

SALVAJISMO Y BARBARIE EN LA *ESTORIA DE ESPAÑA*

En el discurso cultural de la Edad Media, los hombres se dividían en tres categorías: civilizados, salvajes y bárbaros. Los salvajes se distinguen de los civilizados en que son hombres degradados, animalizados, que no tienen concepto de pecado y dan rienda suelta a sus instintos, no participando en las instituciones que regulan el sexo, la comida y la salvación, que son la familia, la economía y la iglesia respectivamente. Los salvajes se describen generalmente como hombres desnudos y peludos que llevan una porra o una vara. Estos hombres, que son seres profundamente antisociales, pueden ser caníbales y mudos¹. Para Hayden White, en la Edad Media los salvajes eran la materialización de una metáfora, es decir, un mito sobre los miedos y deseos humanos, los cuales personificaban. En el Renacimiento este mito se ficcionalizó, es decir, dejó de interpretarse literalmente y pasó a interpretarse como una metáfora. Seguidamente, sin embargo, los salvajes volvieron a convertirse en un mito, al especializarse y temporalizarse. Por una parte, el descubrimiento de América les dio una dimensión espacial, al localizarlos en sitios concretos. Por otra parte, el pensamiento de Giambattista Vico les dio una dimensión temporal, al considerarlos como una fase en el desarrollo de la humanidad. Más adelante, el mito se interiorizó y el salvajismo pasó a contemplarse como la incapacidad del individuo para actuar en sociedad. White señala que los tres pensadores más revolucionarios del siglo XIX, Karl Marx, Sigmund Freud y Friedrich Nietzsche tratan respectivamente de la comida, el sexo y la salvación y recurren al mito del salvajismo para explicar los orígenes

¹ Sobre los salvajes, véase RICHARD BERNHEIMER, *Wild Men in the Middle Ages: A Study in Art, Sentiment and Demonology*, Harvard University Press, Cambridge, MA, 1952.

del hombre. Los tres creen que la civilización nace con la represión del salvajismo y conciben la historia como una lucha por liberar al hombre de esta represión². La distinción entre salvajismo literal y salvajismo metafórico que hace White es muy productiva y todavía lo sería más si se desligara de épocas concretas. Como se verá más adelante, en la Edad Media, no sólo hay salvajes literales, sino que también hay salvajes metafóricos. Lo mismo pasa en las otras épocas. De enorme interés desde el punto de vista de los estudios medievales es la distinción que White hace entre los salvajes y los bárbaros. De acuerdo con White los segundos viven bajo algún tipo de ley, mientras que los primeros, no. Los bárbaros viven fuera de la civilización. Los salvajes, dentro. En el discurso cultural de la Edad Media, la sociedad está articulada triangularmente, con los cristianos desempeñando el papel de los civilizados; el enemigo interior, normalmente cristianos degradados, desempeñando el papel de los salvajes, y el enemigo exterior, normalmente los moros, desempeñando el papel de los bárbaros.

White, que con tanta precisión distingue entre salvajismo y barbarie, no le presta demasiada atención a la civilización, que no define. Sin embargo, en la literatura medieval, la civilización se expresa de manera muy concreta, a saber, por medio de un repertorio limitado de cuentos folklóricos. Los más comunes son los siguientes:

1. Los amantes perdidos: unos enamorados sufren una larga y accidentada separación, después de la cual se encuentran.
2. El niño abandonado: un niño es separado de su familia y se cría con extraños. Años después la encuentra.
3. El hombre probado por el hado: un hombre pierde a su mujer y a sus hijos y, después de muchas peripecias, los recupera.
4. La mujer calumniada: una mujer es acusada falsamente y su marido cree la calumnia y la condena. Después de innumerables sufrimientos, se descubre la falsedad de la acusación y los esposos se reconcilian.
5. La mujer animal: un hombre se casa con una mujer de otra naturaleza, que le hace una prohibición. El hombre la infringe y pierde a la mujer para siempre.

² HAYDEN WHITE, *Topics of Discourse: Essays in Cultural Criticism*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1978, pp. 150-182.

6. El matador de dragones: un hombre supera una prueba, normalmente de tipo bélico, se casa con la princesa heredera y sucede al rey viejo.

Estos cuentos y sus variantes, solos o en combinación, son la materia prima con la que se construyen muchas narraciones medievales, incluyendo un buen número de crónicas.

