

REPRESENTACIONES DE LA AVENTURA EN LOS MANUSCRITOS ILUSTRADOS DE CHRÉTIEN DE TROYES*

María Itzel LÓPEZ MARTÍNEZ
itzellopez@alumni.upf.edu
Universitat Pompeu Fabra

La función que define al héroe artúrico de Chrétien de Troyes y lo distingue de sus pares en otras formas narrativas, como la épica, la *chanson de geste* o el discurso mítico, es la búsqueda de aventuras. Si bien toda trayectoria heroica involucra esos acontecimientos extraños, inesperados o peligrosos, que apartan al elegido del entorno familiar para poner a prueba su valía, la peculiaridad de la aventura caballeresca en el *roman courtois* de los siglos XII y XIII es que ésta se busca y se asume como una forma de orientar la existencia¹.

Otras formas de expresión artística que han recreado distintos aspectos del universo artúrico también destacan el indisociable vínculo entre caballería y aventura. En el caso particular de las artes visuales, la imagen se convierte en la unidad narrativa que reelabora y transmite las valerosas proezas de los nobles caballeros del rey Arturo². Arduos combates, encuentros con seres extraños u ominosos y paisajes encantados por maravillas son las escenas preferidas para evocar las aventuras en las que los héroes afirman su naturaleza excepcional, prueban y acrecientan sus virtudes y atisban el destino que les corresponde abrazar.

Los programas iconográficos dedicados a tres obras de Chrétien de Troyes, *Erec et Enide*, *Le chevalier au lion* y *Le conte du graal*, ponen de manifiesto que la aventura caballeresca fue uno de los motivos más admirados y apreciados por los receptores del *roman* artúrico. Lo anterior se afirma, en primer lugar, porque las representaciones de las aventuras que afrontan los héroes de los respectivos poemas dominan la narrativa visual. La copia ilustrada del *Chevalier au lion*

* El presente artículo da continuidad a uno de los temas de investigación que comencé a trabajar en la tesis doctoral «Representaciones del héroe en los manuscritos ilustrados de Chrétien de Troyes. Estudio iconográfico», dirigida por la Dra. Victoria Cirlot, Programa de Doctorado en Humanidades, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España (presentada el 20 de febrero de 2015). Agradezco a la Dra. Cirlot por el tiempo dedicado a leer y comentar este trabajo.

¹ Erich Auerbach, «Der Auszug des höfischen Ritters», en *Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*, 2ª ed., Bern, Francke Verlag, 1959, pp. 120-138.

² James A. Rushing, *Images of Adventure. Yvain in the Visual Arts*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1995, p. 133.

en el manuscrito Paris, BN, fr. 1433, por mencionar un ejemplo, tiene un total de diez miniaturas y seis de ellas representan las principales aventuras de Yvain con sumo detalle. Cinco emplean el recurso de la división en compartimentos para crear secuencias narrativas, mientras que la miniatura restante, imagen de la prodigiosa fuente de Barenton, ocupa la mitad del folio. Pese a conceder un espacio importante a las escenas de amor y cortesía, el citado programa iconográfico se decanta por una exaltación de la aventura y mediante imágenes de gran complejidad y belleza, despliega ante la mirada del receptor las acciones que muestran y engrandecen las virtudes del héroe.

Pero existe un detalle aún más interesante. Los ilustradores no se limitan a elaborar imágenes alusivas a la aventura, sino que consiguen expresar los distintos sentidos que adquiere dicho concepto en la obra de Chrétien, a saber, la aventura como prueba y afirmación de las virtudes caballerescas, la aventura como ruptura del devenir ordinario, y la aventura como invitación a un diálogo con el mundo para descifrar su significado³. Los colores, las dimensiones y posiciones de la figura, los gestos y los símbolos que remiten a lo maravilloso, lo sobrenatural o lo extraño son algunos de los recursos del lenguaje iconográfico empleados por los artistas para traducir a imágenes la compleja noción de la aventura caballerisca elaborada por el escritor champañés.

Dado el gran número de imágenes contenidas en los nueve manuscritos ilustrados que preservan las obras de Chrétien, nuestro análisis se limita a una selección de miniaturas representativas de las distintas nociones de la aventura, elaborada a partir de cinco manuscritos:

- Paris, BN, fr. 24403 (último cuarto del siglo XIII o primero del XIV). *Erec et Enide*
- Princeton UL, Garrett 125 (h. 1290). *Le chevalier au lion*
- Paris, BN, fr. 1433 (siglo XIII). *Le chevalier au lion*
- Bibliothèque Universitaire de Médecine, Montpellier, H249 (último cuarto del siglo XIII). *Le conte du graal*
- BN, fr. 12577 (siglo XIV). *Le conte du graal*⁴.

³ La idea de la aventura como «encuentro peligroso» que pone a prueba las virtudes del caballero es desarrollada por Auerbach, *op. cit.*, p. 132. La interpretación de la aventura como el acontecimiento que rompe con el devenir ordinario, misma que puede aplicarse a ciertos episodios de la obra de Chrétien, como explicaremos más adelante, la propone Georg Simmel; *vid.* «Das Abenteuer», en *Das Abenteuer und andere Essays*, Frankfurt am Main, Fischer, 2011 [e-book]. Por su parte, la naturaleza dialógica de la aventura es comentada por Victoria Cirlot en *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa Medieval*, Madrid, Siruela, 2005, p. 40.

⁴ Para las fechas y el lugar de procedencia de los manuscritos, consultamos la obra de Alexander Micha, *La tradition manuscrite des romans de Chrétien de Troyes*, 2^a ed., Genève, Droz, 1966, así como los comentarios y actualizaciones presentados por Terry Nixon, «Catalogue of Manuscripts», en Keith Busby, Terry Nixon y Alison Stones (eds.), *Les Manuscrits de Chrétien de Troyes: The Manuscripts of Chrétien de Troyes*, Amsterdam, Rodopi, 1993, vol. 2, pp. 1-86. Acerca de la fecha de elaboración y las características generales del manuscrito Garrett 125, véase también el artículo de McGrath, «A Newly Discovered Illustrated Manuscript of Chrétien de Troyes' *Yvain* and *Lancelot* in the Princeton University Library», *Speculum*, 28/4,

1. REPRESENTACIONES DE LA AVENTURA COMO PRUEBA

1.1 *El combate caballeresco*

La primera forma que toma la aventura, entendida como encuentro peligroso que pone a prueba las virtudes del caballero, es la del combate. Al ser éste un motivo recurrente, tanto en el *roman courtois* como en la *chanson de geste*, la épica y aun en los textos bíblicos, los creadores de miniaturas en los siglos XIII y XIV contaban con una serie de convenciones y modelos a los cuales apegarse para representar las escenas de lucha entre caballeros. Los adversarios suelen representarse frente a frente y de perfil, completamente armados y, en la mayoría de los casos, con los rostros ocultos por los yelmos. De las dos etapas reglamentarias del combate –a caballo y con lanzas y a pie con espadas– se prefiere aquélla con la que inicia la justa y en la que se dan mayores muestras de vigor y arrojo, es decir, el choque de los dos contendientes montados a caballo y atacando con lanzas⁵. El caballero que resultará vencedor suele ubicarse del lado izquierdo de la escena y en una posición en la que se impone al contendiente, ya sea cubriendo una parte de su figura o inclinándose sobre él⁶. Se trata, pues, de escenas genéricas que ubican al espectador en el contexto del *roman courtois* y cuya relación con el contenido del manuscrito puede darse a partir de las rúbricas, de la ubicación en el folio o de otros elementos pictóricos que ayuden a especificar la representación⁷.

