidencia el cambio que sufre este personaje en la narrativa caballeresca. Es importante resaltar que su presencia puede entenderse como un vestigio de la cultura cómica popular, de lo que Bajtín llama la “cultura carnavalesca” (Bajtín, 1987, 10). No se encuentra en el género un personaje de baja alcurnia que trascienda su función narrativa como el enano; doncellas, hortelanos y criados cumplen con las órdenes de sus señores y con las funciones cotidianas, mientras que los enanos que acompañan a los caballeros no solo tienen un nombre y una voz propia, sino que también problematizan el papel del vulgo en esta representación del mundo. Este humano monstruoso no está expuesto en el género como una representación de *lo otro* en los términos que habíamos analizado en el caso de los cinocéfalos (Fig. 7), a saber como enemigo de la civilización europea cristiana, como estandarte de la diferencia física, religiosa y lingüística. En cambio, el enano representa una *otredad* física (más bien leve, pues permite la convivencia con él) y una *otredad* de clase social. Esa es la justificación de su existencia dentro de la ficción que nos interesa. Como vimos antes, la burla que suscita inicialmente Ardián en el lector se transforma en simpatía por este enano modélico. Sin embargo, hay una transformación en los enanos de Feliciano de Silva a los códigos rituales del espectáculo cómico puesto en escena por ellos. El carácter idealizado del mundo en los libros de caballería da cabida a ese otro mundo de la burla; pese a lo cual se despoja a ese ritual carnavalesco de su oposición al orden establecido. La naturaleza del carnaval es tal que busca burlarse de las instituciones que determinaban el orden social, a saber la Iglesia y el sistema feudal. Sin embargo, este carácter paródico se ve limitado en el libro de caballerías a unos temas y bufonerías que son inofensivos para ese orden social, pues lo que busca el género es reproducir la imagen de

un mundo idealizado. El espacio en el que se desarrollan las puestas en escena de los enanos es la corte: el lugar de la aristocracia en el sentido más literal, el centro del orden armónico que representa el universo caballeresco, en donde se encuentran los mejores caballeros y las más virtuosas damas. Este es el público que se burla de las bufonías del enano para recordarle su lugar y su única forma de aceptación dentro de ese círculo tan selecto de personajes.

El modelo de comportamiento del enano incluye, pues, la fidelidad absoluta, siguiendo el paradigma de Ardián, y el papel recreativo en las cortes. Ya no se trata de personajes del todo carnalescos que representan la existencia de un mundo al margen del mundo de lo “oficial”, sino de personajes que representan justamente la absorción de ese mundo al margen por parte de las entidades oficiales como el Estado y la Iglesia, por parte de la estructura feudal. Cabe mencionar que en principio “los ritos y cultos cómicos, bufones y «bobos», gigantes, enanos y monstruos [entre otras manifestaciones culturales] poseen una unidad de estilo y constituyen partes y zonas únicas e indivisibles de la cultura cómica popular, principalmente de la cultura carnalesca.” (Bajtín, 2003, 10). El enano es el único personaje, dentro del género caballeresco, que conserva en su significado algo de la cultura del carnaval. El monstruo y el gigante se ven separados de su carácter carnalesco de una forma más tajante y, en los libros de caballerías, la risa no tiene asociación posible con ellos. Es el enano el que está llamado a cumplir esa función, pero en un contexto específico en el que ese entretenimiento está permitido. Lo grotesco entonces termina encasillado bien en la risa cortesana o en el terror del enfrentamiento con el monstruo.

A partir de la figura del enano se han evidenciado la diversidad y complejidad de relaciones posibles entre el caballero y uno de los representantes de lo monstruoso. Así mismo, los diferentes tipos de monstruo que veremos a continuación tienen formas particulares de relacionarse con el héroe. Un lugar primordial ocupan los monstruos híbridos, antagonistas por antonomasia del héroe y representantes del caos. Algunos de ellos están emparentados además con el gigante o el salvaje, lo que nos permitirá abordar a cada tipo de monstruo y trazar algunos nexos entre los monstruos híbridos y otras clases de monstruo.

2.2 El Endriago y el gigante



Fig. 8. Grifo. Münster, Sebastian. *Cosmographia* (1544)

En primer lugar, analizaremos al Endriago del *Amadís de Gaula* (1508), monstruo híbrido que constituyó narrativa y tipológicamente el paradigma de este tipo de enemigo del héroe. En el capítulo LXXIII del tercer libro, Amadís (llamado en ese momento el Caballero de la Verde Espada) se dirige a Constantinopla en una

nave tras haber vencido a Brandasinel, caballero de Grasinda. Una tormenta se desata en el mar y deja a Amadís y compañía a la deriva durante ocho días, hasta que por fin los arroja a la Ínsula del Diablo. El maestro Elisabad, que va a bordo, cuenta entonces la historia del origen del nombre de la isla que no es otra que la historia del origen del Endriago. El antiguo señor de la ínsula era un gigante pagano que adoraba a tres ídolos: uno con forma de hombre, otro con forma de león y un tercero con forma de grifo (Fig. 8).

Este gigante estaba casado con una giganta “mansa de buena condición” y de su unión nació la giganta Bandaguida. La afición de la hija por el padre y viceversa los lleva a matar a la giganta madre, porque, además los ídolos le han profetizado al gigante que de la relación incestuosa nacerá la criatura más brava y fuerte del mundo.

El Endriago, además de tener un cuerpo monstruoso, cuenta con unas particularidades en su genealogía que representan determinados vicios. En primer lugar, este monstruo viene de la estirpe de los gigantes. Como vimos en el capítulo anterior, los gigantes han aparecido desde la mitología de los antiguos griegos y hasta los relatos de viajes del siglo XIV con unos cambios mínimos en su descripción. Hay muchas razones que permiten pensar en que hay una cierta cercanía entre la raza de los gigantes y la raza humana, al menos en los libros de caballerías; ambas razas están familiarizadas con el contexto cortesano, tienen conciencia de familia o de linaje, ambos (hombres y gigantes) pueden ser la cabeza del poder político y bélico, pueden establecer alianzas matrimoniales tanto con gigantes como con humanos, y, finalmente, ambos manejan más o menos la misma lengua. No obstante, la raza de los gigantes, su aspecto físico y su comportamiento, contrasta con la perfección física y moral del héroe, pues el gigante “simboliza la desmesura, la soberbia y la brutalidad” (Corduras, 2014, 1) y eso se ve reflejado en su propio cuerpo. El gigante prototípico es “enorme, velludo, de pelo crespo, feo, bravo, furioso y soberbio” (Corduras,

2014, 1), muy similar a la descripción que encontramos de Polifemo (Fig. 9) en el capítulo



Fig. 9. *Coloso*, atribuido a Goya.

anterior. La soberbia, la brutalidad, como características del alma desmesurada propia de esta raza se reflejan en su cuerpo de enorme tamaño según los principios filosóficos medievales expuestos anteriormente. Así mismo, la fealdad que también le es propia refleja la fealdad de su alma, es decir, su desmesura moral. Este personaje plantea la necesidad de incomodar el orden humano y el universo cortés

con su presencia; pues el espacio en el que se mueve es su propia corte y las de los humanos, así como los campos de batalla donde combate en compañía de humanos y contra ellos. A pesar de su caracterización como antagonista principal del caballero hay una variedad de estos gigantes a los que se les permite convertirse al cristianismo luego de ser vencidos. Cuando esto sucede la fealdad desaparece de la descripción, incluso se llega al punto de olvidar la naturaleza gigantea del personaje. Así ocurre en el caso de Frandalo en las *Sergas de Esplandián*¹⁶. También encontramos gigantes bondadosos como la esposa del

¹⁶ Frandalo es un personaje muy particular en la historia de Esplandián; después de que se convierte al cristianismo, participa en la mayor parte de las aventuras del héroe como un aliado. La caracterización que se hace de este personaje en las *Sergas de Esplandián* da una idea de cómo tiene lugar su transformación de gigante a caballero esforzado y, finalmente a conde. En primer lugar, encontramos una caracterización de Frandalo como gigante: “Agora te guarda dixo maneli: que yo ver quiero si tus fuerças bastan para quitar de culpa a tu gra<n> suberuía. Estonces se acometieron muy brauamente que el cauallero era muy me<m>brudo como aquel che venia de parte de su madre delos mas fuertes jayanes de[]todo el sen~orio de persia. E de su padre de[]muy valientes y esforçados: caualleros que assi era el.” (Rodríguez, cap. 24, fol.27r, tomado del proyecto *Corpus of Hispanic Chivalric Romances*, <https://textred.spanport.lss.wisc.edu/chivalric/textsoriginal/ag5-text.txt>, última fecha de consulta agosto 11 de 2020). Una vez bautizado Frandalo, convencido por Esplandián, su naturaleza gigantea se ve ignorada y el

gigante Bandaguido, a quien ya mencionamos, que busca reparar como puede los males que su esposo les hace a los cristianos. El caso más extremo de cambio en el papel del gigante lo encontramos en la *Segunda y Tercera parte del Espejo de príncipes y caballeros* (1580 y 1587 respectivamente), en el que el gigante Galtenor funde sus rasgos con los del sabio que ayuda al caballero en su misión y es, además, el cronista pagano de la historia que estamos leyendo¹⁷.

En cuanto a su condición de enemigos paganos del cristianismo, ésta es consecuente con la soberbia y la ira propias del gigante, pues, para el cristianismo medieval, el soberbio era definido como aquel que se creía más que Dios, lo que hace que su naturaleza sea semejante a la del Diablo. A pesar de que conocen el ámbito cortesano, muchos de estos gigantes son “ajeno[s] a toda norma social, lo cual se evidencia en sus palabras” (Corduras, 2014, 2). Al ser monstruos que tienen la capacidad de entender la lengua del héroe y de la corte, y debido a su condición pagana, los gigantes pecan con sus palabras mediante

narrador lo trata más como el caballero que acompaña a Esplandián en sus aventuras. El valor demostrado por Frandalo y la eliminación de su soberbia mediante su bautismo y viaje al lado del protagonista de este libro de caballerías lo llevan a ser digno del título de Conde:

Sen~or dixo el rey: obligado soys de assi lo fazer porq<ue> muchas vezes rebuelue la fortuna su peligroso juego: no como las ge<n>tes piensan mas como ella q<ui>ere. Entonces le puso en el estrado co<n> la emperatriz: & llama<n>do al fuerte Frandalo le puso las manos sobre sus ho<m>bros: & dixole. Mi verdadero amigo: quanto vos yo precio & amo por los grandes seruiçios q<ue> d<e> vos he recebido / aq<ue>l muy alto sen~or del mu<n>do lo sabe & q<ui>ero en pago de algunos dellos q<ue> de aq<ui> adelante seays mi alférez mayor: & ayays mas en merced el co<n>dado de grige<n>tor & vos llameys conde.” (Rodríguez, cap. 24, fol. 80v, tomado del proyecto *Corpus of Hispanic Chivalric Romances*)

¹⁷ Los autores de las dos continuaciones son respectivamente Pedro de la Sierra y Marcos Martínez. Ambos presentan en sus respectivos prólogos a Galtenor como un sabio historiador que ha escrito originalmente la historia de estos dos libros de caballerías (Martín Romero, José Julio. Segunda parte del *Espejo de príncipes y caballeros. Guía de lectura*, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2001, 1). Sierra y Martínez hacen uso del recurso narrativo del manuscrito encontrado y de la falsa traducción con la particularidad de que su narrador es un gigante y mago encantador, protector de uno de los caballeros desde su nacimiento: Claridiano. Al respecto puede verse el artículo de Rafael Ramos Nogales “Dos nuevas continuaciones para el Espejo de príncipes y caballeros”, *Historias Fingidas*, 4 (2016), pp. 41-95.

blasfemias. De acuerdo con Juan Manuel Cacho Blecua: “[La blasfemia como expresión de] la ira pesaba a Dios y placía al Diablo”, el sacrilegio era para la época un pecado serio y que ni siquiera requería de expresión verbal para obtener un gran castigo. No hacía una década de la expulsión de los judíos de España por decreto real cuando se publica el *Amadís de Gaula* y la conservación de ciertas costumbres por parte de judíos conversos generaba recelo y sospecha de impiedad. Por otra parte, el paganismo del gigante es abierto y explícito. Así, la ira funciona en la ficción como motor de la injuria hacia Dios y hacia el héroe, funciona como “válvula de escape” (Cacho Blecua, 2009, 34) por la cual se libera la tensión que se daba y que afectaba negativamente a la monarquía y la religión, que eran “los dos pilares de la sociedad” medieval. Esta tensión era continua y explica la abundancia de gigantes en todos los libros de caballería españoles del siglo XVI; pues el dominio de estos dos pilares permeaba todos los aspectos de la vida cotidiana, la tensión que genera esa relación de poder hace necesaria una purga constante de la resistencia a ese control institucional. Como habíamos explicado antes, el gran tamaño, entonces, está ligado a una capacidad de hacer daño y de no temer a los dioses, elemento que ya habíamos señalado en el diálogo entre Odiseo y Polifemo (Homero, *Odisea*. Canto IX, v. 272.) y en los fragmentos de libros de viajes. Sin embargo, debemos tener en cuenta los matices de la caracterización del gigante en los libros que nos interesan. En los libros del género caballeresco se revela un narrador que antepone las costumbres de esta especie de monstruos antes que detenerse en una descripción física minuciosa que vaya más allá del tamaño de su cuerpo; se subraya su carácter idólatra, blasfemo e iracundo que lo hace exhalar humo y fuego por nariz y boca. Encontramos un ejemplo de este tipo de

caracterización en el enfrentamiento entre Beltenebros y Famongomadán en el *Amadís de Gaula*. Batalla en la que Beltenebros busca liberar a las doncellas que el gigante quería sacrificar a sus ídolos:

Enil le dio las armas llorando muy fieramente. Beltenebros descendió por un recuesto ayuso contra el gigante, y antes que a él llegasse, miró el lugar donde Miraflores era, y dixo:

—¡O, mi señora Oriana!, nunca comencé yo gran hecho en mi esfuerço dondequiera que me hallase, sino en el vuestro; y agora, mi buena señora, me acorred, pues me es tanto menester.

Con esto le pareció que le vino tan gran esfuerço, que perder le hizo todo pavor, y dixo a los enanos [que transportaban a las doncellas] que estruviessen quedos. Cuando esto oyó el gigante, tornó contra él con gran saña que el fumo le salía por el visal del yelmo y meneava el venablo en la mano que todo lo fazia doblar (Rodríguez de Montalvo, 1987, cap. LV, 787)

La invocación a la dama amada hecha por el caballero protagonista en este caso contrasta con la actitud del gigante fiero que se ve interrumpido en su camino. Otro pasaje que ilustra esas manifestaciones físicas de la ira que hemos mencionado se encuentra en el capítulo XCV del *Libro primero del Clarián de Landanís* (1527) escrito por Gabriel Velázquez de Castillo. Si bien en este episodio también encontramos unas doncellas que están a punto de ser sacrificadas por el monstruo (esta vez en una hoguera), el narrador se toma la licencia de describir físicamente al gigante Candramón contra el que se enfrenta Clarián, el protagonista:

Esso es lo q<ue> a mi mucho esfuerca Ca<n>dramo<n> respo<n>dio don Clarian: q<ue> si nu<n>ca en ti fue fallada piedad / por ta<n>to dios estara d<e> ti mas enojado & le plazera q<ue> tus malas obras & abominables hechos hagan oy fin: & dara a mi gracia co<n> que por mi mano seas muerto. Qua<n>do esto oyo el jayan fue ta<n> san~udo q<ue> lanc'o por las narizes vn humo ta<n> negro q<ue> se cubrio todo dello / & no ate<n>-diendo} mas como cerca de do<n> Clarian estuuiesse arremetio para el por lo tomar co<n> las manos. (*Libro primero del Clarián de Landanís*, cap. XCV, fol. 116r, tomado del proyecto *Corpus of Hispanic Chivalric Romances*, <https://textred.spanport.lss.wisc.edu/chivalric/index.html>, última fecha de consulta agosto 8 de 2020)

Es evidente que el narrador advierte el peligro que implica el encuentro con un gigante. Así se evidencia, por ejemplo, en los *Viajes de John de Mandeville* cuando se refiere a los gigantes que habitan en las islas de Oriente:

Más allá de ese valle [el Valle Encantado] hay una gran isla, cuyos habitantes son grandes gigantes que miden de alto entre veintiocho y treinta pies. No se cubren con trajes de tela, sino con pieles de animales que se ponen encima. No comen pan, sino sólo carne cruda, y beben leche, pues hay abundancia de todo tipo de animales. No tienen casas donde vivir y prefieren comer carne humana antes que cualquier otra. En esa isla nadie se atreve a entrar por gusto. Si sus gentes divisan un barco con hombres a bordo, enseguida entran en el mar para cogerlos.

Alguien nos contó que había una isla más allá de esta, en la que vivían gigantes de mayor estatura, unos cuarenta y cinco pies, y, según dicen algunos, otros de cincuenta codos. Pero yo no vi ningún gigante, pues no sentía ningún deseo de ir a lugares, como son esas dos islas, de donde nadie regresa, ya que el que entre allí es devorado al instante. Existen entre estos gigantes ovejas tan grandes como nuestros bueyes, que dan mucha lana, pero es áspera. He visto muchas veces ovejas como estas. Y otros han visto muchas veces a estos gigantes en el mar coger hombres de los barcos, volver a tierra con dos en cada mano y comérselos por el camino crudos y vivos (1999, 293).

El viajero no ve a los gigantes, sino que le cuentan lo que había en aquel par de islas en las que habitaban los gigantes, pero el pasaje nos recuerda a Polifemo en sus costumbres, y lo letal del encuentro con ellos. Ese carácter mortífero manifiesto en esta caracterización del gigante se mantiene en el género pre cervantino, con la salvedad de que el caballero no solo saldrá vivo del enfrentamiento sino además vencedor sobre su enemigo monstruoso.

Lo anterior nos lleva a dos aspectos importantes sobre el gigante: sus características físicas y el encuentro del humano con él. La abundancia de estos monstruos en los libros de caballerías escritos entre 1489 y 1578 hace que sea difícil abordarlos uno por uno. Es por esto por lo que me remito al trabajo de María Corduras en la naturaleza de las descripciones del gigante en el ciclo amadisiano, piedra angular del desarrollo del género:

En el caso del ciclo amadisiano, encontramos jayanes arquetípicos. Bravos como Albadán, «jayán bravo» (AG, I, 3: 267), Madarque, «gigante bravo» (AG, III, com.: 961), Alboçén,

«de muy espantable ferocidad y fortaleza» (LD, 171: fol. 202r), Alastradolfo, «un tan esquivo jayán que en todas las orientales ínsolas no se falla su igual en grandeza y braveza» (FNI-II, 42: fol. 209r), Breo, «bravo y esquivo en todas malas maneras enemigos de la virtud» (FNI-II, II, 29: fol. 185v), o Madasavil, «bravo y esquivo jayán en demasía» (FNI-II, 56: fol. 237r); desemejados como Furión, «bestia mala desemejada sin talle y sin razón» (S, 6: 148), Bragadán, «de feo gesto y medrosa catadura, y avía los cabellos bermejos y la barva a maravilla» (LD, 176: fol. 208v), o Enceleo, «el más fuerte y el más desemejado del mundo así en la grandeza de su cuerpo como en fortaleza nunca falló gigante que él no fuesse mayor un pie» (LD, 20: fol. 30v); y temidos como Ficarón, «a maravilla valiente, que aun entre los jayanes era tenido y temido por su persona y grande esfuerço» (F, 112: fol. 123r), destacándose siempre su talla, como sucede con Bracino y Bracafeo que «eran más altos que la cerca de la cibdad» (SS, 38: fol. 40v) o de nuevo Furión, «un gigante mancebo de días [...] tan grande de cuerpo que cosa estraña era de lo ver» (S, 6: 148) (Corduras, 2014, 107).

El trabajo de María Corduras nos muestra la descripción física del gigante en términos evidentemente hiperbólicos, similares a la del cíclope Polifemo. Es claro que en los libros de caballerías se hace énfasis no solo el tamaño del gigante sino en su fealdad, en lo desordenado del cabello, casi como pelaje, y en su carácter fiero y soberbio. Estas características irán siempre juntas en la descripción hasta que se convierten en sus rasgos definitorios. No obstante, es importante resaltar que en la literatura caballeresca se dejan de lado las características de falta de civilización del cíclope homérico justamente dada su inclusión y presencia dentro del mundo civilizado del caballero. En lo que sí se hace hincapié es en el carácter pagano e idólatra del personaje, como vimos en el *Amadís de Gaula*; el gigante cree que él y sus ídolos están por encima del poder del dios cristiano, las exigencias de esos falsos dioses justifican para el monstruo, por ejemplo, el rapto y sacrificio de doncellas. Evidentemente esos pecados se ven reflejados en el aspecto del gigante: la soberbia se muestra en su tamaño desmesurado; y su paganismo y su ira, en la fealdad de su rostro y miembros. El enano y el gigante adolecen de la desproporción en tamaño con respecto al modelo, recordemos que este modelo es el cuerpo humano, el

cuerpo del caballero; para Isidoro de Sevilla estos monstruos pertenecen a una misma categoría. Pero ambos son contrarios entre sí y tienen evoluciones distintas dentro del mismo género. La oposición entre el enano y el gigante los separa radicalmente en varios niveles, lo que enriquece al género dándonos nuevas perspectivas sobre el pensamiento propio de la Edad Media española y el Renacimiento. De un lado, el enano es cobarde, pequeño y feo, pero fiel y obediente; mientras que, de otro lado, el gigante es soberbio, iracundo, desmesurado y feo, sus características físicas solo se verán alteradas en cuanto sus defectos morales se transformen en las virtudes que se les oponen. Desde este punto de vista, no pertenecen a la misma categoría de monstruosidad, porque la escala no tiene que ver con qué tan monstruoso es tal o cual individuo, sino qué tan distinto es del caballero protagonista y en qué aspectos. Es por eso que el enano merece su propio apartado antes que el gigante; los problemas que el gigante representa no son de carácter exclusivamente social, empero incluyen la dimensión espiritual y la forma como ésta se relaciona con el liderazgo político. La soberbia es un riesgo para quien es hábil en armas y tiene dominio político, como es el caso de los gigantes, el individuo olvida que es Dios el que le ha otorgado esas habilidades y su ascendencia dentro de la clase social alta. Como veremos más adelante, las mismas habilidades guerreras del héroe caballeresco y su pertenencia a la nobleza plantean un peligro constante para el personaje: lo vuelven propenso a la soberbia. Ese enfrentamiento con la propia soberbia personificada en el gigante prototípico es una constante en el género de libros de caballerías españoles y devela la naturaleza virtuosa del espíritu del héroe. Naturaleza que se opone a otros caballeros antagonistas de carácter.

Esto explica la abundancia de gigantes en los libros de caballerías del siglo XVI. La misma María Corduras hace un sondeo de la cantidad de gigantes presentes solamente en el ciclo amadisiano:

El gigante ocupa un lugar fundamental en el ciclo amadisiano. Un total de 185 de un 16% de la nómina total, cifra nada desdeñable si tenemos en cuenta, además, que la presencia femenina se reduce al 27% y solo ronda el 10% en las plumas ajenas a Feliciano de Silva, como veremos más adelante.

Si nos detenemos en cada uno de los libros que componen el ciclo amadisiano, obtendremos los siguientes datos: - *Amadís de Gaula* (1508): cuenta con veinticuatro gigantes, de los cuales veinte son varones (Albadán, Albadançor, Andaguel, Balán,⁹ Bandaguido, Basagante, Bramandil, Bravor,¹⁰ Bravor,¹¹ Cartadaque, Dandasido, Famongomadán, Gadancuriel, Galeote,¹² Gasquilán, Gavus, Lindoraque, Madanfagul y Madarque) y cuatro son hembras (Andandona, Bandaguida, Gromadaça y Madasima¹³). Estos suponen un 9,26% del total de los personajes, si bien aquí habría que considerar otros parámetros como su adscripción al Amadís primitivo o al medinés Montalvo (Avalle-Arce, 1990).¹⁴

- *Sergas de Esplandián* (1510): suman un total de quince gigantes, una jayana (Madasima) y catorce varones, de los que tan solo seis son de nueva creación de la nómina total.

- *Florisando* (1510): aparecen un total de veintiocho gigantes, tres jayanas y veinticuatro gigantes, de los cuales veintiuno son de nueva creación (Adriano, Arlote, Brigián, Brucarinda, Bruterbo, Bulbaçén, Bultrafo, Crebón, Ficarón, Gualtero, Longibel, Malabraçán, Malobato, Nazarón, Opicio, Orián, Palidón, Pavorante, Rolando, Saliandro, Satirón y Turón). Suponen un 18,54% de la nómina total.

- *Lisuarte de Grecia* (1514): cuenta con nueve gigantes, ocho varones y una hembra, de los cuales seis son de nueva creación (Almatrafa, Brutillón, Filorte, Golfón, Grifilante y Gudulfre). Suponen un 5.76% de la nómina total.

- *Lisuarte de Grecia* (1526): se registran cincuenta y cinco gigantes, cincuenta y tres varones y dos hembras, de los cuales treinta y tres son de nueva creación (Albocén, Albumazar, Almadarol, Almandrago, Arcalona, Balán, Balaín, Bragadán, Brucalán, Brutervo, Bucar, Caurón, Cutroferón, Dramirón, Drusomago, Enceleo, Filesarfo, Focias, Geolardo, Gromolías, Grovalaz, Mabulcán, Macareo, Madarque, Madrusián, Mondragor, Nabuzardo, Nitroferón, Ridolfo, Tanáis, Tersivandro, Vadaganir y Zoandro). Constituyen un 18,51% de la nómina total.

- *Amadís de Grecia* (1530): reúne a veintiún gigantes, dieciocho varones y tres féminas, de los que dieciséis son de nueva creación (Argantadel, Bravadanel, Fradalón Cíclopes, Fraudalón, Fustián, Gadalfé, Gadalféa, Leofán, Leorico, Madarán, Mascarón, Montón, Mostruofurón y Siguelos). Suponen un 10% de la nómina total.

- *Primera y Segunda Parte de Florisel de Niquea* (1532): se experimenta un descenso en el número de gigantes, pues solo aparecen catorce, todos ellos varones, de los cuales la

práctica totalidad, doce, son de nueva creación (Alastradolfo, Baldarín, Bostrolfo, Bradanel, Braforán, Breo, Brugiante Cinofal, Madafarán, Madasavil Cornelio, Mordobuseo, Sizirfán y Zambanel). Conforman un 7,48% de la nómina total.

- *Tercera Parte de Florisel de Niquea* (1535): reúne a veintinueve gigantes, veintitrés varones y seis féminas, de los cuales veinticinco son de nueva creación (Aurizán, Baralasta, Batalasa, Bazarán, Bazaranco, Bazarón, Bosdrolofo, Briangia, Bruzerbo, Bruzerbo, Bruzo Cornelio, Burdeo, Gadalesa, Gadalón, Gadalote, Galpatrafo, Galtazar, Galterio, Gandalate, Garçaraça, Gregasta, Mandroco Masfandel). Suponen un 10,78% del total.

- *Silves de la Selva* (1546): Pedro de Luján concede una menor importancia a los gigantes; hay un total de quince, todos varones, de los cuales doce son de nueva creación (Astrobando, Bracafeo, Bracino, Brusín, Dramadón, Leopando, Macredo, Mangadón, Marcafeo, Marfondo, Mandrago y Monleo). Constituyen un 8,42% de la nómina total.

- *Cuarta Parte de Florisel de Niquea* (1551): cuenta con cuarenta gigantes, treinta y siete varones y tres hembras, de los cuales treinta y cinco son de nueva creación (Alastrasorón, Badaburel, Badarán Badabul, Basdagarel, Bastandulfo, Bastrafó, Brabosor, Brandabadal, Brosón, Bruldelfo, Bultasarfo, Espantolfo, Furibundo, Gadabalassa, Galacinda, Gandafadel, Gastandulfo, Gazizazel, Grisilón, Grobodón, Lazarán, Lisnadoque, Madarón, Madasinel Cornelio, Mordaserón Cornelio, Mordofeo, Mostruón, Nastarofó, Rugión, Roquedos, Safabul, Sardapión, Serpentón y Gandagadul). Suponen el 21,85% del total. (Corduras, 2014, 109)

Con esta recopilación de datos se evidencia el papel imprescindible del personaje, no solo como uno de los motores principales de la acción, sino como la representación de la lucha constante del caballero cristiano contra la propia soberbia. El enfrentamiento con el gigante implica también, en un ámbito político, el temor a ser injusto con los súbditos. Es necesario apuntar que el gigante tiene el privilegio de ser miembro de la aristocracia dentro de un modelo feudal, pero, a la vez, representa un vicio que afecta el orden administrativo y social de la época. En el caso de Bandaguido, padre del Endriago, sus decisiones afectaron la vida humana y animal en la isla que señoreaba; en otros casos, estas decisiones llevan a las gentes del gigante a la guerra con el mundo cristiano del caballero. Este vicio puede ser eliminado bien con la muerte del gigante, lo cual hace que otro personaje (más virtuoso que su predecesor) lo reemplace en su función administrativa, o bien con la expiación de esa

soberbia y de las acciones en las que degeneró. Sin embargo, el peligro de caer en el pecado de la soberbia es tan grande que exige una depuración constante por parte del caballero.

Ahora, también la ira es una de las peculiaridades del gigante y, en parte, del monstruo híbrido. Siguiendo el estudio de las emociones que plantea Cacho Blecua (2009), el hecho de que el gigante pueda batirse en combate con el héroe radica en que el primero contiene, por un lado, la soberbia (que ya habíamos mencionado) y, por otro, la ira. Esta última tiene manifestaciones corporales distintas a la primera, pues si bien la soberbia se manifiesta en el cuerpo por su tamaño, la ira tiene una codificación en la conducta y los gestos. Esta codificación es herencia del Medioevo: la ira podía ser una virtud, como lo veremos en los caballeros de la literatura, un pecado venial o un pecado mortal, que será la ira propia de la raza gigantea. Así, el enfrentamiento bélico contrapone dos visiones distintas de la ira según las cuales la ira virtuosa del héroe estará siempre por encima de la ira mortal por los valores que acompañan a la primera y los vicios asociados a la segunda. Además “la perturbación mental (*tumor mentis*), la oportunidad, intensidad y el grado de control constituían claves para que su aplicación [violencia airada] fuera considerada como producto del necesario vigor o de una pasión viciosa.” (Cacho Blecua, 2009, 24); es decir que el uso de la violencia producto de esa ira virtuosa estaba justificado en ciertas circunstancias, todas ellas escenificadas en los distintos espacios de lucha del héroe, en contraste con las motivaciones del gigante. Éste se deja dominar por su emoción hasta tal punto que suele arrojar humo por boca y nariz y en el combate pierde el control de su propia fuerza, lo que permite al caballero hacer uso de su agilidad y pericia dominando su propia ira y sus sentidos. Ambas valoraciones las encontramos en el *Amadís de Gaula*, por

ejemplo, pues Beltenebros se enfrenta a los gigantes Famongomadán y Basagante. Beltenebros debe, como héroe caballeresco, controlar y dirigir la ira hacia su enemigo pensando siempre en los valores que defiende, “controlar la soberbia y aplicar y encauzar correctamente la ira resultaba necesario para la armonía teórica de una sociedad jerarquizada” (Cacho Blecua, 2009, 30). Es así como el caballero devuelve la armonía perdida: eliminando calculadamente al transgresor pagano reafirma los valores del cristianismo, del autocontrol propio de la educación propia de su clase; recordemos que es por esa época (comienzos del siglo XVI) en la que empieza el progresivo movimiento de los códigos medievales a las maneras cortesanas renacentistas. Por lo cual “la victoria representa la negación de estos vicios, vale decir de sus propias tendencias y al mismo tiempo la afirmación de las virtudes antagónicas” (Cacho Blecua, 2009, 30). Esta victoria y su significado son equivalentes en todo combate del caballero con un oponente concreto, sea contra otros caballeros descortesos o desmesurados, con los monstruos que nos interesan o con sabios encantadores.

