

tales como: “lo propio” o lo “ajeno” (extraño); “lo conocido” o “lo no conocido” (el campo); “lo cristiano” o “lo pagano”.

Por último, se menciona en el ensayo “la proximidad del *Cantar* con dos tipos de poesía popular: las “glorias” [loas] y las endechas”, a las que está muy ligado por su “esencia ideológica y por su sistema estilístico, saturado de imágenes de la poesía popular” (Partida, 101), sin que olvidemos que el *Cantar* es una obra escrita y no oral. En cuanto al género a que pertenece el *Cantar* se menciona que para algunos investigadores este es “un poema”, para otros “una novela breve histórica”, ya “una *bilina* del siglo XII”, o “una alocución solemne”, aspecto que también es analizado en el ensayo, no sólo tomando en cuenta el propio *Cantar*, sino éste en el entorno de las particularidades del sistema genérico de la antigua literatura rusa de los siglos XI-XIII.

Son dos las versiones del *Cantar* que aparecen en el libro de Armando Partida: una anotada y otra libre. Con ellas completa el autor del estudio nuestra visión sobre esta importante obra.

El *Cantar de las huestes de Ígor* es sin duda un monumento de la antigua literatura rusa como se nos ha venido demostrando en el libro de Armando Partida, lo que explica su popularidad, su permanencia y su importancia, tanto para los lectores en general como para los filólogos de todas las épocas y lugares. Como se señala en la contraportada del libro “Con esta edición, el lector en español tiene a su alcance no sólo una de las más significativas composiciones épicas, sino un breve y riguroso panorama de la literatura rusa primigenia”.

MARÍA TERESA MIAJA DE LA PEÑA
Universidad Nacional Autónoma de México

AXAYÁCATL CAMPOS GARCÍA ROJAS, *Geografía y desarrollo del héroe en Tristán de Leonís y Tristán el Joven*, Alicante: Universidad de Alicante, 2002.

CABALLEROS ANDANTES: HÉROES VENCEDORES DEL ESPACIO

Si la partida del hogar familiar, voluntaria o no, es uno de los polos con el que el caballero empieza sus andanzas, el espacio geográfico en el que se desarrollen sus aventuras será un elemento importante en la función del caballero. El caballero andante, como su propio calificativo lo indica, es, en palabras de Zumthor, el héroe vencedor del espacio. Los escenarios geográficos preparados para que el caballero pueda desarrollar sus habilidades parecen despertarse a su paso para que realice su acción y se marche ganándole la batalla a esa geografía siempre cambiante, ya sea atravesando una barrera de agua, fuego o niebla, adentrándose en un bosque, salvando una encrucijada, cayendo por la boca de una cueva, o surcando mares en una nao prodigiosa.

Estos temas tan atractivos se recogen en una monografía que la Universidad de Alicante acaba de publicarle al profesor Campos García Rojas en la que se da cuenta de los espacios geográficos y la influencia de los acontecimientos que tienen lugar en los mismos en el desarrollo del héroe y en la realización de su destino heroico. Para su estudio, además de referirse a otros ejemplos de caballeros, toma como corpus la versión del *Tristán de Leonís* de 1534 y su continuación, *Tristán el Joven*.

El ensayo comienza haciendo un estudio histórico y simbólico de la geografía en la Edad Media, para lo cual divide los elementos geográficos en tres categorías: espacios terrestres, espacios marítimos y los creados por el hombre; analiza detalladamente cada uno de ellos, buscándoles una significación a la luz del folclor, de la mitología, de la religión y de la tradición literaria.