Una escena de combate caballeresco que combina aspectos genéricos y específicos, además de que expresa con claridad el sentido de la aventura como prueba, se encuentra en un manuscrito del *Erec et Enide*: Paris, BN, fr. 24403. La imagen se refiere a la primera de las aventuras que marcan el camino de redención de Erec, el encuentro con un grupo de ladrones que trata de sorprender a la vulnerable pareja (vv. 2807-2834). Enide, quien cabalga en silencio delante de su señor, tal y como éste le ordenara (vv. 2780-2788), es la primera en advertir el peligro:

Enyde vit les robeors:
Mout l'an est prise granz peors:
«Dex! Fet ele, que porrai dire?»

(1963), pp. 582-594.

⁵ Emmanuèle Baumgartner, *Chrétien de Troyes Le Conte du Graal*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, p. 64.

⁶ Jean Joly, *Le Graal, réécriture et représentation. Étude des variations d'un motif littéraire (fin du XII^e siècle – XIII^e siècle)*, Thèse de doctorat sous la direction de M. Daniel Poiron, Paris, Université de Paris IV, 1991, vol. 2, p. 519.

⁷ Acerca de la distinción entre escenas genéricas –las que representan motivos comunes a un tema o género literario– y escenas específicas –las que se refieren a un contenido en particular–, véase el artículo de Stephanie Van D'Elden, «Specific and Generic Scenes: A Model for Analyzing Medieval Illustrated Texts Based on the Example of *Yvain/Iwein*», *Bibliographical Bulletin of the International Arthurian Society*, 44 (1992), pp. 255-269.

Or iert ja morz ou pris mes sire,
Car cil sont troi et il est seus»⁸.

[—Dios —dijo—, ¿qué podría decir? Ya yace muerto o herido mi señor, pues ellos son tres y él está solo⁹].

Lo primero que permite relacionar a la miniatura con el episodio es su ubicación en el folio, justo antes de los versos citados (fol. 142r, pl. 1). Aparece, por tanto, como una introducción al segmento narrativo. Al centro de la escena y conforme al modelo genérico de un combate caballeresco, se representa la lucha entre Erec y el ladrón. El héroe y futuro vencedor aparece del lado izquierdo, según la convención; con el brazo derecho empuña la lanza que toca ya el hombro izquierdo del oponente; éste se representa con el cuerpo hacia atrás y a punto de caer del caballo, señales claras de su abatimiento.



Pl. 1. Combate de Erec contra el ladrón, en presencia de Enide
Paris BN, fr. 24403, fol. 142r. Banco de imágenes de la BN de France

Son los dos elementos restantes de esta sencilla composición los que confieren a la escena un carácter específico y expresan tanto el peligro implícito en la aventura como la prueba que ésta supone. En el fondo de la miniatura, ligeramente hacia el lado derecho, se distingue la forma de un árbol; con ella se hace referencia al bosque, territorio donde aguarda la aventura y espacio de las grandes pruebas, tanto físicas como espirituales¹⁰. Por simple que sea su trazo, la figura del árbol genera un ambiente para la escena y con ello informa al espectador acerca del tipo de combate que se representa: un acto de defensa contra un ataque súbito.

⁸ Chrétien de Troyes, *Erec et Enide*, en *Oeuvres complètes*, Daniel Poirion (ed.), Paris, Gallimard, 1994, vv. 2843-2847. Las referencias posteriores a las obras de Chrétien corresponden a esta edición y se presentan entre paréntesis, después del pasaje citado en el texto; las cifras corresponden a la numeración de los versos.

⁹ La traducción se toma de Chrétien de Troyes, *Erec y Enid*, 2^a ed., Victoria Cirlot, Antoni Rosell y Carlos Alvar (trad. y ed.), Madrid, Siruela, 1993.

¹⁰ Paul Zumthor, *La mesure du monde. Représentation de l'espace au Moyen Âge*, Paris, Seuil, 1993, p. 64; Victoria Cirlot, *op. cit.*, p. 43.

El último elemento a considerar en esta imagen confirma la hipótesis anterior. En el extremo izquierdo de la miniatura, una dama contempla la lucha. Su cabeza, inclinada hacia el hombro izquierdo, y la mano derecha, colocada sobre el pecho, a la altura del corazón, transmiten un estado de dolor e inquietud, causado por una situación irremediable o un conflicto interno¹¹. Los gestos, en correlación con los versos a los que antecede la miniatura, permiten inferir que la dama es Enide y que su angustia obedece tanto al temor de haber ofendido a Erec con la ruptura del silencio, como al riesgo que éste corre frente a los tres ladrones. Pero la presencia de la dama no sólo conecta la imagen con el pasaje textual; también distingue la hazaña del caballero como un acto de auxilio, en el cual ejercita sus virtudes guerreras. El brazo con el que Erec empuña la lanza cubre parcialmente a Enide en un gesto de protección. Por su parte, la figura femenina, temerosa pero también vigilante, es a un tiempo impulso de la proeza caballeresca y testigo de la superación de la prueba.

1.2 *Los adversarios sobrenaturales*

En su acepción de «encuentro peligroso», la aventura encarna con frecuencia en agentes sobrenaturales, los cuales pueden presentarse como seres ominosos y temibles, cuyos poderes y facultades rebasan las fuerzas humanas. Yvain combate contra este tipo de adversarios en la segunda etapa de su trayectoria, la cual emprende en compañía del león; de hecho, es la intervención de este fiel y aguerrido aliado la que equilibra las fuerzas y permite al héroe vencer a los enemigos que de otra forma serían imbatibles. Los dos manuscritos ilustrados de *Le chevalier au lion* –Paris, BN, fr. 1433 y Princeton UL, Garrett 125– incluyen representaciones del encuentro con Harpin de la Montaña, un ser de fuerza descomunal que ha devastado las tierras y posesiones de una familia noble, emparentada con Gauvain, a la



Pl. 2. Combate de Yvain contra el gigante Harpin y rescate de Lunette
Paris, BN, fr. 1433, fol. 90r.

Banco de imágenes de la Bibliothèque Nationale de France

¹¹ François Garnier, «Les situations, les positions et les gestes figurant le passé», en Bruno Roy y Paul Zumthor (eds.), *Jeux de Mémoire. Aspects de la Mnémotechnie Médiévale*, Montréal-Paris, Vrin-Les Presses de l'Université de Montréal, 1985, pp. 185-209.

cual también ha privado de seis jóvenes caballeros (vv. 3856-3875). Comentaremos la miniatura en el manuscrito de la Bibliothèque Nationale (fol. 90r, pl. 2), pues las elaboradas composiciones de este programa iconográfico incluyen mayor número y variedad de elementos para mostrar los peligros y retos de la aventura.

La miniatura de tres compartimentos propone una secuencia narrativa sumamente fiel al texto. La escena del combate contra Harpin, en el recuadro superior derecho, queda enmarcada por el primer encuentro con Lunette prisionera (compartimento superior izquierdo) y el ulterior rescate de la doncella (registro inferior), tal como sucede con los episodios correspondientes del *roman*. El gigante no se representa con todas las características que le atribuye Chrétien; su arma es una espada semejante a la del caballero y no un bastón, como señala el poema (v. 4199), e incluso se protege con un escudo; tampoco lleva una piel de oso como armadura (v. 4197), pero viste una túnica marrón que al menos lo señala como ajeno a la caballería. El rasgo de la figura que expresa el carácter sobrenatural del personaje es su tamaño, que supera al del caballero e incluso parece exceder las dimensiones de la miniatura, pues el brazo que sostiene la espada rebasa el borde superior del recuadro.