Con todo, hay un aspecto que es imprescindible a la hora de evaluar a un monstruo: la presencia de la lengua, de la habilidad de comunicación. La importancia de que el gigante y el caballero compartan la misma lengua radica en que la ira incontenible podía desbordarse también por medio de las palabras, no sólo con la acción bélica, y es signo de cierto grado de humanidad y civilización. La blasfemia es la representación verbal de la ira clasificada como pecado mortal. Esta blasfemia tiene como objetivo el ataque a las instituciones que eran pilares del orden social que defiende el caballero: la monarquía y la religión. La blasfemia viene justo después de la derrota bélica en la cual el gigante no ha podido

defender sus intereses idólatras. Retomemos el ejemplo del enfrentamiento entre Amadís y Famongomadán. Una vez éste queda herido de muerte, Bagasante (hijo del gigante) busca matar al héroe e ir en ayuda del padre. Durante la contienda, el caballero y Basagante se hieren mutuamente, aunque evidentemente el gigante lleva la peor parte, hasta que finalmente Amadís da muerte al gigante con un golpe del hacha del monstruo. Famóngomadán ha visto el enfrentamiento

y cuando vio su hijo muerto, comenzó a blasfemar de Dios y de Santa María su madre,

diziendo que no le pesava de morir sino porque no había destruido sus iglesias y monesterios porque consentían que él y su fijo fuessen vencidos y muertos por un solo cavallero, que lo no esperavan ser por cierto (Rodríguez de Montalvo, 1987, cap. LV, 790).

Aunque los ídolos del gigante no lo han socorrido a él ni a su hijo, la blasfemia no va en contra de las propias deidades que no lo han ayudado, sino contra el dios cristiano; así “la blasfemia recalca la condición anticristiana del gigante y otorga una mayor coherencia al castigo” (Cacho Blecua, 2009, 34). Es decir que el héroe, al matar al gigante, ha hecho justicia ante el orden jerárquico social y ante el orden divino; ha usado bien su ira y ha defendido la armonía social y espiritual, al tiempo que ha purgado de sí mismo la posible falta de humildad y temor tanto hacia su rey como ante Dios. En ese sentido, el gigante es un anti-modelo del héroe en tanto que, al atacar los pilares de la sociedad, acomete a su vez el estado armónico establecido con el objetivo de producir caos; es el recordatorio constante del peligro de creerse más que los agentes de poder social y divino por cuenta de la propia habilidad. Estas descripciones físicas y morales del gigante serán el patrón a seguir en los libros de caballerías posteriores. Cabe decir que al gigante muchas veces se le

compara con el diablo por su fiereza, pero tampoco podemos olvidar que el Diablo cristiano es un ángel caído por culpa de su soberbia.

Dicho esto, nos adentraremos en el análisis del enfrentamiento concreto entre el gigante y el caballero protagonista. José Julio Martín Romero nos ofrece un estudio sobre la naturaleza del enfrentamiento entre el héroe caballeresco y el gigante (2005), en el que analiza los tópicos presentes en el enfrentamiento entre el caballero y este monstruo de aspecto humano, el significado de tal enfrentamiento y cómo varían los tópicos hasta recalcar cada vez más la virtud cristiana del héroe. Todo monstruo presente en los libros de caballerías españoles del siglo XVI que tenga la categoría de enemigo del héroe tiene en la lucha una dimensión simbólica tan rica como la de su origen y como la de su descripción física. Al estudiar los combates en algunos libros de caballerías¹⁸, Martín Romero constata una serie de patrones tanto en la actitud del gigante como en la fuerza y estrategia del caballero a la hora de enfrentarlo. El tamaño y la fuerza del gigante exigen del héroe caballeresco no solo fuerza, sino agilidad para evitar los embates del otro y astucia al momento de atacar. Los golpes iniciales del gigante, normalmente fallidos, dan cuenta de la fortaleza del monstruo: “Un tremendo golpe fallido —a veces dado a dos manos, lo que implica que se utiliza toda la fuerza de la que se es capaz—, golpe que al dar en el suelo muestra su potencia ya que, a) lo destroza, b) destroza la propia arma o c) consigue que el arma se clave en el suelo” (Martín, 2005, 1109); pero, a la vez, dan cuenta de su torpeza y su falta de ingenio para cambiar de táctica. La gran cantidad de golpes fallidos y el acoso

¹⁸ Martín Romero se aproxima al *Amadís de Gaula* (1508), las *Sergas de Esplandián* (1521), el *Florisando* (1510), el *Palmerín de Olivia* (1511), el *Primaleón* (1512), el *Floriseo* (1516), el *Clarián de Landanis* (1518), *Claribalte* (1519), el *Lisuarte de Grecia* (1525) y el *Floramante de Colonia* (1550).

constante del caballero, materializado en golpes de espada y cambios de posición rápidos, agotan al gigante y “a los gigantes se les derrota en numerosas ocasiones gracias a una gran herida que deja inservible o cercena uno de sus miembros” (Martín, 2005, 1114). Al final del combate el caballero puede darle la oportunidad al gigante de rendirse y unirse a la religión cristiana o puede decapitarlo sin rodeos; en cualquiera de los casos la potencia destructora y caótica del gigante se ve anulada. En el primer caso, se ha podido ver cómo se puede disipar el carácter monstruoso del gigante. Aunque sobre esto no podemos estar seguros de que no haya sido un olvido del autor, también ocurre en el caso de las gigantas, como Madasima¹⁹, que por su belleza y discreción pierden esa categoría de monstruo.

Como mencionamos anteriormente, el gigante tiene un significado concreto en el género caballeresco. Así mismo, su vencimiento por parte del héroe juega un rol fundamental en el universo narrativo de los libros de caballerías. Pero es gracias a qué tanto privilegia el autor el combate contra éste que sabremos lo que se quiere resaltar del caballero respectivo. Entre mayor importancia y detalles tenga la narración del enfrentamiento, mayor será también la fe del caballero cristiano: en el *Florisando*, por ejemplo, se menciona más la efectividad de los golpes del gigante para resaltar la perseverancia y la fe del héroe (*Florisando*, cap. 80, fol. 88r); mientras que en el *Florindo*, Floriseo se enfrenta a un gigante descendiente del Goliat bíblico, que huye ante la aparición de una cruz que tiene la oración “con este signo vencerás” en latín. (*Florindo*, III, cap. I, 227). Hemos hecho un balance en la tabla que está

¹⁹ En un principio, Madasima, hija del gigante Famongomadán y giganta ella misma, es entregada como rehén en la batalla de entre Amadís y Ardán el Soberbio en el capítulo LXI del *Amadís de Gaula*. Conforme la historia avanza, su belleza y buen juicio le granjean la aceptación de los miembros de la corte, el matrimonio con Galvanes (un caballero de la corte de Lisuarte) y las tierras del Lago Ferviente. Todo ello independientemente de su naturaleza gigantea, que entonces se limita a su ascendencia.

a continuación de la cantidad de veces que se mencionan las palabras *gigante*, *giganta*, *gigantes*, *jayán* (otra de las voces con las que se hace referencia a este personaje y que significa persona muy fuerte y de gran estatura), *jayana* y *jayanes* en veinte libros de caballerías que entran en el rango temporal que nos interesa. Las fechas de publicación de los libros abarcan desde el arquetípico *Amadís de Gaula* (1508) hasta el *Silves de la Selva* (1549), es decir, un rango de tiempo de cuarenta y uno años que testimonia el éxito, excepcional para la época, de un género editorial que permaneció vigente más del doble de ese tiempo, incluso después de la publicación de la segunda parte del *Quijote*²⁰.

Libro de caballerías	Número de menciones de las palabras gigante, giganta, gigantes, jayán, jayana, jayanes
<i>Amadís de Gaula</i> (1508)	361
<i>Sergas de Esplandián</i> (1510)	689
<i>Florestán</i> (1510)	689
<i>Primaleón</i> (1512)	224
<i>Floriseo</i> (1516)	173
<i>Claribalte</i> (1519)	20
<i>Lepolemo</i> (1521)	356
<i>Segundo libro del Clarián de Landanis de Maestre Álvaro</i> (1522)	667
<i>Reinaldos de Montalbán</i> (1523)	181
<i>Tercera parte del Floriseo</i> (1524)	327
<i>Lisuarte de Grecia</i> de Feliciano de Silva (1525)	247

²⁰ Este rango temporal responde a los textos que se encuentran en el *Corpus of Hispanic Chivalric Romances*, proyecto que contiene las transcripciones digitales de estos y otros libros de caballerías. *Corpus of Hispanic Chivalric*, disponible en <https://textred.spanport.lss.wisc.edu/chivalric/about%20spanish.html> (última fecha de consulta: agosto 12 de 2020)

<i>Palmerín de Oliva</i> (1525)	82
<i>Lisuarte de Grecia</i> de Juan Díaz (1526)	842
<i>Polindo</i> (1526)	297
<i>Guarino Mesquino</i> (1527)	82
<i>Libro primero del Clarián de Landanis</i> de Gabriel Velázquez de Castillo (1527)	158
<i>Florindo</i> (1530)	103
<i>Belianís de Grecia</i> (1547)	339
<i>Primera parte del Palmerín de Inglaterra</i> (1547)	213
<i>Silves de la Selva</i> (1549)	391 ²¹

Esta tabla evidencia unas cifras con las que se puede comparar la importancia del gigante en términos cuantitativos entre continuaciones de diferentes autores, como el *Lisuarte de Grecia* de Feliciano de Silva (1525) y el *Lisuarte de Grecia* de Juan Díaz (1526) que distan un año y quinientos noventa y cinco menciones de gigantes, cifra nada despreciable. La razón de que esta diferencia sea significativa es que Juan Díaz vuelve a darle el

²¹ Estos datos los tomamos de las transcripciones que ofrece el portal así como de sus índices alfabéticos con frecuencia de aparición de palabras. De esta manera, identificamos las palabras a buscar tanto en el texto transcrito como en el índice correspondiente a cada libro de caballerías.



Gráfica 1. Relación entre la cantidad de menciones con los años de publicación (elaboración propia)

protagonismo a la idea de que el caballero cristiano debe enfrentarse al vicio de la soberbia, que es lo que precisamente simboliza el gigante, mientras que Feliciano de Silva opta por diversificar las aventuras escogiendo una mayor variedad de situaciones para sus dos personajes principales. También veremos la alarmante inopia de gigantes en el *Claribalte* (1519) sin poder justificar esa ausencia más que porque el autor puso el eje de la virtud de su caballero lejos de la humildad ante Dios.

En la Gráfica 1, relacionamos las cifras con los años de publicación de estas obras. Esto nos permite llegar a ciertas conclusiones sobre el papel del gigante en estos libros de caballerías y la magnitud de su presencia a través de los años. En el eje vertical se señala la cantidad de menciones de las palabras que ya vimos en la tabla y en el eje horizontal están los años de publicación de los títulos cuya información ya expusimos. Para saber a qué título en

particular nos referimos, solo hay que volver a la tabla y buscar el año de publicación y el orden de los títulos en la tabla para los que fueron publicados en el mismo año. No olvidemos, no obstante, que el relieve de este tipo de monstruo surge de la conjunción entre la cantidad de menciones y la minuciosidad de la descripción del enfrentamiento de la criatura con el caballero, porque es el caballero justamente el centro de toda la narrativa del género. Como se muestra en la Gráfica 1, en términos cronológicos no existe una dependencia directa entre la cantidad de gigantes y una tendencia ni a hacerse más reiterativos o más escasos. Pese a esto, es importante apuntar que algunos eventos históricos que coinciden, justamente, con las fechas de publicación de los libros en los que se pueden rastrear los picos de presencia de gigantes. En el año de 1510, por ejemplo, Fernando II el Católico convoca a las Cortes de Monzón para financiar el dominio sobre el norte de África, en particular las ciudades en Argelia y Libia, para reafirmar el dominio de la corona sobre Barcelona y para garantizar la libre expresión de la fe de los moros de Valencia. El desplome de la presencia del gigante en el *Claribalte* de 1519 coincide con las Cortes de Barcelona convocadas por el emperador Carlos I y en las que se revisaron los puntos que no se estaban cumpliendo de las Cortes de Monzón, se reafirmó la intención de comerciar con las ciudades del norte de África, ahora en poder de los turcos, así como los beneficios de los vasallos de la corona en temas comerciales. El segundo pico de presencia de estos seres monstruosos corresponde a una época tempestuosa para el reinado de Carlos I: la Batalla de Bicocha, que terminó con la victoria de Carlos I en el marco de la Guerra de los Cuatro Años contra el rey de Francia y la República de Venecia; la Batalla de San Marcial contra Federico II de Navarra, contra la intención de éste de recuperar el Reino de

Navarra del dominio español; además, durante este año también se puso fin a la rebelión de Comunidades de Castilla contra el mismo Carlos I, rebelión que termina con el Perdón de Todos los Santos por parte de Carlos I a los rebeldes (la rebelión de Mallorca y Valencia aún durarían un año más). Un nuevo valle en la gráfica corresponde a 1527, año de relativa estabilidad política, más centrada en las nuevas fundaciones en las colonias del Río de la Plata, y centrada en la discusión sobre la llegada del erasmismo a España y el conflicto teológico que éste supone para los teólogos e inquisidores. El número de menciones vuelve a estabilizarse en correspondencia con los primeros signos de rebelión en las colonias españolas. Cuando vemos juntos los devenires políticos de la historia de España con los pronunciados picos y valles de nuestra gráfica, podríamos llegar a una conclusión tentativa, especulativa, que pareciera sugerir que la presencia del gigante es un llamado a la nobleza española al retorno a un orden original con los pilares de la civilización que tienen su enemigo en este monstruo en particular, infiel y pagano por naturaleza. En ese sentido, la caracterización del gigante como enemigo en la narrativa caballeresca no está alejada de los intentos de control religioso e ideológico surgidos en la España del siglo XVI.

De otra parte, y de nuevo a propósito de la genealogía del Endriago, que como ya he mencionado líneas atrás, es hijo de gigante, es necesario anotar que, al carácter soberbio propio del gigante, su padre, se suma la belleza de Bandaguida, madre del monstruo. Se trata de una belleza que degenera en vanidad. En oposición a Oriana, la amada de Amadís, la conciencia de Bandaguida de su propia belleza la lleva a seducir sin temor alguno a su propio padre y a matar a su madre, la giganta virtuosa. La belleza entonces no representa la virtud, como en el caso de Oriana, porque se ha viciado con la naturaleza soberbia y

temeraria de Bandaguida. Es en la narración del maestro Elisabad en la que se describe a la giganta y su caracterización negativa desde el punto de vista moral:

En esta dueña ovo Bandaguido una fija que, después que en talle de donzella fue llegada, tanto la natura la ornó y acreçentó en hermosura, que en gran parte del mundo otra mujer de su grandeza ni sangre que su igual fuesse no se podía hallar. Mas como la gran hermosura sea luego junta con la vanagloria, y la vanagloria con el pecado, viéndose esta donzella tan graciosa y loçana, y tan apuesta y digna de ser amada de todos, y ninguno, por la braveza del padre, no la osara emprender, tomó por remedio postrimero amar de amor feo y muy desleal a su padre (Rodríguez de Montalvo, 1988, cap. LXXIII, 1131).

Los vicios de Bandaguido y de su hija sobrepasan incluso los de los otros gigantes previamente vencidos por el héroe caballeresco. No contenta con los vicios y pecados ya cometidos, la pareja procura concebir a la criatura más poderosa y fuerte que los tres ídolos anteriormente mencionados habían prometido a Bandaguido. Este gigante confía en que ese hijo concebido con su hija le dará dominio sobre los cristianos que buscaban erradicar el paganismo y sus prácticas impías. Unidas a las características heredadas de la depravación de sus progenitores, los ídolos le otorgan parte de las suyas propias al Endriago: el ídolo con forma de hombre le da el albedrío, rasgo nada despreciable pues es un atributo humano en un monstruo que poco o nada tiene de humano; el de figura de león, la fiereza con la que se conduce tanto con seres humanos como con los animales salvajes y agresivos; el de forma de grifo, las alas y las garras con las que ataca. Conforme con esto, el monstruo que deberá enfrentar Amadís de Gaula:

Tenía el cuerpo y el rostro cubierto de pelo, y encima había conchas sobrepuestas unas sobre otras tan fuertes, que ninguna arma las podía passar, y las piernas y pies eran muy gruesos y rezios. Y encima de los ombros había alas tan grandes que fasta los pies le cubrían, y no de péndolas, mas de un cuero negro como la pez, luziente, velloso, tan fuerte que ninguna arma las podía empecer, con las cuales se cubría como lo fiziesse un hombre con un escudo. Y debaxo dellas le salían braços muy fuertes assí como de león, todos cubiertos de conchas más menudas que las del cuerpo, y las manos había de fechora de águila con cinco dedos, y las uñas tan fuertes y tan grandes, que en el mundo podía ser cosa

tan fuerte que entre ellas entrasse que luego no fuesse desfecha. Dientes tenía dos en cada una de las quixadas, tan fuertes y tan largos, que de la boca un codo le salían, y los ojos, grandes y redondos, muy bermejós como brasas, assí que de muy lueñe, siendo de noche, eran vistos y todas las gentes huían de él. Saltava y corría tan ligero, que no había venado que por pies se le pudiesse escapar; comía y bevía pocas vezes, y algunos tiempos, ningunas, que no sentía en ello pena ninguna. Toda su holgança era matar hombres y las otras animalias bivas, y quando fallava leones y ossos que algo se le defendían, tornava muy sañudo, y echava por sus narizes un humo tan spantable, que semejava llamas de huego, y dava unas bozes roncás espantosas de oír; assí que todas las cosas bivas huían ant'él como ante la muerte. Olía tan mal, que no había cosa que no emponçoñasse; era tan espantoso quando sacudía las conchas unas con otras y hazía cruxir los dientes y las alas, que no pareçía sino que la tierra fazía estremecer. Tal es esta animalia Endriago llamado como vos digo- dixo el maestro Elisabad-. Y ahún más vos digo, que la fuerça tan grande del pecado del gigante y de su fija causó que en él entrasse el enemigo malo, que mucho en su fuerça y cruexa acreçienta. (Rodríguez de Montalvo, 1988, III, cap. LXXIII, 1134)

De esta cita podemos deducir que la monstruosidad del Endriago va más allá de las características que tanto los ídolos y los padres del monstruo le han otorgado; todo lo que emana del Endriago es ponzoñoso y conforme se describe físicamente a este monstruo, se aclara cómo mediante los rasgos de algunos animales (las manos de águila, las alas como de murciélago) se conforma progresivamente una imagen del todo extraña y terrible. Esta imagen coincide con el apelativo de Diablo que usa el maestro Elisabad. Los ojos grandes y rojos que hacen que las personas huyan en la noche porque ven su roja fosforescencia, distancian a la criatura del género humano o animal conocido. La ira de este monstruo, como en muchos de los gigantes, se manifiesta en el humo que arroja por las narices que es un tópico que hemos mencionado antes; sin embargo, la ira del Endriago viene de la frustración cuando su presa (Amadís, en este caso) se le escapa, no del diálogo recriminatorio con el caballero, lo que separa aún más al monstruo de la humanidad, aunque sea de una humanidad prodigiosa. Lo que separa a este monstruo de los animales es justamente que los supera a todos en velocidad, en fuerza, en fiereza, toxicidad y resistencia; lo animal puede ser dominado por el hombre bajo la tutela del Dios creador; lo demoníaco,

en cambio, solo puede ser vencido por un hombre elegido. Este es sin duda el caso. Como plantea Martín Romero (2010), el enfrentamiento contra el Endriago es el punto más alto en la trama y en el camino de Amadís en su consagración como el mejor caballero del mundo, y aunque resulta herido, finalmente sale victorioso del enfrentamiento con un representante del diablo; además ha probado su valía frente a sus compañeros y frente al mundo tanto natural como el civilizado. Amadís es el mejor caballero del mundo, sin duda, ya que ha devuelto la armonía a la naturaleza cuando la representación del caos, la concreción del pecado, la habitaba. Su combate con el monstruo da cuenta del valor y de la fe del caballero en Dios, su confianza en el poder de la espada y su convencimiento de que es preferible morir a la deshonra de huir por miedo al combate. Amadís no puede, ciertamente, eludir su destino.

Es importante notar que el único testigo del combate brutal del héroe con el monstruo es Gandalín, el hermano de crianza y fiel escudero del protagonista. La presencia del escudero sirve al caballero para dar cuenta del hecho y pedir ayuda para sí si lo ve en riesgo de muerte. Previamente, Amadís ha demostrado su habilidad estratégica al apartar a Gandalín y a los caballos del campo de batalla para evitarles daño alguno y, durante el enfrentamiento, al apuntarle al monstruo al ojo con su lanza. No obstante, esta demostración de inteligencia, el narrador hace énfasis en el papel que tiene Dios en la lucha, pues Amadís se ha encomendado a él y a Oriana. Dios ha dirigido la lanza del héroe hacia el ojo del Endriago y, finalmente, guía su espada a través de la nariz del monstruo hasta el cerebro. En un último intento de la bestia de aniquilar al caballero, aquel se abraza a éste y con sus terribles uñas le destroza sus armas hasta que le atraviesa la carne; cuando Amadís

logra desembarazarse del monstruo, lo remata y el diablo sale con estruendo de la boca del Endriago. Amadís, el caballero cristiano derrota con la ayuda de Dios al diablo mismo. Aun así, no debemos olvidar que el héroe es un ser humano y que ha quedado gravemente herido por las uñas del Endriago. Solo las buenas artes del maestro Elisabad, concretamente sus conocimientos en medicina y la mucha fe con que lo encomienda a Dios, pueden salvar a Amadís de la muerte.

No puede olvidarse que tanto la descripción del Endriago que citamos anteriormente como el enfrentamiento con Amadís se convierten en el modelo del combate contra el monstruo híbrido, que se incorporará como episodio esencial en la trayectoria vital del héroe. Solo unos pocos de los monstruos híbridos descritos en el género caballeresco que se separan de este modelo lo harán bajo exigencias narrativas distintas. Estas disparidades tendrán orígenes diversos, desde pertenecer a otros ciclos caballerescos hasta evidenciar cambios en la mentalidad de autores y lectores. El Endriago, el Gran Patagón y Bufalón (entre otros monstruos híbridos que no incluimos en este trabajo, como el Fauno del *Espejo de Príncipes y Caballeros* de 1555) tienen un origen que une lo simbólico moral con lo biológico: los monstruos son producto de ayuntamiento, son concebidos y paridos como cualquier mamífero; sin embargo, la gravedad de los pecados de los progenitores se ve también reflejada en la concepción. De esta manera, la naturaleza física y simbólica de los padres se une, se condensa en un gran símbolo que tiene la capacidad de existir físicamente y afectar el mundo. El caso del Endriago incluye, además, la muerte de sus padres disolutos en castigo por todos los pecados que cometieron, un aspecto que no suele repetirse en los otros monstruos que analizaremos en este trabajo.

2.3 Naturaleza y encantamientos

En otros libros de caballerías la realidad de los monstruos híbridos está condicionada por el encantamiento del que cada monstruo hace parte. En este sentido, no puede olvidarse que en el universo narrativo de la literatura caballeresca, acorde con la concepción del mundo de la Edad Media, los límites entre mito y realidad no están definidos en su totalidad y por ello, como ha apuntado Mario Vargas Llosa, se vertebran en un concepto de realidad más ancho y complejo, en el que se reúne “lo real objetivo y lo real imaginario en una indivisible totalidad en la que conviven sin discriminación y sin fronteras, hombres de carne y hueso y seres de la fantasía y del sueño” (1980, 316).

Conforme avanza el siglo XVI el aspecto biológico del monstruo pierde importancia, así como su descripción física y, por ende, la descripción de la batalla con el héroe caballeresco. El hecho de simplificar el origen del monstruo implica un desplazamiento de la representación del Mal supremo; el monstruo y el artífice del encantamiento son ambos representantes del Mal y el caballero ya no se ve confrontado con la figura del Mal supremo (pues ésta es más bien ilusoria) sino con su propio miedo. Los vicios de la soberbia, la vanidad, la impiedad, la ira desmesurada y las ansias de poder, incluso la lujuria, son todos vencidos por el caballero, en un primer momento, en la lucha cuerpo a cuerpo con el monstruo: físicamente se domina al monstruo dándole bien la muerte o bien la vida como animal domesticado. Espiritualmente, el héroe, llámese Amadís, Primaleón u Olivante, ha purgado de su alma cada uno de esos vicios y se hace digno de presentarse a sí mismo como una autoridad, un modelo entre los suyos porque, con ayuda de Dios, ha enfrentado y vencido aquello a lo que ningún otro le ha hecho frente o sobrevivido. En cambio, la

dimensión espiritual en los enfrentamientos con monstruos producidos por encantamientos y arte de magia o que tienen a encantadores involucrados en la acción no es tan profunda; en ellos el temor que generan es su arma más poderosa contra el caballero. Lo que vence el caballero en estos casos es el miedo mismo y lo que el encantador representa: un poder sobre la naturaleza ilegítimo en su intención de engañar y dañar a otros, a la comunidad en la que está inserto.

En este traslado, el balance del significado entre el monstruo y el encantador conlleva un cambio, a su vez, en el modelo de caballero. El monstruo en los libros de caballerías funciona en contraste con el héroe quien elimina de sí mismo los vicios que el primero representa. Si el monstruo empieza a representar el miedo y el uso indebido del poder otorgado por Dios sobre la naturaleza, el héroe caballeresco entonces se convierte en el representante de la valentía y del control de sus propios impulsos naturales. Se destaca más el comportamiento individual del caballero, especialmente con respecto a las cortes, aunque permanecen en un segundo plano sus virtudes sociales y espirituales. Otra de las consecuencias de estos monstruos de encantamiento es que la discusión sobre la presencia o ausencia de alma en los monstruos híbridos pierde sentido, porque ningún ser humano puede otorgarle un alma a su criatura, solo Dios. Sin embargo, la lengua como “testimonio de entendimiento, de razón” (Kappler, 1986, 252) sí genera dudas y temor en los demás personajes cuando el ser monstruoso la comparte y la usa como sucede en el *Cirongilio de Tracia*: el que el monstruo hable, no da cuenta de su posible humanidad, sino de lo maravilloso de la aventura que ha emprendido el caballero.

Y, dando una boz que pareció atronar todo aquel lugar, no tardó mucho que no vino en su acorro un vestiglo mayor que el mayor jayán del mundo, de muy feroz y desemejada catadura, y la manera suya era ésta: tenía primeramente las piernas de cavallo hasta la rodilla, y de la rodilla hasta la ingle de león; el pecho y lo demás del cuerpo hasta la cabeça, de hombre; los braços y manos, de osso; la cabeça y cara, de elefante, y cuatro colmillos de la boca le salían tan grandes como una vara de medir cada uno, y gruesos sobremuera; las orejas tenía tan grandes que le caían sobre los hombros, y de la frente le salían dos cuernos muy agudos y derechos para adelante; los ojos, tan ardientes que lançavan lumbre de sí como dos grandes antorchas, y en la una mano traía un alfange muy descomunal y en la otra un escudo de fuerte hueso que desde la cabeça a los pies le cubría. Y esgrimiendo él muy fuertemente e rugiendo un colmillo con otro, dixo contra don Cirongilio con una boz que conformava con su hechura:

—Por cierto, atrevido cavallero, bien eres digno de grave pena, pues entraste en nuestra morada contra voluntad de los que en ella son; e yo juro por aquel a cuyo mandado estoy que si una cosa no hazes que yo te diré con estos duros dientes desharé tus carnes, aviendo por fuerça de ti aquello que esta dama dessea. (Vargas, 2000, Libro II, cap. XXXV, 242-243)

La voz del monstruo coincide con su aspecto terrible, emite, además una amenaza al caballero que ha entrado en el territorio encantado de la Tremenda Roca. Los elementos extraordinarios de la locación del encantamiento, una peña/isla; de la llegada del héroe y de su amigo y compañero de aventuras Alcís, en una barca encantada; del hecho que solo Cirongilio pudiera bajar por las escaleras en el centro de la peña; la aparición de las más variadas criaturas antes y después del monstruo descrito antes hacen que sea evidente el carácter mágico y artificioso del episodio. En contraposición con este caso, Bufalón, monstruo del *Olivante de Laura* parece tener cierto grado de entendimiento, probablemente heredado de su madre humana, una mujer virtuosa, que le hace comprender la superioridad física de Olivante, el caballero protagonista, y lo lleva a acudir a la dama como intermediaria. El entendimiento de Bufalón le permite entrar en la vida social de Constantinopla como un ser domesticado, en un hecho que demuestra la incorporación de lo ajeno, lo extraño, lo otro, al mundo armónico de la corte. Este cambio gradual en la presentación del monstruo y de su capacidad comunicativa o de entendimiento denota que

la preocupación de los autores caballerescos y de sus lectores por la posibilidad de que los monstruos y los animales tengan alma ha pasado a un segundo plano. Ahondaremos más en este tema más adelante.

El sistema de espejos propio de la Edad Media consiste en que en muchos niveles se encuentran manifestaciones del orden cósmico: por ejemplo, en la constitución del cuerpo o en la geografía del mundo. En el primer caso, la belleza y la armonía del cuerpo humano exhibe la perfección de Dios y de su obra. En el segundo caso, la distribución de los habitantes del mundo que plantean, por ejemplo, los libros de viajes dan cuenta del cierto gobierno del universo por parte del Dios cristiano. Esta idea medieval es reelaborada en los libros de caballerías del siglo XVI. En ese sentido, el texto se vuelve el microcosmos que “refleja” el macrocosmos en todos sus elementos, de allí la importancia que resaltábamos de la presencia del enano y del gigante; pues cada uno representa un aspecto concreto de la existencia. Pero es una representación de un ideal, del “deber ser” que toma distintas formas en cada uno de los distintos libros de caballerías. Esta variedad de formas tiene lugar incluso dentro de los mismos ciclos. El modelo de caballero resalta en rivalidad con otros caballeros menos virtuosos y con los diferentes monstruos. En el caso de estos últimos la idea de siempre intentar justificar su existencia, ya sea con procesos biológicos o con encantamientos, distancia a la tradición española caballeresca de la tradición medieval (así como vimos que se distanciaba de la misma en la exposición del personaje del enano) que desecha la generación del monstruo como misterio exclusivo de Dios.