Los espacios de tierra incluyen los campos abiertos que simbolizan expresión de libertad tanto como de vulnerabilidad. Estos campos espaciosos suelen enmarcar un valle o un bosque, áreas circundadas y cerradas en las que la aventura se presenta con carácter de sobrenatural o maravilloso. Si el valle es cruzado por un río, puede adquirir características de *locus amoenus*, de Paraíso, pero también puede ser lugar de penitencia y soledad. El bosque o la floresta es el lugar terrestre con significado más ambivalente. De acuerdo con los presupuestos de Jacques Le Goff, Campos García Rojas presenta el bosque como refugio natural y como lugar peligroso. En el refugio de un bosque rodeado de montañas viven los eremitas, los hombres salvajes, los magos como Merlín, los adúlteros como Tristán e Iseo y los caballeros locos como Yvain, Cardenio y Don Quijote.

Con el mismo simbolismo que el bosque se presenta el mar: lugares propicios para la aventura y la fama, pero también inseguros, llenos de peligros, monstruos y elementos desconocidos, además de las desfavorables condiciones climáticas que pueden arrastrar al héroe a la deriva. Los ríos, tan frecuentes en la literatura de visiones, sobre todo, en un entorno infernal, son también barreras o pruebas en las obras caballerescas, ríos que pueden ser o no de agua, pero también de serpientes, de olores sulfúreos, de afilados cuchillos, de fuego, aunque también tienen un significado ambivalente y suelen ser paradisiacos y bañar un *locus amoenus*. En cualquier caso, el mar y el río suponen una barrera que necesita ser atravesada. En cambio, el lago puede agruparse en el orden de centro y relacionarse con el *hortus conclusus*, la isla, el castillo o la ciudad, todos ellos protegidos por barreras. El lago también contiene la doble ambivalencia de lugar placentero y peligroso por el desconocimiento de su interior y de la profundidad de sus aguas, al mismo tiempo que puede convertirse en un océano y connotar sus mismos peligros meteorológicos. En la tercera clasificación, en los lugares creados por el hombre o centros primordiales a los que se di-

rige el caballero para alcanzar grandes recompensas, después de haber superado la aventura, se agrupan islas, castillos, ciudades, jardines, oasis, cuevas, *topoi* que afectan significativamente el proceso narrativo, por cuanto en ellos se llevan a cabo etapas importantes en el desarrollo heroico del caballero, porque suponen un refugio y una protección del mundo exterior y, por tanto, el regreso al hogar. Son lugares sagrados, pedazos del Jardín del Edén, que se relacionan con la maternidad.

Todos los lugares trabajados por el profesor Campos encierran la doble ambigüedad de refugio y peligro, protección y prisión. Baste un ejemplo, la cueva se relaciona con experiencias desagradables como la del descenso a los infiernos, a pesar de ser un refugio íntimo igualmente. Yo añadiría además una tercera función, la de puerta de entrada al Otro Mundo, en cuyo interior se puede hallar un *locus amoenus* o un castillo maravilloso de cristal y piedras preciosas, o sea, que, en ocasiones funciona también como barrera, como umbral que es preciso atravesar para hallar la aventura o para el reposo del guerrero atendido por doncellas sanadoras. Recordemos a Don Quijote, al entrar a la cueva de Montesinos, cuando llega a un lugar apacible frente al cual se erige el castillo de Montesinos, y a Sancho, quien, al caer a la sima con su rucio, piensa que seguramente esa aventura estaría reservada para su señor, que, sin duda, saldría de la oscuridad cavernaria a un florido prado.

La segunda parte de este trabajo contempla el análisis de los elementos geográficos del *Tristán de Leonís* de 1534, atendiendo a sus experiencias desarrolladas en el seno familiar y a las realizadas en el mundo exterior. La irrupción de éste en la paz del reino de Leonís, centro cerrado y protector, hace que se rompa el equilibrio y el héroe nazca en la floresta, donde su padre estaba prisionero de una doncella y a donde acude su madre en su búsqueda. Este hecho marcará su destino; Tristán es un héroe sin hogar y su refugio es una cueva; en la corte del rey Feremondo de Gaula aprende y ejercita sus dotes ca-

ballerescas; en la Ínsula del Ploto, los amantes Tristán e Iseo disfrutarán de su paraíso alejados de todo y allí construirán su legado. Este centro tiene matices utópicos, está fortificado, tiene una villa y un centro religioso, Tristán gobierna la isla atendiendo el consejo de los ancianos, por lo tanto, queda fortificada física, política y espiritualmente, además de dejar a sus hijos en un hogar y con un legado.