Estos cuentos pueden interpretarse como diferentes tipos de conflicto entre la civilización y la otredad, en sus variantes de salvajismo o barbarie. En los de los amantes separados, el niño abandonado, el hombre probado por el hado y la mujer calumniada, se presenta una fase salvaje de la vida del héroe o la heroína, lejos de la civilización representada por la institución de la familia, que suele resultar fortalecida por esta experiencia. En el cuento de la mujer animal, el héroe sufre una pérdida, la de la mujer animal, que puede interpretarse como su *anima*, su *alter ego*, es decir, su salvajismo, lo que le permite civilizarse y triunfar posteriormente. La tristeza que siente por la pérdida puede verse como nostalgia por el salvajismo perdido. Este cuento es muy caballeresco. Sin embargo, el cuento caballeresco por excelencia es el del matador de dragones, en el cual el héroe vence a un enemigo, que puede ser un salvaje o un bárbaro, y consigue el poder. Este cuento constituye el núcleo de casi todas las obras caballerescas europeas, bien sea en su versión canónica, en la que el héroe supera la prueba y se casa con la princesa, como sucede en *King Horn*, bien sea en versiones negativas en las cuales la acción se frustra, como sucede en *Tristan et Iseult*, obra en la que el héroe supera la prueba, pero el que se casa con la princesa es su tío. El subsiguiente adulterio puede verse como la función del matrimonio y, por lo tanto, como la justificación desde el punto de vista narrativo. El matador de dragones es el héroe más civilizado de todos, porque es el que vence a la otredad.

Lo que las crónicas caballerescas hacen para narrativizar los hechos es dividir a sus protagonistas en civilizados, salvajes y bárbaros y describir la civilización por medio de estos cuentos folklóricos. Como señala Lee Patterson, estas crónicas suelen empezar con una genealogía mítica que contiene un profético programa de acción para los protagonistas, cuyos éxitos y fracasos se presentan en relación con los de sus antepasados³. Éste es el caso,

³ LEE PATTERSON, *Negotiating the Past: The Historical Understanding of Medieval Literature*, The University of Wisconsin Press, Madison, WI, 1987, pp. 197-230.

por ejemplo, de *La Gran Conquista de Ultramar*, crónica en la que los cristianos vencen a los moros cuando logran vencerse a sí mismos, es decir, que su victoria sobre la barbarie depende de su victoria sobre el salvajismo. Su protagonista, Godofredo de Bouillon, se presenta como casto y sociable. Su rechazo de la doncella que se le ofrece en agradecimiento por haberla salvado, al igual que su lucha con el oso, simbolizan su control sobre los instintos. Se trata de un matador de dragones a lo divino, un héroe que supera una prueba, pero renuncia a la princesa y a la herencia a causa de su extremada caballería. Godofredo de Bouillon se presenta como el más civilizado de los cruzados y a eso se atribuye que llegue a ser rey de Jerusalén. Los reyes que le suceden pierden su civilización a causa de su lujuria, así como a causa de la desunión que fomentan entre los cristianos. Esto lleva a la pérdida de Jerusalén en tiempos de Guy de Lusignan. Para explicar lo que significa la civilización, la crónica empieza con el episodio del Caballero del Cisne, que contiene tres cuentos folklóricos, uno de ellos el del matador de dragones. Al final del episodio, el Caballero del Cisne desaparece, lo que prefigura la desaparición de la familia. Se trata de una genealogía mítica cuya función es proporcionar un antepasado mítico a Godofredo de Bouillon y, lo que es más importante, proporcionar un modelo de civilización para él y su familia. Mientras que la familia sigue el modelo, se mantiene en el poder. En cuanto deja de seguirlo y cae en el salvajismo, lo pierde, tal como el modelo profetiza⁴.

La principal contribución de Alfonso X a la historiografía castellana no fue escribir crónicas ni escribir en castellano, cosas que, por separado, ya se habían hecho antes, sino escribir crónicas en castellano de acuerdo con este modelo, el cual explica las victorias y las derrotas y da una receta para lograr las primeras y evitar las segundas. Esto lo hizo ya en la *Estoria de España*⁵. En efecto, la crónica empieza con un prólogo que anuncia que se va a contar la pérdida de España y su recuperación, las dos mitades en que se divide la crónica, que es un díptico de la caída y la

⁴ Sobre esta crónica, véase CRISTINA GONZÁLEZ, *La tercera crónica de Alfonso X: "La Gran Conquista de Ultramar"*, Tamesis, London, 1992.