La victoria del caballero puede anticiparse porque se le representa del lado izquierdo, posición reservada al vencedor; la cabeza de su caballo se impone a la montura del oponente descomunal y la espada se coloca sobre el escudo, nuevas señales de su triunfo. No obstante, el riesgo implícito en la aventura y la necesidad de que el caballero manifieste su heroísmo están subrayados por otros dos elementos de la representación. Por una parte, la imagen de las víctimas del ser monstruoso; los cuatro jóvenes caballeros que aún están con vida –Harpin ya había dado muerte a dos (vv. 3862-3867)– aparecen al fondo de la escena, del lado derecho. Las cuatro figuras son más pequeñas que el gigante, como cabría esperar, pero su tamaño también es menor al del héroe; con esta última característica se acentúa su debilidad y necesidad de auxilio. Los gestos de los dos jóvenes al frente también dan cuenta de lo anterior; el primero muestra los brazos elevados en paralelo a la altura del pecho, signo de asombro y temor; el segundo junta las manos en señal de súplica. El otro elemento que realza la naturaleza peligrosa de la aventura es el enano, contraparte monstruosa de Harpin, que aparece en el ángulo inferior derecho de la imagen. Tal como lo indica el texto, el enano porta el flagelo con el que golpea incesantemente a los prisioneros.

Como apunta Harf-Lancner, la marcada diferencia entre las dimensiones de las figuras establece una distinción cualitativa entre las naturalezas de los personajes¹². Los seres situados en los extre-

¹² Laurence Harf-Lancner, «L'image et le fantastique dans les manuscrits des romans de Chrétien de Troyes», en Keith Busby, Terry Nixon y Alison Stones, *op. cit.*, vol. 1, pp. 457-488.

mos de la mayor y la menor estatura, el enano y el gigante, son los que se apartan de lo humano; las víctimas se distinguen de los seres monstruosos y evidencian su humanidad en virtud de su tamaño y sus gestos de sufrimiento. Sólo la figura del caballero parece equilibrada; no expresa debilidad ni tampoco fuerza excesiva, pero sí determinación y coraje. Al peligro de la aventura, representado por el desmesurado poder del gigante y la felonía del enano, el héroe opone estas dos grandes virtudes de la caballería artúrica.

1.3 *Las fuerzas del caos y el mal*

Aunque las manifestaciones de la aventura que agrupamos en esta categoría también pertenecen al ámbito de lo sobrenatural, las consideramos de manera independiente porque en los textos se les vincula directamente con lo maligno y diabólico. Se trata del tipo de fenómenos que Le Goff califica como lo sobrenatural maléfico y que reflejarían los intentos de Satanás por incidir en el mundo y alterar su orden¹³. Por otra parte, están las fuerzas que sin tener connotaciones malignas en el sentido cristiano, también atentan contra el mundo civilizado al que los héroes artúricos representan y defienden, pues son potencias anteriores a cualquier orden y, por tanto, comportan el principio del caos.

De nueva cuenta, es en el *Chevalier au lion* donde estas formas de la aventura se presentan con mayor claridad. La primera de ellas aparece en el episodio del rescate del león. Como se sabe, para sortear esta aventura, Yvain debe abatir a la creatura que distintas tradiciones indoeuropeas conciben como encarnación del caos primigenio y amenaza para la vida en todas sus formas: el dragón o sierpe¹⁴. Pese a que Chrétien no describe a una creatura de dimensiones y potencias apocalípticas, sus versos no dejan de subrayar el carácter maligno del dragón. Éste causa un daño evidente al león que tiene prisionero: «si li ardoit | Trestoz les rains de flame ardant» [«le quemaba los lomos con una llama ardiente»] (vv. 3352-3353)¹⁵. Y es al contemplar tal saña que el héroe concluye

[...] qu'au lyon se tanra,
 Qu'a venimeus ne a felon
 Ne doit an feire se mal non,
 Et li serpanz est venimeus,

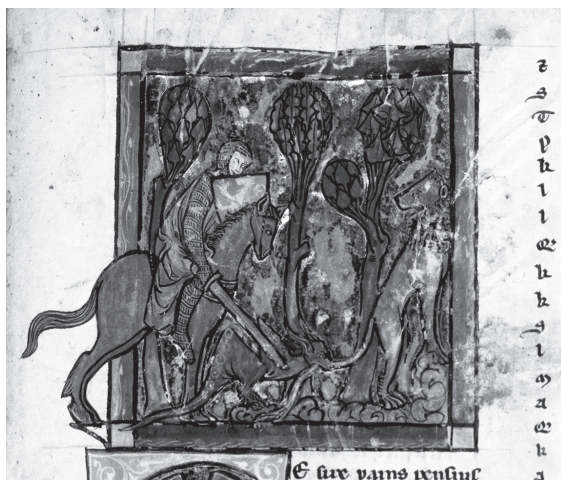
¹³ Jacques Le Goff, *L'imaginaire medieval*, 2ª ed., Paris, Gallimard, 1995, p. 39 (e-book).

¹⁴ Calvert Watkins explica que las mitologías indoeuropeas conciben al dragón como una fuerza caótica y opresiva. Su presencia consume la tierra, sus potencias devastadoras frenan el curso natural de la vida y coartan el desarrollo de la civilización humana, y en tanto custodio de las riquezas subterráneas, codicioso guardián de tesoros, el dragón vulnera incluso los principios de la generosidad, la hospitalidad y el intercambio; *vid.* Watkins, *How to Kill a Dragon. Aspects of Indo-European Poetics*, New York, Oxford University Press, 1995, pp. 300-303.

¹⁵ Todas las traducciones del *Chevalier au lion*, proporcionadas después de las citas o entre corchetes y después de los versos citados en el cuerpo del texto, se toman de Chrétien de Troyes, *El caballero del león*, 5ª reimpr., Isabel de Riquer (trad.), Madrid, Alianza Editorial, 1995.

Si li saut par la boche feus,
 Tant es de felenie plains.
 Por ce panse messire Yvains
 Qu'il l'ocirra premieremant.
 (*Le Chevalier au lion*, vv. 3358-3365)

[... que socorrería al león porque a los seres venenosos y a los traidores sólo se les debe hacer el mal, y la serpiente es venenosa y echa fuego por la boca, tan llena de felonía está. Mi señor Yvain decidió que primero la mataría a ella...].



Pl. 3. Yvain rescata al león
 Princeton UL, Garrett 125, fol. 37r.
 Princeton University Library. Manuscripts Division

Los dos manuscritos ilustrados del *Chevalier au lion* representan la escena del combate con la sierpe y el rescate del león. Comentaremos la imagen del manuscrito Princeton UL, Garrett 125 (fol. 37r, pl. 3), por ser la que mejor permite apreciar los detalles de la composición. Esta escena específica combina los recursos del color, la forma, el tamaño y la posición de las figuras para recrear el entorno maravilloso en el que transcurre la aventura emblemática del *roman*. El fondo de la miniatura es dorado, color que se empleaba con frecuencia en la decoración de libros sagrados, pues producía un efecto de auténtica iluminación; la base de oro líquido con la que se creaba este tono hace que la luz irradie de la imagen, destacando la importancia de la escena representada¹⁶. El dorado también remite al sol y a su simbología, relacionada con la vida; como explica Pastoureau, es la versión mejorada del amarillo, que trasciende los sentidos de caos

¹⁶ Roger Middleton, «Coloured Capitals in the Manuscripts of *Erec et Enide*», en Keith Busby, Terry Nixon y Alison Stones (eds.), *op. cit.*, vol. 1, pp. 149-193.

y desmesura evocados por éste y se vincula con lo divino o lo maravilloso¹⁷. Las formas de árboles trazadas sobre este fondo terminan de contextualizar el espacio en el que transcurre la escena; mediante ellas se recrea la «parfonde gaudine» [«espeso bosque»] (v. 3344), que acoge y fomenta el ánimo reflexivo del héroe.