Para seguir el avance de las aventuras de Tristán de Leonís y de Tristán el Joven, Campos García Rojas propone una nueva clasificación del mundo exterior al que se enfrentan ambos en sus respectivas aventuras: lugares principales, lugares significativos y lugares nexos, los primeros son ciudades o cortes prestigiosas, los segundos son los escenarios para las aventuras durante un viaje y los lugares nexos sirven de enlace entre dos lugares significativos, tales como puentes, barreras, ríos, murallas de ciudades o viajes cortos por mar, por ejemplo.

La corte de Gaula es un lugar principal, centro y refugio para que el héroe mejore las artes de la caballería; en la corte del rey Mares, sigue su educación, pero debe enfrentar la prueba de vencer a Morlot, en la Isla Sin Ventura, lugar que coincide con las descripciones del *Alter Orbis*. Para llegar a ella ha atravesado una barrera acuática y el escenario de la Isla, lugar significativo, ha afectado su destino, por cuanto ha superado la prueba y es armado caballero en la corte del rey Mares, pero ha quedado herido por una flecha envenenada y debe ir a Irlanda a buscar la cura de manos de Iseo. Se enfrenta a una nueva barrera, el mar, para llegar a la isla que supone un refugio y la recuperación de la salud, además de afectar a su desarrollo amoroso pues conoce a Iseo. El mar es el escenario amoroso sexual de la pareja, pero una tormenta los desvía de su ruta hacia la Ínsula del Ploto. Campos García Rojas propone una doble lectura interesante del mar: la moralizante, en la que la tormenta se opone al amor adúltero de la pareja y la de la complicidad del mar, porque propicia el retraso de la llegada de los amantes a Cor-

nualla y, por tanto, el disfrute de su pasión. La Corte de Cornualla es un ambiente hostil para los amantes y su solución será la huida y el refugio en el bosque, donde entran en contacto con la vida salvaje, por oposición al siguiente lugar, la Corte de Camelot, espacio geográfico urbano creado por el hombre. Así se van sucediendo los lugares hasta llegar a la unificación de Leonís y Cornualla, el nuevo reino en el que se iniciarán las aventuras amorosas del heredero y que se narrarán en el segundo libro: *Tristán el Joven*, completando así el desarrollo heroico interrumpido en el primer libro con la muerte de Tristán e Iseo.

A pesar de ser un estudio geográfico bastante exhaustivo, parecen necesarias, entre los elementos geográficos de tierra, las menciones de algunos componentes paisajísticos codificados tanto en obras caballerescas como en la literatura de visiones: las encrucijadas y caminos que se bifurcan, le *Val sans retour*, el valle peligroso y oscuro, y la *terre gaste* o tierra baldía con castillos arruinados en medio de tierras devastadas, con barreras cenagosas y pantanosas o los páramos con barreras de niebla. Asimismo, entre su clasificación de territorios y reinos, faltaría contemplar la Corte de Constantinopla, topos de la literatura caballerescas que equivale al reino anhelado. Entre los acuáticos, el País bajo las Olas, de la literatura céltica, es apenas nombrado en el episodio del lago de *El Caballero Cifar*.

Estos tópicos espaciales no minusvaloran en absoluto este espléndido y ameno análisis con el que el profesor Campos ha logrado enriquecer los estudios caballerescos con su excelente aportación sobre el binomio caballero-geografía, y la influencia del entorno en sus vivencias hasta alcanzar el pleno crecimiento, sin limitarse a dejarse condicionar por el espacio sino dominándolo, tomando posesión de él y viviéndolo como un héroe vencedor.

MARÍA JOSÉ RODILLA

Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa