

## Los habitantes de Brocelandia

Ana María Morales

El bosque —la selva— es el lugar en el que reina lo vegetal no cultivado, lo silvestre, es un ámbito que pertenece a la naturaleza salvaje. Constituye un paraje primigenio en el que el hombre es apenas un intruso. Y es también el espacio en el que pueden acaecer todos los prodigios; donde moran los portentos.

Son muy viejas las tradiciones desde las cuales se considera al bosque no sólo un lugar de culto sino el sitio en el que residen los poderes sobrenaturales que generan las maravillas. Desde esta perspectiva, los árboles han sido vistos como intermediarios entre dos mundos, el terrestre y el aéreo, verdaderos pararrayos de milagros. En las profundidades de las selvas, en la espesura de los bosques, se hace palpable ese carácter intocable y generatriz que hizo a los celtas creer que el bosque, la madre selva, era la fuente de la vida con su esposo el padre sol.

Los celtas vieron los bosques como recinto consagrado —de hecho, la palabra celta para santuario tiene la misma raíz que la de bosque— y cuna de prodigios, sitios de reposo y de angustia, espacios ambivalentes de serenidad y estremecimiento, temidos, pero a la vez deseables. Reinos de peligros y seres desconocidos.

Hay, sin embargo, dos tipos de bosque —tal vez convendría más decir grados—. El primero es el que se ubica en los límites de lo que se considera la vida civilizada, pero parte aún de ella. Está habitado por pastores, campesinos y leñadores que han desbrozado pequeños claros para establecerse ahí, cuidar sus ganados o cultivar sus granos. Por otra parte, perteneciente a una segunda categoría, se encuentra el bosque, la espesura, los terrenos vírgenes de la selva a los que muchas veces no ha llegado el hombre, como no sea en rápidas incursiones o en la errabunda cabalgata tras la aventura.

En el primer bosque se desarrolla, todo lo normal que es posible, la vida cotidiana; se conservan vigentes las reglas y las instituciones de la civilización, y sus habitantes mantienen contacto con aquellos que viven en la aldea más próxima. En el segundo, por el contrario, sólo viven los fugitivos, los solitarios, los perdidos y las maravillas.

Es en este otro espacio, el profundo, sombrío y misterioso corazón de la floresta, donde encuentran refugio múltiples seres que no corresponden a lo cotidiano de la cultura social del hombre del medievo. En la espesura habitan aquellos

que prefieren el aislamiento o quienes no tienen un sitio seguro dentro de la sociedad. En el bosque viven una existencia precaria Tristán e Iseo cuando rompen las normas sociales que los retenían en Tintagel; moran en el bosque los hombres de Robin Hood, ladrones y proscritos; lo hacen los locos (Yvain, Merlín, Lanzarote) y los hombres silvestres (Lalicien). Y además, como nexo entre este mundo salvaje y el de fuera, los ermitaños. De los hombres de la religión, sólo un eremita, que representa al cristianismo en su estado primitivo e individual, puede vivir en el bosque, pues este ámbito no pertenece a la sociedad, por lo tanto no puede albergar iglesias.

La presencia del ermitaño aporta rastros de civilización al corazón de la floresta y así los habitantes de este universo cerrado y devorador se ponen en contacto con ese otro mundo al que por sí mismos no pueden acceder: Tristán e Iseo acuden a un eremita, para que sea él quien haga las negociaciones de paz con Marc, cuando desean abandonar el Morois; Yvain loco deja a la puerta de una ermita carne cruda —su alimento hasta antes de encontrarse con el anacoreta— para que el ermitaño la cocine y la devuelva acompañada de un poco de pan.

Sin embargo, a pesar de estos eremitas, la población de la espesura se mantiene casi siempre aislada del resto del mundo, pendiente más de lo que proviene del interior del bosque que de lo exterior. Del interior de un cosmos ya de suyo interno y secreto en el que una construcción perdida, una fuente, un valle, cualquier claro en la

aglomeración de árboles, constituye un pequeño mundo nuevo, un codiciado oasis. Y en estos accidentes que presenta la espesura normalmente viven los otros habitantes del bosque: los seres maravillosos que no se dejan ver por cualquiera y pueblan la selva de voces y fenómenos nunca conocidos fuera de ella.

Ahora bien, el bosque de Brocelandia fue para los celtas, desde tiempos muy antiguos, un territorio sagrado y misterioso. Parte de este misterio ha sido su nombre mismo, que ha constituido un verdadero problema desde hace siglos. Sentidos etimológicos tan liberales como los de “bosque de la potencia drúidica”, de Hersart de la Villemarqué, o “asilos de la montaña de Bre”, de Alfred Maury han sido elaboradas. Por otra parte, se ha pretendido relacionarlo con varios santos como san Breun y san Columba, dando lugar a significados como: “tierra de Breun” o “refugio de San Columba”.

Sobre la etimología de Brocelandia, lo único que resulta claro es que se trata de un nombre compuesto que conlleva elementos de difícil identificación, pues su segunda parte parece haber sufrido mutaciones o metástasis que entorpecen su traducción. Actualmente se considera que la palabra procede o bien de un toponímico tardío —utilizado por los celtas que se refugiaron en Armórica por las invasiones anglosajonas que asolaron a la Gran Bretaña— “*Celiande*” y “*Bro*” que significa país. O bien, de “*Bre*” colina o montaña y “*c'hellien*” que equivaldría, tras diversas contaminaciones, a refugio o asilo (Foulon, “*Le nom...*”, 258).

Por otra parte, el Brocelandia que conocieron y respetaron los pueblos celtas que se establecieron en la Bretaña Armoricana fue, desde luego, uno de los bosques sobrevivientes de las grandes selvas que en algún tiempo poblaron Europa y constituyó un auténtico centro ritual del país. Actualmente se ha identificado como el bosque de Paimpont en la moderna Bretaña, cerca de Rennes. Brocelandia fue para los celtas lo que el bosque de Dodona —con su encina por la cual profetizaba el mismo Zeus— para los griegos. Santuario y espacio de reunión de druidas y, tal vez, de bardos, fue alabado y temido por las maravillas que albergaba. Se hizo célebre en toda la Europa celta, y después, más lejos aún, como el lugar de los encantamientos y los acontecimientos prodigiosos; además fueron famosas las tormentas que de manera sobrenatural se desataban cuando algún intruso se acercaba demasiado a la fuente de Barenton.<sup>1</sup>

Sin embargo, es con la literatura de la materia de Bretaña o artúrica que se empiezan a documentar sus prodigios. La primera mención sobre el bosque de Brocelandia la tenemos en la literatura del siglo XII, en el *Roman de Rou* (1160), en el cual Wace, en una retrospectiva autobiográfica, relata cómo visitó el bosque: “*E cil devers Brecheliant / Dunt Bretunz vunt sovent fablant*” (Foulon, “Le nom...”, 259); pero aclara que, aunque los buscó con diligen-

cia, no pudo ver ninguno de los prodigios que le habían contado que ahí acontecían.

En el *Yvain* (entre 1176 y 1181), de Chrétien de Troyes, se menciona: “un espeso bosque [con una senda] ...llena de zarzales y malezas traidoras [que] ...era el de Brocelandia” (*El caballero del león*, 4). La aventura de la fuente peligrosa que ocasiona una tormenta sobrenatural tiene lugar dentro de él:

...vi entonces el cielo desgajarse en pedazos, con más de catorce relámpagos que me herían la vista, mientras las nubes revueltas de arriba abajo lanzaban lluvia, nieve y granizo. Tan horrorosa y violenta fue aquella tempestad, que cien veces creí morirme con los rayos que caían a mi alrededor y los árboles que se abatían (Chrétien de Troyes, *El caballero del león*, 8).

El *Iwein* (1205), de Hartmann von Aue, fiel a Chrétien, continúa con la tradición del manantial prodigioso que se encuentra en el bosque de Breziljân.

Esta misma fuente aparece de nuevo cuando Gerard de Wales o Giraldus Cambrensis (ca. 1146-1222), en su *Itinerarium Cambriae*, al relatar las maravillas que alberga Brocelandia, menciona que uno de los dos manantiales bretones capaces de producir tormentas se encuentra en este bosque y que podía, si se le provocaba rociando por accidente su agua en la roca cercana, generar una gigantesca tempestad que se dejaba caer incluso “from a clear sky” (Rutherford, *Celtic Mythology*, 90).

En *Clarís et Larís* (1268) —posiblemen-

<sup>1</sup>La misma que mencionan Chrétien y Giraldus Cambrensis. Fue identificada por Jean Frappier (*Etude sur Yvain*, 85)

te el *roman* en el que Brocelandia desempeña su papel más completo— el bosque al que se van acercando los dos caballeros es descrito de la siguiente manera:

Lors ont .I. grant bois aprouchie,  
 Qu'on apele Broceliande;  
 Trop est la forest fiere et grande  
 Et plaine de trop grant merveille;  
 Nule autre ne s'i apareille.  
 Laiens treuve on les aventures,  
 (Clarís et Laris, vv. 3290-3295)

Aquí Brocelandia es el dominio de las hadas, contiene un valle que aparece primero como delicioso y seductor; pero, más tarde, el bosque se transforma en un espacio peligroso y traicionero que debe ser cuidadosamente evitado.

Por su parte, en *Brun de la Montaigne* (siglo XIV), el futuro caballero es abandonado en el bosque: "*Que dedens Bersillant qui est grandè et fueillue*", junto a una fuente, para que las hadas le concedan sus dones. Más tarde, el protagonista encuentra, en el corazón mismo de la floresta, un valle en el que mora Morgana el hada (Patch, *El otro mundo...*, 267 y Harf-Lacner, *Les fées...*, 43-46).

El ciclo vulgata del *Merlín* (siglo XIII) también reconoce la existencia de este lugar y aporta otros datos: es en sus profundidades que Merlín es capturado por Niníene, que lo deja atrapado, para toda la eternidad, en una torre de aire. Además, es en el *Merlin Huth* (siglo XIII) donde Niníene, la dama del lago, termina por adquirir sus características de verdadera dio-

sa de los bosques, una hada de Brocelandia.<sup>2</sup>

El bosque de Brocelandia, como casi todo el *Otro Mundo* de los celtas, se encuentra situado geográficamente con precisión y sus habitantes: "loin de disimuler leur caractère surnaturel revendiquent leur qualité de fées" (Harf-Lacner, *Les fées...*, 40). En el *Brun de la Montaigne* se lee un genuino catálogo de lugares encantados:

Il a des lieux faés es marches de Champaigne,  
 Et ausi en a il en la roche Grifaigne,  
 Et si croi qu'il en a aussi en Alemaigne  
 Et ou bois Bersillant, par de Montaigne;  
 Et nonporquant ausi en a il en Espagne,  
 Et tout cil lieu faé sont Artu de Bretagne.  
 (Foulon, "Le nom...", 262)

Sin embargo, en la literatura, al parecer, no era tan fácil hallarlo; cuando menos, encontrar la entrada al verdadero corazón de este lugar encantado. Yvain, en *El caballero del León* "pretende estar en Brocelandia. Buscará con todo ahínco, y si es posible, encontrará, por todo el ardor que pondrá en ello, la estrecha senda frondosa" (*El caballero del león*, 12).

<sup>2</sup>Además de los textos anteriores, el Bosque de Brocelandia aparece mencionado en *Jaufré*, de Bertran de Born (siglo XII), el *Livre d'Artus* (siglo XIII), el *Lancelot* en prosa (siglo XIII), la *Historia de Grimaud*, *Garel von dem blühenden Tal* del alemán Der Pleir (1240-1270), *The History of the Holy Grail*, el *Roman von Escanor*, de Gerar von Amiens (ca. 1280) y en el *Tournoiement Anticrist* de Huon de Méry. (Alvar, *El rey...*, 59-60 y Lacy, *The Arthurian...*, 67).

No es de extrañar que el acceso a este lugar encantado se encuentre a la vez en éste y en otro mundo. Al mismo tiempo que está perfectamente ubicado “y pensó pasar el mar e ir a Bretaña la menor [...] Iba por el Bosque de Brocelianda y quería llegar al mar” (*Historia de Merlín*, 410), es necesario esperar un momento específico para que la entrada sea visible. No es necesario únicamente desear llegar al bosque, se requiere de alguna forma de la predestinación para que la aventura, que surge de cada uno de sus recodos, responda al llamado que hace el aventurero: “Buscará con todo ahínco, y *si es posible*, encontrará”.

Como en todos los lugares maravillosos, fronteras entre la realidad cotidiana y lo sobrenatural, en Brocelandia actúan leyes diferentes a las que son aplicables al resto del universo. Lo maravilloso, lo maravilloso medieval, lo maravilloso de la materia de Bretaña, es un mundo paralelo que interacciona con el de la cotidianidad, se respetan uno al otro y se saben existentes y distintos.

En *Claris y Laris*, el bosque mismo cambia ante los protagonistas para evitar que salgan de él. Muestra una cualidad envolvente “*diablie, feerie ou enchantment*” que responde a la voluntad y características del hada Madoine, enamorada de Laris. Pero, lo que sucede en Brocelandia es natural dentro de su microcosmos, sus fenómenos y sus habitantes son diferentes a los que se dan en el exterior, pero no son cuestionados o puestos en duda, simplemente existen y por ello son aceptados con toda la naturalidad que caracteriza al pen-

samiento medieval. Sus peculiaridades deslumbran más que maravillan; y, universo maravilloso al fin, subsiste apenas en los límites de los sitios en los que se desarrolla la vida diaria.

Para llegar a Brocelandia —que es también el Otro Mundo, pero el Otro Mundo celta, no únicamente el lugar al que se llega tras la muerte sino el habitado por la *feerie* y en el que puede suceder todo— hay que ir abandonando la civilización poco a poco y, algunas veces, enfrentar a un guardián que tiene ya poco de humano:

Un villano que se parecía a un Moro por su monstruosa y desmedida fealdad, criatura más fea de lo que se podría decir con palabras, estaba sentado encima de un tronco con un gran mazo en la mano. Al acercarme al villano, vi que tenía la cabeza muy gruesa, más que la de un rocín u otro animal de mala traza, el pelo hirsuto, la frente pelada, de más de dos palmos de ancha, enormes orejas velludas, como las de un elefante, cejas espesas y cara plana, ojos de búho y nariz de gato, boca hendida como la de un lobo, colmillos afilados y rojos, como los de un jabalí, roja la barba y torcidos los bigotes, la barbilla hundida en el pecho y una larga espalda, encorvada y gibosa

(*El caballero de León*, 6).

Este villano monstruoso ha sido ya estudiado en su papel como cancerbero de la entrada de un mundo mágico, poniéndose de manifiesto su carácter de primera prueba que un héroe debe franquear para poder aproximarse al terreno de la aventura. Pertenece ya al mundo del bosque, su re-

baño es de “toros salvajes, horribles fieras errantes, que todas luchaban entre sí”; y sus ropas mismas están entre lo que no podría ser considerado civilizado: “un sayo tan extraño, que no era de lino ni de lana, sino que llevaba, atadas al cuello, dos pieles de dos toros o dos bueyes, recién desollados” (*El caballero del León*, 6). Es un verdadero hombre salvaje, aun cuando el pelaje no sea lo más característico de su apariencia.

Sin embargo, una vez dentro del bosque, Brocelandia deja ver a otros habitantes más gentiles, los hechiceros y las hadas.

Merlín el mago es un habitante de Brocelandia. Merlín es un personaje tan complejo que conjuga en su naturaleza lo humano y lo diabólico. Sus poderes lo equiparan a los seres superiores, pero por su condición humana está ligado a un destino fatal del que no puede escapar a pesar de estar consciente de él.

Las facultades de Merlín pertenecen tanto a los dominios de lo feérico como de lo mágico: artes inexplicables y su don de ver el futuro. Merlín es profeta y mago, pero aunque sus demás poderes son grandes es la evidencia de su capacidad profética lo que se recuerda como su rasgo característico.

La historia de Merlín contiene dos episodios en los que se pone a este controvertido personaje en contacto directo con el bosque: el primero —tanto por la fecha de los textos como por la cronología del personaje—, cuando su locura lo obliga a refugiarse en la espesura y es desde ahí que empieza a pronunciar sus famosas profecías. Más tarde, ya en los textos de la

versión vulgata, tras conocer a Niniene —auténtica Diana, doncella cazadora y habitante del bosque—, Merlín acude bajo su fascinación al bosque de Brocelandia, “*la Forêt périlleuse*”, y se entrega en sus manos para que la Dama del Lago, pueda realizar el encantamiento que lo condenará a permanecer encerrado en una prisión eterna:

...un hermoso lugar, agradable, en el que pueda encerrar por arte tan fuerte que después no pueda ser deshecho [...]. Permanecieron juntos mucho tiempo, hasta que un día que iban hablando por el bosque de Brocelandia, mano sobre mano, entretenidos, se encontraron con un matorral, hermoso, verde, alto; era un espino blanco que estaba cargado de flores; se sentaron a su sombra y Merlín colocó la cabeza en el regazo de la doncella y ella empezó a acariciarlo hasta que se quedó dormido. Cuando se dio cuenta de que dormía, se levantó con cuidado, hizo un círculo con su velo alrededor del arbusto y de Merlín y empezó sus encantamientos (*Historia de Merlín*, 395).

De esta manera Merlín pasa a ser uno de los moradores permanentes del bosque, una voz que escucharán los que le busquen, pero que nunca más podrá ser visto fuera de él.

Además de Merlín, Brocelandia cuenta con otro célebre hechicero: Dampnas, dueño del “*Chastiaux perilloux*” y de grandes y sutiles poderes, pero que es vencido por Claris y Laris en el *roman* homónimo.

Sin embargo, a pesar de que el hombre salvaje y los hechiceros son habitantes de Brocelandia con plenos derechos, los más numerosos y ambivalentes son Morgana y las hadas.

Ya en *El caballero del león* se deja ver la imagen del hada en la dama Laudine, dueña del castillo que custodia, y padece, la fuente hirviente de Barenton, pero es en *Claris et Laris* y en *Brun de la Montaigne* donde el bosque se ha transformado en el auténtico refugio de la *feerie*.

Las hadas, ambiguos seres que tienen poderes sobrenaturales y pueden modificar el destino de los humanos, construyen con su presencia la atmósfera feérica, el clima maravilloso, nebuloso y vago de la maravilla plena. En rigor, las hadas son seres de naturaleza muy superior a la humana, hay teorías que consideran a esta raza como el punto intermedio entre los hombres, terrestres y groseros, y las entidades divinas, sublimes y etéreas. Las hadas serían, pues, seres que mantienen rasgos de estas dos naturalezas contrarias que comparten; criaturas aéreas y caprichosas sin necesidades morales ni físicas, pero siempre indecisas, a medio camino entre una y otra naturaleza.

Las hadas son mensajeros del Otro Mundo, tienen relación con las parcas, pero también con esos espíritus libres que poblaban las fuentes y los árboles. Pueden ser una evolución de figuras clásicas como la hiladora del destino y las ninfas y ondinas, criaturas encantadoras que podían otorgar su amor a los mortales. Sus poderes no son mágicos, estos seres no necesitan tener el don de la profecía o el de hacer

hechizos, su naturaleza conlleva la posibilidad de realizar prodigios, ver más allá del presente e incluso modificar ese futuro que se les revela; las suyas no son cualidades aprendidas ni aprehendibles, sus poderes les son inherentes.

Morgana, soberana de la hadas, es una figura aun más difícil de interpretar que la de Merlín. Por una parte, es Morgana "el hada", la hermana del rey Arturo; pero por la otra, la figura de Morgana es la posible heredera de las deidades celtas como Morrigan, Macha y Midron. Tal vez sea una fusión que se dio más tarde al relacionarse los rasgos de estos seres divinos con un personaje humano con cualidades mágicas lo que terminó de completar la imagen de Morgana: a veces hada amante que atrae a su enamorado al mundo de la *feerie* para que comparta con ella ese universo de placeres y olvido, otras una seductora hechicera, hábil en el manejo de ungüentos y hechizos.

Aunque desde la *Vita Merlini* la morada tradicional de Morgana es la isla de Avalón no por ello desprecia el refugio de Brocelandia. En *Claris et Laris*, Morgana gobierna un verdadero Valle del No Retorno; una de las doce doncellas que atienden a los caballeros les revelan que:

Icele, con bien enseignie  
Li dist, que Morgans iert nomme,  
La suer Artus, et estoit fee  
(*Claris et Laris*, vv. 3289-3291).

De igual manera, en *Brun de la Montaigne*, la hermana de Arturo tiene un palacio encantado en el centro del bosque.

En estos *roman*, Brocelandia es el territorio de la *feerie*, alberga refugios exquisitos en los que residen en "gran concordia" y que resultan de un atractivo imperioso para los mortales. En *Brun de la Montaigne* el protagonista siendo un bebé es abandonado junto a una fuente en la parte central del bosque de Bersillant para que acudan las hadas y le otorguen sus dones. En el *Claris et Laris* los dos compañeros se adentran por primera vez en la espesura conscientes de que en su interior les aguarda la maravilla; sin embargo, ésta sobrepasa todas sus expectativas.

En el "*vergiere delitables*" los dos caballeros se encuentran con un paraíso feérico del que sin embargo no es posible salir. Es sólo gracias a que una de las hadas, Madoine, se enamora perdidamente de Laris, y le revela el secreto del valle encantado, que ambos camaradas pueden escapar. Sin embargo, a partir de ese momento el bosque de Brocelandia se convierte en un enemigo de respeto, el cual se cierra sobre sí mismo, ya sea trasladándose hacia cualquier sitio al que se dirijan los caballeros o bien usando a sus más fieros habitantes: los monstruosos animales que defienden la salida. Una vez que ambos caballeros logran escapar, a lo largo del *roman* el bosque permanece como una amenaza siempre capaz de volver a engullirlos.

Madoine, la amiga de Laris, es un buen ejemplo de las transformaciones y ambivalencias de las hadas; es, además, una amante insaciable a la que el caballero llega a temer, caprichosa, desmesurada y obsesiva, se niega a permitir que su amigo se aleje, lo persigue y usa todo método a su

alcance para volver a atraerlo hasta sus dominios y a sus brazos. Laris, cansado de su persecución, le expone sus razones y quejas para no volver con ella:

Dame, fet il, en grant cholor  
 Est vostre cors, bien le savez!  
 Bien sai que pou de honte avez  
 Quant a force volez amer;  
 Touz le monz vous en doit blaumer;  
 Ainc fame ne fist tel outrage  
 Ne tel orgueil ne tel folage,  
 Con d'amer home maugré soi;  
 Pou doute hontage de soi  
 Qu'a force velt les genz avoir,  
 Ainc mes n'avint, gel sai de voir  
 Que femme el mont home preist  
 Pour seul itant qu'il li feïst,  
 Fors vous, dame, qui pris (m'avez)  
 Par coz engins que vos savez

(*Claris et Laris*, vv. 8432-8446).

Así Laris, como algunos otros amantes de hadas, se encuentra ante la terrible realidad de que su amiga sobrenatural es demasiado fogosa para él, demasiado posesiva y poderosa. Sin embargo, logra des-embrazarse de ella y se casa con una dama mortal, Mariana, justo del mismo modo en que Guinglain, en *El Bello Desconocido* abandona al hada de la Isla de Oro para contraer matrimonio con Blonde Esmerée. Estos amores feéricos no pueden sobrevivir en la cotidianeidad de la corte, es necesario que permanezcan en su atmósfera natural para poder florecer. Es por eso que Madoine hace lo que las protagonistas de los *lais*, atrae a Laris de regreso al bosque, pues es ahí donde su poder y su fascinación pueden atraparlo de



nuevo; de la misma forma en que Niniene acabó por capturar a Merlín o Laudine completó su conquista de Ivain.

Para terminar, es necesario incluir a los pájaros entre los habitantes destacados de Brocelandia. Parece ser una característica suya la gran cantidad de aves que ahí moraban. Sin lugar a dudas, los más significativos son los acudían al gran pino que era azotado por las tormentas maravillosas que se desataban en la fuente de Barenton:

Cuando vi el cielo claro y puro, me quedé feliz y volví a tener confianza, porque la alegría —si acaso gocé de ella alguna vez— pronto hace olvidar la pena más honda. En cuanto pasó la tormenta, vi tantos pájaros amontonados encima del pino que, por increíble que parezca, no se veía rama ni hoja, porque el árbol entero estaba cubierto de pájaros, que coronaban su hermosura. Dulcemente cantaban los pájaros al unísono, pero con distintas modulaciones: la melodía que cantaba uno no se la oía cantar a otro. Me regocijé con su gozo, y me quedé escuchando a placer todo su oficio. Nunca oí música tan jubilosa, ni creo que la pueda alcanzar a oír nadie, si no va hasta aquella fuente de hermosura, que tanto me hechizó, que creí enloquecer (*El caballero del león*, 8-9).