El león, en el lado derecho de la imagen, se representa en una posición que recuerda al león rampante de la heráldica. Sus patas delanteras se apoyan en un peñasco, con lo cual adquiere una postura erguida y se eleva por encima de su atacante, casi a la altura del caballero. Destacable también es que la bestia, a la que el texto califica de «gentil et franche» [«gentil y franca»] (v. 3377), sea de color azul; ello acentúa, por una parte, su naturaleza maravillosa y por otra su nobleza, pues el azul es uno de los colores que simbolizan esta cualidad social y moral de reyes y caballeros¹⁸. A la expresión serena y digna del león se opone la postura reptante de la sierpe, que le muerde la cola. No se representa el fuego con el que inflama el lomo del león, pero su felonía se denota por el tamaño —es el más pequeño de los tres personajes que componen la escena— y el color oscuro, semejante al de la tierra sobre la cual se arrastra. Por encima de este combate, que contrasta los aspectos sombríos y radiantes de lo maravilloso, se eleva la figura del caballero. Su espada alcanza ya al dragón, con lo cual manifiesta la decisión de erradicar esa fuerza cruel y violenta.

2. LA AVENTURA COMO RUPTURA DEL DEVENIR ORDINARIO

Lo que distingue a esta noción de la aventura descansa en la transformación que provoca en el curso habitual de la existencia. Dicha transformación puede obedecer a la intervención de agentes maravillosos o sobrenaturales. No obstante, las manifestaciones de lo extraño —los acontecimientos que permanecen indefinidos en la frontera de lo sobrenatural y lo natural aún no explicado— y lo extraordinario —lo que pese a ser natural y explicable, causa por lo menos asombro cuando aparece fuera de su contexto— también pueden alterar la totalidad de una vida¹⁹.

¹⁷ Michel Pastoureau, «Formes et couleurs du désordre: le jaune avec le vert», *Figures et couleurs. Étude sur la symbolique et la sensibilité médiévales*, Paris, Le Léopard d'Or, 1986, pp. 23-34.

¹⁸ Muriel Whitaker explica que el empleo de colores distintos de los que se aprecian en los seres u objetos de la realidad cotidiana es una estrategia para expresar lo maravilloso o lo sobrenatural en la iconografía; *vid. The Legends of King Arthur in Art*, Cambridge, D.S. Brewer, 1990, p. 46. Acerca del empleo de los colores para remitir a ciertas virtudes sociales o morales, *vid. Michel Pastoureau, «Et puis vint le bleu», en op. cit., p. 18 y Christian de Mérimod, «Signes de hiérarchie sociale a la fin du Moyen Age d'après le vêtement. Méthodes et recherches», en Michel Pastoureau (dir.), Le vêtement. Histoire, archéologie et symbolique vestimentaires au Moyen Age, Cahiers du Léopard d'Or 1, Paris, Le Léopard d'Or, 1989, pp. 181-222.*

¹⁹ Para estas interpretaciones de lo extraño y lo extraordinario, *vid. Harf-Lancner, op. cit., p. 457.*

2.1 Lo maravilloso

Lo sobrenatural, o lo maravilloso pre-cristiano en términos de Le Goff²⁰, no sólo toma la forma de los adversarios ominosos. Los objetos mágicos, que auxilian u obstaculizan la misión heroica, los lugares encantados y los seres del Otro Mundo también son encarnaciones de la maravilla y aunque no siempre desencadenan un «encuentro peligroso», constituyen aventuras que apartan al elegido del ámbito familiar. Una de tales maravillas convoca al héroe a la aventura en el *Chevalier au lion*. Más allá de comportar una prueba que ha de librarse por la vía de las armas, la fuente de Barenton atrae por su naturaleza prodigiosa y, por ende, ajena al devenir ordinario de la naturaleza. Pese a los riesgos que pueda suponer, el deseo de admirar la maravilla domina el ánimo del caballero y lo conduce hasta el lugar del prodigio y la ulterior prueba²¹.

La fuente bajo el pino y junto al escalón de esmeralda se representa en el manuscrito Paris, BN, fr. 1433. La miniatura ocupa la mitad inferior del folio 65r (pl. 4) y se ubica después de los versos que describen el inicio del combate entre Calogrenant y Esclados (vv. 496-514). La imagen, por tanto, alude al relato del caballero que por primera vez enfrenta la aventura pero no sale triunfante. Lo anterior es destacable, porque es la narración de Calogrenant, poblada de maravillas y peligros, la que constituye el auténtico llamado de la aventura para Yvain y al recrear el episodio culminante de dicha narración, la miniatura expresa el sentido de la aventura como irrupción de lo extraordinario.

Los colores y los elementos del paisaje se combinan para crear el entorno propio de las maravillas. Dos árboles al fondo, en la mitad izquierda de la imagen, sitúan la escena en el bosque y evocan la vida natural que florece de manera incesante en las inmediaciones de la fuente. Un castillo con torres de múltiples colores se alza en el extremo derecho de la miniatura. En el ángulo inferior izquierdo se observa el agua que brota del manantial y que parece hervir, aunque

²⁰ *Op. cit.*, p. 39.

²¹ La idea de que la maravilla (*mirabilis*) es un fenómeno visible y en consecuencia despierta el deseo de ser observada se destaca varias veces en el poema de Chrétien. Calogrenant decide correr el riesgo y verter el agua de la fuente sobre el escalón porque «La mervoille a veoir me plot» [«Tuve curiosidad por ver el prodigio»] (v. 430). Después de escuchar la narración de la aventura, el rey Arturo jura «Qu'il iroit veoir la fontaine» [«que iría a ver la fuente»] (v. 663) y más adelante, al llegar a Barenton, derrama el agua de la fuente, como lo hiciera Calogrenant, «por veoir la pluie» [«para contemplar la lluvia»] (v. 2220). Yvain, por su parte, elige recorrer a solas el camino que describiera su compañero, pues no desea esperar más para encontrar al valvasor y a la hermosa doncella, ver a las bestias salvajes y al villano que las custodia y, finalmente, contemplar el prodigio de la tormenta: «Puis verra les tors et l'essart» [«luego verá a los toros en el barbecho»] (v. 706); «Li veoirs li demore et tarde | Del vilain qui tant par est lez» [«está impaciente por ver al villano tan feo»] (vv. 708-709); «verra, s'il puet, le perron, | Et la fontainne, et le vacin | El les oisiaz desor le pin» [«Si puede, verá luego la grada, la fuente, el bacín y los pájaros sobre el pino»] (vv. 712-714). Al encender ese deseo irrefrenable de ver, la aventura convoca al elegido, lo aparta de lo cotidiano y lo conduce a la prueba que sólo él podrá remontar.



Pl. 4. Calogrenant ante la fuente de Barenton
Paris, BN, fr. 1433, fol. 65r.

Banco de imágenes de la Bibliothèque Nationale de France

es más fría que el mármol (*Le chevalier au lion*, vv. 378-379). El ambiente idóneo para que ocurra el prodigio se completa con la imagen del peldaño de esmeralda, adornado con rubíes, que se encuentra al pie del primer árbol. Al centro de la imagen y en primer plano se despliegan las acciones desencadenadas por la manifestación de la aventura; primero, un caballero de armas doradas toma el cuenco para verter el agua de la fuente; posteriormente, lucha contra un caballero de armas rojas que sale del castillo y cuyo yelmo coronado lo presenta como soberano de aquellos dominios.