Ambrose Paré, cirujano francés que vivió entre 1510 y 1590, hizo un recuento y estudio sobre monstruos y prodigios que buscaba determinar las características y las causas de tales

fenómenos. Este texto, *Monstruos y prodigios* publicado originalmente en 1575²², ilustrado con xilografías de los seres que estudia, dan buena cuenta de lo que implicaba para las personas de la época el concepto de monstruo. La unión de lo científico con lo imaginario encuentra en este texto su punto álgido; en él se codean las criaturas ejemplo de la cólera de Dios y “ejemplos de los monstruos que se han producido resulta de enfermedades accidentales”. Esta articulación entre la búsqueda de conocimiento comprobable del mundo y un imaginario popular muy arraigado da forma a un pensamiento algo distinto al puramente medieval, que se decanta en los libros de caballerías del siglo XVI en España de formas muy particulares. Por ejemplo, el enano y el caballero deforme llamado Giber (del *Primaleón*) entran en la categoría de seres deformes cuya apariencia tiene un referente en el mundo natural y puede explicarse por el padecimiento de alguna enfermedad, pero, a la vez, comparten el escenario con monstruos híbridos (el Gran Patagón), salvajes y dragones que no cuentan con ningún referente de este tipo. La razón es que todos ellos tienen un rol que destaca de diversas maneras el perfil del caballero, independientemente de sus referentes en el mundo real. Más importante, es un nivel de realidad conceptual, que, sin embargo, en ocasiones trasciende lo literario y permite dar sentido al Nuevo Mundo y a sus habitantes. Solo a partir de lo anterior se puede entender la discusión entre fray Bartolomé de las Casas y Juan Ginés de Sepúlveda sobre la existencia del alma del indígena americano en la Junta de Valladolid entre 1550 y 1551. Esta discusión está anclada en la idea de salvaje que imperaba desde la Alta Edad Media y a la que haremos referencia cuando hablemos del

²² Paré, Ambrose. *Monstruos y prodigios*. Madrid: Ediciones Siruela, 1987.

Gran Patagón. El imaginario que se proyecta en América es heredero de éste a través de los libros de caballerías y condiciona la índole de las relaciones entre europeos y americanos.

2.4 El Gran Patagón y el salvaje

Ahora bien, en el caso del *Primaleón* llama la atención la abundancia de personajes humanos que sirven de contrapunto al protagonista. Separándose del caballero prototípico que es Amadís de Gaula e incluso de Palmerín de Oliva, su antecesor en el ciclo de los *Palmerines*, Primaleón no hace un viaje de descubrimiento de su propia identidad; abiertamente se nos presenta el reto que tiene de sentirse digno hijo de su heroico padre, Palmerín. En esta búsqueda, el protagonista tiene como referencias constantes a su medio hermano Polendos, cuyo único defecto es provenir de tierras moras, y a don Duardos, su

futuro cuñado. En este libro, entonces, el caballero debe probarse como hijo meritorio de Palmerín y hermano honorable de Polendos, quien ya ha ganado fama cuando Primaleón es armado caballero. Tanto los enfrentamientos con otros caballeros como sus ejemplares padre y hermano exigen a Primaleón un proceso ya no



Fig. 10. Bestiario de Oxford. *Manuscrito Ashmole* (1511)
de la Biblioteca Bodleian

de reconocimiento sino de perfeccionamiento moral y espiritual. No es gratuito que el caballero tenga la palabra “león” incluida en su nombre ni que recurrentemente el narrador se refiera a los tres caballeros mencionados como “tan fiero como un león” a lo largo de sus

aventuras; el león suele tener una asociación positiva en este siglo y desde las representaciones románicas del siglo XII, representa a Cristo en fuerza, valor y dignidad (Fig. 10).

Según el Bestiario de Aberdeen escrito en el siglo XII (*The Aberdeen Bestiary Project* (Aberdeen University, 1996), fol. 7r²³), el león tiene tres características que lo convierten en un símbolo de Cristo. La primera es que suele vagar en soledad por las montañas y cuando se siente perseguido borra su propio rastro con su cola, así como Cristo “escondió los rastros de su amor en el cielo hasta que, enviado por su padre, descendió al vientre de la Virgen María y redimió a la humanidad, que se había perdido” (ibid.). La segunda asociación que tiene con Jesucristo es que, cuando el animal duerme, mantiene los ojos abiertos como si estuviera despierto; el sueño, en este caso es la muerte corporal de Cristo la que es una apariencia, mientras que su naturaleza divina permaneció despierta. Finalmente, la tercera característica del león es que, cuando la leona da a luz, los cachorros nacen muertos y es la respiración del león macho (padre de las crías) la que les infunde vida a los tres días de nacidos; en el caso de la relación con Cristo, es el Padre Todopoderoso el que resucita a su hijo a los tres días de haber sido crucificado. En ese orden de ideas, esta conjunción entre el Salvador y el león medieval crea una imagen positiva del animal. Sin embargo, existe también una acepción negativa del león en los bestiarios: el león como la bestia que disfruta de una libertad natural y que sigue sus deseos. Particularmente en el *Primaleón* esta noción ambivalente del león se verá explotada por el narrador: en el nombre

²³ Esta información responde a los textos que se encuentran en el *The Aberdeen Bestiary- MS24*, proyecto que contiene la digitalización y las transcripciones de este bestiario. Disponible en <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/about.php> (última fecha de consulta: mayo 18 de 2020)

del héroe protagonista, en la domesticación del león de Gridonia (la enamorada de Primaleón) y en la recurrente mención de la fiereza del león como característica de los tres caballeros principales de este texto.

Con el objetivo narrativo de mostrar el viaje de perfeccionamiento de Primaleón a partir de la comparación, del contrapunto con Polendos y Don Duardos, se enfrenta el héroe protagonista a distintos monstruos aunque no a todos los vence como sería propio del protagonista de un libro de caballerías. No obstante, es el combate y derrota de una criatura monstruosa, el Gran



Fig. 11. Panotio, *La crónica universal Nüremberg* de Hartmann Schedell (1493), fol. 12r

Patagón lo que le otorga a Primaleón la gloria por encima de Polendos y de don Duardos. En el capítulo CXXXIII, Primaleón, Torques (caballero amigo y compañero de aventuras del protagonista) y sus marineros, arriban a una isla habitada y dominada por seres humanos. El señor de la isla llamado Palantín los recibe con gran gozo y, ante el pedido de Primaleón, le explica la situación en la que se halla la isla:

—Mi buen señor— dixo Palantín—, la mayor población que en ella tiene es en la costa de la mar; y a una parte d'esta isla ay muy grandes montañas y, de poco a esta parte, moran en ellas una gente muy apartada de todas las otras que ay en ella, porque biven así como animales y son muy bravos y esquivos y comen carne cruda de lo que caçan por las montañas. Y son así como salvajes que no traen sino vestiduras de pieles de las animalias que matan y son tan desemejados, que es cosa maravillosa de ver. Mas todo es nada con un hombre que agora ay entr'ellos que se llama Patagón. Y este Patagón dizen que lo engendró un animal que hay en aquellas montañas, qu'es el más desemejado que ay en el mundo, salvo que tiene mucho entendimiento y es muy amigo de las mugeres. Y dizen que ovo que aver con una de

aquellas patagonas, que así las llamamos nosotros por salvajes, y que aquel animal engendró en ella aquel fijo; yesto tiénelo por muy cierto según salió desemejado, que tiene la cabeça como de can y las orejas tan grandes que le llegan fasta los hombros, y los dientes muy agudos y grandes que le salen fuera de la boca retuertos, y los pies de manera de ciervo y corre tan ligero que no ay quien lo pueda alcançar. Y algunos que lo han visto dizen d'él maravillas. Y él anda de contino por los montes caçando y trae dos leones de trailla con que faze sus caças y trae un arco en sus manos con saetas con que fiere. Y desde este Patagón se crió en aquellas montañas, faze mucho daño que sale a lo llano y no falla hombre de acá de los nuestros que no mata, por manera que los hombres no son seguros y por aquella parte dexan de fazer sus lavores por él; y algunas vezes nos avemos juntado por lo matar y tanto avemos fecho como nada, antes él nos á fecho gran daño. Y trae un cuerno a su cuello y tañiéndolo vienen muchos de aquellos patagones a le ayudar y fazen gran daño que no temen sus vidas, por manera que así lo avemos dexado fasta que Dios, que es poderoso, lo quite del mundo, que mucho nos sería menester la su muerte (*Primaleón*, 1998, cap. CXXXIII, 322).

Esta cita contiene muchos de los elementos que nos interesan. En primer lugar, la historia del gran Patagón es contada al caballero en forma similar a como Amadís es informado sobre la historia del Endriago. A diferencia de lo que ha sido contado en la refundición de Rodríguez de Montalvo, la convivencia con el gran Patagón es posible en tanto las personas se mantengan a cierta distancia del territorio que éste habita, su cuerpo no es venenoso para



Fig. 12 *La crónica universal Nüremberg* de Hartmann Schedell (1493), fol. 12r

los demás y el propio Palantín lo ha visto y ha intentado cazarlo. La naturaleza del gran Patagón es distinta de la del Endriago, lo que le permite que el enfrentamiento y su desenlace sean también muy diferentes. Tanto en el origen de este monstruo como en sus características físicas encontramos referencias al imaginario medieval. En primer lugar se hace referencia a un monstruo muy conocido,

al que mencionamos en el capítulo anterior: el cinocéfalo (Fig. 12). El gran Patagón *tiene la*

cabeça como de can y no posee un lenguaje articulado, aunque solo con el sonido de su cuerno, logra que los salvajes vayan en su ayuda. Si volvemos a la idea que nos hicimos de los cinocéfalos en el capítulo previo, el gran Patagón y el grupo de salvajes del que forma parte cumple con las características de este grupo de hombres con cabeza de perro: son un grupo organizado de gente que no tiene una lengua que se pueda entender o, mejor, que el ser humano (hombre europeo cristiano) pueda entender. No obstante, las implicaciones de la presencia del cinocéfalo en la descripción del gran Patagón se limitan a esas características y no se menciona el canibalismo ni se reconoce el carácter idolatra ni razonable que una vez fue propio del cinocéfalo. En este libro, la idolatría es exclusiva de los gigantes, como vimos antes, y la ausencia de lenguaje del gran Patagón solo da pie a que se lo compare con un animal y, por lo tanto, pueda ser domesticado, como se verá más adelante. Otra de las referencias que aparece en la descripción del monstruo híbrido del Primaleón se manifiesta en otro de sus rasgos físicos; el gran Patagón tiene *las orejas tan grandes que le llegan fasta los hombros*. Plinio, el mismo que registra a los cinocéfalos en su *Historia natural*, describe en la misma obra a unos pueblos que serán conocidos en los libros de viajes como panotios gracias a una traducción del nombre “fanesios” (Fig. 11).

Se refiere a los pueblos que decían que habitaban el norte de lo que hoy se conoce como Europa: Noruega. También se habla de las islas Eonas, en las que sus habitantes se alimentan de huevos de aves y de cereales, asimismo de otras en las que sus habitantes nacen con cascos de caballo, por lo que reciben el nombre de hipópodes, y aún de otras, las de los fanesios, en las que los cuerpos de sus habitantes, que van desnudos, no se cubren más que con sus desmesuradas orejas. (Plinio, 1995, Libro IV, 154)

Estos pueblos aparecen descritos dos veces, una, la que acabamos de ver, los ubica en Noruega y otra, los ubica en la India: “Entre los calingas, un pueblo de la misma India, las mujeres conciben a los cinco años y no sobrepasan los ocho de vida. Y en otro lugar, nacen

hombres con rabo recubierto de pelo, de extraordinaria velocidad, y otros se cubren completamente con las orejas” (Plinio, 1995, Libro VII, 20). No se da mucha más información sobre estas criaturas y no volverán a aparecer en los libros de caballerías sino en el *Cirongilio de Tracia*; sin embargo, sí habrá una referencia a ellas durante el proceso de conquista del Nuevo Mundo. Antonio Pigafetta, miembro de la expedición de Fernando de Magallanes, registra en su *Viaje alrededor del mundo* el encuentro con un grupo de gigantes a los que llama patagones, refiriéndose probablemente a los tehuelches²⁴. Finalmente, la alusión que más nos interesa para el propósito de este trabajo tiene que ver con el origen del monstruo híbrido. La madre del gran Patagón hace parte de un grupo de salvajes, por la descripción que se nos hace de ellos y esto tiene varias consecuencias en la narración. La construcción de la imagen del salvaje en los libros de caballerías dista mucho



Fig. 13. *Los viajes de Sir John de Mandeville*, Mss, Biblioteca Nacional de Francia

de la de los monstruos que hemos tratado anteriormente como el enano y el gigante. La figura del salvaje revela unos temores y conceptos muy importantes para la Edad Media y, por lo tanto, el lector de la época conocía la simbología del personaje. Una de sus primeras apariciones en la literatura la encontramos en *Los viajes de Sir John Mandeville*, texto al que ya nos habíamos referido en el primer capítulo: “En ese desierto [Mar Arenoso, más allá del río del Paraíso] hay muchos hombres salvajes de horroroso

²⁴ Para profundizar en el tema de la Patagonia y cómo adquiere su nombre, recomendamos acudir al libro de Federico Lacroix *Historia de la Patagonia, Malvinas y Tierra del Fuego*. Imprenta del Liberal Barcelonés, ed. (1841). También se ocupan del tema María Jesús Lacarra y Juan Manuel Cacho Blecua en *Lo imaginario en la conquista de América*. Cortes de Aragón: Ediciones Oroel (1990).

aspecto, pues tienen cuernos; no hablan, sino que gruñen como los cerdos” (1999, 286) (Fig. 13). Esta es una descripción bastante precaria para todo lo que el salvaje medieval representa.

De acuerdo con Paola Zamudio Topete, los salvajes:

Se describían como hombres no civilizados, que vivían principalmente en los bosques o en las montañas y que se alimentaban de los productos del campo o de la carne cruda. Asimismo, solían ser feos, descorteses, lascivos, violentos y regularmente se vestían con pieles, con hojas o con su pelo sucio y largo. Ésta es precisamente la imagen que se da de Patagón quien, además, habla una especie de lengua que ni el caballero Primaleón ni sus compañeros entienden (2015, 4).

Estos salvajes pertenecen a lugares geográficamente distintos a los de los héroes caballerescos, como el bosque o la montaña; también están representados casi como en un estadio prelingüístico del hombre, o mejor, un estadio pre cultural y más animal. Según Roger Bartra, la imagen del salvaje estaba muy anclada en el imaginario medieval e identificada con el término *homo sylvaticus*: “se convierte en una noción precisa que hace referencia a un personaje perfectamente identificable, a partir del siglo XII, en la iconografía y en la mitología medievales” (Bartra, 1998, 60), es decir que nos encontramos con un personaje, en parte un humano monstruoso como el gigante y el enano, cargado de numerosos significados que apuntan todos a un establecimiento de una alteridad en la que recaen temores muy específicos del Occidente medieval. Más específicamente, su creación en el arte y la literatura responde a un “meditar sobre las relaciones entre cultura y naturaleza” (Bartra, 1998, 81) que incluye necesariamente el cuestionamiento sobre la relación entre hombre y bestia.

Para la época en la cual se escriben los libros que nos competen (el primero se imprime en 1508) ya existe un imaginario del salvaje establecido y afianzado en el pensamiento medieval. Es por ello por lo que las referencias al salvaje no serán exhaustivas al momento de incluirlo en la acción ni en la descripción, porque se sobreentenderían al final del siglo XV las implicaciones de su aparición. Si bien para nosotros es necesario mencionar que el origen de esta figura, como heredera de una tradición judeocristiana, lo más importante es que responde a una necesidad de llenar un vacío que se da en el plano de la realidad cotidiana y espiritual del hombre medieval.

El salvaje medieval era el más solitario de todos los hombres. Y la soledad era considerada como una situación muy rara y extraña, que inspiraba —como dice Georges Duby— ya sea una gran admiración o una profunda sospecha, pues la sociedad feudal estaba formada por grupos sociales tan compactos que aprisionaban al individuo en una estrecha convivencia con los demás. La soledad podía ser el signo de una cercanía con el creador supremo, como era el caso de los anacoretas, o bien de una incapacidad radical para conocer a Dios. Los hombres agrestes aislados de la sociedad eran vistos como locos sin capacidades intelectuales, seres solitarios y vacíos desprovistos de alma y de razón (Bartra, 1998, 104).

En esta cita, Bartra nos expone la ambigüedad que impregna la figura del salvaje. Esta situación de ambivalencia trasciende la efigie del salvaje como producto exclusivo de la imaginación europea medieval. Cabe mencionar que con el descubrimiento de las nuevas tierras americanas se extendió el problema del alma del salvaje al Nuevo Mundo; siendo fray Bartolomé de las Casas el representante de la visión de que el salvaje (el indígena americano) estaba más cercano a Dios, mientras que Juan Ginés de Sepúlveda defendía la perspectiva de que este mismo salvaje era un ser sin alma.

Mucho antes de esta discusión, en la tradición caballeresca francesa, en el ciclo artúrico y aún en la tradición bíblica se figuraba un riesgo que no tuvieron en cuenta los mentados humanistas del siglo XVI: el riesgo de que un ser humano perfectamente inscrito en el

mundo civilizado se transforme en un salvaje. En Chrétien de Troyes, escritor francés del siglo XII, se nos plantea esa situación en *El Caballero del León* pues el protagonista está en peligro de convertirse en una suerte de salvaje por un desamor. Yvain ha salido a buscar aventuras, ya que considera que no es de caballeros simplemente quedarse en su hogar por tanto tiempo, aunque sea con su enamorada; la dama le permite al caballero irse, pero le pone la condición de que debe volver antes de completar un año de aventuras. Yvain incumple su promesa y es recibido con la noticia de que su dama ya no quiere verlo; entonces, luego de sentirse invadido por el desasosiego, abandona la corte y

Abandona la asamblea de los barones, porque teme volverse loco en su compañía. Como nadie sospecha su estado, le dejan marcharse solo, pensando que no le importan sus conversaciones y su trato.

Anda errante largo rato, hasta alejarse mucho de tiendas y pabellones. Entonces le va subiendo a la cabeza tal vértigo, que le hace perder la razón. Camina enloquecido, rompiendo y haciendo trizas sus vestiduras, huyendo por los campos labrados. Ahora, con gran desconcierto, se preguntan sorprendidas sus gentes dónde puede estar, y le buscan a diestra y siniestra, por setos y vergeles, donde acostumbran a acomodarse los caballeros, es decir, le buscan justo donde no está.

Él sigue un buen trecho, hasta encontrar al lado de un cercado a un mozo que llevaba un arco con cinco flechas, de puntas muy anchas y aceradas. Yvain camina hacia el mozo, a quien quiere coger el arco y las flechas, que llevaba en la mano.

Ya no se acuerda de ninguno de sus actos pasados. Anda por el bosque, al acecho de los animales, para luego matarlos y alimentarse con esta caza totalmente cruda.

Llevando esta vida de loco salvaje, iba vagando por el bosque desde hacía cierto tiempo, cuando encontró una casa bajita y pequeña que era de un ermitaño. Su dueño andaba artigando el bosque con fuego, para desbrozarlo. Cuando vio el ermitaño aquel hombre desnudo, se dio cuenta sin lugar a dudas de que no tenía uso de razón, y convencido de que se trataba de un loco, se metió todo asustado en su choza. Sin embargo, por caridad, cogió el santo varón un pedazo de su pan y un cántaro de agua fresca, y lo dejó afuera, en el borde de una ventana estrecha. Se acerca entonces el pobre hambriento, con unas ganas enormes de coger el pan e hincarle el diente. Creo que jamás había probado pan tan áspero y tan poco refinado, seguro que no costaría más de cinco sueldos el sextario de grano con que se hizo, pues era más amargo que la levadura, amasado con cebada y paja, enmohecido y seco como la corteza de un árbol. Pero el hambre, cuando es ya tan apremiante y sin medida, empuja a comer cualquier cosa. Así que mi señor Yvain se apresuró a comer el pan del ermitaño, que le supo a gloria, y se bebió el agua fresca del cántaro.

Nada más comer, volvió al bosque en busca de ciervos y ciervas. Cuando le ve irse el santo varón, que seguía bajo techo, ruega a Dios que le guarde y proteja, para que no vuelva a aparecer por sus lares aquel demente. Pero nadie que tenga un mínimo de sentido común, deja de volver de buen grado al lugar donde le han hecho algún bien; así que desde entonces, y mientras siguió poseído por aquel delirio furioso, nunca dejó pasar más de ocho días sin colocar delante de su puerta alguna bestia salvaje que hubiera cazado. Desde entonces, esta vida llevó: el ermitaño se encargaba de desollar las piezas de caza y guisarlas en cantidad suficiente; cada día estaban en la ventana el pan y el cántaro de agua, para aplacar al furioso, y además tenía para comer su propia caza, aunque fuera sin sal ni pimienta, y agua fresca de la fuente para beber. También se preocupaba el santo varón de vender las pieles, para comprar pan de cebada y centeno sin levadura. (*El caballero del león*, 1986, vv. 2766 a 2902)

En este fragmento del *roman* se ve más claramente el carácter antitético del salvaje frente al del caballero; el salvaje es el loco, el que no lleva ropas, el que busca solamente armas de cacería (el arco y la flecha, tan ajenas a su condición de caballero), que se alimenta de carne cruda, que está también poseído por la furia; mientras que los caballeros que lo buscan, lo hacen por setos y vergeles “donde acostumbran a acomodarse los caballeros” (*ibid.*). Esta es la personificación de una desgarradura entre lo civilizado y la naturaleza cruda, separada de los jardines intervenidos por la mano del hombre. No podemos olvidar este matiz del salvaje, pues habita el imaginario y el temor europeos con respecto a grupos humanos ajenos al orden social, cultural y técnico conocido, tanto de oriente como de occidente. Muchas veces este temor sirve de justificación del dominio bélico del hombre europeo sobre civilizaciones distintas catalogadas, entonces, como tribus de salvajes.

Pero, como veremos en seguida, es en la tradición española en donde nos queda más claro el carácter de “desgarradura del orden cósmico” (Bartra, 1998, 110) totalmente incompatible con la idea del caballero cristiano que busca justamente lo contrario: restaurar el orden a partir de la eliminación del salvaje, o de todo lo que pueda considerarse la antítesis de un buen caballero.

En el *Primaleón* (1512), en la *Segunda parte del Espejo de Caballerías* (1527), en el *Libro primero del Morgante* (1533), en el *Roselao de Grecia* (1547), y en el *Felixmarte de Hircania* (1556) encontramos menciones a los salvajes como grupo, como el del que hace parte el gran Patagón. En otros casos, los salvajes comparten características con los monstruos híbridos que el respectivo narrador busca describir, como los centauros cuya mitad humana es de salvaje en la *Segunda parte del Espejo de caballerías*. En el segundo capítulo de este libro encontramos una fusión de motivos mitológicos y motivos medievales en una sola aventura. Los hermanos Aquilante y Grifón, después de enfrentar a dos gigantes que habían intentado atacar a las ninfas de una laguna, se paran a descansar:

E cabo de un rato avían caminado, oyeron ruido grande, como de cavallos que escaramuçavan. E como lo oyesen, endereçáronse en sus cavallos, apercebiéndose a lo que les pudiese venir, no dexando de seguir su passo. Y, como en un pequeño alto caño llegaron,



Fig. 14. Hans Burgkmair, *El combate en el bosque*, 1500-1503, Washington, Galería

vieron más de veinte centauros, los cuales eran desde la cinta arriba de figura de hombres salvajes, y de la cinta abaxo de forma de ligeros y grandes cavallos ruanos (los cuales andavan corriendo unos tras otros por se solazar y estender en el llano campo), entre los cuales andava uno, muy más grande y feroz que ninguno de los otros, que parecía ser señor de todos los otros.

Algún temor ovieron los dos esforçados hermanos de ver tantos juntos, mas consolávanse que no venían armados, salvo que cada uno d'ellos traía un gran escudo ante los pechos, de corteza de árboles, y un bastón ñudoso en la mano, e no otra ninguna arma ofensiva ni defensiva. E como los centauros vieron los dos cavalleros, hizieronse una muela en derredor del su mayoral e dando como ladridos, por los cuales unos a otros se entendían, començaron de hablar sin ser de los cavalleros entendidos (López, 2009, cap. II, 8).

En este pasaje se hace énfasis en la organización de esos centauros mitad salvajes, pues, aunque ladran se entienden entre sí, y tienen incluso una estrategia de ataque. Solo se libran de la muerte los hermanos por su valor y fuerza y porque sus enemigos no van con más

armas que bastones. Estas referencias, particularmente el bastón nudoso que llevan, ya nos remiten a todo un imaginario presente en la cultura occidental según el cual estos hombres estaban “dotados de una fuerza descomunal, sobrehumana” (Bartra, 1998, 83) (Fig. 14), pero se distancia de la naturaleza del gigante de manera radical en el sentido en el que el salvaje responde a una necesidad que podríamos llamar “espiritual”; el distanciamiento entre el hombre y el salvaje no responde al establecimiento de una ira moderada y bien dirigida como con el gigante, sino que responde a la necesidad de establecer una figura que llenará el vacío entre la civilización y la naturaleza. Este tipo de hombre monstruoso llena este vacío para vincular al “hombre con los instintos, con las pasiones, con el sexo” (Bartra, 1998, 84). En este sentido, el salvaje se opone al héroe caballeresco como representante del desenfreno sexual y de la falta absoluta de ley y sociedad; el caballero se define frente a este monstruo como hombre social perfectamente capaz de controlar sus impulsos sexuales.

Parte de lo que hace al salvaje un símbolo del desenfreno sexual es la confluencia de hombre y bestia en este hombre monstruoso que es “la expresión más extrema de esa autonomía del cuerpo con respecto a la voluntad; era necesario encadenar o domesticar esa fuerza salvaje.” (Bartra 1998, 94), es decir que, al igual que el animal, este hombre carece de alma y de razón para poder dominar su cuerpo y, por lo tanto, es incapaz de vivir en sociedad. De esta manera el caballero se



Fig. 15. Martin Schongauer, *Mujer salvaje amamantando a bebé*, Nueva York, Museo Metropolitano

define negativamente como representante máximo de la razón soberana y del “hombre

social cristiano”; sin embargo, en el caso del *Primaleón* el papel del salvaje debe reformularse en una personificación que admita cierto grado de incorporación a la vida cortesana, es aquí donde encontramos al gran Patagón como monstruo híbrido pero cuyo origen, mencionado antes, no debemos ignorar.

Como encarnación del pecado del bestialismo, considerado siempre como una abominación, y concebido además por una mujer salvaje (Fig. 15), Patagón se comporta en parte también como un animal, lo que es más que evidente al enfrentarse con el león de Gridonia a pesar de las traillas con que habían atado al monstruo. Ambos tienen una fuerza y salvajismo similares, así como un punto débil en común: las doncellas hermosas. También comparten la ausencia de lengua, así que la ira que es propia del gigante, en principio, no puede manifestarse en una blasfemia; la ira es producto de la soberbia y al no poder ser soberbio ni el animal ni el salvaje por tener un entendimiento más bien limitado no pueden sentir ira. La carga religiosa de la que están impregnados otros monstruos aquí no aparece, pues el espacio mismo del salvaje y de los animales está por fuera de la corte a la que sólo pueden acercarse al ser vencidos por el caballero o por una doncella. El Patagón tiene una característica que lo distancia ligeramente de su papel como salvaje: al ser un individuo al cual *Primaleón* se puede enfrentar y vencer representa la posibilidad de domesticación de los impulsos del cuerpo y, además, la exposición de su domesticación hace a nuestro caballero un modelo de comportamiento como guerrero cristiano totalmente inserto en el ámbito social y amoroso de la corte. La perspectiva menos explícitamente moralizante del *Primaleón* con respecto al *Amadís* le permite al narrador un cierto grado de identidad entre el héroe y el monstruo: éste ha logrado domar dos leones, tiene autoridad sobre las gentes

salvajes, tiene la capacidad de usar herramientas para propósitos precisos (las traíllas de los leones, el cuerno que hace sonar para pedir ayuda y el arco y flechas, armas originalmente asociadas para cazar, como vimos en la historia de Yvain). Con la relación que le hace Palantín sobre el monstruo, Primaleón entiende la manera de operar del gran Patagón y se propone cazarlo. Aunque esta intención es similar a la de Amadís con respecto al Endriago, los veinte caballeros que acompañan a Primaleón en la cacería dan la impresión de que están por cazar un animal como el jabalí o el ciervo, que era una práctica de entretenimiento social ritualizada tanto en las cortes literarias como en las cortes reales. El afán del héroe por enfrentar a la criatura lo lleva a separarse del grupo junto con su caballo y su escudero Purense lo que nos remite directamente al enfrentamiento con el Endriago cuyo único testigo es Gandalín. Tras perder su cabalgadura en las garras de los leones, arremete Primaleón contra el monstruo, quien no logró herirlo con una de sus flechas gracias a la armadura del caballero, quien le atraviesa las piernas con su lanza incapacitándolo para usar su bien conocida agilidad. La reacción del gran Patagón es arrancarse la lanza y arrojársela a su contrincante, quien consigue esquivarla, sacar luego una cuchilla y atacar con ella. La resistencia de parte de Patagón da cuenta de un cierto grado de racionalidad en su manejo de tales armas como herramientas, al igual que el del arco. De forma análoga al Endriago, cuando se siente herido el gran Patagón busca abrazarse al héroe confiando en su fuerza monstruosa. Primaleón logra desembarazarse de él y le corta una mano de un golpe de espada, lo que junto a las demás heridas lo inhabilita para combatir. Una vez vencido el monstruo, el caballero se enfrenta y vence a los dos leones y a dos patagones que pretendían defender al gran Patagón, demostrando de esta

manera su fuerza y, posteriormente, su profundo agradecimiento a Dios por haber vencido a pesar de las heridas que había recibido. En este caso, la intención de este caballero no es aniquilar al monstruo, sino llevarlo a la corte para que su amada Gridonia lo vea y ganar así mayor fama. Cuando llegan los caballeros que habían salido a cazar al gran Patagón se sorprenden sobremanera con el hecho de que Primaleón hubiera logrado solo vencer al monstruo, a los leones que lo acompañaban y a los patagones que habían acudido en su ayuda. El capítulo termina con el enfrentamiento de todos estos caballeros con el resto de los patagones que acuden al llamado del cuerno tocado por Torques, caballero amigo del protagonista. Esto no solo eleva la honra de los compañeros de Primaleón, Torques y Palantín, sino del protagonista mismo porque ha demostrado que su hazaña tiene mayor mérito por haberla llevado a cabo por su cuenta. Ahora, como el gran Patagón no fue descrito ni asumido como enemigo de la humanidad, sino como un ser prodigioso emparentado con la animalidad se lo trata como tal; el uso de la trailla de los leones para llevar al monstruo ya implica su transformación en una especie de animal domesticado. El proceso de domesticación se consolida cuando el monstruo se muestra dócil frente a la hermosura de Selvida, primero, y luego ante la infanta Zérfira y con la pérdida de aquel de su mano por cuenta del león de Gridonia. Esa pérdida de sus manos implica la pérdida de su capacidad para hacer daño con ellas, el monstruo pierde con ellas su autonomía. Finalmente, el gran Patagón reconoce que Primaleón le ha perdonado la vida (el caballero lo defendió del ataque del león) y obedece al caballero como muestra de agradecimiento:

Primaleón le mandó quitar las cadenas y que anduviesse suelto por donde quisiesse, que ya él no podía fazer mal que él no tenía manos y que no se podía ír, que no avía montañas por donde se pudiesse esconder. Mas todavía las gentes donde lo topaban fuían ant'él cuando lo vían, tanto les espantava la su vista, mas él no fazía mal a ninguno; y como e vide suelto

estaba, él fue más alegre que con las cadenas y andava por la ciudad muy manso como si entre gentes se uviera criado todos los días de su vida (*Primaleón*, 1998, cap. CXXXVIII, 337).