⁵ RAMÓN MENÉNDEZ PIDAL (ed.), *Primera Crónica General de España*, 2ª ed., Gredos, Madrid, 1955, 2 ts. ANTONIO GARCÍA SOLALINDE, LLOYD A. KASTEN y VÍCTOR R. B. OELSCHLAGER (eds.), *General estoria*, Centro de Estudios Históricos, Madrid, 1930, 2 ts. y C.S.I.C., 1957-1961. LOUIS COOPER (ed.), *La Gran Conquista de Ultramar*, Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo, Bogotá, 1979, 4 ts.

redención⁶. A continuación se relatan los orígenes de España, poblada por Hércules, quien, antes de irse, deja a su sobrino, Espan, al frente del país. Aquí se inserta el episodio del rey Pirus, que comprende los capítulos 10-13 y consta de un cuento del matador de dragones, el del rey Pirus, en el que se incluye la narración de otro cuento del mismo tipo, el del rey Rocas.

En el relato principal, el rey viejo es Espan, la princesa heredera es Liberia y el héroe salvador es Pirus de Grecia. El aspecto más original del cuento es la conexión entre la prueba y la herencia, en la cual Liberia demuestra su sabiduría, ya que, mediante la prueba, edifica la herencia. En otros cuentos de este tipo, la función del héroe salvador es defender la herencia, amenazada por el ataque de un agresor. En éste, su función es crearla. El dragón al que Pirus de Grecia y sus competidores deben vencer es la naturaleza inhóspita de la isla de Caliz, la cual tienen que dominar mediante la construcción de una muralla, un puente y una calzada. Pirus, que acaba antes que los demás, es el elegido por la astuta Liberia, quien le pide que no les diga a los otros dos pretendientes que ha ganado la competencia hasta que no hayan acabado las tareas que les han sido asignadas. Obviamente, la prueba, para Liberia, es una excusa para edificar la herencia. Liberia no se casa por amor, sino por conveniencia y, si quiere poder elegir marido, es porque desea escoger un rey competente, más que un amante atractivo. Liberia es el cerebro del reino. Ni su padre ni su marido, a pesar de sus cualidades, tienen el suficiente ingenio o iniciativa para poblar Caliz. Tanto el rey viejo como el héroe salvador aceptan la autoridad y se guían por los consejos de esta poderosa princesa heredera, de la que se dice que sabía mucho de astronomía, ciencia que había aprendido de Hércules y de Atlas, su estrellero. El poder de Liberia procede, en parte, de su sabiduría casi mágica y, en parte, de su especial situación como princesa heredera en un momento de vacío de poder, en el que el rey viejo ya ha perdido el control del gobierno y todavía no hay un rey nuevo. En este breve momento de poder que las circunstancias le conceden, Liberia funda Caliz y se convierte en la madre de la nación. Su protagonismo, sin embargo, se acaba cuando, a la muerte del rey Espan, Pirus se convierte en rey y viaja por España fundando ciudades, en una de las cuales, a la que llama Liberia en honor de su esposa, deja a ésta, que

⁶ Véase ALAN D. DEYERMOND, "The Death and Rebirth of Visigothic Spain in the *Estoria de España*", *RCEH*, 9 (1984-85), 345-367.

se encuentra embarazada. Habiendo cambiado su papel de madre de la nación por el de madre de un niño, Liberia desaparece de la narración para siempre, mientras que el rey Pirus, convertido en protagonista, sigue su camino y llega a Toledo, donde encuentra dos torres, cuya historia constituye el relato intercalado.

En éste, el rey viejo es Tharcus, la princesa heredera es su hija y el héroe salvador es Rocas del Edén. El aspecto más original del cuento es la prueba, que consiste no en vencer sino en domesticar primero a un dragón y después a un oso, los cuales se le humillan y lo sirven gracias a su sabiduría, adquirida en Oriente. Tanto en el relato principal como en el relato intercalado, la prueba consiste en dominar la naturaleza salvaje mediante la sabiduría y civilizarla, es decir, constituir *civitates*, ciudades. Se trata de una prueba fundacional. Pirus y Rocas fundan las ciudades de Caliz y Toledo respectivamente mediante estas pruebas. El control de los elementos hace posible la vida en la ciudad de Caliz y el de los animales en la de Toledo. Estos personajes, mediante la sabiduría a la que tienen acceso, directo en el caso del sabio Rocas e indirecto en el de Pirus, que sigue los consejos de Liberia, preparan el terreno y echan los cimientos de la civilización. El salvajismo, sin embargo, reaparece cuando los dos hijos de Rocas, llamados Rocas y Silvio, se enfadan, instalándose cada uno en una torre. Luego una gran sequía devasta la tierra, los dos hermanos mueren y las gentes huyen, sin que nadie se atreva a repoblar Toledo hasta la llegada de Pirus, que edifica sendos castillos junto a las dos torres y puebla el lugar antes de irse. El mito de la fundación de Toledo, corazón de España, contiene pues la dialéctica entre civilización y salvajismo, entre creación y destrucción, que explicará toda la historia posterior.

Los críticos han señalado que las fuentes de este episodio son desconocidas⁷. Aunque no se conozcan las fuentes inmediatas, sin embargo, está claro que se trata de una combinación de dos versiones del cuento del matador de dragones, el cual ya estaba bien establecido como relato caballeresco en la literatura europea en la época en que Alfonso X emprendió la composición de sus crónicas. De hecho, en la *Historia de los reyes de Britania* de Geoffrey de Monmouth, obra escrita entre 1135 y 1139 y generalmente considerada como el origen de toda la literatura caballeresca europea, aparecen ya varias versiones de este cuento: la de Bruto e

⁷ Véase REYNALDO AYERBE-CHAUX, "El uso de «exempla» en la *Estoria de España* de Alfonso X", *LCo*, 7 (1978), 28-33.

Ínogen, hija de Pandraso, rey de Grecia (pp. 6-14), la de Bremio y la hija de Segino, duque de los Alóbroges (p. 41), la de Constancio y Helena, hija de Coel, rey de los Britanos (pp. 75-76), la de Maximiano y la hija de Octavio, rey de Britania (pp. 78-82)⁸. En estas cuatro versiones, la prueba es bélica, siendo la más original la primera, en la cual la prueba consiste en vencer, no a un agresor, sino al rey viejo, a cuyo trono el héroe salvador renuncia a cambio de una dote que le permite crear el reino de Britania. Alfonso X recoge esta prueba fundacional en la *General estoria* (2ª parte, II, pp. 264-279). En esta crónica, el Rey Sabio traduce bastante literalmente la historia de Bruto, quien, tras causarle la muerte a su madre al nacer y matar accidentalmente a su padre cazando, es expulsado de Italia y va a Grecia, donde se convierte en campeón de los troyanos, oprimidos por el rey Pandraso, al que ataca y prende, pidiéndole que dote generosamente a su hija mayor y se la dé en matrimonio. Pandraso accede de buena gana ya que piensa que Bruto ha demostrado merecer a Ygnogenes. Después de la boda, Bruto parte con Ygnogenes y su gente y, tras diversas aventuras, llega a Abbio, isla habitada por gigantes, que conquista y puebla, dándole el nombre de Bretania.

Mientras que la influencia de la *Historia* en la *General estoria* está bien estudiada, su conexión con la *Estoria de España* se ha explorado menos, quizá debido a la aparente falta de coincidencia entre episodios concretos de ambas crónicas. Sin embargo, la *Estoria* parece inspirarse en la *Historia* para el plan general de la obra. Las semejanzas más destacadas son la conquista y colonización de la tierra por personajes míticos de la Antigüedad clásica, las pruebas fundacionales hechas con el cuento del matador de dragones, la caída del país en manos de los africanos invitados a venir por unos traidores, la cual se atribuye a la lujuria y desunión de sus habitantes, el traslado de las reliquias a un lugar remoto, la alabanza del país, el lamento por su pérdida y su glorioso resurgimiento posterior. En lo que respecta a detalles concretos, es verdad que casi no hay coincidencias, aunque la presencia de gigantes en ambas obras no deja de ser interesante. Más interesante aún es la presencia de dragones, que quizá sea la influencia más clara de un detalle concreto de la *Historia* de Geoffrey en la *Estoria* de Alfonso. Esta influencia se manifiesta en el cuento del rey Rocas, quien construye una torre encima de la cueva en la

⁸ LUIS ALBERTO DE CUENCA (ed.), *Historia de los reyes de Britania*, Siruela, Madrid, 1984.

que ha permanecido en compañía de un dragón y de un oso. Los elementos de este cuento están todos, aunque por separado, en la *Historia* de Geoffrey y pertenecen a la leyenda de Arturo y Merlín. Concretamente, la conexión de la torre con el dragón está en la historia del rey Vortegirn, quien manda que le construyan una torre a la cual retirarse y, al ver que ésta se derrumba repetidas veces, consulta con sus magos, quienes le dicen que la torre no se sostendrá a menos que se ponga la sangre de un muchacho sin padre en los cimientos. Cuando hallan a un muchacho sin padre, éste, que no es otro que Merlín, le dice al rey que los magos mienten y le aconseja que excave los cimientos, bajo los cuales encuentran un lago y, dentro de él, metidos en sendas cuevas, dos dragones, uno blanco y otro rojo, los cuales salen y luchan; Merlín interpreta el sentido de su lucha a la luz de sus profecías, en las que habla de muchos animales feroces, entre ellos el oso (pp. 106-122). Más adelante, navegando hacia el continente, Arturo tiene un sueño: ve un oso feroz y un terrible dragón que van volando, se encuentran y el dragón derrota al oso. Los acompañantes de Arturo interpretan el sueño: creen que el oso es un gigante y el dragón el rey. Por su parte, Arturo piensa que el oso es el emperador de los romanos y el dragón es él. A continuación Arturo derrota y mata a un gigante de Hispania en la cumbre del Mont Saint Michel y vence a los romanos, aunque no llega a luchar con el emperador, ya que cuando se dispone a ir sobre Roma, llega la noticia de que su sobrino Mordred le ha usurpado el trono y la mujer, así que regresa a Britania. Entonces Ginebra se mete en un convento, Mordred muere en la lucha, Arturo es herido mortalmente y se retira a la isla de Avalón (pp. 167-189).

Las aventuras de Rocas están llenas de resonancias de las aventuras de Merlín y de Arturo, las cuales, bien a través de la *Historia* de Geoffrey o bien por medio de la literatura caballerescas romance posterior, debían de ser conocidas por los lectores de la época, quienes estaban en posición de apreciar su intertextualidad. Rocas es más sabio y más valiente que los personajes británicos, ya que no empieza a construir la torre que le va a servir de retiro hasta que el dragón y el oso, previamente domesticados, abandonan la cueva. Su capacidad de adivinación no tiene nada que envidiar a la de Merlín ni su sangre fría a la de Arturo. Pirus completa la labor fundacional de Rocas. Con una trayectoria semejante a la de Bruto, tras casarse con la princesa heredera y recibir la herencia, abandona el reino con ella para acabar creando una nación. Esta nación tiene su capital en Toledo, ciudad que

es el punto focal de todos los relatos folklóricos de la *Estoria de España*, incluido el del palacio del rey Rodrigo, que no es difícil relacionar con la torre edificada sobre la cueva del dragón.

El reinado de Rodrigo se narra en los capítulos 553-559. Lo primero que se dice es que, aunque era muy valiente, tenía los mismos defectos que Vitiza, a saber, sucumbía a la lujuria y fomentaba la desunión, los cuales son defectos típicos de los salvajes. Como ejemplo de su desmesura y vaticinio de su fin se incluye el episodio del palacio de Toledo, cerrado desde hacía muchos años, que Rodrigo, pensando encontrar un tesoro, manda abrir. Dentro encuentra un arca cerrada que también manda abrir. Lo único que contiene es un paño con las figuras que representan a los moros y unas letras que dicen que cuando el arca y el palacio fuesen abiertos, gentes como aquéllas conquistarían España. La profecía no tarda en cumplirse con la ayuda de la lujuria y de la desunión, que parecen brotar del palacio, especie de caja de pandora del salvajismo. Rodrigo viola a la hija del conde Julián, quien, furioso, invita a los moros a invadir España. La pérdida de España se produce, pues, mediante un proceso inverso al de su fundación, hecha por un matador de dragones. En lugar de superar una prueba, casarse con la princesa y heredar el reino, Rodrigo fracasa en la prueba de la apertura del palacio, viola a la doncella y pierde España. En lugar de vencer al dragón, es vencido por él. Los ecos del episodio del rey Pirus y del rey Rocas se oyen claramente en este final trágico de la vida del rey Rodrigo y de la primera parte de la historia de España. El triunfo del salvajismo hace que triunfe la barbarie. Los moros vencen porque los cristianos no logran vencerse a sí mismos.

Éste es el mensaje de Alfonso X, quien soñaba con dirigir a los cristianos en una campaña que derrotase a los moros en todos los frentes, desde Andalucía hasta Palestina, pasando por el norte de África. Esta obsesión le acompañó hasta la muerte, según revelan sus testamentos, en los que exhorta a los cristianos a unirse, es decir, a superar su salvajismo para derrotar la barbarie de los moros y pide que su cuerpo se entierre en Andalucía y su corazón en Palestina. Esta obsesión estaba ya presente en la *Estoria de España*, que, lo mismo que *La Gran Conquista de Ultramar*, es tanto encendida propaganda para llevar a cabo el mayor proyecto de su vida como un melancólico análisis de sus dificultades.

CRISTINA GONZÁLEZ

University of Massachusetts at Amherst