Tal es la escena que pudo dibujarse en la imaginación de los caballeros que atendían al relato de Calogrenant, así como en las audiencias del *roman* de Chrétien. Al incluir la representación del combate, la miniatura vincula el sentido de la aventura como el llamado de lo sobrenatural con la noción de acontecimiento peligroso que pone a prueba a quien lo enfrenta. Estos aspectos, en correlación con el texto que acompaña la imagen y que corresponde a la narración de una aventura, muestran que a veces basta con la enunciación de lo maravilloso para que la cotidianeidad se transforme en un deseo de búsqueda.

2.2 Lo extraño

La aventura como acontecimiento extraño está marcada por la indeterminación. Aquello que sale al encuentro del héroe y lo dirige hacia una nueva ruta oscila entre lo peligroso, lo sobrenatural y lo que simplemente está fuera de su lugar habitual, sin decantarse por completo hacia uno u otro ámbito. La llegada de la doncella fea en la mula en *Le conte du graal* es un acontecimiento extraño, tanto por la manera inesperada en la que ocurre como por el carácter enigmático del personaje, cuya intervención plantea más incógnitas de las que

aclara. La cualidad más sorprendente de la doncella, misma que permitiría inscribirla en el ámbito de lo sobrenatural, es su apariencia:

Einz ne veïstes si noir fer
 Com ele ot le col et les mains,
 Et ancores fu ce del mains
 A l'autre leidure qu'ele ot.
 Si oel estoient com dui crot,
 Petit ausi come de rat,
 S'ot nés de singē ou de chat
 Et oroilles d'asne ou de buef.
 Si dant resanblent moël d'uef
 De color, si estoient ros,
 Et si ot barbe come un bos.
 En mi le piz ot une boce,
 Devers l'eschine sanble croce,
 Et ot les rains et les espales
 Trop bien fetes por mener baules:
 S'ot boce el dos et james tortes
 Qui vont ausi com deus reortes.
 [...]
 Einz mes tex dameisele nule
 Ne fu a cort de roi veïe.
 (*Le conte du graal*, vv. 4620-4641)

[Nunca habéis visto hierro tan ennegrecido como su cuello y sus manos, y esto era lo de menos comparado con sus otras fealdades. Sus ojos eran dos agujeros pequeños, como ojos de rata; su nariz era de mona o de gato, y sus labios de asno o de buey. Sus dientes eran de un color tan rojizo que parecían de yema de huevo; y tenía barbas como un buco. En la mitad del pecho tenía una jiba, y la espalda parecía un báculo; y sus caderas y sus hombros eran muy adecuados para llevar el baile; y tenía una joroba en el dorso y las piernas, retorcidas como dos varas [...]; jamás en corte de rey se había visto doncella semejante²²].

No obstante, su comportamiento es el de una perfecta doncella cortés. Saluda al rey y a sus barones (vv. 4642-4643), enuncia sus extraños mensajes y, con la venia del rey, abandona la corte de forma tan intempestiva como llegó (vv. 4715-4718). Nada más se dice de ella; no se conoce su origen, ni el tipo de saber que le permite dar cuenta de la falla de Perceval, así como de las aventuras que proclama. Y pese a sus extraños rasgos, el texto no ahonda en sus posibles

²² Las traducciones de *Le conte du graal* que proporcionamos después de las citas en el original francés se toman de Chrétien de Troyes, *Li contes del graal (El cuento del grial)*, Martín de Riquer (ed. y trad.), Barcelona, Acantilado, 2003.

vínculos con el Otro Mundo ni deja de llamarla *dameisele*. Lo único claro es que después de su inesperada visita, ni la corte ni el héroe vuelven a ser los mismos.

Esta escena se representa en dos manuscritos ilustrados de *Le conte du graal*: Montpellier, BI, Sect. Méd. H249, fol. 30 y Paris, BN, fr. 12577, fol. 27. Comentaremos la miniatura en el manuscrito de Montpellier (pl. 5), por ser la que más enfatiza el carácter extraño de la doncella. Como señala Harf-Lancner, la fealdad del cuerpo humano rara vez se expresa en la iconografía de los siglos XIII y XIV. Si bien existen modelos para la representación de monstruos, demonios y criaturas salvajes, las figuras humanas se trazan conforme a patrones más o menos estables y sólo a partir del tamaño, la postura, los gestos y la vestimenta se introducen variaciones. Lo anterior es válido para las representaciones de la doncella en la mula, pues ninguna de las miniaturas nos enfrenta con la fealdad que describe el texto²³. No obstante, la miniatura en el manuscrito de Montpellier se vale del contraste de colores y de algunos elementos ambientales para indicar que se trata de un ser ajeno al mundo artúrico.



Pl. 5. La doncella en la mula. BIU/IRHT 249, fol. 30r.

Banco de imágenes de la Bibliothèque Universitaire de Médecine, Montpellier

La miniatura opone una representación de la corte artúrica, que ocupa la mitad izquierda de la imagen, a una escena que se despliega en el exterior. Esto último puede inferirse por los trazos ondulantes sobre el borde inferior derecho del recuadro, los cuales podrían ser el esbozo de unas rocas. En el espacio agreste se ubica la representación de la doncella; su figura sigue el patrón empleado por el artista del manuscrito para dibujar la figura femenina y el daño que ha sufrido la pintura impide apreciar su rostro. No obstante, los colores y trazos empleados permiten establecer los vínculos con lo extraño. La doncella monta una mula blanca, color que remite al mundo feérico. Una delgada línea negra separa el espacio de la corte de aquél ocupado por la doncella, lo cual evoca las nociones de interior y exterior,

²³ Vid. Harf-Lancner, *op. cit.*, pp. 464-465. Cabe destacar, como hace el citado autor, que la miniatura en el manuscrito de Montpellier está dañada justo a la altura del rostro de la doncella. Lo anterior deja abierta la pregunta de si el ilustrador intentó esbozar algunas de las características que Chrétien atribuyó al personaje.

pero también de lo familiar y lo ajeno. La oposición de ámbitos se concreta por el contraste de los colores; la escena que evoca el banquete real tiene un fondo de oro, mientras que la doncella se ubica sobre un fondo rojo; este color, en relación con el blanco, también remite al mundo de las hadas.

Por otra parte, los gestos de cortesía que manifiestan los cuatro personajes –todos levantan el brazo y muestran la palma en señal de saludo– atenúan los matices sobrenaturales y atraen el acontecimiento hacia el orden de lo cotidiano. Así, la representación expresa la incertidumbre que la aparición de este misterioso personaje deja en la corte.

2.3 *Lo extraordinario*

Aquello que no presenta las formas y matices de lo maravilloso ni permanece indeterminado en cuanto a su naturaleza y sin embargo altera el curso habitual de una existencia constituye lo extraordinario. La aventura que se manifiesta de esta forma puede ser un evento con causas naturales discernibles e incluso parecer común si se le considera fuera de contexto; sin embargo, para quien lo enfrenta es algo que desborda los límites de su normalidad. Por ello afirmamos que si tales eventos devienen aventuras, se debe, en gran medida, a la capacidad de asombro de quien los enfrenta. La historia de Perceval es paradigmática en lo que se refiere a este tipo de manifestaciones de la aventura pues, como bien se sabe, los objetos, las costumbres y los principios que conforman el entorno familiar de toda persona vinculada con la vida caballeresca, resultan lo más extraordinario y sorprendente para el joven que, pese a tenerla como destino, ha sido apartado de ella. Una miniatura en el manuscrito de Paris, BN, fr. 12577, fol. 1 (pl. 6) representa con maestría el asombro, la curiosidad y el anhelo que sobrecogen a Perceval cuando se encuentra por vez primera con un grupo de caballeros. Se trata de un elaborado frontispicio dividido en dos registros, que sintetiza la primera parte del *roman*, desde que el hijo de la dama viuda sale a cazar, hasta el combate contra el caballero de armas rojas que ha robado la copa del rey (vv. 69-1117).