El gran Patagón se vuelve, entonces casi un animal de compañía; sin embargo, la apariencia del monstruo da testimonio del valor, la fuerza y la magnanimidad de Primaleón al vencerlo y buscar mantenerlo con vida. A la vez que el caballero ha hecho un servicio a la civilización, pues ya los habitantes de la isla no deben temer daño alguno, ha vencido los vicios que representa el gran Patagón como monstruo necesario en la narración: la desmesura sexual que proviene de su grupo de salvajes, particularmente de su madre; el distanciamiento con respecto a la civilización (no olvidemos que justo antes de esta aventura, Primaleón fue cautivo por el gigante Gatarú en una cueva y solo don Duardos pudo salvarlo), así como una continuación en la renovación de la fe en Dios que ha librado al protagonista del daño que podía venirle del monstruo y de sus acompañantes. Esta aventura le otorga a Primaleón la prez que busca frente a Gridonia y, a largo plazo, frente a los demás caballeros, porque a ningún otro se le dio la oportunidad de siquiera intentar llevar a cabo la hazaña. Este pasaje le da al protagonista, junto con el rapto y rescate de Gridonia, la confianza en el amor de su dama, el aval de sus iguales y del mismo rey Palmerín para sucederlo en el trono a su muerte. Este es el propósito narrativo y simbólico del gran Patagón. En este sentido, apunta al igual que el Endriago, a consolidar los valores ideales del caballero protagonista, pero, como vimos, en esta oportunidad, el eje de virtud se traslada hacia la lucha del ser humano contra las fuerzas de la naturaleza en contraste con el mundo civilizado y organizado por el hombre.

2.5 Cafareo

Desde otro punto de vista, el *Baldo* (Sevilla, 1542), y pese a las particularidades de este libro de caballerías²⁵, el episodio del monstruo Cafareo es singular en la tradición española. Encontramos en él que el enfrentamiento con el vestiglo llamado Cafareo no se produce contra el emperador Baldo, el protagonista, sino contra uno de los caballeros que forman parte de la orden de caballería que aquel lidera para incursionar en Tierra Santa: Godofré de Saxonia:

Vino a su corte un embajador de la ciudad de Lavona a quejarse de un agravio y destrucción que hazían dos magos, llamados Sulfurino y Armenio, con un vestiglo llamado Cafareo, el cual inficionava el aire del mucho humo que su pecho echava cada tarde el cual era de la manera que os contaremos. Él tenía hechura de una gran tortuga, la concha de la misma manera amarilla y verde, las manos de tortuga; tenía la cola con fuerte uña armada, era muy luenga; con ella abraçava a quien quería y derribava a un caballero armado a



Fig. 16. Jacob van Maerlant, *Der Naturen Bloeme*, ca. 1340-1350, La Haya, Biblioteca

cavallo; su cabeça era como de fiero dragón, la cual abierta tenía la altura de un cobdo, tan luenga era, como entre negra y colorada, tan ancha como un palmo, tan luenga como un brazo, la cual hazía caño cada y cuando quería y dava el silvo que media legua se oía. Poníase en dos pies cuando avía de pelear y enhiesto era tan alto como un caballero encima un caballo. Cuando se tiravan piedras o dardos, metía la cabeça debaxo la concha como tortuga y dava salto, de tal manera, que el tirar no aprovechava, porque era como dar en el duro mármol. (2002, Libro segundo, cap. XIV, 294)

El contraste entre este monstruo y los ya vistos es considerable. En primer lugar, el mayor daño que Cafareo hace es llenar de

humo el aire; no se nos dice que al enfrentar a los caballeros los mate sino que se limita a

²⁵ El *Baldo* está compuesto por una traducción del poema macarrónico *Baldus* de Teófilo Folengo publicado en 1521 hasta el segundo anexo del capítulo XXXV. El resto del libro (los libros II, III y IV) es de invención de un autor anónimo y se distancia del poema original, reproduciendo los códigos que caracterizan a los de libro de caballerías españoles del siglo XVI.

derribarlos de la cabalgadura con la uña de su cola (a pesar del parecido remoto con el escorpión, no posee veneno alguno). En segundo lugar, las conchas que en el Endriago causan pavor, en el caso de este vestiglo no generan sino sorpresa por el hecho de ser las conchas como las de una tortuga (Fig. 16), un animal que tenía una simbología exclusivamente positiva desde el siglo X; representaba el retiro, la contemplación y su caparazón le permite aislarse de las tentaciones como lo menciona el *Bestiario Medieval* traducido por Virginia Naughton. La cabeza y cuello de dragón es lo que termina de darle a Cafareo su aspecto extraordinario. Esta cabeza y cuello entran en conflicto con el carácter positivo de la tortuga y su condición perjudicial mas no letal, pues el dragón tiene una alusión demoníaca durante la Edad Media como hemos mencionado anteriormente.

La razón por la cual este monstruo no ha podido ser vencido es que tiene un doble sistema de defensa. Por una parte, esconde la cabeza en su concha cuando se le acerca demasiado algún caballero. Por otra parte, los magos Sulfurino y Armenio hacen llover cuando las gentes de Lavona, la ciudad afectada por la presencia del monstruo, le prenden fuego a la montaña donde habitaban los magos y el monstruo cuando éste salía del mar. El origen de este monstruo no es tan claro como el del Endriago o el del gran Patagón en el *Primaleón*. No parece tener un origen biológico sino que ha llegado con los magos. El emperador Baldo y su corte se enteran de la existencia del monstruo gracias a un embajador de la ciudad de Lavona, que arriba a la corte a quejarse de los daños que provocaba Cafareo y a solicitar la ayuda de los caballeros allí reunidos. El desinterés por los pormenores, en este caso, del origen de un monstruo tan detalladamente descrito mueve el eje de interés de la narración hacia otro aspecto del monstruo.

El caballero que se ofrece a combatir con el monstruo es Godofré de Saxonía, hijo del duque de Saxonía, quien al principio del relato se ha ofrecido a hacer parte de la campaña para recuperar Tierra Santa, lo que justifica su presencia en la corte del emperador. Este caballero desea enfrentar al monstruo, no porque su existencia afecte la armonía del mundo o la existencia de la civilización, sino para ganar fama y porque cree saber cómo vencer a Cafareo. El embajador le advierte a Godofré que no debe fiarse del todo de su inteligencia y que debe llegar a la ciudad sin hacerse conocer ya que los magos podrían enterarse de su presencia y estar particularmente prevenidos. El enfrentamiento con Cafareo se nos describe como una lucha que se da en medio de la noche para tomar por sorpresa a los magos; Godofré ya conoce por lo que le ha dicho el embajador las estrategias que tanto estos como el monstruo utilizan para evitar ser vencidos. Así que armado con una vara que sostiene parte de la vela del barco y una porra con muchos clavos, Godofré se dirige a la costa en donde sale el monstruo. Cuando Cafareo sale del mar y ve el caballo en el que monta Godofré, arremete contra él para comérselo sin notar que el caballero va montado. El caballero golpea con su porra el paladar del monstruo, justo bajo los sesos y éste busca entonces devorar a su presa rápidamente (nótese la particularidad del arma del caballero en este caso, más asociada al gigante y al salvaje). La entena que va aparejada en el pretal del caballo hace que la cabeza de éste se atore en la garganta del monstruo. Godofré sale rápidamente de las fauces de Cafareo y lo ve atorarse irremediabilmente con su caballo. Una vez ha confirmado la muerte de ambos, caballo y monstruo, Godofré agradece a Dios el buen término de su aventura, saca el cadáver del caballo de la boca de Cafareo y corta la lengua del monstruo y se la lleva como trofeo. El caballero vuelve a la casa donde lo ha

alojado el embajador de Lavonia a quien llevó junto a dos criados con linternas a mostrarles su hazaña. Godofré de Saxonía, entonces, ordena a los sirvientes cortar madera verde y encenderla frente a la cueva de los magos; el humo producido es tan denso que los magos no logran encontrar su libro de conjuros y mueren ahogados. Al final, el hecho de que Godofré cortara la lengua del monstruo da cabida a la burla recibida por el caballero Archimedo quien pretendía adjudicarse la hazaña del héroe. Además de la humillación de no lograr su cometido por no saber explicar las heridas del monstruo, Archimedo es vencido en combate por el mismo Godofré al intentar atacar a los que se burlaban y especialmente a éste.

El pasaje entonces pierde el énfasis en cuanto a lo que el monstruo representa y lo desplaza a las consecuencias que acarrea; el héroe caballeresco utiliza especialmente su astucia para salir airoso del enfrentamiento y usa esa misma sagacidad para darse a conocer como el vencedor y ridiculizar a Archimedo. También llama la atención en este pasaje el actuar de Godofré de Saxonía en contraste con Amadís y Primaleón; como Primaleón, el caballero busca por su propia voluntad ir al encuentro del monstruo y vencerlo para ganar fama en el mundo; sin embargo, Godofré no tiene testigos de su aventura como los otros dos héroes, no busca asegurar la vida de su caballo como sí lo hace Amadís. Godofré no tiene en el momento enamorada a la cual dedicarle su hazaña, no se encomienda a Dios (aunque sí le agradece una vez que ha vencido a Cafareo), ni menciona que su servicio obedezca a un poder mayor ni terrenal ni divino. Podemos adjudicar la justificación de este tipo de comportamiento al ciclo literario al que pertenece el *Baldo* y al episodio del que hace parte el encuentro con el monstruo. El enfrentamiento con el monstruo se vuelve una excusa para

demostrar la inteligencia del caballero y la naturaleza del vulgo que aquí aparece para defender al caballero Archimedo, vencido por Godofré. La exposición de esa extraña reacción por parte de los habitantes de Lavonia da cuenta de la violencia indiscriminada del pueblo ante el extranjero a pesar del bien que éste le ha hecho al eliminar a Cafareo y a los magos; sin tener en cuenta el engaño de Archimedo y la intención de éste de atacar a Godofré por hacerlo quedar en evidencia. Solo la concha y la lengua del monstruo quedan como recuerdo de la aventura de Godofré de Saxonia, ambas cosas son enviadas al emperador y Fracaso, caballero de la corte de éste, hace un escudo con dicha concha.

Para entender el significado de este pasaje en el entramado narrativo de este libro de caballerías debemos mencionar que en la segunda parte del *Baldo* ya el héroe protagonista ha incursionado con sus compañeros en el inframundo de la tradición griega. Este viaje, con su respectivo retorno hace que Baldo tenga el soporte para ser llamado el mejor caballero del mundo. El valor de cada caballero, al igual que en todos los demás libros de caballerías españoles del siglo XVI, se concreta en su desempeño en la batalla individual y en la batalla al lado de otros caballeros; la valentía de Godofré se ha probado repetidamente desde su integración a las huestes de Baldo y esta aventura prueba además su astucia. A diferencia de los monstruos que hemos visto antes, Cafareo y su muerte no trascienden hacia una consolidación del héroe como tal, sino que la aventura se nos expone como un episodio más bien anecdótico dentro de la trama del tercer libro del *Baldo*.

2.6 El monstruo sin nombre y el concepto de vestiglo

Retomando la tradición española más autóctona, en el libro segundo del *Cirongilio de Tracia* (1545) volvemos a encontrar a un héroe protagónico que se enfrenta con el monstruo. Lo que hace particular y pertinente a este encuentro es que es la primera vez que el monstruo hace parte de un encantamiento, en este caso del Encantamiento de la Tremenda Roca. Este episodio tiene lugar justo después de que Cirongilio, protagonista de la obra, y la infanta Regia, hija del emperador de Constantinopla, han reconocido su amor mutuo. Durante el libro primero, Cirongilio ya se ha aventurado especialmente en combates con gigantes y con otros caballeros, así como en algunos episodios maravillosos. Por ejemplo, en el capítulo VII en el proceso de ser armado caballero por el emperador Corosindo, Cirongilio debe probarse en la Aventura del Arca y la Espada y sale airoso de ella. La aventura, planeada por la doncella Palingea, consiste en derrotar a cuatro gigantes y a una serpiente gigante (la misma Palingea transformada) para tener acceso al arca que éstos defienden; el héroe protagonista lleva a término esta aventura pues ha sido diseñada para él y desencanta las ricas armas que usará como caballero novel (Vargas, 2004, cap. VII, 23). Otro ejemplo de esta experiencia de Cirongilio en aventuras mágicas es el desencantamiento de la isla de Ircania; en esta aventura el caballero debe afrontar un obstáculo mágico tras otro que incluye un camino de llamas, dos profecías escritas en distintas lenguas, fantasmas engañosos, un quebradizo puente de vidrio defendido por un gigante y que pende sobre un lago de fuego. Todo lo lleva a cabo Cirongilio, libera entonces a los caballeros encantados, al rey Circineo (padre de la mencionada Palingea) y adquiere el nombre de Caballero del Lago Tenebroso (Vargas, 2004, cap. XVI, 58). En la

búsqueda de aventuras del héroe, una tormenta se desata sobre la embarcación en la que Cirongilio y Alcis viajan. La tormenta es tan terrible que la tripulación empieza a rogar “por la salvación del alma” (Vargas, 2000, 240) pues ya se daban por muertos. Finalmente, el mar se calma y permite la visión de una peña rodeada de agua en donde Cirongilio deberá enfrentarse con su enemigo más peligroso.

Es importante apuntar que el *Cirongilio de Tracia* vuelve al modelo amadisiano pues, desde el libro primero, el énfasis de la narración está en el nacimiento y crianza de Cirongilio, es decir en relatar la trayectoria heroica del protagonista desde el comienzo, tal como sucedía en los relatos folclóricos; este realce del héroe caballeresco es común a los libros de caballerías españoles desde el *Amadís de Gaula* de 1508, libro que recoge los puntos principales del mito del nacimiento del héroe señalados entre otros por Otto Rank y Raglan (1909 y 1949 respectivamente). Este libro parece continuar con el modelo establecido concretamente por Esplandián de conquista cristiana de las almas, desde la conversión de personajes paganos virtuosos hasta el reconocimiento del caballero como hijo de la reina Cirongilia en el cuarto libro, reconocimiento que lo hace digno socialmente del amor de la infanta Regia. En este libro abundan las aventuras maravillosas y las que consisten en rescatar o ayudar a señores y doncellas. También cabe hacer hincapié en que abundan los gigantes, tanto los que ayudan como los gigantes crueles a los que hay que vencer. Dicho esto, procedamos a analizar la aventura que le da a este héroe el nombre de Caballero del Vestiglo.

Para comenzar, es importante subrayar que en el libro de Bernardo de Vargas abundan las referencias a la Grecia Antigua de forma que no necesariamente se contradice con la fe

católica de los caballeros de la corte de Constantinopla, como se evidencia primero en la referencia a Poseidón como el generador de una tormenta y luego en el diálogo que tiene Cirongilio con Cupido dios del amor y subyugador de otros monstruos. Después de la mencionada tormenta, una embarcación del reino de Ungría se acerca al barco en el que van Cirongilio, Alcís (que es el caballero amigo y compañero de aventuras del protagonista) y el resto de su gente. Los dos caballeros creen que el mismo Dios les ha puesto en su camino la barca y la probable aventura que viene con ella, así que deciden embarcarse en la nave mientras que Gisgón y el resto de la tripulación los esperan en el puerto más cercano, el de Taramel. En el capítulo XXXIV, la misteriosa barca llega a una especie de isla que tiene un gigantesco peñasco en el centro que, a su vez, tiene en el centro un agujero claramente hecho artificialmente y por el que baja una escalera. Cirongilio baja por estas escaleras, pero Alcís no logra entrar, una fuerza se lo impide, y reconoce para el lector que esta aventura no está destinada para él sino para el protagonista²⁶. Del mismo modo rescata en su pensamiento que solo el valor de éste, que ya había enfrentado el encantamiento del Lago Temeroso de Ircania, le daba licencia para emprender esta otra aventura maravillosa. Cirongilio desciende por las escaleras en la más completa oscuridad, lo que lo lleva a plantearse la posibilidad de volver sobre sus pasos; pero la mancha que ese acto de cobardía radicaría en su prestigio lo hace continuar su descenso. El caballero se desliza por una columna de mármol al final de las escaleras para llegar a la fuente de luz que ha divisado

²⁶ En este libro en particular, se hace evidente desde las primeras aventuras a las que se enfrenta Cirongilio que el caballero tiene un destino que cumplir y que en cierto sentido las aventuras le están predestinadas. Desde las profecías de la Aventura de la Ínsula de Ircania, el narrador nos hace patente esta idea del destino que le aguarda al caballero. No es el único caballero del género que tiene un destino trazado dentro de la narración. Primaleón, protagonista del libro de caballerías que lleva su nombre, lleva en su escudo el símbolo de su destino: una roca partida, roca que volverá a unirse mágicamente cuando logre que Gridonia, su amada, deje de verlo como enemigo.

desde arriba, llega a una cámara cóncava y oscura en donde oye un golpe como de temblor que agita toda la montaña, seguido de un violento temblor de tierra. Cuando éste pasa, se abre una puerta por la que accede “una mujer alta y delgada y de mucha edad, con una porra de hierro en las manos y cercada toda de llamas de fuego, la cual llegando cerca de don Cirongilio, con una boz del can Cervero” (Vargas, 2000, cap. XXXV, 241) le reclama violentamente su intrusión. Cirongilio le ordena a la mujer que lo deje pasar por la puerta, ésta se niega y procede a atacarlo con la porra, pero es vencida por un golpe de espada que le propina el caballero, y, dando un terrible gemido, la anciana desaparece. Luego Cirongilio entra a la cámara por donde había entrado la mujer y debe enfrentar desarmado a un toro, pues a este no le afectan la espada ni el escudo. Cuando Cirongilio lo toma por los cuernos, el toro empieza a bramar como si “pidiese socorro” (Vargas, 2000, cap. XXXV,241), la oscuridad se cierra y el toro también desaparece. Agotado, el caballero accede por la puerta por la que había entrado el toro. Allí sale a su encuentro una hermosa doncella que intenta sutilmente quitarle el anillo que lo protege de quedar encantado, Cirongilio la aparta al darse cuenta de sus intenciones. Ésta entonces lo acusa de falta de cortesía con las doncellas y da una “boz que pareció atronar todo aquel lugar” (Vargas, 2000, cap. XXXV, 242). En socorro de la doncella aparece entonces el vestiglo híbrido que nos interesa. Aunque lo hemos descrito unas páginas atrás, es pertinente recordar su extraña figura. Era

mayor que el mayor jayán del mundo, de muy feroz y desemejada catadura, y la manera suya era esta: tenía primeramente las piernas de cavallo hasta la rodilla, y de la rodilla hasta la ingle de león; el pecho y lo demás del cuerpo hasta la cabeça, de hombre; los braços y manos, de osso; la cabeça y la cara, de elefante, cuatro colmillos que de la bocale salían tan grandes como una vara de medir cada uno, y gruessos sobremanera; *las orejas tenía tan grandes que le caían sobre los hombros*, y de la frente le salían dos cuernos muy agudos y

derechos para delante; los ojos, tan ardientes que lançavan lumbre de sí como dos grandes antorchas, y en la una mano traía un alfange muy descomunal, y en la otra un escudo de fuerte hueso que desde la cabeça a los pies le cubría. Y esgrimiendo él muy fuertemente e rugiendo un colmillo con otro, *dixo contra don Cirongilio con una boz que conformava con su hechura*:

—Por cierto, atrevido cavallero, bien eres digno de grave pena, pues entraste en nuestra morada contra voluntad de los que en ella son; e yo te juro por aquel a cuyo mandado estoy que si una cosa no hazes que yo te diré con estos duros dientes desharé tus carnes, aviendo por fuerça de ti aquello que esta dama dessea (Vargas, 2000, cap. XXXV, 242-243).

Es evidente en la descripción que este es un monstruo híbrido que incluye entre la gran variedad de sus rasgos una pequeña referencia a los Panotios de Plinio el viejo de los que hablamos cuando analizamos el caso del gran Patagón: *las orejas tenía tan grandes que le caían sobre los hombros*. No obstante, este monstruo no tiene un origen biológico, como el del Endriago o del mismo gran Patagón, y tampoco es semejante a ellos en naturaleza. Este monstruo es, de entrada, producto de encantamiento ya que habita dentro de la peña a la que Cirongilio y Alcís han llegado en una barca encantada; todos los elementos de esta aventura (su localización, su forma de rechazar el intento de Alcís de bajar las escaleras que se encuentran en la peña, la dama y el toro que salen de las puertas) apuntan a lo maravilloso de esa aventura. Por lo tanto, el monstruo que habita este lugar obedece a ese mismo orden de lo que es producto del encantamiento ideado por alguien que solo se revelará cuando se lleve a término la prueba. Esto permite que el monstruo tenga rasgos de hombre dentro de sus características físicas incluyendo el habla articulada. Estos rasgos están reforzados por el uso que hace el monstruo de herramientas (el alfanje y el escudo) y por la capacidad de comunicarse en el lenguaje humano que mencionamos. El entendimiento que veíamos en el gran Patagón y el uso del lenguaje del monstruo del *Cirongilio de Tracia* no son equivalentes; como el padre del gran Patagón, los animales

pueden tener entendimiento, pero el habla se supone un rasgo exclusivamente humano en el mundo natural. El tópico que hallamos en este caso es el de algo que tiene cualidades humanas, como el lenguaje y el torso, pero no lo es. Este tópico normalmente apunta en dos direcciones: primero, puede que el manejo lenguaje sea un elemento que determine el nivel de humanidad de una criatura por ser una característica exclusivamente humana; segundo, puede “intensificar el grado de lo maravilloso” (Kappler, 195). Esta segunda dirección del significado del dominio de la lengua es justamente la que encontramos en este monstruo producto de encantamiento. Además del lenguaje, las armas y el torso, este monstruo no tiene nada de humano; no tiene costumbres u origen biológico, tampoco se nos muestra como un ser social como el gran Patagón. El grado de animalidad está en su apariencia. Como monstruo híbrido tiene partes de su cuerpo descritas comparativamente con partes de animales reales, en los terribles rugidos emite y en la anulación de su poder de hacer daño cuando Cirongilio le corta las manos.

La naturaleza particularmente limítrofe de este vestiglo corresponde a un trasfondo ideológico que ya habíamos mencionado en el capítulo anterior: la filosofía neoplatónica agustiniana. No es gratuito que a este habitante de la Tremenda Roca se le dé el nombre de vestiglo más que el de monstruo. De acuerdo con los planteamientos de Karla Xiomara Luna, el “vocablo genérico ‘vestiglo’ se usa para denominar genéricamente al monstruo híbrido, casi siempre ilusorio” (Luna, 2017, 337). Siguiendo esta idea, la autora clasifica a los llamados vestiglos en aquellos que además de ser ilusorios son “amorfos”, como el del *Lisuarte de Grecia* (1525), el del *Silves de la Selva* (1546) o el del *Roselao de Grecia* (1547), y aquellos que tienen una forma muy precisa, como el de la *Segunda parte del*

Espejo de Caballerías (1527) o el del *Baldo* mismo (1542). A esta última categoría pertenece el monstruo del encantamiento de la Tremenda Roca. El carácter ilusorio de este vestiglo lo da el pertenecer al ámbito de la magia y el encantamiento. Esta estrategia narrativa permite, por un lado, utilizar la habilidad lingüística del monstruo como medio para acrecentar el carácter maravilloso de la aventura sin permitir que el lector se pregunte por su posible carácter semihumano, en la medida en que esto va contra los principios teológicos de la época, es decir, evita un posible choque con la filosofía neoplatónica predominante. Este monstruo no procede directamente de Dios como prueba o aviso, y el entendimiento de la criatura no se presenta como una característica que permita su domesticación; más bien el horror que genera el monstruo deriva a la vez de su apariencia y de esa capacidad que tiene de entender y comunicarse. El lenguaje en este caso no da cuenta de la posibilidad de un alma humana sino de un artificio resultado de las habilidades y conocimientos de una sabia encantadora.

El vestiglo le advierte a Cirongilio que debe cumplir con el pedido de la doncella que mencionamos antes, si no quiere tener que enfrentarse a él. La doncella le pide al caballero el anillo que lo protege de quedarse encantado en la peña, él se niega. El monstruo entonces arremete con sus armas contra el caballero y éste lo esquiva. El vestiglo, furioso, arroja sus armas al suelo y busca destruirlo con sus brazos, gesto que ya habíamos encontrado en el enfrentamiento del gran Patagón como una muestra del grado de animalidad que tiene el monstruo; como Primaleón, Cirongilio ataca las manos del vestiglo y se las corta casi por completo. La inhabilitación del monstruo produce su desaparición tras dar una gran voz y, también, la desaparición de la doncella. Como último obstáculo de la aventura, surgen

demonios que gritan atacan al caballero sin que él pueda defenderse, solo encomendándose a Dios logra que los demonios desaparezcan. Finalmente, Cirongilio consigue rescatar al caballero atrapado en el encantamiento por una sabia, abuela de éste, para evitar que tal caballero fuera muerto a traición. De esto nos enteramos por boca del caballero mismo. Al volver a la barca, el agujero de la peña empieza a arrojar fuego y se estremece la isla entera hasta que desaparece en el mar.

Este enfrentamiento difiere de la lucha de Amadís con el Endriago, de la de Primaleón con el gran Patagón y de la de Godofré de Saxonía con Cafareo en varios niveles. En primer lugar, no es una aventura de la que el caballero haya escuchado hablar con anterioridad; es un enfrentamiento con lo desconocido, con lo no visto, y que refuerza el carácter valeroso del héroe dada la excelencia con la que Cirongilio ha llevado a término las aventuras anteriores. En segundo lugar, Cirongilio continúa su descenso por la cueva con la intención de no dañar su buen nombre con un acto de cobardía; en tercer lugar, no se amedrenta con la aparición de la extraña mujer, “sierva y compañera de Lucifer” (Vargas, 2000, cap. XXXV, 241), ni con el toro, lo que confirma su fama de hombre esforzado y valiente; luego impide que su mesura nuble su juicio ante el pedido de la hermosa doncella cuando ésta se presenta sola, lo que demuestra su lealtad a la infanta Regia y su buen juicio; después, el combate con el vestiglo le permite demostrar su habilidad y su valentía; y finalmente, el “enfrentamiento” con los demonios permite la exposición de su absoluta confianza en el poder de Dios ante entidades con las que él como hombre no puede luchar.

La función de esta aventura, ubicada justo en la mitad del libro, en su dimensión simbólica, es confirmarle al lector los valores del héroe que le granjean no solo una gloriosa fama,

sino el amor de la infanta Regia y la dignidad del reconocimiento de ser el hijo mirífico de reyes. En una acumulación de aventuras previas a esta se nos muestran estos valores, uno a uno. Así pues, el encantamiento de la Tremenda Roca refuerza estas ideas y le otorga cierta autoridad moral al llamado Caballero del Vestiglo para merecer el reconocimiento de su linaje elevado y para dirigir a otros caballeros en las aventuras que suceden a ésta.

2.7 Bufalón

Por último, nos ocuparemos de Bufalón, monstruo híbrido de características peculiares. Olivante de Laura, protagonista del libro homónimo de Antonio de Torquemada (1564), se caracteriza desde su nacimiento por ser un caballero cuyas aventuras están particularmente relacionadas con el amor. Por ejemplo, no logra en un primer momento superar la aventura del Purgatorio de Tirsés porque ésta exige probarse no solo en las armas sino también en la sinceridad del amor, pero él no ha conocido aún a la que será su amada. Posteriormente en el libro segundo, Olivante, el emperador, otros caballeros y sus respectivas enamoradas se prueban en la aventura del Castillo de los Secretos de Amor, parte de la aventura del Purgatorio de Tirsés, saliendo el primero airoso y liberando del encantamiento a Tirsés. Una vez completada la aventura, el emperador y su séquito van de cacería. Olivante de Laura y Grisalter de Suecia (caballero amigo del protagonista) se separan del grupo y presencian la muerte de una doncella y de un caballero pobre llamado Tesanil a manos de siete caballeros.

El libro tercero empieza con Olivante y Grisalter en el mar intentando seguir el barco en que ha partido Tambrino el Soberbio, asesino de Tesanil y de su esposa (el caballero y la

doncella anteriormente mencionados). Como ya es usual en el género, se desata una tormenta que hace que los caballeros pidan ayuda divina, en este caso de la Virgen Nuestra Señora. La nave logra llegar a una peña en medio del mar, en donde encuentran también la nave y a los marineros de Tambrino. Olivante y Grisalter pasan la noche en la cima de la peña. Con la luz del día los caballeros ven desde lo alto la floresta, campos floridos y, en medio de un valle, una casa grande y mal hecha. Mientras se decidían por ir hacia la casa, vieron aproximarse en rápida carrera a Tambrino y a cuatro de sus caballeros. A pesar de saberse enemigos, Tambrino le advierte a Olivante que deben abandonar la peña para evitar la muerte a manos de un monstruo que ya ha matado a uno de sus compañeros. A esto el caballero responde “—Tambrino— dixo Olivante—, no sé yo qué mayor monstruo puede ser que tú eres, pues si esse otro lo es contra natura, tú lo eres contra toda razón, no la guardando ni teniendo como en los buenos cavalleros la deve aver” (Torquemada, 1997, Libro III, cap. I, 705). De esa manera empieza un enfrentamiento entre los caballeros, dos se baten con Grisalter y otros dos pretenden ayudar a Tambrino en la lucha contra Olivante. El héroe protagonista da muerte a los dos caballeros y corta a Tambrino la mano derecha. Éste huye con ánimo de que el monstruo perdiera a Olivante. El héroe busca ayudar a Grisalter en su batalla contra los otros caballeros, uno es muerto por el de Suecia y el otro huye por entre los árboles. Olivante llega al enfrentamiento del monstruo después de una trayectoria que le ha permitido evidenciar sus cualidades como amador y como guerrero. En cuanto al primer aspecto, ha vencido en la Aventura del Purgatorio de Tirses junto a su amada Lucenda y, con ello, se ha probado como leal amador. Mientras que, en cuanto a

guerrero, Olivante ha ido en persecución de Tambrino y sus compañeros para vengar una afrenta que, en su momento, no tuvo término. En ese momento

no muy lejos de sí, vio un monstruo, la cosa más feroz y espantable que sus ojos jamás avían visto, que aunque en los encantamientos le avían parecido, siendo cosas infernales no tenían tan enorme figura ni tan temerosa presencia. Su estatura era mayor que la del mayor gigante del mundo; la cabeça tenía muy grande, y de la frente, que tenía muy ancha y llana, le salían dos cuernos retorcidos que tornavan las puntas atrás sobre el colodrillo; tenía los ojos como dos espejos salidos afuera y encarnizados, la nariz muy ancha, con unas ventanas muy abiertas, y la boca tan grande que le llegaba de una oreja a la otra, las cuales tenía como de cavallo; de la boca le salían dos colmillos de abaxo hacia arriba, y otros dos de arriba para baxo, poco menores que los elefantes los tienen; el pescueço tenía muy grueso y muy corto, que apenas se le parecía del cuerpo; era tan ancho que excedía a la conformidad de la grandeza. Tenía sobre las espaldas nacida una concha a manera de escudo que todas se las cubría, y el pecho y la barriga con los braços hasta los codos cubiertos de otras conchas menudas que todas meneava. Lo que le quedava de los braços y las piernas de las rodillas abaxo tenía cubierto de un vello muy largo y negro como salvaje. Los muslos tenía descubiertos, y debaxo de la concha de las espaldas le nacían dos alas pequeñas a manera de las que tienen los pescados. Las manos y los pies tenía muy grandes, con unas uñas de grandeza de un palmo y muy agudas. En lugar de la habla dava unos temerosos y muy roncós aullidos y baladros. Traía por armas una concha de pescado mayor que la que tenía en las espaldas y un bastón hecho de un grande árbol ñudoso, solamente quitadas las ramas, con el qual parecía impossible acertar ningún golpe, por pequeño que fuesse, que no matasse a quien debaxo hallase. (Torquemada, 1997, Libro III, cap. I, 707)

Además de algunas partes del cuerpo claramente animales como los cuernos, las alas y los colmillos, la distribución orgánica del cuerpo de Bufalón es humanoide; la cabeza está sobre los hombros y las piernas como de salvaje sostienen el cuerpo. En el caso del gran Patagón, como en este caso que estamos analizando, el antropomorfismo se da gracias a que uno de los progenitores es humano o salvaje; sin embargo, aquí el origen del monstruo se da a conocer después de un primer enfrentamiento y de ver cómo la criatura despedaza y devora a uno de los compañeros de Tambrino. Olivante está sin duda espantado por Bufalón, cuyo nombre tampoco conoce aún, y precisa de un proceso de reflexión sobre cómo va a proceder. El narrador señala que el héroe se santigua pensando que la criatura es un demonio y compara en su mente las experiencias que ya ha tenido con los monstruos de

los encantamientos, cuyo carácter ilusorio hacía que el caballero no tuviera temor de ellos. La disyuntiva en la que se encuentra Olivante es o dejar que lo domine el miedo a la muerte y huir o enfrentarse al monstruo con una alta probabilidad de morir. Finalmente, decide mantener su fama de caballero esforzado y valiente, se encomienda a Cristo y a la Virgen antes de entrar en combate con claro deseo de que Grisalter pueda dar cuenta del resultado del enfrentamiento. No parece gratuito que también al monstruo Bufalón se le represente como diablo, de hechura “que más propiamente se podría llamar del diablo” (Torquemada, 1997, Libro III, cap. II, 722), y que los dientes y las conchas se parezcan a los rasgos que se nos mencionan en la descripción del Endriago. Estas características dejan en el lector la impresión de que el héroe se enfrenta con un diablo semejante en fiereza y crueldad al monstruo del *Amadís de Gaula*; no obstante, el uso de herramientas como el bastón y el escudo, así como la distribución de su cuerpo, especialmente las partes de salvaje,



Fig. 17. Gaspar Schott, *Physica curiosa*, 1697, p. 363.

evidencian un cierto grado de humanidad que en ese momento no se nos ha revelado. Una vez hecha su oración, el caballero procede a enfrentarse con Bufalón que ya lo ha visto y se dirige rápidamente hacia Olivante con la intención de matarlo de un solo golpe. El hábil caballero lo esquiva y, con un golpe de espada, le deja inutilizado el brazo derecho hasta el codo. El monstruo procura abrazarse al caballero, pero la herida del brazo se lo impide así que Bufalón intenta agarrar el bastón con el brazo izquierdo. Olivante descarga un golpe

que rebota en la concha de la espalda del monstruo. Éste, arrojando humo por la nariz y espuma por la boca, “batiendo los dientes” y haciendo crujir las conchas, todos gestos con los que busca atemorizar al caballero (y el narrador al lector), arremete de nuevo con el bastón él. Olivante esquivo también este golpe y corta con su espada la mano y brazo izquierdo del monstruo. Bufalón se abraza débilmente al caballero e intenta arrancarle el yelmo con los dientes mientras el héroe busca herirle las piernas con la espada. Grisalter sigue el sonido de los alaridos del monstruo y ve la escena que acabamos de describir. Este caballero se encamina a atacar al monstruo pensando en compartir el fatal destino de Olivante. La criatura sale corriendo velozmente cuando ve venir a Grisalter, éste y Olivante van en su búsqueda para darle muerte; el rastro de sangre los guía a un peñasco que da al mar en donde encuentran al monstruo lamiéndose las heridas. En cuanto Bufalón advierte la presencia de los dos caballeros se deja caer al agua, por lo que descubren la habilidad del monstruo en el agua a pesar del impacto de la sal marina en sus heridas. Los caballeros se encaminan, entonces, hacia una casa de piedra que han visto en medio del valle. Allí, justo fuera de la casa, encuentran a Tambrino a quien está vendando uno de sus compañeros. Temiendo la muerte, Tambrino suplica piedad a Olivante, éste se muestra reacio, pero se la otorga con ciertas condiciones. Las que moran en la casa son dos mujeres, una dueña ya vieja y su doncella. Los caballeros logran con razones hacer que las mujeres les abran la puerta. Se encuentran entonces con que la dueña es la madre de Bufalón, quien les narra su historia y la de su hijo. De acuerdo con su relato, en medio de un viaje de Francia a Hungría, el barco en el que iba la dueña, su marido y su doncella zozobró debido a una tormenta, en el mar murieron el esposo de la ahora anciana dama, sus sirvientes y sus doncellas menos

una. Las dos mujeres fueron salvadas por un monstruo marino, una suerte de tritón (Fig. 17 y 18), “el qual, aunque su habitación era en las aguas marinas, sus faciones eran por la mayor parte de hombre, no le faltando para ello el conocimiento, que si hablara, yo le juzgara verdaderamente por hombre humano” (Torquemada, 1997, Libro III, cap. II, 715). A pesar de proveer a las dos mujeres de alimento y vestido este monstruo termina violando a la dueña y concibiendo a Bufalón con ella. El monstruo marino se encarga de criar a Bufalón y éste entonces empieza a matar a todos los seres humanos que llegan a la isla,



Fig. 18. Alberto Durero, *Monstruo marino*, grabado, Nueva York: Museo Metropolitano

siguiendo la costumbre de su padre. Al caer la noche se escuchan los gritos de Bufalón y los caballeros y las dos mujeres lo ven atacar a Olivante pues lo ha reconocido. El héroe armado con el escudo y la espada le cercena entonces la mano que le quedaba al monstruo, la izquierda. Éste reacciona dejándose caer sobre el escudero de Grisalter a lo que Olivante responde hiriendo a Bufalón en el muslo. El monstruo se reconoce vencido y va a ocultarse detrás de su madre quien, a las señales de su hijo, implora a Olivante

que le perdone la vida. El caballero le otorga ese don a la dueña. En ese momento se dan cuenta los caballeros de que el monstruo tiene buen entendimiento, mas no el suficiente para hablar. Así que el héroe le hace saber que por perdonarle la vida le debe obediencia. Una vez tratadas las heridas de Tambrino, del escudero de Grisalter y del mismo Bufalón,

Olivante le ordena a Tambrino colgarse su propia mano cortada al cuello y presentarse con el monstruo encadenado y las mujeres ante el emperador de Constantinopla y la princesa Lucenda para explicar lo sucedido y para que sea esta última quien decida el destino del caballero vencido.

Durante los veinticinco días que pasan Tambrino y Bufalón en la nave que los llevará de regreso a Constantinopla, el monstruo se vuelve dócil gracias al constante contacto que tiene con tres escuderos que lo vigilan y que, a su vez, le pierden el miedo a la temible bestia. Una vez han llegado a la corte, el aspecto del monstruo, ya sin cadenas, genera pánico y horror en la población. Tambrino cumple con las órdenes de Olivante frente al emperador, Lucenda y del rey Aureliano, padre de Olivante. Al final del episodio, Bufalón reconoce la autoridad del emperador, quien le ha dado la libertad de moverse por la ciudad, yendo a pescar al mar y llevándole al monarca la pesca. El emperador entonces completa el proceso de domesticación del monstruo al proveerlo de lo que necesitase para su supervivencia como animal amaestrado.

El pasaje que concierne al enfrentamiento, descripción del origen y domesticación de Bufalón es particularmente largo y detallado, incluso si lo comparamos con la narración de la aventura del Castillo del Amor del mismo libro. La descripción es tan minuciosa como la del Endriago amadisiano, pero el combate se extiende considerablemente con la narración de actitudes tanto del monstruo como del caballero, la calidad de las armas y las propiedades de las heridas. De la misma manera, el origen del monstruo está rodeado de detalles sobre la procedencia de los padres, la naturaleza violenta del monstruo, ejemplificada por sus actos sanguinarios hacia otros seres humanos. La intención de este

pasaje es demostrar claramente la superioridad de Olivante de Laura en numerosos niveles; el valor del caballero frente a reyes y caballeros injustos ya ha sido probada en los primeros dos libros, así mismo su voluntad de ayudar y trabajar en compañía de otros caballeros. Pero a la hora de enfrentar una aventura extraordinaria que no es ilusoria se ponen de relieve otras características. La determinación de Olivante se muestra, en primer término, con su resolución de ir en busca de Tambrino aún encontrándose él mismo en una situación riesgosa y, en segundo lugar, con la decisión de perseguir a Bufalón para acabar con él. La disyuntiva del caballero expone un proceso interno de toma de decisiones que acrecienta la valentía del caballero: su valentía implica necesariamente vencer el impulso de auto conservación ilustrado en la narración con el discurrir de su pensamiento al ver al monstruo. La evidencia física del combate y de la victoria sobre Bufalón es el monstruo mismo despojado de sus brazos que, como ya hemos visto, significa la anulación de su capacidad de hacer daño. El cuerpo mutilado del monstruo se vuelve entonces, para la ciudad en la que habita la criatura, el recordatorio de la capacidad de Olivante. Capacidad que va más allá de lo humano, aunque siempre unido a la concepción de que son Dios y la Virgen los que hacen posible la victoria del mejor caballero cristiano del mundo sobre el Diablo y sus representaciones. Esta aventura, además, demuestra la piedad de Olivante frente a aquellos que reconocen su propia derrota y se arrepienten de los crímenes que han cometido, ya sea mediante el lenguaje, como es el caso de Tambrino, o mediante el continuo servicio, en el caso del monstruo.

Estos capítulos que inauguran el tercer libro del *Olivante de Laura* advierten sobre la superioridad moral del protagonista. Esta supremacía le permite al caballero embarcarse en

aventuras de tinte más bien militar contra el Soldán de Babilonia, quien es derrotado y muerto por el héroe, y que desemboca en el casamiento de Olivante con Lucenda gracias a que el emperador ha recibido abundantes servicios del héroe. En este libro de caballerías se alternan narrativamente las pruebas con los premios de Olivante; su nacimiento en la adversidad le da la posibilidad de salvar al rey Aureliano (su padre) y al emperador de Constantinopla y encontrarse con la sabia Ipermea, su benefactora a partir de ese episodio; la victoria en la prueba del Castillo de los Secretos de Amor le otorga a Olivante el privilegio de sellar su amor con Lucenda mediante un encuentro sexual; el combate contra Bufalón le permitirá el reconocimiento como héroe caballeresco por parte de su padre el rey Aureliano y por parte de la figura de máxima autoridad política: el emperador de Constantinopla; la victoria de Olivante en la guerra sobre el Soldán de Babilonia y sobre sus aliados, le granjean la dignidad de convertirse en esposo de Lucenda y, por ende, en sucesor del emperador.

La marcada alternancia de eventos que acabamos de describir tiene el objetivo de consolidar las características del héroe caballeresco. Aunque en este caso esta alternancia en la narración del *Olivante de Laura* sea más evidente que en los casos anteriores (el de Amadís, el de Primaleón, el de Godofré y el de Cirongilio), los episodios tanto de combate como de aventuras mágico-maravillosas resaltan en todos los casos cierto tipo de características y valores; es decir, que el modelo moral del caballero se va formando a partir de sus acciones e interacciones con el mundo dentro y fuera de la corte, en aventuras bélicas, mágicas o amorosas. Así como en el caso concreto del enfrentamiento con el gigante, que ya hemos analizado en el apartado que corresponde al *Amadís de Gaula*, la

importancia del combate con el monstruo híbrido radica en la minuciosa descripción que tiene dentro del cuerpo de la narración. En el *Olivante de Laura* se nota más el contraste entre monstruos casi superfluos, como los que aparecen en el encantamiento del Castillo de los Secretos del Amor, con el que figura como la máxima representación del mal para el autor: Bufalón.

Lo detallado de la aventura de Bufalón, su articulación con la aventura anterior y las consecuencias que acarrea la derrota del monstruo reflejan el carácter imprescindible del monstruo en el camino que sigue el héroe. Esto es cierto para todos los casos que hemos visto y, en conjunto, para todos los libros de caballerías españoles del siglo XVI. Independientemente de la trama general y del orden de los episodios de cada libro de caballerías, la aparición del monstruo incorpora significados a los episodios anteriores y autoriza el comportamiento del héroe caballeresco en las aventuras posteriores. Amadís, entonces, se convierte en el caballero elegido por Dios desde su nacimiento para restablecer el orden y la armonía del mundo en todos los niveles: en el social, restaura el orden enfrentando gigantes, caballeros felones y a Arcaláus el encantador; en el nivel de la naturaleza, con el enfrentamiento con el Endriago; y en lo moral, avalado por la confrontación anteriormente mencionada, en la lucha en defensa del rey Lisuarte que lo ha desdeñado. Primaleón, en 1512, es el caballero que logra estar a la altura de los otros caballeros protagonistas, en los que se incluye al mismo Palmerín, su padre; cuando vence al gran Patagón, Primaleón vence sus propios impulsos representados en la criatura y esto hace que gane también el amor de Gridonia gracias a la determinación. Godofré de Saxonía en 1542 es el caballero astuto cuyo ingenio le granjea la fama en la corte del emperador.

Cirongilio en 1545 es el caballero valiente destinado a recuperar su lugar como hijo de reyes, es su valor el que le vale el reconocimiento de su madre la reina Cirongilia. Y, finalmente, Olivante en 1564 es el caballero que no permite que una afrenta quede sin reparación y el único con la autoridad y la valentía para para enfrentar al enemigo de la fe cristiana en la tierra: el Soldán.

En síntesis, la figura del héroe caballeresco se constituye a partir de sus aventuras, bien sean amorosas, bélicas o maravillosas. Parte esencial de esa formación está en el encuentro con diferentes tipos de monstruo. Hemos analizado, por una parte, los referentes y las características del monstruo de aspecto humano (enanos, gigantes y salvajes), el contexto que los produjo y el significado que adquieren dentro de la narrativa. Ese recorrido evidenció, por ejemplo, que el enano es un personaje que permite la introducción de cierto tipo de humor y, a la vez, se instaura como un modelo de lealtad dentro del sistema feudal. Encontramos en el gigante una representación estable de la soberbia y de la ira y dimos cuenta de la recurrencia con la que se presenta en los textos, así como una posible hipótesis de cómo podría corresponder a eventos concretos de la España del siglo XVI. De igual forma, analizamos la figura y la simbología del salvaje, así como las repercusiones de su inclusión en algunos representantes del género caballeresco. Finalmente, examinamos el caso del monstruo híbrido a partir de cinco representantes de este tipo de criatura, le dedicamos mayor espacio dado su carácter original en los libros de caballerías; es decir que, debido al hecho de que tiene un papel importante dentro cada libro de caballerías y que es autóctono del género, permite una flexibilidad simbólica que lo hace al mismo tiempo aterrador y receptáculo de distintos vicios dependiendo de su origen y características físicas.

Tenemos, entonces, un cúmulo de vicios representados en lo monstruoso que justifica su aparición y su relación con el caballero (la mayor parte de ellos tiene la condición de enemigo de éste, pero no podemos excluir al enano que tiene una relación distinta), así como unas creencias atávicas que contribuyen a la consolidación del monstruo como símbolo. De esta manera, el mostrarse superior al monstruo, ya sea en batalla o en el espacio cortesano, significa que el héroe ha eliminado esos vicios de sí mismo y de su sociedad. En otras palabras, el héroe se conforma como tal en contraste con el monstruo (aunque no se limita a ello). Y esto es una constante en la tradición clásica y folclórica en lo que respecta a la consolidación de la figura del héroe.

2.8 El monstruo y el héroe

Nos ha sido evidente, a lo largo de esta investigación, el carácter imaginario del monstruo que habita los libros de caballerías. Sin embargo, no es tan evidente el carácter también imaginario de la figura del héroe caballeresco. A pesar de que el caballero es claramente un ser humano, sus cualidades van más allá de las de un ser humano normal incluso si se le compara con los demás miembros de la corte. En ese sentido, tanto el monstruo como el héroe son una presencia del imaginario colectivo. En su calidad de símbolo, nos hemos referido al caballero en términos de modelo de virtud, símbolo del poder de Dios, representación de unos intereses institucionales cuya misión particular está acondicionada, en este caso, a la cultura propia de la España del siglo XVI. El caballero prototípico del género caballeresco es, entonces, producto tanto de unos ideales caballerescos elaborados a partir del arquetipo del héroe combatiente como del pensamiento folclórico: un receptáculo de virtudes, así como el monstruo lo es de toda una multiplicidad de vicios y pecados.

En otras palabras, al igual que el papel desempeñado por los enanos, como analizamos anteriormente, la caracterización del héroe caballeresco está profundamente influida por el folclor y determina la cantidad y la calidad de las aventuras del caballero. Así se evidencia cuando se comparan los protagonistas de los libros de caballerías que constituyen el corpus de este trabajo: todos los caballeros cumplen al menos once de los puntos que Lord Raglan (1939, 179) establece como los incidentes que consagran a un héroe propio de la tradición folclórica:

(1) The hero's mother is a royal virgin; (2) his father is a king; (4) the circumstances of his conception are unusual; (7) he is spirited away, and (8) reared by foster-parents in a far country. (9) We are told nothing of his childhood, but; (10) on reaching manhood he returns or goes to his future kingdom. (11) *After a victory over the king and/or over a giant, dragon, or wild beast*, (12) he marries a princess, often the daughter of his predecessor, and (13) becomes king; (14) for a time he reigns uneventfully (Lord Raglan, 1939, 179).

Estos eventos, más otros once que no aplican a nuestros héroes, determinan la figura de héroe mítico propio del folclor desde la herencia griega hasta las tradiciones europeas occidentales principalmente en Inglaterra, España y Francia. Como resaltamos en la cita anterior, el enfrentamiento con un enemigo monstruoso, aunque Raglan se limita a mencionar solo el gigante, el dragón y una “bestia salvaje”, forma parte integral de esa consolidación del héroe. El hecho de que dentro de los eventos que se narran en los libros de caballerías del siglo XVI se incluya al menos la mitad de estos incidentes advierte del profundo sustrato folclórico que impregna este género editorial. Probablemente este sustrato explica parte del éxito de los libros de caballerías en España durante más de un siglo. Otro de los factores que se une a esta sustancia folclórica es la capacidad de la que dimos cuenta antes de moldear la imagen del héroe arquetípico de acuerdo con los valores y

principios predominantes en una época específica. Mientras en la tradición de Grecia Antigua los modelos tienen características únicas (como Aquiles u Odiseo) y en la tradición de los libros de viajes el modelo es indistinguible de un protagonista a otro (todos son hombres europeos cristianos), el héroe caballeresco español logra cierta flexibilidad dentro de las características que lo hacen un prototipo, un modelo de perfección acorde con la época respectiva de sus principales lectores. Como la serie de aventuras en las que se embarca cada héroe es distinta y cada monstruo híbrido es único, así mismo cada caballero es el modelo de su lector objetivo. Aquí debemos hacer una aclaración: cuando nos referimos a lector objetivo, nos referimos a los personajes a los que iban dedicados estos libros, a sus dedicatarios. No quiere decir que iban exclusivamente dirigidos a ellos, sino que tienen un perfil de identificación con el héroe caballeresco en todos los niveles: eran estos lectores los que pertenecían a la clase nobiliaria, tenían poder económico y bélico, así como conocimiento de las formas cortesanas de comportamiento. Sin embargo, la recepción de este género fue más allá de las limitaciones de clase y del poder adquisitivo de los individuos, hasta ser de conocimiento hasta cierto punto colectivo con motivo de su carácter de entretenimiento más que como un tratado de comportamiento cortesano²⁷. Con esto dicho, el que llamamos lector objetivo de cada libro de caballerías es el noble al que va dedicado: los Reyes Católicos en el caso del *Amadís de Gaula*; don Luis de Córdoba, hijo del conde de Cabra don Diego Hernández de Córdoba, en el del *Primaleón*; el Duque de Escalona, Marqués de Villena y de Moya y Conde de Stisteban y Xiquena don Diego López

²⁷ Para ver más sobre la recepción de los libros de caballerías en España nos parece indispensable la lectura de *El sueño caballeresco. De la caballería de papel al sueño real de Don Quijote* de Pedro M. Cátedra. Madrid: Abada Editores, 2007.

Pacheco, en el del *Cirongilio de Tracia*. Con excepción de la dedicatoria dirigida en el *Olivante de Laura* al rey Felipe II, incluida por el impresor Claudio Bornat en vez del autor Antonio de Torquemada. Estos nobles y reyes anteriormente mencionados, erigidos en los prólogos como los receptores directos de los respectivos libros de caballerías, debían mirarse en el héroe como un espejo justamente en los aspectos que resalta cada aventura emprendida por éste; en pocas palabras, estos lectores debían ser modelos de virtud de acuerdo con lo que se esperaba de ellos, de acuerdo con el caballero protagonista. Por otro lado, el resto del público lector veía reflejadas sus propias expectativas de lo que debía ser un noble, un líder virtuoso y entraba en consonancia con el espíritu de su época. Como mencionamos en la introducción “los libros de caballerías subliman una sociedad en crisis de acuerdo con unos sistemas de valores arcaizantes. Estos códigos aplicados a unas nuevas realidades podían provocar distorsiones e ironías” (Lacarra y Cacho Blecua, 1990, 29), y esto nos lleva al imaginario de los libros de caballerías como referente (junto al libro de viajes) a la hora en la que el viajero se enfrenta con lo que le es absolutamente desconocido: el Nuevo Mundo.

2.9 Una criatura hecha de palabras

Cabe resaltar que en este género literario y editorial ningún libro incluye ilustraciones o grabados del monstruo híbrido. Esto nos lleva a la pregunta por la falta de representación pictórica de esta criatura cuyo carácter es esencialmente visual y que, además, fue utilizado para nombrar lo desconocido. Durante el siglo XIII las representaciones de monstruos eran verbales e iconográficas. Si vemos los grabados del libro de Ambrose Paré que muestran a los monstruos que pretende caracterizar, los grabados del *Libro de las maravillas del*

mundo de John Mandeville y las figuras de la arquitectura románica, los monstruos tienen en estas representaciones una apariencia precisa y perceptible visualmente. No obstante, estas representaciones gráficas del monstruo tenían un objetivo preciso: que el observador percibiera cabalmente la apariencia del monstruo, que al aprehenderlo visualmente lo entendiera y superara el momento del asombro pasara fácilmente al de la comprensión del significado alegórico de la figura. Ahora, los monstruos híbridos están compuestos de palabras, como hemos expuesto en este capítulo, y las palabras se establecen como las consolidadoras de lo monstruoso en estos libros; es decir, lo monstruoso como algo difuso, caótico y exento de toda comprensión. La palabra es evocadora y referencial, mientras que la imagen fija conceptos (como en las representaciones heráldicas del salvaje). En el caso de los monstruos que vimos en el primer capítulo, los que anteceden al género que nos interesa, la intención del narrador es entender al monstruo; en el caso de los libros de caballerías, justificar su eliminación. Sin embargo, de cierta manera el viajero y el conquistador empiezan a identificarse con el caballero en el contexto de exploración del Nuevo Mundo. Esta identificación tiene sus límites y matices:

Al caballero andante tradicional le interesa acrecentar un poder, conquistar un reino y obtener las riquezas inherentes. Pero ni mucho menos se embarca en una empresa económica, como lo hace el conquistador, a la vez que los códigos de conducta caballerescos con el enemigo no tienen nada que ver con los expuestos en las crónicas americanas (Lacarra y Cacho Blecua, 1990, 30).

Esto lo podemos ver en la manera en la que la humanidad de los pueblos nativos es representada más como una humanidad prodigiosa, “seres que no se sabe si son humanos pero que lo parecen” (Acosta, 1996, 12). Dentro del código caballeresco de conducta hay una distinción entre el tratamiento que le da el héroe a sus enemigos humanos (caballeros

igual que él) y el que recibe el monstruo por su naturaleza de prueba que debe superar el héroe caballeresco. Como hemos visto a lo largo de este trabajo, las únicas dos opciones que se le dan al monstruo híbrido es la eliminación en combate o la condición de animal domesticado. Cuando se traslada ese código con el objetivo de justificar la empresa de conquista, es la humanidad misma del otro lo que se cuestiona. Sin embargo, esta discusión solo intentará resolverse en el debate entre fray Bartolomé de las Casas y Juan Ginés de Sepúlveda sobre la existencia del alma del indígena americano en la Junta de Valladolid entre 1550 y 1551. Con el reconocimiento del indígena como un ser con alma, se le reconoce finalmente su humanidad. Este imaginario forjado por el género caballeresco se ve deformado en su intención instructiva y de entretenimiento, hasta ser convertido en un imaginario prescriptivo que justificara el dominio del conquistador sobre *el otro*.

Los monstruos dentro de la narrativa caballeresca del siglo XVI se incorporan en esta dinámica entre el folclor, sus antecedentes y el espíritu de la época como un hilo conductor que permite la interacción de elementos muy variados: la realidad material de las obligaciones sociales y políticas, la fe como aspecto imprescindible de la existencia y lo sobrenatural maravilloso como parte integral del mundo. Estos elementos coexisten como hemos ejemplificado a lo largo de este capítulo en la aventura máxima que debe enfrentar todo héroe: el combate con el monstruo. La humanidad prodigiosa (los enanos, los gigantes, los salvajes y el caballero Giber del *Primaleón*) ocupa una esfera de lo monstruoso separada de los monstruos híbridos que poco o nada tienen de humano. Una vez que hemos entendido la función del monstruo híbrido dentro de los libros de caballerías es más fácil

comprender las semejanzas con respecto al resto de los seres prodigiosos que habitan este tipo de literatura. Siendo siempre el monstruo híbrido el ser más alejado del cuerpo y alma perfectos del caballero, la aparición constante de la humanidad prodigiosa cumple con el objetivo de mantener siempre las distancias sociales en el caso del enano; la brecha religiosa con el paganismo, en el caso del gigante; y la distancia con el mundo natural, en el caso del salvaje.

3. Conclusiones

Como resultado del análisis de los monstruos híbridos de cinco libros de caballerías (el *Amadís de Gaula* de Garci Rodríguez de Montalvo [1508], el *Primaleón* de Francisco Vázquez [1512], el *Baldo* de autor anónimo [1542], el *Cirongilio de Tracia* de Bernardo Pérez de Vargas [1545] y el *Olivante de Laura* de Antonio de Torquemada [1564]) y de la representación de otro tipo de monstruos incluidos en estos libros podemos concluir que este género caballeresco es un microcosmos, en tanto que sus elementos contienen una concepción amplia del mundo²⁸: representaciones de aspectos concretos de la existencia, y que lo monstruoso hace parte fundamental del desarrollo del héroe caballeresco. Como parte de este microcosmos, la inclusión de monstruos tiene dos aspectos fundamentales: el simbólico y el narrativo, es decir, por un lado, los monstruos y criaturas que se incluyen en la narración y, por otro lado, cómo se produce esta integración dentro del texto.

²⁸ Esto en cuanto a que las etapas de desarrollo del héroe caballeresco reflejan nociones de la naturaleza, del amor, de la fe en un orden natural y divino altamente relacionado con una cierta organización social.

En relación con el primer aspecto, exploramos en el capítulo primero el tipo de monstruo que se hereda de la tradición griega clásica, de los libros de viajes y cómo se incorporan en el género. Esto nos dio la oportunidad de explorar el concepto clásico de monstruosidad, la noción más medieval de monstruosidad como la forma de definir *lo otro* y lo extranjero, para finalmente introducir la filosofía que determina lo que lo monstruoso es a lo largo del siglo XVI. La imagen de Polifemo en la *Odisea* de Homero da pie a la construcción del gigante del libro de caballerías en contraste con los gigantes bíblicos, aunque el concepto de monstruo de la Antigüedad griega dista mucho del concepto que vimos que se concreta en el género del libro de caballerías español; como vimos en el segundo capítulo, su función misma es distinta. De todas formas, rescatamos el concepto más biológico del monstruo aristotélico ya que nos ayuda a entender la dimensión biológica del monstruo híbrido temprano; si bien la filosofía neoplatónica permea estos textos y estos monstruos, el hecho de tener una dimensión biológica en su origen es determinante para rastrear su evolución y para entender el carácter limítrofe del monstruo (cómo habita el límite mismo de la realidad). En cuanto a los monstruos de los libros de viajes, éstos están emparentados con el monstruo híbrido del libro de caballerías en el nivel de la expresión y descripción del cuerpo del monstruo a partir de animales que eran conocidos en la Europa de la época; se describe al monstruo a partir de modelos, animales, plantas, que le son comunes al europeo del siglo XIII. Sucede lo mismo en nuestros ejemplos de monstruo híbrido, con la salvedad que ya para el siglo XVI criaturas como el dragón o el salvaje también entran en el imaginario establecido de referencias. Sin embargo, marcamos la distancia entre el monstruo del libro de viajes con el de los libros de caballerías. Esta distancia consiste en

que el espacio habitado por el monstruo del libro de viajes podría considerarse su hábitat y el europeo es el extranjero en ese espacio; mientras que el espacio del monstruo de libro de caballerías es mucho más delimitado, ya sea en el caso de monstruos de aspecto humano o en el caso del monstruo híbrido, cada monstruo tiene su espacio de representación con su correspondiente significado en la narrativa caballeresca. Siguiendo esta idea, cada monstruo tiene una presencia justificada en los libros de caballerías y se alimenta de las tradiciones ya mencionadas. El enano, por ejemplo, cumple su papel como figura de la cultura popular de la risa en Europa; pero su introducción en los libros de caballerías distingue la función carnavalesca de su función narrativa con respecto al mundo del caballero. El salvaje también es una figura establecida en el imaginario medieval y, por lo tanto, del siglo XVI; no obstante, su integración en la literatura caballeresca dista mucho de la forma en que usualmente es presentado en la heráldica o en la tradición bíblica. Cuando vemos juntos los devenires políticos de la historia de España con los pronunciados picos y valles de nuestra gráfica, podríamos llegar a una conclusión tentativa, especulativa, que pareciera sugerir que la presencia del gigante es un llamado a la nobleza española al retorno a un orden original con los pilares de la civilización que tienen su enemigo en este monstruo en particular, infiel y pagano por naturaleza. En ese sentido, la caracterización del gigante como enemigo en la narrativa caballeresca no está alejada de los intentos de control religioso e ideológico surgidos en la España del siglo XVI.