De ninguna manera es raro que Calogrenant, el espectador de semejante concierto, se resista a creer lo que oye, ni que asegure que no es posible escuchar una música igual en otro lugar. Los pájaros del pino de Barenton son habitantes de Brocelandia, comparten la naturaleza extraordi-

naria del bosque y no se pueden encontrar en otra parte. Brocelandia es un universo cerrado y, como todo mundo maravilloso, tiene que subsistir aislado, el contacto directo con la realidad le merma vida.

Algunas veces, para entrar a Brocelandia bastaba con adentrarse un poco de más en un bosque o un sendero conocido:

Allí había muchos caminos, así que me dirigí hacia la derecha, siguiendo un sendero que encontré. Este se volvió intran-sitable y estrecho; durante todo el día a-travesé pinchos y espesura, de modo que puedo bien decir que nunca atravesé sendero más salvaje (*Iwein*, 58).

O bien, dejarse llevar por el entusiasmo que provocan los seres feéricos; en otras ocasiones era necesario una prueba, como preguntar al guardián el camino (*El caballero del león*).

No hay espacio como el bosque para reflejar lo que significaba para un caballero ir tras la aventura. Y el bosque por antonomasia es Brocelandia, lugar evanescente que resiste los escrutinios y conserva su misterio, que no puede ser hallado por cualquiera, ni en cualquier momento. Para-je al que sólo los señalados, los predestina-dos a cumplir con la aventura y su destino son atraídos.

Los lugares maravillosos abundan en la literatura medieval; la literatura de ca-ballerías aparece con un rico repertorio de ellos. Posiblemente el bosque de Brocelandia no sea el territorio más mágico que aparece en la literatura artúrica, ni tam-poco el escenario de las mayores aventuras

de los paladines de la Tabla Redonda; sin embargo, sea por las razones que sea, hablar de Brocelandia se ha convertido en sinónimo de caballeros, aventura y, desde luego, maravillas. Tan es así que ese extraño texto, *De la historia y la verdad del unicornio*, hace habitante del bosque al místico unicornio. El unicornio ha sido el símbolo de la pureza y representa la palabra de Dios, pero también es "la bestia más salvaje que existe";<sup>3</sup> es decir, el unicornio, sea cual fuere su simbolismo, es una criatura que pertenece totalmente a la espesura, no se le puede capturar vivo y es incapaz de vivir fuera del bosque. Aunque el unicornio es, tal vez, un morador apócrifo del bosque de Brocelandia, es una excelente muestra de lo que son los seres que lo pueblan: nacidos para vivir ahí, inherentemente incapaces de adaptarse a otros ambientes.

### Bibliografía

- ALVAR, CARLOS, *El rey Arturo y su mundo. Diccionario de mitología artúrica*, Madrid: Alianza, 1991.
- Bestiario medieval*, ed. Ignacio Malaxecheverría, Madrid: Siruela, 1986.
- Chrétien de Troyes, *El caballero del León*, Madrid: Siruela, 1984.
- Clarís et Laris, *Le roman de*, ed. Johann Alton, Tübingen: Bibliothek des Literarischen Vereins, 1884.
- De historia et veritate Unicornis: De la histo-*

*ria y la verdad del Unicornio*, ed. Michael Green, Barcelona / Buenos Aires: Per Abbat, 1986.

- FOULON, CHARLES, "Le nom de «Brocéliande»", *Mélanges offerts à Pierre Le Gentil*, Paris: S.E.D.E.S. et C.D.U., 1973, 257-263.
- FRAPPIER, JEAN, *Etude sur Yvain ou le Chevalier au lion de Chrétien de Troyes*, Paris: SEDES, 1969.
- HARF-LACNER, L., *Les Fées au Moyen Age: Morgane et Mélusine. La naissance des fées*, Paris: Champion, 1984.
- HARTMANN VON AUE, *Ywein*, Barcelona: PPU, 1989.
- Historia de Merlín*, ed. Carlos Alvar, Madrid: Siruela, 1988.
- LACY, NORRIS J. et al., *The Arthurian Encyclopedia*, New York: Peter Bedrick Books, 1986.
- PATCH, H.R., *El otro mundo en la literatura medieval*, México: Fondo de Cultura Económica, 1956.
- RUTHERFORD, WARD, *Celtic Mythology: The Nature and Influence of Celtic Myth - from Druidism to Arthurian Legend*, Wellingborough: The Aquarian Press, 1987.

<sup>3</sup>Ainso son las naturas... (Bestiario provenzal citado en el *Bestiario medieval*, 151).