La irrupción de la aventura se representa en el registro superior. El creador de la imagen recupera varios detalles textuales para expresar que, pese a tratarse de un *roman courtois*, la aparición de un grupo de caballeros constituye un evento extraordinario en este caso. El primero de ellos es el ambiente en el que inicia la trama, el hogar materno del héroe en la *Gaste Forest*. En el extremo izquierdo del registro se dibuja una casa y ante la puerta de la misma, una dama que saluda; se trata de la sencilla morada de la madre de Perceval. A la izquierda de la dama, se encuentra un joven, que cabalga ya hacia el bosque; viste camisa y pantalones rojos y lleva tres venablos en la mano izquierda (v. 79); el brazo derecho se extiende hacia la madre

en señal de despedida. La escena retrata lo que para el último y el que debía ser el mejor de los caballeros artúricos de Chrétien constituye el devenir habitual de la vida.



Pl. 6. Primeros episodios de *Le conte du graal*. Paris, BN, fr. 12577, fol. 1
Banco de Imágenes de la Bibliothèque Nationale de France

Como sucede en el texto, el ambiente bucólico y apacible se contrasta con la súbita y furiosa aparición de la caballería, lo cual permite comprender la conmoción que este último evento provoca en el ánimo de Perceval. En el extremo derecho del registro se encuentra el grupo de cuatro caballeros. Destacan la delicadeza y el detalle con los que se decoran las armas y arreos; el artista reproduce incluso los colores que describe el poema y que desde entonces producirán una rara fascinación en el joven héroe cada vez que los contemple: «le vermoil [...] Et l'or et l'azur et l'argent» [«lo bermejo ... el oro y el azur y la plata»] (vv. 133-134)²⁴. Pero el aspecto más importante y el que consolida la escena como la representación de un evento extraordinario es el que se reproduce al centro de la imagen. La reacción y los gestos de Perceval cuando puede ver abiertamente (v. 127) el fenómeno del que antes sólo percibiera el estruendo:

Maintenant vers terre se lance
Et dit trestote sa creance
Et orisons que il savoit,
Que sa mere apris li avoit.
(*Le conte du graal*, vv. 155-158)

²⁴ Vid. Cirlot, *op. cit.*, p. 151. Como apunta la autora, esta combinación de colores reaparece en el cortejo del grial (la gota de sangre roja que cae de la punta de la blanca lanza) o en las gotas de sangre en la nieve, eventos que vuelven a infundir asombro en el ánimo del joven héroe y lo llevan a la contemplación.

[Inmediatamente se tira al suelo y dice todo el credo y las oraciones que sabía porque su madre se las había enseñado.]

En la miniatura podemos ver al joven –el mismo que antes se alejara de la casa familiar con rumbo al bosque– de rodillas y con las manos unidas en oración ante el grupo de caballeros.

El registro inferior de la miniatura esboza las primeras señales de la trasgresión provocada por el acontecimiento extraordinario. Aunque la imagen retoma casi todos los elementos y personajes del panel superior, el sentido de la representación es completamente distinto. La dama, que arriba se erigiese como figura protectora a las puertas de la casa, yace ahora desvanecida ante ella. Enseguida aparece nuevamente el joven, montado a caballo y equipado para la cacería, como en el registro superior; pero ya no mira hacia atrás ni se despiden, su atención se concentra en el camino ante él. Por último y en correspondencia con la primera representación de la caballería, vemos el primero de los numerosos combates que librará el héroe antes de comprender el destino que se le manifestara. Pese a que nada se advierte de sobrenatural o inexplicable en esta imagen, la capacidad transformadora de la aventura es evidente.

3. LA AVENTURA COMO DIÁLOGO

La última forma que toma la aventura, la del diálogo que interpreta y desentraña el sentido del mundo, supone un reto distinto para su traslado a imágenes. Si en el caso de lo maravilloso y lo extraño la dificultad consistía en hacer visible aquello para lo cual no se contaba con modelos específicos o aceptables, el problema que implica esta nueva acepción de la aventura es el de representar un proceso introspectivo. En efecto, la etapa con la que Chrétien busca concluir el ciclo probatorio de las virtudes heroicas –cuyos retos se orientan primero hacia las virtudes guerreras, pero conforme avanza, apela cada vez más a las virtudes morales e intelectuales– se desarrolla y consume en la interioridad. Aunque el proceso introspectivo es desencadenado por un factor externo, es en el fuero interno del héroe donde se libra la batalla y donde la aventura produce sus efectos.

Para responder a tal exigencia, los ilustradores se valen principalmente de dos recursos. El primero de ellos es el gesto, el movimiento corporal que, en términos de Schmitt, logra expresar un estado del alma²⁵. El segundo es el símbolo, que también remite a un aspecto de la vida intelectual o moral a partir de un signo visible²⁶. La lucha del león y el dragón y el cortejo del grial son las manifestaciones de

²⁵ Jean-Claude Schmitt, *La raison des gestes dans l'Occident médiéval*, Paris, Gallimard, 1990, p. 18.

²⁶ Peter Haidu, *Lion-queue-coupée, l'ecart symbolique chez Chrétien de Troyes*, Genève, Droz, 1972, p. 19.

la aventura que constituyen una clara invitación al diálogo en la obra de Chrétien y ambas se recrean en los programas iconográficos de los manuscritos ilustrados²⁷. A partir de las imágenes del león, el dragón, la copa y la lanza –como símbolos de los contrarios cuya lucha mantiene el devenir del mundo o del misterio que engendra y mantiene el ciclo de la vida– y de los gestos desplegados por los personajes que los contemplan, la iconografía del *Chevalier au lion* y el *Conte du graal* expresa que en ocasiones la aventura no demanda la acción combativa, sino la reflexión y la pregunta.

3.1 El león y el dragón

Dos versos dan la clave para interpretar la aventura central del *Chevalier au lion* como una prueba que se supera en la interioridad. Al adentrarse en el bosque y aproximarse al claro donde presenciara el ataque del dragón, «Messire Yvains pansis chemine» [«Mi señor Yvain caminaba pensativo»] (v. 3343). Posteriormente, al advertir que la serpiente muerde la cola del león y le abrasa el lomo con el fuego que lanza por la boca, «A lui meismes se consoille | Auquel d'aus deus il aidera» [«deliberó consigo mismo a quién de los dos ayudaría»] (vv. 3356-3357). La deliberación interna conduce a una paradigmática acción guerrera, la aniquilación del dragón. No obstante, lo más significativo de la aventura, lo que de hecho constituye la superación de la prueba, es la determinación del héroe, quien a partir de entonces se asumirá como defensor del «noble y franco» y enemigo de todo lo «venenoso y cruel».

Las dos miniaturas dedicadas a esta escena en los manuscritos ilustrados del *Chevalier au lion* (Princeton, UL, Garrett 125, fol. 37r y Paris, BN, fr. 1433, fol. 85r) representan al león, que sufre la mordida de la serpiente, y al héroe, que extiende su espada para romper la cruel opresión. El gesto de la única figura humana en ambas miniaturas no es, por tanto, uno que denote introspección. Sin embargo, otros aspectos de las composiciones pictóricas aluden indirectamente a tal estado del alma. La miniatura del manuscrito Garrett, que anteriormente comentamos (pl. 3), atenúa la fuerza de la acción y sugiere la dimensión contemplativa de la aventura mediante la ausencia de movimiento. Los ilustradores se valen de técnicas como la duplicación de las figuras o los cambios de posición de las extremidades (elevaciones o inclinaciones), para sugerir el movimiento y el transcurso del tiempo²⁸. Ninguna de tales estrategias se aprecia en la miniatura que nos ocupa. Por el contrario, las tres figuras ostentan posturas hieráticas: el caballo del héroe está de perfil, con las cuatro patas en

²⁷ Sin duda, la carreta plantea una invitación semejante para Lancelot en el *Chevalier de la charrette*. Lamentablemente, el único manuscrito ilustrado que se conserva de este *roman de Chrétien* (Princeton, UL, Garrett 125) no incluye una representación del episodio.