En el segundo aspecto que se refiere a cómo se representan los monstruos dentro del género de los libros de caballerías, vimos cómo el neoplatonismo agustiniano abre las posibilidades de una representación concreta y distanciada de las tradiciones originales de

las criaturas y la creación de un nuevo tipo de monstruo: el monstruo híbrido. Entonces analizamos el caso del enano, su integración como parte de la servidumbre del caballero con características que, aunque no lo hacen valiente, lo hacen modelo de lealtad con su señor. Esta lealtad se vuelve piedra angular de este tipo de enano y responde a la necesidad de perpetuar un modelo económico feudal. Otra propiedad del enano es la risa que, si bien fue heredada de la cultura popular medieval del carnaval, es absorbida por la institucionalidad, la monarquía en este caso; la risa es limitada, entonces, a las cortes como entretenimiento y no como crítica a dicho sistema. El caso del gigante se nos presentó como el más estable en términos de descripción física y moral de la criatura, pero la cantidad de gigantes en cada caso nos alertó de una posible correlación entre eventos histórico-políticos en España y la cantidad de gigantes que habitaban diferentes ejemplares de libros de caballerías. La relación directa entre gigante y caballero nos deja con la idea de que la soberbia representada por el gigante es un enemigo que nunca es eliminado del todo; el gigante es enfrentado y vencido una y otra vez a lo largo de cada libro de caballerías sin muchos cambios en su descripción. Este ser no requiere de estos cambios porque la soberbia, dentro de la tradición cristiana de la época, era un riesgo constante para las clases más altas y por ello debe ser incluida. Con estos dos monstruos de aspecto humano, el enano y el gigante, se nos presentó la necesidad de aclarar a quiénes iban dirigidos estos libros: los nobles españoles de la época. Era en ellos en los que recaía en el mundo real la responsabilidad de la administración política de España y la perpetuación de un sistema ideológico cuyos pilares eran la monarquía y la Iglesia. Como líderes, entonces, deben entender las lógicas cortesanas del trato a los súbditos, representados por las doncellas,

damas y, para el caso de las clases más bajas, enanos. También debían entender las lógicas de la fe y su responsabilidad a la hora de defenderla y expandirla por el mundo, eso se hacía mediante la conquista constante de la propia soberbia y a través del reconocimiento del poder de Dios, a quien se acude y agradece en cada aventura. El caso del salvaje, por otro lado, nos exigió un análisis diferente. Del enano y el gigante encontramos referencias y descripciones precisas dentro de los libros de caballerías, pudimos por eso compararlos con sus antecedentes. En cambio, el salvaje se muestra solo como referencia; sin características físicas ni morales. Esto nos llevó a una exploración del salvaje medieval y al establecimiento de cierta perspectiva del salvaje como la que alimenta directamente el imaginario del libro de caballerías y que, posteriormente, se usaría en el intento de justificar la presencia de seres humanos en el continente americano.

Ahora, la dinámica del caballero como receptáculo de virtudes e ideales dentro del género exigió la aparición de una nueva clase de monstruo: el monstruo híbrido. Los monstruos que mencionamos antes se enfocan en un dimensión precisa, un aspecto concreto de la existencia humana del caballero: el enano resalta el carácter cortés del caballero frente a alguien que pertenece a una estancia social inferior; el gigante, la habilidad física e intelectual en combate, así como la mesura y buen manejo de la ira del caballero guiado por Dios; el salvaje delimita la frontera entre la naturaleza indomable, los impulsos del cuerpo y la civilización representada por el caballero. El monstruo híbrido, en cambio, tiene la propiedad de mostrarse como antítesis del caballero en sus diferentes facetas: el origen mismo de ambos es antitético, pues el origen extraordinario del héroe está establecido por la tradición popular desde la misma Antigüedad griega, y el origen biológico o no del

monstruo híbrido tiene ya una carga negativa de vicios que provienen de los agentes de su creación. Como vimos, este es solo el comienzo de toda una serie de contrastes entre el monstruo y el héroe caballeresco: la apariencia de ambos da cuenta de la calidad de su alma, las armas que cada uno utiliza reflejan su nivel de civilización, etc. Sin embargo, encontramos cambios importantes en las descripciones de los diferentes monstruos híbridos, desde el origen de éstos hasta la descripción del proceso mismo de percepción del monstruo por parte del héroe. Esto les da un carácter más humano al protagonista, más cercano a la vida de sus lectores y permiten una mayor identificación con el caballero.

Como establecimos en esta investigación, el monstruo híbrido y el caballero se inscriben en una constelación de personajes humanos y monstruosos para dar cuenta justamente de la naturaleza física y moral del héroe caballeresco. Aunque los parecidos físicos entre los distintos monstruos híbridos son remotos si se los ve de forma aislada, dentro de la constelación cumplen el papel de contrastar en el mayor grado posible con la figura humana perfecta del caballero. No solo esto... el monstruo representa el caos por excelencia, el desorden que solo puede ser restituido con la intervención del héroe, es este el que devuelve la armonía con la derrota o muerte del monstruo.

El recorrido que hemos hecho a lo largo de esta investigación nos ha llevado a la identificación de una metodología de estudio del monstruo dentro del género caballeresco español. Esta metodología considera los aspectos fundamentales de estas criaturas: el análisis de su origen, su aspecto físico y si tiene algún precedente en la tradición que afecte su carácter de símbolo, la forma en que se narra su encuentro y enfrentamiento con el héroe,

el comportamiento del caballero mismo durante este episodio y, finalmente, el destino final del monstruo.

De la misma manera, hemos planteado un esbozo de la posible influencia bidireccional que tres tipos monstruos en particular tienen con el contexto cultural que los produce. Ya hemos hecho énfasis en el caso particular del salvaje y su papel dentro del contexto del descubrimiento y conquista del Nuevo Mundo; aunque no sobra considerar también cierto elemento de racionalidad que parece aportar este monstruo a los monstruos híbridos que tienen alguna característica que le es propia. Sin embargo, nos parece particularmente provechoso el estudio de los gigantes dentro del género en relación con el ambiente político del Imperio español durante el siglo XVI y el análisis de las formas de vida cortesanas respecto a los espectáculos propios de la ficción caballeresca ya que, como vimos cuando examinamos el caso de los enanos, sí parece haber una relación interesante entre ellos.

La acumulación de todos estos elementos que conforman lo monstruoso en los libros de caballerías nos llevan a una conclusión que es determinante para entender el éxito editorial de este género. La evolución de cada raza monstruosa dentro del género, la selección misma de éstos y de los aspectos que de ellos se privilegian evidencian cambios en el paradigma de lo que el héroe caballeresco simboliza. Los libros de caballerías y sus monstruos, híbridos o no, son la concreción de un cambio de mentalidad en la sociedad de la época. En 1508 la mentalidad es todavía muy medieval, anclada en los principios representados por la figura de los Reyes Católicos y sus políticas expansionistas justificadas por la fe católica. Aunque el cambio de mentalidad propiamente dicho culmina con la aparición del *Quijote*, en la figura del monstruo en los libros de caballerías este

resultado del cambio de mentalidad consiste en el traslado del eje moral del caballero. Éste pasa de ser un modelo unívoco de virtud, a contener una mayor cantidad de características y matices que el modelo de Amadís. Estos matices van desde mantenerse leal a su rey, siempre y cuando el rey sea justo, y de todas formas su rebelión no atente directamente contra el poder ni la autoridad de dicho rey; exponer la valentía del héroe a pesar del miedo que genera el monstruo, lo que hace al caballero más humano y aún más valioso; resaltar la capacidad del caballero de elaborar una estrategia ante un contrincante aterrador y nunca antes visto, ni esperado; exhibir el ingenio como una característica que se puede demostrar tanto en combate como verbalmente en los espacios cortesanos del amor y del humor personificado en los enanos; encomendarse y agradecer a Dios deja de tener el carácter casi que puramente ritual, sino que se vuelve un gesto sincero de agradecimiento, pues para el caballero la muerte era casi que segura; la aceptación de una posible muerte en combate que se vuelve más compleja, porque el héroe la acepta más difícilmente dado el temor que lo posee al principio de la aventura; la piedad del caballero una vez el monstruo es anulado, en el caso del monstruo híbrido, vencido en el caso del gigante, incluso con su enano cuando éste comete un error; la voluntad de introducir la maravilla en el mundo cotidiano y explicable mediante la domesticación del monstruo, representación del caos.

Todos estos matices alteran y forjan distintos modelos de comportamiento para el lector directo, modelo que refleja las expectativas tanto del autor como de la variedad de lectores de una época convulsiva para España como lo fue el siglo XVI; los cambios de perspectiva que este siglo acarrea afectan el microcosmos literario y proyecta esas nuevas expectativas en la figura del héroe hasta que el cambio es tan grande que el género no logra adaptarse a

su realidad. Esto no desprestigia el género de los libros de caballerías sino que más bien expone su versatilidad frente a un siglo turbulento en la política española de su tiempo, así como la riqueza de sus reinterpretaciones de conceptos medievales en pro del entretenimiento y la expresión de un espíritu de época.

Bibliografía

- Acosta, Vladimir. *La humanidad prodigiosa: El imaginario antropológico medieval*. Caracas. Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1996.
- Aguilar Perdomo, María del Rosario. *Felixmarte de Hircania. Guía de lectura*. Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos, 1998.
- Aguilar Perdomo, María del Rosario. *Primera parte del Florambel de Lucea. Guía de lectura*. Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos, 2006.
- Agustín de Hipona. *La Ciudad de Dios*. Barcelona: Biblioteca Clásica Gredos, 2012.
- Alvar, Carlos; Lucía Megías, José Manuel. *Antología de libros de caballerías castellanos*, Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos, 2001, pp. 437-443.
- Aristóteles. *Historia de los animales*. Madrid, Gredos, 1994.
- Aristóteles. *Reproducción de los animales*. Madrid, Gredos, 1994.
- Aunés, Jerónimo. *Morgante*. Valencia: Francisco Díaz Romano, 1533.
- Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial, 2003.

- *Baldo*, ed. de Folke Gernert. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2002.
- Bartra, Roger. *El salvaje en el espejo*. México, Ediciones ERA, 1998.
- Basurto, Fernando. *Florindo*. Ed. Alberto del Río. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2007.
- Bognolo, Anna. *Leandro el Bel. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2008.
- Cacho Blecua, Juan Manuel. “Los hijos de la saña o los adversarios airados en el *Amadís de Gaula*” [En línea]. *Letras*, 59-60, 2009. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/hijos-sana-adversarios-airados-amadis.pdf>.
- Campos, Axayacatl. “Adaptación y reconfiguración de motivos caballerescos en *El castillo de Lindabridis*”. En *Historias fingidas*, 3, 2015, pp. 139-153.
- Castro Hernández, Pablo. “La imagen del monstruo en algunas representaciones xilográficas del libro de las maravillas del mundo de John Mandeville: aproximaciones metodológicas e historiográficas”. *Revista Sans Soleil*, Vol. 7, 2015, pp.15-21.
- Corduras Bruna, María. “La presencia del gigante en el ciclo amadisiano: un paradigma antroponímico caballeresco”. En *Lectura y signo*, 9, 2014, pp. 105-120.
- Dematté, Claudia. *Felix Magno. Tercera y Cuarta parte. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2001.

- Duce García, Jesús. *Roselao de Grecia. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2008.
- Durand, Gilbert. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Introducción a la arquetipología general*. Madrid: Taurus Ediciones, 1981.
- Ferrer Valls, Teresa. *Nobleza y espectáculo teatral (1535-1622). Estudio y documentos*. Valencia: UAED, Universidad de Sevilla, Universitat de València, 1993.
- Gagliardi, Donatella. *Urdiendo ficciones. Beatriz Bernal, autora de caballerías en la España del XVI*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010.
- Gallego García, Laura. *Belianís de Grecia (III-IV). Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003.
- Garci Rodríguez de Montalvo. *Amadís de Gaula*, ed. de Juan Manuel Cacho Blecua, Madrid: Cátedra, 2 vols. , 1987-1988.
- González, Antonio. *Clarián de Landanís, Parte primera, Libro primero. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1998.
- González, Javier Roberto. *Cirongilio de Tracia. Guía de Lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2000.
- Gutiérrez Pla, Coro. *Los miembros “imperfectos” de la Corte de los Austrias. Un acercamiento a su historia y a sus imágenes*. Trabajo de fin de máster universitario en Estudios Avanzados de Historia Moderna, 2011-2012.
- Hesíodo. *La Teogonía*. Universidad de Salamanca. 2007. Recuperado de: http://campus.usal.es/~licesio/L_M_V/Hesiodo_Teogonia.pdf.

- Homero. *La Odisea* (Luis Segalá y Estalella, trad.), 1910.
- Isidoro. *Etimologías II*. Madrid: Biblioteca de autores cristianos, 1983.
- Kappler, Claude. *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*, Madrid: Akal, 1986.
- Le Goff, Jacques. *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. Barcelona: Altaya, 1999.
- López de Santa Catalina, Pedro. *Segunda parte del Espejo de Caballerías*, ed. de Juan Carlos Pantoja Rivero. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2009.
- *Los viajes de Sir John Mandeville*, ed. de Ana Pinto. Madrid: Cátedra, 2001.
- Lucía Megías, José Manuel. *Antología de libros de caballerías castellanos*. Alcalá de Henares. Madrid: Centro de Estudios Cervantinos, 2001.
- Lucía Megías, José Manuel; Emilio José Sales Dasí. “La otra realidad social en los libros de caballerías castellanos. I. Los enanos”, *Rivista di Filologia e Letterature Ispaniche*, 5, 2002, pp. 9-24.
- Luna Mariscal, Karla Xiomara. “El vestiglo: itinerario de un monstruo ilusorio en algunos libros de caballerías hispánicos”. En *Lisuarte de Grecia y sus libros: 500 años*. Colegio de México, 2017, pp. 333-373.
- Marín Pina, María Carmen. “Los monstruos híbridos en los libros de caballerías españoles”. En Aires A. Nascimento y Cristina Almeida Ribeiro (eds.). *Actas do IV Congresso da AHLM. Lisboa 1991*, 4. Lisboa: Cosmos 1993, pp. 27-33.

- Mario Vargas Llosa. “Viejos y nuevos libros de caballerías”, en *Historia y crítica de la literatura española*, al cuidado de Francisco Rico, Vol. I, Edad Media (ed. Alan Deyermond), Barcelona: Crítica, 1980, pp. 360-361.
- Martín Lalanda, Javier. *Tercera parte del Florisel de Niquea. Guía de lectura*. Alcalá de Henares, Centro de Estudios Cervantinos, 1999.
- Martín Romero, José Julio. “El combate contra el gigante en los textos caballerescos”. En *Actes del X Congrés Internacional de L’ Associació hispànica de literatura medieval*, Ed. Rafael Alemany, Josep Lluís Martos y Josep Miquel Manzanaro. Universidad de Alicante / Institut Interuniversitari de Filologia Valenciana: Alicante, 2005, 1105-1121.
- Martín Romero, José Julio. “Sobre el Endriago amadisiano y sus descendientes caballerescos”. En José Manuel Fradejas Rueda, Déborah Dietrick Smithbauer y Mo Jesús Díez Garretas (eds.) *Actas del XIII Congreso Internacional Asociación hispànica de literatura medieval*. Ayuntamiento de Valladolid: Valladolid, 2010, 1283-1298.
- Martín Romero, José Julio. Segunda parte del *Espejo de príncipes y caballeros. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2001.
- Naughton, Virginia. *Bestiario Medieval*. Buenos Aires: Quadratta. 2005
- Ortúñez de Calahorra, Diego. Primera parte del *Espejo de Príncipes y caballeros*, ed. de Daniel Eisenberg. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003.
- Paré, Ambrose. *Monstruos y prodigios*. Madrid: Ediciones Siruela, 1987.
- Plinio el Viejo. *Historia natural*. Madrid: Editorial Gredos, 1995.

- *Polindo*, ed. de Manuel Calderón Calderón. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003.
- Polo, Marco. *El libro de las maravillas del mundo*. Madrid: Cátedra, 2008.
- Raglan. *The Hero: A Study in Tradition, Myth and Drama*. Londres: Watts & Co., 1949.
- Ramos Nogales, Rafael. “Dos nuevas continuaciones para el *Espejo de príncipes y caballeros*”. En *Historias Fingidas*, 4, 2016, pp 41-95.
- Requena, Susana. *Valerián de Hungría. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2002.
- Romero Tabares, Isabel. *Silves de la Selva. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.
- Rubio Tovar, Joaquín. *Monstruos y seres fantásticos en la literatura y pensamiento medieval*. Centro de Estudios del Románico, Fundación Santa María la Real, 2006.
- Sáenz Carbonell, Jorge Francisco. *Lidamor de Escocia. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1999.
- *Sagrada Biblia*, ed. de Eloíno Nácar Fuster y Alberto Colunga, O. P. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos, 1985.
- Sales, Emilio. “El humor en la narrativa de Feliciano de Silva”. En *Literatura: teoría, historia, crítica* 7, 2005, 115-157.
- Sales, Emilio. *Lisuarte de Grecia. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1998.

- Sales, Emilio. *Sergas de Esplandián. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1999.
- Sánchez, Raúl. *Primera parte del Espejo de caballerías. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2009.
- Sierra, Pedro de la. *Segunda parte del Espejo de príncipes y caballeros*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2003.
- Silva, Feliciano de. *Amadís de Grecia*, ed. de Ana Carmen Bueno Serrano y Carmen Laspuertas Sarvisé. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.
- Silva, Feliciano de. *Lisuarte de Grecia*, ed. de Emilio José Sales Dasí. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2002.
- Silva, Feliciano de. *Tercera parte del Florisel de Niquea*, ed. de Javier Martín Lalanda. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1999.
- Suárez, Juan Luis. *Polindo. Guía de lectura*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.
- Torquemada, Antonio de. *Don Olivante de Laura en Obras completas*, II, Madrid, Ediciones de la Fundación José Antonio de Castro, 1997.
- Troyes, Chrétien de. *El caballero del león*. Madrid: Ediciones Siruela, 1986.
- Vargas, Bernardo de. *Cirongilio de Tracia*, ed. de Javier Roberto González. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.
- Vázquez, Francisco. *Palmerín de Olivia*, ed. de Giuseppe Di Stefano. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 2004.

- Vázquez, Francisco. *Primaleón*, ed. de María Carmen Marín Pina, Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos, 1999.
- Vignolo, Paolo. “Una nación de monstruos. Occidente, los cinocéfalos y las paradojas del lenguaje”. En la *Revista de Estudios sociales*, 27. Bogotá, 2007.
- Villanueva Noriega, Gabriela. “Del Bestiario a la historia animal: El caso del simio”. En *Medievalia*, 44, 2012, pp. 11-19.
- Zamudio Topete, Paola. “Sueños y maravillas en los libros de caballerías españoles”. En la *Revista digital universitaria de la UNAM*, 8, 2015, pp. 1-9.

Anexo 1

En este apartado recogemos las menciones de los veintiún monstruos híbridos en sus correspondientes libros de caballerías escritos entre 1508 y 1580 que han sido publicados modernamente por el Centro de Estudios Cervantinos en su colección Los libros de

Rocinante. Se notará que en algunos casos lo que encontramos son combinaciones de monstruos tradicionales y conocidos durante siglos con otros propios del imaginario del siglo XVI que analizamos en este trabajo. En otros, las especies monstruosas tienen una apariencia más o menos estándar, estos monstruos cambian todo el tiempo su apariencia, a veces recordándonos al Endriago o a los monstruos propios del libro de viajes; otros casos usan monstruos ya conocidos como el dragón, el centauro, el gigante y el salvaje como ingredientes fundamentales de sus propias creaciones. Es el caso de los centauros cuya parte humana es presentada como de salvaje y el del vestiglo que tiene de la cintura para abajo figura de dragón (un monstruo tradicional) y de la cintura para arriba de gigante. En otros casos encontramos monturas híbridas pero que difícilmente representan otra cosa que una herramienta maravillosa para el caballero. De todas formas, exponemos este listado porque es importante reconocer la riqueza de formas y referencias que podemos encontrar en este género.

1. Garci Rodríguez de Montalvo, *Amadís de Gaula* (1508)

En este texto el principal monstruo será el Endriago. Habiendo concluido su penitencia por el amor de Oriana, Amadís se dirige a Constantinopla en barco. Una tormenta se cierne sobre la embarcación y los arrastra hasta la Ínsula del Diablo, hogar del temible monstruo, que es descrito de la siguiente manera por el maestro Elisabad:

Tenía el cuerpo y el rostro cubierto de pelo, y encima había conchas sobrepuestas unas sobre otras tan fuertes, que ninguna arma las podía passar, y las piernas y pies eran muy gruesos y rezios. Y encima de los ombros había alas tan grandes que fasta los pies le cubrían, y no de péndolas, mas de un cuero negro como la pez, luziente, velloso, tan fuerte que ninguna arma las podía empecer, con las cuales se cubría como lo fiziesse un hombre con un escudo. Y debaxo dellas le salían braços muy fuertes assí como de león, todos cubiertos de conchas más menudas que las del cuerpo, y las manos había de fechora de águila con cinco dedos, y las uñas tan fuertes y tan grandes, que en el mundo podía ser cosa tan fuerte que entre ellas entrasse que luego no fuesse desfecha. Dientes tenía dos en cada una de las quixadas, tan fuertes y tan largos, que de la boca un codo le salían, y los ojos, grandes y redondos, muy bermejos como brasas, assí que de muy lueñe, siendo de noche, eran vistos y todas las gentes huían de él. Saltava y corría tan ligero, que no había venado que por pies se le pudiesse escapar; comía y bevía pocas vezes, y algunos tiempos, ningunas,

que no sentía en ello pena ninguna, Toda su holgança era matar hombres y las otras animalias bivas, y cuando fallava leones y ossos que algo se le defendían, tornava muy sañado, y echava por sus narizas un humo tan spantable, que semejava llamas de huego, y dava unas bozes roncadas espantosas de oír; assí que todas las cosas bivas huían ant'él como ante la muerte. Olía tan mal, que no había cosa que no emponçoñasse; era tan espantoso cuando sacudía las conchas unas con otras y hazía cruxir los dientes y las alas, que no parecía sino que la tierra fazía estremecer. Tal es esta animalia Endriago llamado como vos digo- dixo el maestro Elisabad-. Y ahún más vos digo, que la fuerça tan grande del pecado del gigante y de su fija causó que en él entrasse el enemigo malo, que mucho en su fuerça y cruzea acreçienta (Rodríguez de Montalvo, 1988,1134).

El enfrentamiento con el Endriago deja malherido al héroe, pero acrecentará su valor frente a los demás caballeros, pues ningún otro ser humano se había enfrentado al monstruo y mucho menos lo habría vencido. Así también sus acompañantes de la barca, al igual que Gandalín, el escudero de Amadís, sirven como testigos de la aventura emprendida por el héroe para contársela al emperador de Constantinopla. La victoria del caballero queda entonces immortalizada con el cambio de objetivo de la isla, albergar un convento consagrado a la Virgen María.

2. Francisco Vázquez, *Palmerín de Oliva* (1511)

En el *Palmerín de Oliva* ocurre un suceso interesante e innovador literariamente. Encontramos que el episodio del sagitario del caballero de la Ysla de Eliquias no sólo tiene la función de servir como un contrapunto que enmarca y subraya las hazañas caballerescas en el torneo de la corte de Constantinopla y del mismo caballero Palmerín, sino que se narrativamente está en los límites con una posible intención humorística en la obra. Durante las actividades de aquel torneo, llega ahí el Señor de la Ysla de Eliquias llevando consigo un centauro que le pertenece, para probarlo con tantos y tan hábiles caballeros:

E andando el torneo muy mesclado sobrevino a él una fuerte ventura, que entró por una de las puertas un sagetario que era medio hombre e medio cavallo, e traía las armas que le cobrían de un muy fuerte e duro cuero e de aquello mismo era el escudo, e la espada suya era muy buena e tajante e él era tal que sabía muy bien esgremir con ella. E este sagetario era criado en la ysla de Eliquias e era señor de aquella ysla un cavallero, el más ardid e sobervio que avía en el mundo, e oyó dezir de aquellas fiestas que se fazían en Constantinopla e como se juntavan allí muchos buenos cavalleros. Estas nuevas le dixo un mercader. E el señor de la ysla, como estas nuevas oyó, tomóle voluntad de yr a Constantinopla e llevar consigo aquel sagetario, e luego entró en una nao muy aparejada de armas e porque ovo el viento contrario no llegó más cedo fasta aquel día que salió en tierra e vínose derechamente, él e el sagitario, a los torneos. (Vázquez, 2004, 245).

El sagitario o centauro, bestia que por lo general es fiera y temible, aquí es mansuefacta, está domesticada por el Caballero de la Ysla de Eliquias.

Se trata de una criatura que por su conformación representa la naturaleza humana: la parte inferior con cuerpo de equino constituye las pasiones y el carácter bruto; mientras que la parte superior, con cuerpo de hombre, representa la naturaleza racional y mental que rige las pasiones bajas y animales. Es, pues, un ser que por su constitución estaría siempre en lucha jaloneado por su salvajismo y por su racionalismo; lo que dificultaría más sus posibilidades de amansamiento (Bartra, 1998, 18).

No obstante, este sagitario ha sido domesticado y su amo lo emplea para que se enfrente a los caballeros. Es brutal con sus contrincantes, pero es moderado con su amo. Palmerín, como protagonista se enfrenta al él y evidentemente logra vencerlo, el monstruo es uno de los que tienen el don de la palabra y le manifiesta al caballero su desazón al haber sido vencido. Palmerín se comporta cortésmente con él y le manifiesta que no ha perdido mérito alguno por todos los caballeros que ha vencido antes. El Emperador le pide al monstruo que se quede y éste rechaza la propuesta.

Este tipo de monstruo está descrito como un animal que ha sido domesticado, mas se lo trata con la cortesía debida a un igual. Incluso se le reconoce su habilidad en la lucha y se le respeta la decisión de no quedarse en Constantinopla.

3. **Garci Rodríguez de Montalvo, *Sergas de Esplandián* (1511)**

En las *Sergas* se encuentra la referencia al Endriago amadisiano como la aventura cumbre del padre del héroe de este libro. En el capítulo XLVII llegan Esplandián y el maestro Elisabat a la Isla de Santa María, la que fue una vez la Ínsula del Diablo, y allí ven la representación del enfrentamiento que mandó a hacer el Emperador de Constantinopla cuando le fue referida la batalla: “Pero digoos de Esplandián y Norandel y Lasindo que muy espantados en ver cosa tan esquiva, se santiguaron muchas veces, no pudiendo pensar ni creer que ningún esfuerzo de hombre humano tan gran miedo pudiese vencer.” (Rodríguez de Montalvo, XLVII).

En este libro, como en muchos posteriormente, el único ser con categoría de personaje monstruoso, además de los recurrentes gigantes, será la amazona: “Desde California acude Calafia con sus aguerridas doncellas de color para ayudar a los paganos en el asedio de Constantinopla” (Sales, 9, 1999). Aunque lo menciono en este apartado, el carácter “monstruoso” de las amazonas responde exclusivamente a su papel poco común en la sociedad medieval. Sin embargo, aparecerán estos personajes, no solo en los libros de caballerías, sino que vienen de una tradición clásica, pasan por los libros de viajes y aparecerán en la construcción del imaginario americano. Esto, para mí, justifica su mención.

4. **Francisco Vázquez, *Primaleón* (1512)**

En el caso del *Primaleón*, el monstruo, Patagón, es hijo de una mujer salvaje y un animal desconocido, como he mencionado en el capítulo anterior. El héroe lo encuentra en la isla

de un noble caballero quien le explica la existencia de los salvajes, por un lado, en los siguientes términos: “moran en ellas [en las montañas] una gente muy partada de todas las otras que ay en ella, porque biven así como animales y son muy bravos y esquivos y comen carne cruda de lo que caçan por las montañas.” (*Primaleón*, 1998, 221). Luego se cuenta la génesis del monstruo, que es descrito de la siguiente manera:

que tiene la cabeça como de can y las orejas grandes que le llegan fasta los hombros, y los dientes muy agudos y grandes que le salen fuera de la boca retuertos, y los pies de manera de ciervo y corre tan ligero que no hay quien lo pueda alcançar. Y algunos que lo han visto dizen d'él maravillas. Y él anda de contino por los montes caçando y trae dos leones de trailla con que faze sus caças y trae un arco en sus manos con saetas muy agudas con que fiere. (Vázquez, 1998, 221)

Primero Primaleón se enfrenta al monstruo y lo hiere en un brazo, cortándole la mano, luego vence a los leones que habían atacado su caballo y que acompañan al Gran Patagón. Finalmente, con la misma cadena con que Patagón llevaba a sus leones, lo llevan a él. El héroe desea enfrentar a la bestia para darle caza como si fuera un animal cualquiera.

5. Gabriel Velázquez del Castillo, Libro primero del *Clarián de Landanís* (1518)

En el libro primero, desde el capítulo CXXV hasta el capítulo CXXX, tenemos abundancia de seres monstruosos. Llegado a la corte del rey Aurapis, Clarián se ha enterado de la naturaleza de la aventura de la Gruta de Ércoles y decide llevarla a cabo a pesar de que todos los demás intentan disuadirlo. Sin embargo, algunos de estos monstruos tendrán más realidad física que otros; unos serán producto del diseño de una aventura y otros no.

Dada la abundancia de estos seres en el texto, González, en su guía de lectura hace un barrido de los monstruos que habitan la Gruta:

Uno de los elementos centrales de la aventura de la Gruta de Ércoles es la presencia de seres extraordinarios. Clarián tiene que enfrentarse con una gran serpiente alada, fruto de la unión incestuosa del rey Quípolo con su hermana. La sierpe 'es el castigo que puede recibir pecado tan grande como la zoofilia o el incesto, prácticas condenadas y perseguidas por la iglesia, que difundió la idea de que las relaciones consanguíneas o contra natura generaban monstruos' (Marín Pina 1996: 19). La serpiente que todos los años, coincidiendo con la primavera, sale de la gruta y devasta el reino, obliga a sus gentes a partir de su tierra. Este tipo de monstruo representa todo aquello contra lo que tiene que combatir el héroe. En realidad, esta sierpe es la única realmente viva de la gruta, el resto son creaciones mecánicas ideadas por Hércules. Los otros monstruos con los que se enfrenta Clarián son, una sierpe pequeña, el dragón que devora a Clarián y le hace arder en su fuego antes de permitirle el paso más allá, el monstruo cinocéfalo cubierto de púas de fuego y el león (González, XXII, 1998)

En este sentido, el monstruo que más llamará la atención será el que es descrito como un monstruo híbrido al que, en la cita anterior, llaman cinocéfalo cubierto de púas de fuego:

un monstruo espantoso de forma de hombre tan alto como dos estados grandes y sus figuras eran tan feas y desemejadas que se no podía dezir, era todo cubierto de los pies hasta la cabeça de unas puntas de largura de un palmo, los cabos de todas ellas eran de fuego y erizándolas todas lançó dos dellas contra una pared que ningún embaraço pasaron por ella y aquel lugar por donde entraron començó luego a arder (González, XXVII, 1998)

Este monstruo habla a Clarián para infundirle temor, afirmando que el amor del caballero por la princesa Gradamisa no será suficiente para vencerlo, a lo que el héroe responde que tiene más fe en Dios y en la Virgen y que esa fe será lo que le permitirá superar la prueba. Después de enfrentarse cuerpo a cuerpo al monstruo, y tras el primer ataque, se oyen voces y ruidos terribles; mas el caballero no ceja en su esfuerzo, lo que le vale el terminar la aventura, pues de pronto ya no hay ni voces ni monstruo que lo amenacen. El caballero agradece a Dios por haberlo dotado de valor suficiente.