²⁸ François Garnier, *Le langage de l'image au Moyen Âge 2. Grammaire des gestes*, Paris, Le Léopard D'Or, 1989, pp. 45-48.

el suelo; el dragón, también de perfil, se aferra a la cola del león y este último se apoya con firmeza en sus patas delanteras; incluso la postura de Yvain, quien inclina el cuerpo hacia delante y extiende la espada para herir al dragón, denota cierta contención, como si aún se preguntase por la pertinencia de intervenir.

La miniatura del segundo manuscrito (pl. 7) destaca, en cambio, por la movilidad que expresa. La sierpe, de cuerpo alargado y sin extremidades, se enreda en el cuerpo del león y le muerde la cola. Las patas del león, inclinadas en distintos grados, dan la idea de movimiento; la bestia parece avanzar en un intento por desprenderse del lazo que ha tejido su atacante. La representación del caballero, como en la miniatura del manuscrito Garrett, sólo denota movimiento por la inclinación del cuerpo hacia delante y la extensión del brazo que sostiene la espada. Sin embargo, el ilustrador duplica la figura, lo que acentúa la movilidad de la escena. En el extremo derecho del recuadro, el caballero que antes levantara su espada contra la sierpe, ahora da la espalda a la escena y avanza hacia el lado contrario. El león, libre ya del felón abrazo y aún postrado a los pies de su salvador, se dispone a seguirle.



Pl. 7. Llegada de la mensajera de Laudine. Locura y rehabilitación de Yvain.

Rescate del león. Paris, BN, fr. 1433, fol. 85r.

Banco de imágenes de la Bibliothèque Nationale de France

Pese a que las expresiones de movimiento realzan el componente activo de la aventura y exaltan la dimensión guerrera del héroe, otros elementos de la composición remiten a las pruebas y transformaciones

que ocurren en la interioridad. La escena del rescate del león concluye el ciclo narrativo de una miniatura de cuatro compartimentos. En los tres registros anteriores se representan, desde el ángulo superior y de izquierda a derecha: 1) la llegada de la mensajera de Laudine a la corte del rey Arturo para recriminar el olvido del héroe y recuperar el anillo (vv. 2706-2775); 2) la crisis y locura de Yvain, desde el momento en que se despoja de sus vestiduras y se interna desnudo en el bosque, hasta el encuentro con el ermitaño (vv. 2776-2883); 3) la aplicación del unguento y el auxilio brindado por una de las doncellas de Norison (vv. 2983-3079). Considerada en su totalidad, la miniatura sintetiza tres etapas contundentes en la trayectoria de Yvain, el reconocimiento de la falta, la caída y el inicio de la redención. El rescate del león, por tanto, representa la conclusión de un ciclo de pruebas y superaciones que si bien se manifiestan mediante signos exteriores —el desgarramiento de las vestiduras, la desnudez, la cura mediante el unguento y la reinvestidura del atuendo cortés— afectan sobre todo al desarrollo de la vida moral.

Por otra parte, cabe destacar el gesto con el que el caballero se aleja del lugar del rescate en la última escena. No es el movimiento característico de quien ha salido airoso en el combate —el brazo derecho elevado, formando un ángulo recto con el antebrazo y la palma de la mano cerrada— y que denota orgullo. En este caso, los brazos del caballero se cierran hacia el centro del pecho y las manos parecen juntarse, como en señal de oración; la cabeza se inclina ligeramente hacia la izquierda y la barbilla apunta hacia el pecho. Tales movimientos, dirigidos todos hacia el centro del cuerpo, expresan que el personaje considera algo que ocurre en su interior, ya sea un sentimiento, una emoción o una idea. De esta forma se expresa que la superación de la prueba impuesta por la aventura no ha consistido sólo en aniquilar a la sierpe y liberar al león, sino en la evolución moral que condujo al héroe a tomar esas decisiones.

3.2 *El cortejo del grial*

La aventura dialógica por excelencia en la obra de Chrétien es la del grial. Como lo declaran las intenciones de Perceval desde la primera visión del cortejo en el castillo del Rey Pescador²⁹, así como los posteriores reclamos de su prima y de la damisela en la mula³⁰, dicha prueba únicamente se resolvería mediante la formulación de la pregunta. Sólo dos de los cinco manuscritos ilustrados de *Le conte du graal* incluyen representaciones alusivas al cortejo en la parte

²⁹ «Et si le voldroit il savoir | Mes il le demandera voir» [«aunque deseaba saberlo. Pero ya tendrá ocasión de preguntarlo»] (vv. 3303-3304).

³⁰ «Com fus or mesaventureus | Qant tu tot ce n'as demandé» [«cuán malaventurado eres ahora a causa de todo lo que no has preguntado»] (vv. 3584-3585); «Que tu ne pois demander» [«que no pudiste preguntar»] (v. 4656).

correspondiente a la narración de Chrétien (BIU/IRHT 249, fol. 21v y Paris, BN, fr. 12577, fol. 18v)³¹.

Las miniaturas ofrecen recreaciones parciales del cortejo. La del manuscrito de Montpellier (pl. 8) sólo representa la lanza y la coloca en manos de una doncella, no de «uns vaslez», como señala el poema (vv. 3191-3192). La del manuscrito 12577 (pl. 9) es la más completa, aunque altera el orden de la procesión. Primero avanza una doncella, con un ciborio coronado por una cruz; tal es la representación habitual del grial en la iconografía de los siglos XIII y XIV, influida por las *Continuations* y la obra de Robert de Boron³². Le sigue un joven vasallo, que lleva una lanza de asta roja y punta color plata; si bien el arma debería ser completamente blanca, la combinación de colores no es equivocada, pues remite a la gota de sangre bermeja. Los vasallos que portan las candelas y la doncella con el plato de plata están ausentes de ambas miniaturas. Lo más interesante, empero, son los gestos de los personajes que admiran el cortejo y que denotan actitudes reflexivas.



Pl. 8. Cortejo del grial. BIU/IRHT 249, fol. 21v.
Banco de imágenes de la Bibliothèque Interuniversitaire de Montpellier



Pl. 9. Cortejo del grial. Paris, BN, fr. 12577, fol. 18v.
Banco de imágenes de la Bibliothèque Nationale de France

³¹ En el último folio (261) del manuscrito Paris, BN, fr. 12576 también se incluye una representación del grial, pero la miniatura se refiere al último episodio de la *Continuation* de Manessier.

³² Acerca de la elaboración del mito del grial y la evolución de sus representaciones literarias e iconográficas, véase la obra de Cirlot, *Grial. Poética y mito*, Madrid, Siruela, 2014.