6. Pedro López de Santa Catalina, Libro primero del *Espejo de caballerías* (1525)

Aquí, una vez más, tenemos al monstruo como producto de un encantamiento creado y diseñado para garantizar la aventura caballeresca. En el camino hacia París, a los caballeros

Gradaso y Rugiero les sale al paso un enano. Recordemos que en el capítulo anterior había explorado este aspecto del enano en el cual su función es guiar al héroe caballeresco a una aventura peculiar. Entonces:

Gradaso y Rugiero, quienes caminan junto al enano que los conduce a la aventura del Castillo Encantado para enfrentarse al horrible monstruo que lo protege. Ante los muros de la fortaleza, el enano huye al galope, alegando en su defensa que, si los caballeros sienten miedo sin haber visto a la bestia, él, que ya la conoce, no quiere perder más tiempo. Los dos caballeros se adentran en el edificio y llegan a una plaza. De repente, una parte del muro es destrozada por un ra[y]o y aparece una criatura deforme que se dirige hacia ellos (de cintura para arriba tiene cuerpo de gigante y las patas de un fuerte dragón, con unas afiladas garras una cola larga). El monstruo lanza un dardo contra Gradaso y le atraviesa el escudo; este lo golpea con fuerza sin causarle daño alguno, ya que está hecho por encantamiento. La criatura enrosca la cola alrededor de su cuello y lo envuelve con sus poderosos brazos. Sólo la intervención de Rugiero libra a Gradaso de una muerte segura. Este, con la espada de Falerina (que anula cualquier hechizo porque fue forjada para acabar con Roldán), hiere en numerosas partes a la bestia, después de cortarle la cola, le da el golpe definitivo. (Sánchez, 2009, 59)

Todo este pasaje responde a salvar de un encantamiento a Sacripante, tarea nada fácil pues también deben enfrentarse a cinco gigantes que salen de una de las puertas del infierno. Lo curioso de este pasaje es que, una vez vencidos los monstruos, los caballeros se enfocan rápidamente en su deber militar para atacar Francia. Esto deja al monstruo en un papel muy secundario.

7. Juan Díaz, *Lisuarte de Grecia* (1526)

De Juan Díaz. Al igual que en el libro anterior encontramos a las Amazonas como seres maravillosos aparte de los gigantes: la reina Amazona Pintiquinestra aparece, pero no se nos da mucha información sobre ella.

Además de esto, encontramos en el capítulo XXVII el vestiglo al que me he referido anteriormente. Después de que Lisuarte ha sido armado caballero, hace su aparición Melía

en forma de monstruo: “A esta sazón oyó venir un ruido por el aire que parecía abrir el cielo. Él miró por ver qué era e vio la espada que cometa estava hecha venir con aquel ruido hasta el suelo. E no ovo caído cuando due tomada por un vestiglo, el más espantable e feo que jamás se oyó. Venía echando fuego con la boca [y] era tan grande que no avía jayán que con gran parte se le igualasse.” (2002, XXVII)

Como vimos en el capítulo anterior, Lisuarte gana en el enfrentamiento por tener la voluntad de enfrentar al monstruo y con la ayuda del sabio correspondiente.

8. Anónimo, *Polindo* (1526)

En el capítulo XIV de este libro encontramos una mayor presencia de seres mitológicos en la aventura de la Cueva Desventurada del Basilisco. Polindo ha llegado a Macedonia con la expresa intención de medirse en la aventura de la Cueva Desventurada del Basilisco, pero se ha enamorado de la princesa Belisia justo antes de tener que partir. El caballero se ve en una disyuntiva que lo conmueve hasta las lágrimas, pues sabe el peligro que implica la empresa. Finalmente, decide que debe ir a la Cueva.

Aquí los seres monstruosos están justificados por el encantamiento que protege esa cueva y, por lo tanto, no son descritos de una manera exhaustiva: “E así hablando en esto y en otras cosas, llegaron a vista de la cueba, de la cual salía un fumo muy negro. El cual como de salir cesase, quedava muy claro donde un muy espantable Basilisco se parecía. El cual en su frente dos muy agudos cuernos tenía, en medio una piedra que desí tanto resplandor dava que parecía en la cueba muchas antorchas ardían, según la claridad que de la piedra

procedía.” (XIV, 2003) Dando cuenta de su habilidad, Polindo esquivo el embate del monstruo y lo hiere con su espada usando el impulso que traía el Basilisco y vence a golpes de espada a la bestia, pero resulta herido en un brazo de una cornada.

Además de esta aventura hacen parte diferentes criaturas, descritas en los mismos términos que el Basilisco: “En la cueva, Polindo se enfrenta y mata al basilisco, a tres caballeros, una gran serpiente y varios animales salvajes que eran parte de un encantamiento. [...] Cuando don Polindo despierta, encuentra la puerta del hermoso jardín abierta y un minotauro armado de arco y saetas. También derrota al animal mitológico tras un corto combate.” (Suárez, 16, 2004). El minotauro, con el encantamiento mismo, es producto del adulterio entre un caballero y la reina e Coroes la Sabia; de él solo se dice esto y que sus armas eran el arco y la flecha en el capítulo XVI.

9. Pedro López de Santa Catalina, Libro segundo del *Espejo de caballerías* (1527)

En el segundo capítulo de este libro encontramos una fusión de motivos mitológicos y motivos medievales en una sola aventura. Los hermanos Aquilante y Grifón, después de enfrentar a dos gigantes que habían intentado atacar a las ninfas de una laguna, se paran a descansar:

E cabo de un rato avían caminado, oyeron ruido grande, como de cavallos que escaramuçavan. E como lo oyesen, endereçaronse en sus cavallos, apercebiéndose a lo que les pudiese venir, no dexando de seguir su passo. Y, como en un pequeño alto caño llegaron, vieron más de veinte centauros, los cuales eran desde la cinta arriba de figura de hombres salvajes, y de la cinta abaxo de forma de ligeros y grandes cavallos ruanos (los cuales andavan corriendo unos tras otros por se solazar y estender en el llano campo), entre los cuales andava uno, muy más grande y feroz que ninguno de los otros, que parecía ser señor de todos los otros.

Algún temor ovieron los dos esforçados hermanos de ver tantos juntos, mas consolávanse que no venían armados, salvo que cada uno d'ellos traía un gran escudo ante los pechos, de corteza de árboles, y un bastón ñudoso en la mano, e no otra ninguna arma ofensiva ni defensiva. E como los centauros vieron los dos cavalleros, hizieronse una muela en derredor del su mayoral e dando como ladridos, por los cuales unos a otros se entendían, començaron de hablar sin ser de los cavalleros entendidos. (López, 2009, 8)

En este pasaje se hace énfasis en la organización de esos centauros mitad salvajes, pues, aunque ladran se entienden entre sí, y tienen incluso una estrategia de ataque. Solo se libran de la muerte los hermanos por su valor y fuerza y porque sus enemigos no van con armas sino con bastones.

De igual forma, tenemos en el capítulo quinto al personaje de Angélica que hace referencia claramente a la historia de *Orlando Furioso*, del ciclo carolingio. La doncella huye del gigante que quiere forzarla a pesar de que los caballeros Aquilante y Grifón, se han ofrecido para defenderla. En su huida llega a la Blanca Laguna:

Agora sabed que en la Blanca Laguna que en aquel temeroso despoblado estava, moraba un monstruo marino grande y muy espantoso, que algunos le avían visto salir del agua y entrar muchas vezes. Este era el medio hombre y el medio pez, grande además. E por caso de aventura salió de la laguna en el tiempo que la dama estava durmiendo, y entrando que entró en el sotillo viola que reziamente dormía e, arremetiendo a ella, tomola entre sus pelosos braços y fuese arrastrando por la tierra con gran velocidad, hasta que, abraçado con Angélica, díó consigo en la profunda laguna. (López, 2009, 15)

En este episodio no se produce la violación de la doncella por parte del monstruo pues después nos enteramos de que la Laguna Blanca y todo lo que habita bajo su superficie es producto de un encantamiento protector. El lugar se llama el Lago Ferviente y es producto de la habilidad del hada Morgaina y de Merlín; se une así la historia a la del ciclo artúrico.

10. Feliciano de Silva, *Amadís de Grecia* (1530)

En el capítulo LXXXIII de este libro Florestán, escoltando a la princesa Esclariana, deja que ella tome agua de una fuente, lo que la convirtió en una serpiente. De una cueva cercana sale entonces un monstruo. El guardián de la cueva se caracteriza por tener una figura similar a la humana:

No uvo diez passos por ella [la cueva] andando quando halló ante sí un monstruo, el más espantable que jamás se vio, que era todo como hombre salvo que los ojo tenía en los pechos y no tenía cabeça ni[n]guna; era tan grande como jayán. Traía en la una mano un gran bastón con el qual hirió a Florestán por encima del yelmo tan poderosamente, que si fuera otro caballero que que no uviere tanta bondad que no se pudiera tener que no cayera; mas tanto no pudo él hazer que una rodilla no hincasse en tierra, y así con gran saña hirió con su espada al monstruo en una pierna que toda se la cortó. Él, dando un grande y fuerte bramido, cayó en tierra, mas Florestán no contento se levantó y lo acabó de matar (Silva, 2004, 185).

Después de esto, una dueña sale de la misma cueva y le toca la cabeza a Florestán con un cayado, con lo que el caballero pierde el sentido. Son aprisionados.

El segundo monstruo es la Bestia Serpentaria, que es una criatura descrita a partir de partes de otros animales. Este monstruo aparece en la Ínsula de Liça cuando el héroe llega para probarse en el Padrón de las imágenes:

El cavallero, que aquello le oyó, cuidando de ser verdad, abrió una puerta pequeña de dos que al patio avía; no la ovo abierto, quando d'ella salió una bestia, la más fiera y espantable que visto oviesse, la cual era tan grande como un gran cavallo. Tenía la cabeça a manera de tigre y las orejas de suerte de zebra, tan grandes que más de tres palmos avía en cada una; salíanle de la boca a cada parte dos fuertes colmillos de más de un palmo en largo; tenía los ojos tan saltados y bermejos, que parecían dos brasas; los braços tenía a manera de león, y todo el cuerpo así mismo era blanco como la nieve y sembrado de muchas pintas negras, el cual salió con tantas bravezas que humo muy espesso por la boca y narizes que grandes tenía echava. (De Silva, 2004, 353)

Con engaños del gigante que cuidaba a este animal monstruoso, Amadís de Grecia lo libera y debe enfrentarse con ambos. El héroe deja sin sentido a la Bestia mientras se enfrenta al

gigante. Cuando el monstruo vuelve en sí, ataca sin querer a su cuidador, lo que aprovecha el Caballero de la Ardiente Espada para finalmente vencerla.

Finalmente, el monstruo más llamativo de este libro es Furior Cornelio:

Amadís ha matado a Balarte, y el padre de éste, para vengarse, contrata a Furor Cornelio, un mercenario que reta en público al caballero a una lucha similar a la que el rey de Gran Bretaña mantuvo con el Endriago. Si éste tuvo origen en el incesto entre dos gigantes, Furior es un híbrido entre toro y humano, hijo también de dos jayanes, pero concebido mientras el padre, Bravanandel, se imaginaba que tuvo parte con una vaca. Él, dueño de un ganado, se enamoró de una de ellas, tanto que, estando con su mujer, ‘tuvo tal fuerza la imaginación del jayán en la vaca que dicho avemos, que la jayana fue encinta, y al tiempo de parir parió con tantos dolores que todos pensaron que muriera; mas, cuando vino a parir, parió una cosa la más desemejada del mundo, porque parió un monstruo que de la cinta arriba era de forma de hombre y de la cinta para baxo de toro’ (CCLXVIr) (Silva, 2004, XXXIX).

Cabe resaltar que este monstruo tiene la capacidad de comunicarse y, además, se desempeña como mercenario, algo inusual en el género.

11. Fernando Basurto, *Florindo* (1530)

En este libro encontramos a un centauro producto de un encantamiento, llama la atención que esta criatura no puede enfrentarse al héroe pues su virtud desarma en todo sentido al monstruo.

Y despedido el moro, llegó a la casa que guardava el sagitario, e estando pensando si entraría dentro o si se estaría de fuera, vido salir el sagitario con muy fuerte acometimiento, con una flecha en su mano. Y queriéndole esperar en el encuentro con su lança, le vido caído en el suelo y desamparado la flecha y armas que llevaba. E viéndole vencido le dixo: - Levántate, porque no es mi condición mostrar vengança a las cosas vencidas. -No puedo, - dixo el sagitario- pues con tus obras has hecho domésticas mis fuerças y con tu virtud suelto el encantamiento sin la cual si aquí entraras no eras bastante de mí defenderte, como no os defendieron muchos cavalleros y señores que risiden en esta casa y ventura. (Basurto, 2007, 304)

Se dio cuenta el héroe, por la conversación con el sagitario, que había sido gracias al anillo que había recibido de Clariana que había logrado vencer esa parte del encantamiento en el que penaban muchos caballeros. Sin embargo, no encuentra su padre el duque y decide continuar en la aventura hacia la tercera casa.

12. Francisco de Enciso, *Primera parte del Florambel de Lucea* (1532)

En el capítulo cuarto del libro tercero encontramos al Gran Culebro que aparece mientras el héroe, llamado el Cavallero de la Flor Vermeja, duerme cerca a una fuente. Este monstruo ya había sido mencionado en los capítulos anteriores y es en este episodio en que se le describe:

era uno de los desemejados y espantables animales que avía en el mundo, porque era de fechura de una gran culebra o serpiente, salvo que tenía dos pies muy grandes y ligeros con que corría tanto que ninguna animal por ligera que fuesse se le podía ir por los pies. Y era de tan disforme talla y grandeza que sola la su vista era para poner pavor a todo el mundo, porque era de luengo bien más de cuarenta pies, y de grueso, por donde más, como un toro por medio el cuerpo; y por donde menos, como una pierna de hombre; y por la garganta era lo más grueso d'él; y de allí iba adelgazando fasta la cola, que la tenía tan dura y vellosa que a donde quería que con ella alcançava la dexava señalada en tierra. La cabeça tenía muy mayor que ninguna otra animal que fuesse en el mundo, porque cada oreja era mayor que un escudo de cavallero, y los ojos eran mayores que huevos de ansare, y tan fieros y resplandecientes que no avía corazón por bravo que fuesse que la espantosa vista osase esperar. Tenía las ventanas de las narizes demasiadamente grandes, porque cada una era mayor que una boca de un cántaro; su boca era tan disforme y grande que muchas vezes se tragava un carnero entero, de la cual le salían unos colmillos tan luengos como dos palmos, tan fuertes y duros que no avía cosa por rezia que fuesse que con ellos no la despedaçava muy ligeramente. Y los pies tenía de fechura de águila, y muy grueso y velosos, y cada dedo era más largo que un palmo y tan grueso como la muñeca de un hombre, y las uñas tan negras y muy luengas, y tan fuertes y agudas que cualquiera cosa que entre ellas tomava luego era desfecha. Y todo él era cubierto de un cuero pintado como culebra, y tan fuerte y duro que no havía arma por tajante que fuesse que le pudiesse empecer más que si le diesen sobre una yunque. (Enciso, 2006, 46)

El cuidado que el autor tiene para describir al monstruo y el enfrentamiento con el caballero deja ver la importancia que tiene para la trama. El narrador no nos oculta el miedo que

siente el caballero ante el Gran Culebro, sino que hace énfasis en la fe que tiene al enfrentarlo. Esta batalla recuerda a la que tuvo Amadís con el Endriago, pues el monstruo es descrito con detalle, la batalla también y el caballero queda mal herido y agradece a Dios y a su enamorada, Graselinda, por haberlo dotado de valor y fuerza en el combate. Queda, entonces, el caballero tendido hasta que lo encuentra Lelicio en su camino a la corte.

13. Jerónimo Aunés, Libro primero del *Morgante* (1533)

En este libro aparece por primera vez el monstruo que asalta en los caminos como forma de sobrevivir. Lo veremos de nuevo en la segunda parte del *Espejo de príncipes y caballeros*. Estos monstruos son vencidos justamente por la maldad que muestran al atacar a los viajeros sin darles la oportunidad de defenderse. Mientras Reinaldos y Oliveros, acompañados por un león, cruzaban un bosque después de abandonar el desierto, se da el encuentro con el monstruo; es gracias al león que se dan cuenta que hay algo amenazador en esa parte del bosque:

Y en esto sintieron un gran ruydo de que algún temor uvieron: y a poco rato vieron lejos de sí un hombre salvaje, que por delante dellos atravessava por aquel bosque adelante: la más disforme figura que escrevirse pueda, ca tenía la cabeça como un veloso osso y muy grande: la boca muy terrible: los dientes muy largos y rezios y muy aparejados para romper las piedras con ellos: la lengua muy larga y hendida, con un ojo en los pechos que parecía una llama de fuego: de dos palmos o más de grandeza: la barva luenga y erizada: y todo cucubierto de estraño pelo, con las orejas mayores que un asno caydas: solo tenía los pies y manos y rodillas descubiertos que todo lo otro era cubierto: ladrava como un gran can monstruoso: traya por armas un gran palo que parecía de cerval: muy negro y duro ñudoso y muy largo y grueso de largura de diez braças: tenía este salvage una cueva que debaxo de tierra avía hecho, que con una grandíssima piedra a manera de una muela se cerrava con un agujero por medio della que a la parte del camino salía a donde se escondía para saltar los que passavan y por aquel agujero les tirava con un arco y saetas que dentro tenía: y matava mucha gente: y aquello era su mantenimiento tal que ninguno era ossado pasar ni abitar por todo aquel desierto el qual era llamado el monstruo del infierno. (Aunés, 2000, XIV)

Es el mismo Reinaldos de Montalbán el que, aunque había sido mal herido, mata al monstruo destruyendo la piedra de la cueva en la que se ocultaba. La ira del caballero aquí es tal como para que el héroe decida matar al monstruo que se esconde.

14. Juan de Córdoba, *Lidamor de Escocia* (1534)

No es raro encontrar serpientes monstruosas en los libros de caballerías, sin embargo, esta no tiene una explicación de su origen. Lidamor y Roseldos llegan a un castillo sin puertas en el que encuentran a un anciano cuyo hijo ha sido raptado por Mostrón el Feroz. El hombre les dice que una profecía había establecido que un caballero le devolvería a su hijo y que vencería en la aventura de los padrones.

Lidamor marcha a enfrentarse con una espantosa sierpe alada recubierta de conchas y dotada de fuertes garras, que habita en el Lago peligroso, en las vecindades del castillo de Mostrón el Feroz. Cuando el príncipe escocés llega al lago, la sierpe lo ataca y logra arrebatarse el escudo, pero cuando se abalanza sobre él, Lidamor le atraviesa el corazón espada y le da muerte, aunque no sin quedar gravemente herido. (Sáenz, 1999, 18)

Es el maestro Nicomedes el que se lleva a Lidamor al castillo para curar sus heridas, después de que los caballeros han cumplido con la aventura del padrón y liberado al hijo del anciano.

15. Dionís Clemente, *Valerián de Hungría* (1540)

En este libro nos encontramos con un episodio similar al del *Primaleón* en el cual Camilote monta una bestia que asusta a los caballos de los demás caballeros y por eso no es vencido hasta que don Duardos se enfrenta a él sin cabalgadura. También este caballero, como Camilote, exige de los caballeros que renieguen del amor que sienten por sus damas: “[I, 46]

Al salir de la villa de Rustrea, otro de los altos en el trayecto, Nestarcio y su compañía se topan en un valle con un caballero montado a lomos de un extraño animal de largo pescuezo y cortas patas.” (Requena, 2002, 22). Esta bestia cumple la misma función de hacer que el caballero se vea invencible cuando es la naturaleza de la cabalgadura la que hace que los otros caballeros fallen. Finariel enfrenta a pie al osado caballero al que vence de un solo golpe. Todo termina siendo un encantamiento, con el objetivo de divertir, del sabio Arismenio, leal a los caballeros.

16. Anónimo, *Baldo* (1542)

En este libro, Godofré de Saxonia se enfrenta a un monstruo protegido por magos, que más que matar lo que hace es dejar el aire irrespirable. El héroe tiene que apelar no sólo a su fuerza sino también a su astucia para poder vencerlo.

Vino a su corte un embajador de la ciudad de Lavona a quejarse de un agravio y destrucción que hazían dos mago, llamados Sulfurino y Armenio, con un vestiglo llamado Cafareo, el cual inficionava el aire del mucho humo que su pecho echava cada tarde el cual era de la manera que os contaremos. Él tenía hechura de una gran tortuga, la concha de la misma manera amarilla y verde, las manos de tortuga; tenía la cola con fuerte uña armada, era muy luenga; con ella abraçava a quien quería y derribava a un caballero armado a cavallo; su cabeça era como de fiero dragón, la cual abierta tenía la altura de un cobdo, tan luenga era, como entre negra y colorada, tan ancha como un palmo, tan luenga como un braço, la cual hazía caño cada y cuando quería y dava el silvo que media legua se oía. Poníase en dos pies cuando avía de pelear y enhiesto era tan alto como un caballero encima un caballo. Cuando se tiravan piedras o dardos, metía la cabeça debaxo la concha como tortuga y dava salto, de tal manera, que el tirar no aprovechava, porque era como dar en el duro mármol. (*Baldo*, 2002, 294)

Finalmente lo vence cuando la bestia lo ataca en vez de ocultarse y le corta la cabeza, mata a los magos ahogándolos en la humareda de una hoguera. Incluso debe defender su proeza de otro caballero que la reclama como propia, pero que finalmente será puesto en ridículo

por Godofré. Dando entrada al carácter humorístico del episodio; cambio importante con respecto a sus monstruosos antecesores.

17. Bernardo de Vargas, *Cirongilio de Tracia* (1545)

En este libro tenemos varios tipos de monstruos. En primer lugar, está el gigante bueno, adjetivo poco usual para un gigante, que gracias a sus artes mágicas se transforma a sí mismo en monstruo. Tenemos una unión de tres categorías de personajes distintas: el monstruo, el gigante, el mago. Argesilao y el rey Baradel han logrado robar al infante Cirongilio y es el primero el que tiene la misión de matarlo en cuanto se alejaren, secuestrador y secuestrado, de la ciudad. Sin embargo,

E ya que le quería dar la muerte, pero no olvidando Dios los mereseimientos del noble rey Eleofrón su padre, y porque la maldad deste traydor no oviesse efecto, antes oviesse el castigo de su trayción. Y porque si este niño muriesse, muriera juntamente con él la esperança de muchos, que solamente consistía en su gran valentía y esfuerço, remedio de tal manera que se vos ha dicho: oyó entre las espesuras de la montaña muy cerca de sí un estruendo tan grande que parecía hundirse toda aquella montaña. Y como bolviesse casi atónito e muy espantado por ver qué cosa era: vio venir para sí una Serpiente la más brava y esquivada que jamás fue vista en el mundo por ninguna persona: y era tanta la furia que traya que llamas de fuego parecía que lançava por la boca, y por las narizes humo muy espeso y negro, y los ojos parecían dos hachas encendidas (Capítulo IV, 2004)

Finalmente, el jayán volverá a su forma original tras haber salvado al infante y se convertirá al cristianismo.

En segundo lugar, tenemos al monstruo que pertenece al Encantamiento de la Tremenda Roca, que viene a defender a una dama muy alta y flaca con voz que “no conformava con su hechura”:

Y, dando [la dama] una boz que pareció atronar todo aquel lugar, no tardó mucho que no vino en su acorro un vestiglo mayor que el mayor jayán del mundo, de muy feroz y

desemejada catadura, y la manera suya era esta: tenía primeramente las piernas de cavallo hasta la rodilla, y de la rodilla hasta la ingle de león; el pecho y lo demas del cuerpo hasta la cabeça, de hombre; los braços y manos, de osso; la cabeça y cara, de elefante, y quatro colmillos que de la boca le salían tan grandes como una vara de medir cada uno, y gruesos sobremanera; las orejas tenía tan grandes que le caían sobre los hombros, y de la frente le salían dos cuernos muy agudos y derechos para delante; los ojos, tan ardientes que lançavan lumbrera de sí como dos grandes antorchas, y en la una mano traía un alfange muy descomunal, y en la otra un escudo de fuerte hueso que desde la cabeça a los pies le cubría. Y esgrimiendo él muy fuertemente rugiendo un colmillo con otro, dixo contra don Cirongilio con una boz que conformava con su hechura:

- Por cierto, atrevido cavallero, bien eres digno de grave pena, pues entraste en nuestra morada contra voluntad de los que en ella son; e yo te juro por aquel a cuyo mandado estoy que si una cosa no hazes que yo te diré con estos duros dientes desharé tus carnes, aviendo por fuerça de ti aquello que esta dama desea. (III, Capítulo XXXV, 2004)

La lucha empieza y es descrita como la de los gigantes; la habilidad del héroe se mide por su agilidad ya que no tiene su escudo. Pero es la naturaleza del encantamiento la que hace desaparecer al monstruo y la que intenta atemorizar al caballero con muchas voces sin dueño. Solo encomendándose a Dios logra que las voces se callen, superar la prueba y salir a un vergel.

18. Beatriz Bernal, *Cristalián de España* (1545)

De nuevo encontramos un monstruo que se relaciona directamente con la aventura a completar. Cristalián, después de haber sido armado caballero se encamina a superar la aventura del Palacio Bramador. “Ahora Cristalián se encuentra en un hermoso jardín al que da una ventana, a través de la cual ve un lindo doncel que resulta ser su hermano Lucescanio. Este le informa quien monta guardia a Cristalina es un monstruo espantoso con cabeza de perro y cuernos agudos, garras de águila, pies de toro, y una uña muy recia en la larga cola, con la que destroza cualquier armadura.” (Gagliardi, 2010, 148)

19. Feliciano de Silva, *Tercera parte del Florisel de Niquea* (1546)

En el capítulo LXXI de la *Tercera parte del Florisel de Niquea*, Daraida parte de Tesalia a liberar a los príncipes encantados del Castillo de Roquendo en donde sabía que se encontraría con un gigante y con Cavalión. Galtazira le cuenta a Daraida hacia dónde se dirigen, el origen y la forma del monstruo que debe enfrentar:

Y la razón es porque un hermano del jayán señor del castillo tuvo ayuntamiento con esta jayana su madre [Gregasta], e quiso Dios que por tan gran pecado naciesse d'ellos tal monstruo. Que sabed, señora, qu'él tiene grandeza muy grande, él es todo lo más de faición de hombre, porque el cuerpo, braços y piernas tiene de hombre, y la cabeça de cavallo; y por esto se llama Cavalión. Tiene las orejas de talle de zebra y, juntamente con los braços que de hombre tiene, tiene otros a manera de león con grandes y fuertes uñas que no ay cosa que se le ampare; y cuando corre, corre con todos seis pies y manos a manera de bestia con tanta ligereza que no ay animal que se le vaya. Tiene cola a manera de cavallo y los cabellos de la manera de crines; es tan grande que puesto en pie no ay jayán que con una braçada le iguale. Esta bestia no trae armas más que unas escamas de que está cubierto a manera de pescado, muy fuertes y rezias. Tiene la jayana vieja por guarda de su cueva y estudio, que no menos dessemajada en sus razones es ella qu'él. (III, LXIX, 1999)

Daraida enfrenta primero al jayán y, sintiéndose este vencido, huye confiando que Daraida no avanzará en la aventura por miedo a Cavalión; mas Daraida avanza y se encuentra con el monstruo que despedaza al gigante que huido. Daraida aprovecha la distracción del monstruo para atacarlo en la parte que le parece que causa más daño: los brazos de león. El golpe y el humo que lo rodea hace que Cavalión se ensañe con los restos del gigante y su caballo, que todavía sostiene en sus manos de hombre. Con un segundo golpe de espada que rebota en las escamas que tiene el monstruo en la frente, Cavalión lanza una coz que da de lleno en el escudo del caballero y lo bota a tierra. Allí, Daraida se da cuenta de que el único sitio en el que el monstruo no tiene escamas es en las axilas cubiertas de pelo; se acerca sigilosamente a Cavalión y atraviesa a la bestia con la espada, herido de muerte alcanza solamente a abrazarse a su enemigo.

Este episodio llama la atención tanto por las similitudes que tiene las descripciones del monstruo y su génesis con las del enfrentamiento entre Amadís de Gaula y el Endriago, como por la referencia directa que hay en el texto a ese enfrentamiento paradigmático: “Y essa noche después de acostado rogó a Dios que assí como al rey Amadís avía dado victoria contra aquella fiera bestia Endriago se la diesse a ella contra aquel Cavalión” (III, LXXI, 1999). En este enfrentamiento también es la fuerza de la fe y del amor del caballero por su dama, esta vez por Diana, la que hace que el caballero salga triunfante.

Finalmente, Daraida rompe el encantamiento y libera al rey Rosafar y a su esposa, la reina Artifira; pues ha mostrado su valor en batalla con los hijos de Gregasta.

20. Pedro de Luján, *Silves de la selva* (1546)

Muy temprano en la obra nos presentan a la joven reina de las amazonas que viene en ayuda del ejército cristiano. Además, es compañera de aventuras de Silves, el protagonista, e, incluso, recibe orden de caballería: “Pero todavía ha de llegar el último ejército aliado de los ruxianos: el de la reina Pantasilea, amazona de la India, que era todavía una niña, pues tenía sólo doce años.” (Romero, 2004, 23). De nuevo es solo una mención y no entra en la categoría de monstruoso que trabajo.

En la aventura del Vellochino de Oro encontramos varios monstruos, entre ellos un dragón. Parece que los lectores estaban familiarizados con esta criatura, pues no hay de ellos descripción más allá de la aseveración de que parecen serpientes. Don Silves ha tomado la ruta del mar y se ha separado del grueso de los príncipes que quedan encantados en la

Montaña Malhadada. El caballero se enfrasca, entonces en dos aventuras que involucran un encantamiento: la primera consiste en salvar a Filida y Leopando de la Ínsula Cruel y la segunda que es la que nos compete:

[II, 17] Un día la barca se detiene al pie de una altísima montaña cuya cima parecía alcanzar las nubes, y don Silves desembarca por orden de la doncella. En la falda de la montaña descubre una oquedad guardada por un dragón que dormita enroscado, pero en cuanto despierta despliega toda su envergadura y don Silves piensa morir en aquella aventura. Sin embargo, encomendándose a Dios y a Santa María, nuestro héroe enfrenta a la bestia. La pelea se hace interminable, pues ninguno de los dos consigue herir al otro hasta que el caballero aprovecha la ocasión cuando el dragón ataca echando fuego por la boca, y hunde la espada en su garganta. El caballero cae debajo del cuerpo del dragón y está a punto de morir si no es por la doncella [Sardinia, que ha estado con él en la barca] que lo auxilia dándole a beber un agua curativa. (Romero, 2004, 34)

En esta aventura, hay unos vestiglos, por lo que no se los describe y por eso desconocemos cómo se ven o cómo atacan, pues es producto de un encantamiento:

[II,18 {VIII}] Entonces, Don Silves, sin pensarlo más se mete por aquella oscura trampilla por la que baja una larguísima escalera de caracol. El cronista Galersis se asombra de la osadía del caballero. Aquella parece ser la cumbre de sus aventuras. Al final de la escalera, el príncipe se encuentra en una sala en la que no hay más luz que la de los ojos de un fiero ser monstruoso, un vestiglo, que vigila unas puertas de hierro. Don Silves logra golpearlo en la cabeza y el monstruo desaparece. Entonces puede abrir las puertas con una llave, pero no logra pasarlas pues encuentra otros mil vestiglos como el primero que se lo impiden. (Romero, 2004, 35)

El caballero pasa por multitud de pruebas que ponen en evidencia más su valor que su habilidad guerrera, incluyen el enfrentamiento con Jasón mismo y las pruebas que éste había tenido que superar en el mito para ganar el Vello de Oro: cada vez que un golpe de la espada de Silves golpea a cada uno de sus enemigos, este desaparece o se convierte en piedra. Al final, Silves gana el anillo de Jasón y la oportunidad de ver cómo salir airoso de la aventura que debe completar para salvar Pantasilea y las otras princesas.