La miniatura en el manuscrito de Montpellier presenta cuatro personajes. En primer plano, en el lado izquierdo, aparece la doncella que porta la blanca lanza. Hacia el lado derecho y ante una mesa dispuesta para un banquete, se encuentran tres caballeros vestidos con túnicas; la vestimenta de la figura central combina dos tonalidades de rojo, lo cual permite identificarla como Perceval, a quien se asocia con dicho color en este manuscrito. Los tres caballeros dirigen el rostro y la mirada hacia la portadora de la lanza y posan la mano derecha en el pecho, a la altura de corazón. Tal gesto expresa una conmoción interior, causada ya sea por sentimientos de dolor o pena, por asombro o por la reflexión en torno a un asunto enigmático, de difícil solución o de consecuencias irreparables³³. El asombro y la consideración del enigma estarían en consonancia con el estado anímico de Perceval, mientras que la tristeza y el dolor coincidirían con las emociones del Rey Pescador y su corte ante el silencio del muchacho.

La representación en el manuscrito 12577 es ambivalente en cuanto a su fidelidad con el texto. Por una parte y como ya mencionamos, es la que reproduce los dos elementos principales del cortejo, el grial y la lanza. Sin embargo, no incluye a Perceval; los personajes que admiran los misteriosos objetos son un rey y una reina, un error iconográfico posiblemente derivado de la confusión entre la corte del Rey Pescador y la artúrica. Los gestos, empero, también subrayan la dimensión contemplativa de la aventura. Las dos figuras muestran la mano derecha abierta, con la palma hacia fuera y extendida en forma horizontal con los dedos apuntando en dirección del cortejo; con el dedo índice de la mano izquierda vuelven a señalar hacia el grial y la lanza. Por separado, cada gesto indica que la atención del personaje se concentra en el objeto señalado, ya sea porque desea poseerlo o porque quiere saber o informar acerca de él. La correlación de ambos gestos sugiere una concentración absoluta en los elementos del cortejo, así como un llamado de atención hacia él. Ambas representaciones expresan la idea esbozada por Chrétien y desarrollada plenamente por sus continuadores y por los autores de los ciclos en prosa; la aventura del grial no se conquista en la batalla, sino que se resuelve en la contemplación abierta que mueve a la pregunta³⁴.

³³ François Garnier, *Le langage de l'image au Moyen Âge I. Signification et Symbolique*, Paris, Le Léopard D'Or, 1982, pp. 181; 184-185.

³⁴ Victoria Cirlot, *La visión abierta. Del mito del grial al surrealismo*, Madrid, Siruela, 2010, p. 85.

CONCLUSIÓN

El tema de la aventura, en sus distintos sentidos, es el que inspira mayor número de representaciones en los manuscritos ilustrados de las obras de Chrétien. Así lo demuestran los datos consignados en el Cuadro 1 (página siguiente) elaborado a partir de los manuscritos seleccionados para nuestro estudio.

Pese a mostrar distintos grados de fidelidad y al texto y a la omisión o transformación de algunos episodios, los creadores de los programas iconográficos comprendieron que la búsqueda y superación de aventuras es la función que define al héroe artúrico. También se advierte que los programas iconográficos expresan los distintos sentidos de la aventura elaborados por Chrétien y muestran la evolución de uno a otro. Así, los manuscritos de las obras más tempranas –*Erec et Enide* y *Le chevalier au lion*– abundan en representaciones de combates y hazañas guerreras que remiten a la idea de la aventura en su sentido de prueba, mientras que las miniaturas en los manuscritos de *Le conte du graal* incluyen un mayor número de representaciones de lo extraño y lo extraordinario, así como de los símbolos que invitan al diálogo.

Lo anterior nos permite concluir que si bien la iconografía de los manuscritos puede ser inexacta en cuanto a la reproducción de ciertos detalles textuales, no lo es en cuanto a la expresión de los sentidos propuestos por el autor para elaborar conceptos como los del heroísmo, la cortesía o la aventura. En este sentido, los programas iconográficos pueden asumirse como reescrituras de los *romans* artúricos, que más allá de ilustrar las historias o sintetizarlas mediante las imágenes, nos dan una nueva vía de acceso a los contenidos, sentidos e ideas que transmiten los textos.

MANUSCRITO	OBRA	RELACIÓN TOTAL DE MINIATURAS / REPRESENTACIONES DE LA AVENTURA	FOLIOS Y TEMAS
Paris, BN, fr. 24403	<i>Erec et Enide</i>	3/3	119r. Cacería del ciervo blanco 142r. Erec contra un ladrón 155r. Erec contra los gigantes
Princeton, UL, Garrett 125	<i>Le chevalier au lion</i>	6/7	26v. Yvain contra los <i>netuns</i> 37r. Rescate del león 38r. Combate de Yvain y Gauvain 56v. Combate contra Harpin 58v. Rescate de Lunette 40r. Calogrenant cuenta su aventura
Paris, BN, fr. 1433	<i>Le chevalier au lion</i>	6/10	65r. La fuente de Barenton 69v. Combate de Yvain contra Esclados 80v. Yvain como defensor de la fuente 85r. Falta, locura y redención de Yvain 90r. Combate contra Harpin. Rescate de Lunette 104r. Combate contra los <i>netuns</i> . Combate de Yvain y Gauvain
Bibliothèque Universitaire de Médecine, Montpellier, H249	<i>Le conte du graal</i>	9/21	15r. Perceval contra Anguinguerron 18r. Perceval contra Clamadeu 21v. Cortejo del grial 27v. Gotas de sangre en la nieve 28v. Combate contra Keu 30r. La doncella en la mula 38r. Gauvain en Escavalon 40v. Encuentro con los penitentes 50r. Gauvain en el lecho de las maravillas
Paris, BN, fr. 12577	<i>Le conte du graal</i>	5/5	1r. Encuentro con los caballeros 18v. Cortejo del grial 27r. La doncella en la mula 36r. Encuentro con los penitentes 45r. Gauvain en el lecho de las maravillas

Cuadro 1. Representaciones de la aventura en cinco manuscritos ilustrados de las obras de Chrétien

Recibido: 22/04/2015

Aceptado: 19/02/2016



REPRESENTACIONES DE LA AVENTURA EN LOS MANUSCRITOS ILUSTRADOS DE CHRÉTIEN DE TROYES

RESUMEN: Las miniaturas en los manuscritos ilustrados de Chrétien de Troyes se valen de elementos pictóricos como los colores, los gestos o la posición y el tamaño de los objetos, así como de figuras y símbolos que aluden a lo sobrenatural, lo maravilloso o lo extraordinario, para representar los distintos sentidos de la aventura en los *romans* artúricos del autor. El artículo se propone mostrar cómo se lleva a cabo ese traslado a imágenes, mediante el análisis de una selección de miniaturas que aluden a la aventura como prueba, la aventura como evento que altera el curso natural de la existencia y la aventura como diálogo con el mundo, en el cual se descubre e interpreta el destino.

PALABRAS CLAVE: Chrétien de Troyes, *roman* artúrico, *roman* medieval, *roman courtois*, héroe artúrico, aventura, iconografía medieval, representación, manuscrito ilustrado, miniaturas.

REPRESENTATIONS OF ADVENTURE IN THE ILLUMINATED MANUSCRIPTS OF CHRÉTIEN DE TROYES

ABSTRACT: The miniatures in the illustrated manuscripts of Chrétien de Troyes make use of pictorial elements such as colours, gestures, positions and sizes of objects, as well as symbols and figures related to the supernatural, the marvellous and the extraordinary, to represent the different meanings of adventure that the author develops through his romances. The paper presents the analysis of a selection of miniatures that refer to the notions of adventure as test or challenge, adventure as an event that changes the normal course of life and adventure as a dialogue with the world, through which one may discover and interpret fate. Such analysis will show the process by which those ideas are translated into images.

KEYWORDS: Chrétien de Troyes, arthurian romance, medieval romance, *roman courtois*, arthurian hero, adventure, medieval iconography, representations, illustrated manuscripts, miniatures.