21. Pedro de Reinoso, *Roselao de Grecia* (1547)

En este libro también abundan los caballeros que comparten las mismas aventuras; se separan y se reencuentran experimentando cada uno la misma aventura, pero desde diferentes escenarios. En el camino a la Ciudad de Tartaria, los caballeros se separan y llegan allí por diferentes vías. Aun así, no tenemos descripciones de los monstruos que se presentan, el vestiglo llama la atención por la falta absoluta de rasgos característicos. Todos son producto de los encantamientos de la Ínsula de la Aventura y de la ciudad de Tartaria.

En el capítulo XXVII, los encantamientos y las ilusiones se van sucediendo entre sí sin que se pueda articular un significado claro más allá de confundir a los caballeros, pero se usa la escena para reunir a los dos grupos de caballeros que se han embarcado en la aventura:

Ricardo y Ricardeto se internan por un valle donde se topan con un sagitario que lleva en su grupa a una doncella. A éste lo persigue un jayán que va dando fuertes baladros. El jayán golpea al sagitario y atrapa a la doncella, devorándola en pocos instantes, sin que los caballeros puedan hacer nada para remediarlo. Al momento, vuelven a ver la misma escena con los mismos personajes, que desaparecen poco después de manera misteriosa

[...] [28] En su viaje particular, el duque Estolfo y el conde Galalón encuentran una cueva. En su interior enfrentan a una manada de sagitarios y a un jayán. En medio de la lucha, los caballeros caen a un río y el jayán se transforma en madero. Con este apoyo flotante, dos Estolfo y el conde Galalón consiguen salir de la cueva. Cerca del denominado Arroyo Triste, contemplan al sagitario y la doncella que también habían visto Ricardo y Ricardeto. No obstante, el madero sigue impulsándolos por el agua y llegan finalmente a la laguna blanca en la que están presos y encantados Roldán y Malgesi. [29] A su vez, Ricardo, Ricardeto, y el viejo Silvano se internan en un valle frondoso. En este lugar se encuentran de nuevo con el salvaje, el sagitario y la doncella, que siguen componiendo la misma escena. La mujer se transforma en vestiglo que atrapa al ermitaño y se lo lleva volando hasta el castillo encantado donde está prisionero don Roldán. Mientras tanto, los dos hermanos derrotan a los monstruos. El narrador revela que el vestiglo es en realidad el mago Sarraceno y que el lugar donde están todos los personajes es la Ínsula de la Ventura. Al momento, aparece de nuevo el vestiglo y se muda en dragón, ‘echando fuertes y espantables espadañas de fuego y negro humo’, agarrando y transportando a los caballeros a la torre donde están los demás cautivos (Duce, 2008, 22).

Esta aventura quedará sin aclararse hasta quince años después y es Roselao el que tendrá que vencer y liberar a los caballeros usando las armas encantadas de Atalante.

En el capítulo LI, al llegar don Roldán y Malgesi a la ciudad, ven cómo un viejo dirige un grupo de caballeros y dos gigantes en la invasión del castillo de la emperatriz Ysifilea aniquilando a todo el que se les cruza. El viejo se lleva a Ysifilea convertido en grifo, animal que ya habíamos encontrado en el capítulo dedicado a los libros de viajes. Los caballeros deciden intervenir en la lucha contra los dos gigantes:

[50]Don Roldán y Malgesi toman la vía que les conduce directamente a la ciudad de Tartaria, donde llegan al cabo de unos pocos días. La ciudad está siendo atacada por un grupo violento y sanguinario: dos fieros jayanes y cien caballeros, dirigidos por un hombre anciano, han entrado en los palacios de la emperatriz Ysifilea y están aniquilando a todos los que se cruzan en su camino. El viejo se transforma en grifo y se lleva en sus garras y por los aires a Ysifilea. Los caballeros cristianos deciden ayudar en la lucha contra los atacantes, en espera de posibles recompensas que favorezcan su búsqueda. De esa forma, se enfrentan con coraje a los jayanes y pronto comienzan a dominarlos. Mientras batallan con dureza, los cuatro combatientes se han aproximado sin darse cuenta a la torre donde están presos Reynaldos y los demás caballeros. Desde la oscura escalera que sube a la torre surge de repente una especie de vestiglo alado que tiene cuerpo y cola de serpiente y cuatro pies con uñas a modo de grifo. La bestia abre la boca y atrapa a los jayanes, a los que descuartiza en un momento. Roldán lo embiste seguidamente y consigue herirlo de muerte. Libre el paso, los dos caballeros suben por las escaleras y llegan hasta unas puertas de hierro que se hallan custodiadas por dos centauros, los cuales arremeten contra ellos, armados de acerados cuchillos. De nuevo es Roldán quien cobra mayor protagonismo en la lucha y consigue derrotar finalmente a los sagitarios.

[...] Una voz espantable, ‘que del infierno parecía ser pronunciada’ pregunta por el causante de tales golpes [han aporreado la puerta con las espadas]. Tras la contestación de don Roldán se abre la puerta y aparece ante ellos un enorme jayán que va armado de una porra de hierro y lleva de la trailla a un díscolo león. Roldán se enfrenta con el jayán, de nombre Vestiglón, y muy pronto le hiere varias veces con la espada, produciéndole la muerte (Duce, 2008, 30).

Por último, al león y logran liberar a los caballeros. De nuevo, son abundantes las criaturas, pero escasas las explicaciones y descripciones de éstas.

22. Anónimo, Libro tercero del *Felix Magno* (1549)

En el capítulo LV, Félix Magno se adentra en la Aventura de la floresta de la Olvidanza. El caballero pasa cerca de una fuente volviendo de unas justas en el reino de Panonia y ayuda a su amigo Armadán a vencer a dos leones, los amigos vuelven a separarse y una doncella le pide ayuda a Félix Magno para llevarlo engañado al Paso de la Olvidanza. De nuevo encontramos monstruos que son producto de encantamientos para defender el Paso de la Olvidanza, donde no han podido ser vencidos y retienen a los caballeros que fallan en completar esta aventura. Esta situación, como hemos podido constatar, se ha hecho recurrente y permite la integración de caballeros que habrían muerto de viejos con los protagonistas caballerescos.

Encomendándose a Dios, el caballero empieza esta aventura y una gran serpiente se levanta con unas alas tan grandes que cubren parte de la floresta. ‘El cavallero fue muy espantado en ver una cosa tan desemejada de todas las del mundo y tan grande y, aunque en él no hubo ningún punto de pavor, bien le pareció que no podría haver en el mundo cavallero, por esforçado que fuese, que gran miedo un huviese [a] aquella desemejada bestia. La cual començó a sacudir sus grandes conchas, que hazía tan gran ruido que parecía que todos los árboles de aquella floresta se meneaban.’ La serpiente que hecha humo por las narizes y fuego por los ojos intenta volar sobre el caballero para cogerlo con sus uñas, pero Felix Magno prepara su espada y después de varias tentativas logra metérsela en el cuello y el animal muere en seguida para maravilla del caballero. Sucesivamente llega a un palacio maravilloso donde todo es de piedras preciosas y perlas, y allí ve a muchos caballeros y escuderos encantados que son defendidos por un dragón alado que echa fuego por la boca y narices. [III, 55] Felix Magno se encomienda a Dios y a su amada Leonorinda, y se apareja para la batalla. Después de haber intentado cortar con su espada las alas del dragón sin éxito, se da cuenta que su espada ya no le es útil y en ese momento el dragón le coge el escudo y se lo deshace en muchas piezas. Vístose en punto de muerte, Felix Magno le introduce la espada por la boca hasta la garganta tanto que el dragón da un grande alarido y muere (Dematté, 2001, 19).

Al cruzar el paso, Félix Magno desencanta a una doncella que le cuenta la historia del encantamiento. El caballero se desmaya y es la doncella de su amada Leonorinda la que lo

ayuda a curar sus heridas y le entrega una carta que le ha enviado su dama. Mas a partir de allí el héroe será reconocido por el valor con el que llevó a término esta aventura.

23. Diego Ortúñez de Calahorra, *Primera parte del Espejo de Príncipes y caballeros* (1555)

En este libro de Diego Ortúñez de Calahorra encontramos dos monstruos híbridos.

Cornerino es la montura del Caballero del Febo, es:

[...] Un cavallo, el más hermoso y extraño que jamás fue visto, y algo diferenciado de los otros cavallos. Porque tenía el cuerpo muy grande, y de medio atrás era todo negro como azavache, y de medio a adelante era todo blanco, assí como la pura nieve. Y tenía la cabeça muy pequeña, y en medio de la frente un pequeño cuerno assí como unicornio. Y en las cañas de las piernas tenía quatro coyunturas, por lo qual era tan ligero y corría tan velocísimamente que parecía un viento quando iba en la carrera, y no uvira animal alguno, por ligerísimo que fuesse, que no lo alcançara. Y algunos uvo que dixeron que este cavallo engendro de unicornio y yegua, lo qual se tiene por cierto, assí por su forma y hechura como porque en aquellas partes se Scitia y Tartaria ay muchos unicornios, y muchas vezes se suelen ver juntos con las yeguas que andan por los campos. Finalmente, era este cavallo assí en el parescer como en su ligereza el mejor cavallo que jamás fue visto, y era llamado Cornerino, por el cuerno que tenía en la frente (III, 2003, 188-89).

Esta criatura, difícilmente podríamos llamarlo “monstruo” por su belleza y habilidad, muestra una correspondencia entre la apariencia física y la calidad moral del caballero. Solo Febo puede montarlo porque es suficientemente virtuoso como para domarlo; este motivo es muy famoso en la tradición francesa medieval, sin embargo, en esta tradición el unicornio muestra la virtud de las doncellas. Aquí hay una reinterpretación de ese motivo.

Otro, este sí, ser monstruoso es el Endemoniado Fauno que da el nombre a la Isla del indomado Fauno, es fruto de una relación diabólica y del pecado:

[...] El más monstruoso de todos los animales; porque de natura humana de hombres, de razón por abominaciones de los padres, que hazían con bestias fieras, vino a corromperse la naturaleza y a engendrar aquel animal tan monstruoso, que según tengo por relación dizen

era desta manera: tenía el cuerpo muy mayor que un grande toro, y la forma del parescer era de león, con los braços muy vellosos, y las uñas en los dedos más gruesas que dos dedos, y largas más que un palmo, y un pecho muy ancho como de cavallo, y el pescueço como de elefante. Y de allí arriba toda la cabeça tenía en figura de hombre, con la barba larga de un vello muy áspero y espesso, salvo que la cabeça era muy grande. Y de en medio de la frente le salía un cuerno tan largo y grueso como un brazo; que con la fuerça que tiene en aquel cuerno y en los braços, no ay animal por ferocíssimo que sea que pueda parársele delante. E hizo Dios muy gran merced a los hombres que de aquellos animales ay muy pocos, y no se hallan sino en lo más alto del monte Atlas, que es todo desierto y despoblado (III, 2003, 174-192).

El Caballero del Febo vence al monstruo y recordará el enfrentamiento como una de las aventuras principales que recordará en uno de sus momentos de soledad.

24. Melchor Ortega, *Felixmarte de Hircania* (1556)

En el capítulo XVII de este libro encontramos dos monstruos descritos según el código del monstruo híbrido. El primero será el Leosardo, monstruo que el Sabio Invisible había logrado crear uniendo a un león y a una osa. Este ataca a Duralte y el duque de Maguesia, y el Caballero del Socorro van en su ayuda; mas, en el padrón solo el Caballero del Socorro hace tamblar a la bestia que es

el más grande y disforme [animal] que jamás se vio: era todo de la hechura de osso, salvo que la cabeça y cara tenía como de león, y assí era cubierto de pelos largos como vedejudos, como león, hasta el medio, y desde allí abaxo tenía el pelo de osso; avía las piernas tan derechas como un hombre, y los braços lo mismo; y era tan grande que no avía hombre por alto que fuesse que le igualasse con un palmo; venía enhiesto, y andava tan suelto y rezio que no avia hombre por ligero que fuesse que le igualasse (Ortega, 1998, 15).

Se describe minuciosamente el enfrentamiento entre el héroe y el monstruo, se hace hincapié en la agilidad e inteligencia que el caballero debe mostrar para vencerlo. El Leosardo, después de muchas artimañas para poder atacar al caballero, es engañado por este y termina muerto con la espada del héroe atravesándole el corazón. Después su muerte el monstruo desaparece como si fuera producto de un encantamiento.

Vale la pena mencionar también que Belsagina, acompañante de la princesa Martedina, aparece después de esta lucha; es una mujer salvaje que lleva atados a dos leones y que había salvado a la princesa de los salvajes, en un juego visual que recuerda la heráldica de la época. En este libro, los salvajes exponen su naturaleza ambigua, en la que pueden ser seres piadosos o seres sin alma que se roban a los niños, p.ej. Felixmarte.

No es sino hasta el capítulo XXIII que nos explican el origen del Leosardo.

dize la historia que la sabia Astrofonia alcançó a saber por su arte que un gran sabio, que era cruel enemigo suyo, tendría necesidad de parte de su sangre para su remedio. Y procurando con todo su poder que esto no oviesse efecto, vio que el saber de aquel sabio era tanto, que el suyo no sería parte para estorbarlo; y pensando el remedio, acordó de hazer un encantamiento, cuya fuerça para ser deshecho estuviesse en tener efecto alguna cosa imposible y contra natura.

Y obrando sus artes encantóse a sí propia, de manera que ninguna arma ni otra cosa pudiesse sacarle la sangre, si no fuesse untada con la sangre de un animal que sin encantamiento fuesse engendrado de un león y de una ossa, que son dos animales tan contrarios y enemigos, que impossible cosa y contra natura era tener ayuntamiento ni generación. Y por más seguridad, hizo que si acaso tal animal se engendrase, no pudiesse ser muerto ni sacada d'él la sangre sino por mano del mejor cavallero que oviesse en el mundo en su tiempo, el qual no pudiesse ser juntado con el animal por arte ni por saber. Y más hizo, que si a este animal le fuesse por algún arte quitada la fuerça, o si fuesse acometido por dos juntos o más, perdiesse su sangre la virtud que tenía. Y paresciéndole que la menor d'estas cosas era imposible tener efecto, quedó satisfecha y descuidada d'este caso (Ortega, 1998, 66).

Así, el Sabio Invisible logra la unión y generación entre una osa y un león gracias a su conocimiento de las plantas y crea el padrón para que se mida con el monstruo solo un caballero a la vez, y para que el mejor caballero del mundo, Felixmarte, alcance aún más gloria al vencer al Leosardo.

También hay otro monstruo descrito en estos términos pero que está más relacionado con otro encantamiento de la sabia Astrofonia. Parece más una visión que un monstruo que puede ser vencido en combate cuerpo a cuerpo, la visión rapta a Flosarán en una nube

después de que el Caballero del Socorro y el Donzel del Aventura se han enfrentado con el gigante Brandalio en la Estraña Caxa. Mientras cabalgan se oscurece el cielo y escuchan los dos una especie de música y vieron

un bulto redondo grande que parecía de fuego, y cubríalo por encima una nube tan grande que hacía escurecer el sol. Éste enderecó a la hermita y quando llegó cerca, abaxóse, y fuesse a poner en la puerta. Y entonces vieron una figura que en la nube de fuego parecía, tan horrible y espantable que no oviera corazón humano que no temiera. El rostro que se mostrava era tan grande como dos vezes el de un gigante, y tenía los ojos redondos y muy grandes y tan relucientes que llamas de fuego parecían salir dellos; no se le veían narizes, salvo un gran agujero en su lugar; y la boca avía de hechura de león, y así era el rostro todo, y traía la abierta, y salían della dos colmillos tan largos como tres palmos y retornados arriba; y en la cabeça avía cuernos mayores que de ningún toro, y assí de aquella hechura; y le salían unas vedijas de pelos, y subíanle hazia arriba muy derechas, y tan largas como un palmo; y debaxo de los cuernos tenía [orejas] muy grandes y disformes”. Su cuerpo “era como de salvaje, mayor que de ningún gigante, cubierto de aquellas vedijas que en la cabeça traía; las manos y pies tenía de hechura de águila, y era cada dedo más grueso que el braço, y las uñas conformes a su grandeza, tan agudas que espanto ponía (Aguilar y Ortega, 1998, 129).

El miedo se vio mudado en sorpresa cuando se abre la nube y se ve un trono dorado y muchas doncellas de las que proviene la música. El monstruo se acerca al Caballero del Socorro y con la boca lo sienta en el trono, el caballero ha perdido el sentido y eso le permite al monstruo maniobrar. La nube se eleva llevándose consigo al caballero después de que las doncellas cantan una loa a su valentía que lo hace merecedor de gloria. El monstruo no vuelve a aparecer y el capítulo cierra el libro primero.

25. Pedro de Luján, *Leandro el Bel* (1563)

En el capítulo LXXVIII, Leandro, o el Caballero de la Extraña Barca, rescata al emperador de Constantinopla, raptado por Arcaleo y llevado a la Isla de la Sierpe. En la aventura de la isla de la Sierpe, el caballero debe enfrentarse a un monstruo producto de encantamiento, que primero se presenta como una princesa que intenta quitarle el anillo que lo protege de

cualquier encantamiento: “La princesa se revela un monstruo: de la cintura hacia arriba es un gigante armado y hacia abajo un disforme dragón. La lucha con el ‘serpentino gigante’ es desleal porque el caballero ‘no tenía ni espada ni escudo ni yelmo’; pero Leandro logra recuperar su espada y herir al monstruo mortalmente” (Bognolo, 2008, 41) Así salva al emperador sin reconocerlo y encuentra también a caballeros amigos de su padre.

26. Antonio de Torquemada, *Olivante de Laura* (1567)

Olivante y Grisalter han salido en una barca en persecución de un caballero llamado Tambrino el Sobervio, pues este ha matado a una doncella a la que requería en amores y al caballero pobre que ella había escogido como compañero. En el mar deben soportar una terrible tormenta que los lleva a la tierra en la que habita un monstruo. En el caso particular de Bufalón en el *Olivante de Laura* de Antonio de Torquemada se unen formas de componer al monstruo porque, si bien la descripción de su cuerpo es claramente similar a la del cuerpo del Endriago, su origen y el desenlace de su enfrentamiento con Olivante está mucho más emparentado con los del gran Patagón. En lo que se refiere a su parecido con el Endriago tenemos una descripción física en la que coinciden los siguientes rasgos: “la nariz muy ancha, con las ventanas muy abiertas” (Torquemada, 2002, 707), que “tenía sobre las espaldas nacida una concha” (Torquemada, 2002, 707) además de otras conchas más pequeñas que podía hacer sonar y tiene alas. Al enfrentarnos con esta descripción recordamos la que se hace del Endriago en el *Amadís de Gaula*; sin embargo, es en el origen del monstruo y en la resolución del conflicto en los que vemos una diferencia más marcada. El monstruo es fruto de una violación de un monstruo a una dueña que había

naufragado en el mar, es decir que el pecado al que se refiere es menor en gravedad que el deliberado incesto de los gigantes, también debemos considerar que la madre es humana, parte de la corte de Francia, y que del padre se nos dice que tenía la mayor parte de sus facciones de hombre. Tanto padre e hijo tienen entendimiento, mas este no habla coherentemente. Si vemos el enfrentamiento, es terrible, pero le es relativamente fácil al caballero vencer al monstruo, y éste al entender su situación se rinde a la voluntad del caballero. Al ser mandado al emperador de Constantinopla ya está casi totalmente domesticado, es un nivel de domesticación superior al del Patagón pues lo terrible del monstruo es exacerbado y es capaz de ser amansado hasta tal punto que puede ir por la ciudad como un animal doméstico cualquiera. Aquí tenemos lo que parece un enfrentamiento con el mal que en apariencia no permitiría la supervivencia del monstruo, no obstante, son las circunstancias atenuantes como su origen, el carácter virtuoso de la madre y el entendimiento humano que se presenta en él los que hacen posible integrarlo parcialmente a la civilización. El orden, el caballero cristiano vence al mal y lo domestica, lo anula (en este caso al cortarle los brazos), lo hace despojarse del potencial de afectar a otros.

Así, Tambrino con la mano cortada colgando del cuello debe presentarse en la corte de Constantinopla con la madre del monstruo y con Bufalón mismo. Mientras Tambrino se retira arrepentido por sus acciones y la dama se retira a un monasterio, el monstruo sigue causando fascinación en quienes lo ven y tiene la libertad de andar por la ciudad, entre la gente.

27. Jerónimo Fernández, *Cuarta parte del Belianís de Grecia* (1579)

Belianís debía devolver a Dolisena a casa del padre de esta junto con otras doncellas, en el camino se encuentran el templo de Amón. Admiran mucho el templo, pero las personas que allí estaban les dicen que no pueden acceder al huerto donde se encuentra Cupido:

y a la hora se oyo dentro un temeroso siluo, y tras el grande ruydo, estuuieron muy atentos por ver que seria, y vieron de entre los arboles salir vn animal el mas espantoso que jamas los nascidos huuiesen visto, dame pauor escriuir sus faciones y manera como el sabio Friston, y de buena voluntad passare las dos partes dellas: era tan grande como vn carro, tenia alas como Dragon, grandes y muy tendidas, con las quales aunque no bolase era tan ligero como el viento, tenia disforme cabeça y boca, cupiera por ella vn cauallero armado, tenia en ella grandes dientes y colmillos agudos como vnas puntas de azero, en el medio de la frente vn cuerno como vnicornio, con el qual hazia el mayor daño, tenia los braços no muy largos mas muy gruesos, las viñas tajantes como nauajas, y poco menores cada vna que vna espada, los ojos espantosos, con vnos ebrecejos de pelos en ellos que le hazian espantable, la cola muy larga, con la qual hiziera pedaços vn arbol si le topara (IV, 1579 , XVI).

El monstruo es producto de un encantamiento hecho por Salamaris rey de Palestina cuando el dios del amor no quiso ayudarle a remediar el amor que el rey sufría por su propia hermana. Así, el monstruo evitaba que las personas accedieran de nuevo al huerto y las personas del templo lo alimentaban gracias a una pequeña puerta. Belianís decide probarse en esta aventura en la que ya tantos caballeros habían sido devorados. Belianís debe probarse con el monstruo al que debe vencer más por ligereza y astucia que por fuerza, Dolisena le ayuda al caballero lanzándole la espada que ha perdido y atrayendo con gritos al monstruo. De esta manera, muestra el héroe mayor valor, en tanto que la doncella corre también peligro. El combate es descrito detalladamente mientras los compañeros de Belianís ven todo por la ventana por la que ha entrado el caballero; los movimientos de la bestia, los ataques de ambas partes y la muerte del monstruo al clavarle el caballero la espada en el cerebro desde las fauces de la bestia. En este capítulo y en los posteriores se

hará mucho énfasis en esta aventura como la más grande que cualquier caballero haya emprendido.

La aventura termina en el encuentro con el dios Cupido encadenado, su liberación y el diálogo que entre los dos hubo sobre los amores del caballero y la princesa Florisbella.

28. Pedro de la Sierra, *Segunda parte del Espejo de príncipes y caballeros* (1580)

Finalmente, en este libro encontramos de nuevo a un monstruo salteador de caminos. En el capítulo XVIII, Febo, Victorando y el rey iban por una peña y Cornerino muestra nerviosismo y empiezan a escuchar voces terribles:

El emperador en le oír no podía estar que no riesse. Ya salían de una espessura donde en una ribera de un hondo río- el cual conoció el griego ser el que la selva de Grecia atravessava- caminando por él arriba, a cabo de rato los cavallos tornaron a espantarse. Y bolviendo los ojos para ver si verían quién tan terriblemente espanto les causava, pudieron ver un espantable monstruo que la selva atravessava, de muy disforme hechura, porque él era tan grande como un gigante y tan ancho que casi era cuadrado; el rostro de largor de más de tres palmos; en la frente tenía un solo ojo; todo el cuerpo tenía cubierto de un largo vello; en el pecho tenía otro ojo, tan grande como un mediano espejo, del cual le salía gran resplandor. El monstruo iba endereçado su viaje hacia unas casas que en la selva parecían. Pero, al estruendo que los cavallos hizieron, bolvió la cabeça y, como vio la gente, con furia diabólica vuelve para ellos, llevando en las manos un grueso y grande pino que por bastón traía (III, 2003, 229).

El enfrentamiento del caballero con este monstruo es muy similar al combate del ciclo amadisiano contra el gigante; también la velocidad y agilidad del caballero serán las que lo librarán de la muerte. El monstruo huye a una cueva y repite parte por parte la cacería del monstruo del *Morgante*, que ya he expuesto anteriormente. Los caballeros descansan apoyándose el emperador en un pino en el que encuentra el epitafio de Bramarante lo que lo deja confundido.

Anexo 2

Este apartado contiene fotografías y xilografías de monstruos que fueron representados pictóricamente. Algunas son fotografías de construcciones de estilo románico del siglo XII; otras, xilografías de ediciones de libros de viajes de ese mismo siglo; otras son las xilografías de monstruos incluidas en el libro de Ambrose Paré en su edición del siglo XVI. También se incluyen representaciones de la heráldica y de los monstruos de los libros de viajes. Solo una de estas representaciones está emparentada con el género que analizamos en esta investigación. Se trata del grabado de un facsímil del *Oliveros de Castilla y Artús Dalgarbe* (1499), texto perteneciente a la ficción caballeresca breve. Este anexo complementa la idea que expusimos en el capítulo segundo sobre las diferentes representaciones del monstruo. En concreto, la distancia entre la representación gráfica y la exposición puramente verbal de este tipo de criatura.



CAPÍTULO LV

COMO ARTUS, ANDANDO POR EL REYNO DE YRLANDA, FALLO VN FEROS E MUY ESPANTOSO ANIMAL, EL QUAL MATO

Fig. 1. Fragmento del *Oliveros de Castilla*. Capítulo LV, 2012, p. 500



Fig. 2. Monstruos no identificados en Arenillas de San Pelavo



Fig. 3. Salvajes. Zócalo de entrada a la capilla del Condestable, Catedral de Burgos



Fig. 4. Portada de la iglesia de Revilla de Santullán, Palencia



Fig. 5. Monstruos. *Specula Physico-Mathematico-Historica Notabilium ac Mirabilium Sciendorum* de Johann Zahn (1696)



Fig. 6. Pila bautismal de la iglesia de San Fructuoso. Colmenares de Ojeda. Palencia

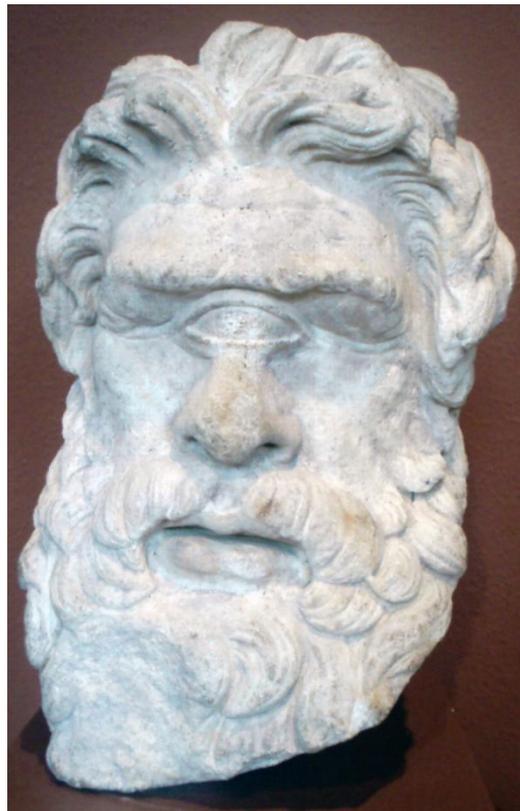


Fig. 7. Cabeza de Polifemo encontrada en Thasos, Grecia



Fig. 8. Hombres y monstruos, capitel del claustro de San Pedro el Viejo (Huesca)



Fig. 9. Iglesia románica de Nuestra Señora de las Vegas. Requijada, Segovia.

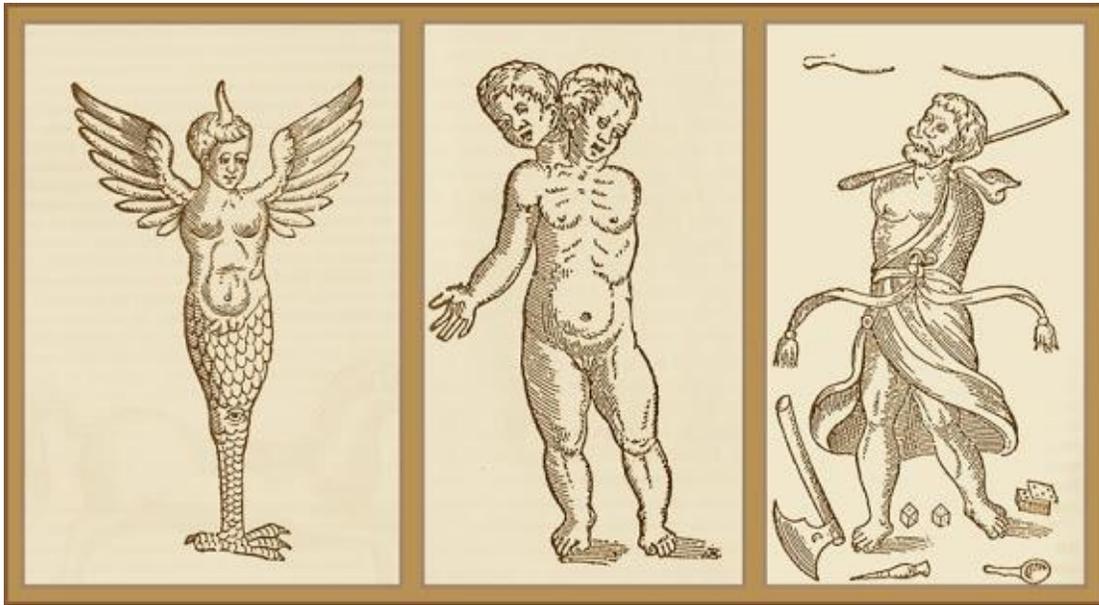


Fig. 10. Hombres prodigiosos. *Monstruos y prodigios*, Ambrose Paré (1987)

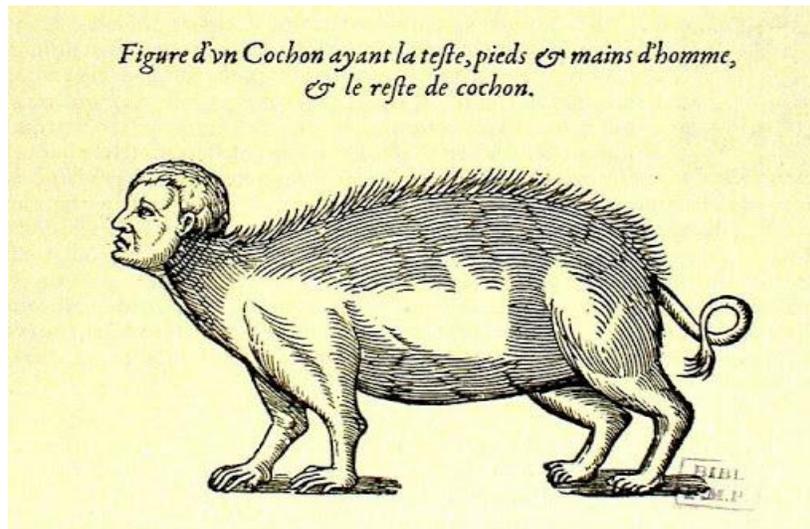


Fig. 11. Cerdo con cabeza de hombre. *Monstruos y prodigios*, Ambrose Paré (1987)