

LA RISA Y LA MARAVILLA: COMENTARIOS SOBRE EL LECTOR IMPLÍCITO EN LA *QUESTE DEL SAINT GRAAL*

THE LAUGHTER AND THE WONDER: REMARKS ON THE IM- PLIED READER IN THE *QUESTE DEL SAINT GRAAL*

Gustavo Fernandez Riva¹
Universidad de Buenos Aires – Argentina

Resumen: Este artículo formula algunas consideraciones acerca del lector implícito en la *Queste del Saint Graal* partiendo del análisis de un episodio en que algunos personajes ríen frente a las maravillas que se les presentan. En primer lugar, se considerará el procedimiento de *mise en abyme* que caracteriza muchas escenas y que permite conjeturar acerca de la forma en que la figura del lector implícito es construida en el texto. La hipótesis principal propone que el autor plantea una estructura narrativa similar a la del enigma, en la cual se presentan al público maravillas cuyo significado es en principio misterioso, pero que será revelado en algún punto futuro del relato. Esta estructura busca generar un efecto lúdico y procura un público que participe con un modo de recepción acorde.

Palabras clave: *Queste del Saint Graal*; Lector implícito; Enigma.

Abstract: This article offers some remarks on the implicit reader in the *Queste del Saint Graal*. The starting point is the analysis of an episode in which the characters laugh because of the wonders they witness. In the first place, is to be considered the procedure of *mise en abyme*, which characterizes many scenes and allows conjectures about the way the implied reader is constructed in the text. The main hypothesis proposes that the author constructs a narrative structure similar to that of a riddle, in which the reader is confronted with mysterious wonders, for which a meaning will nevertheless be revealed in a future point of the story. This structure aims at generating a game effect and requires that participates with a compatible reception mode.

Keywords: *Queste del Saint Graal*; Implied reader; Riddle.

Recebido em: 12/03/2013
Aprovado em: 04/06/2013

¹ E-mail: gusfer@gmail.com

En uno de los episodios de la *Queste del saint Graal*² (244-273) los tres caballeros elegidos para completar la búsqueda del Grial (Perceval, Boorz y Galaaz) suben acompañados por la hermana de Perceval a un misterioso barco que navega sin ser tripulado por ningún ser humano y a cuya entrada advierte una inscripción que solo los seres de perfecta fe tienen permitido entrar. Al recorrer esta “*nef merveilleuse*” encuentran en el centro de la misma una cama cubierta por un dosel fabricado con tres tablas.³ Cada una de estas tablas posee un color diferente (blanco, verde y rojo), siendo estos colores “naturales”, es decir, propios de cada madera y no producto de una pintura. Sobre la cama yacen asimismo una corona dorada y una espada. La espada es extremadamente lujosa y curiosa: la cruz está hecha con una piedra que reúne todos los colores sobre la tierra y el puño, recubierto con la piel de dos animales con cualidades mágicas. Asimismo, esta espada se encuentra repleta de inscripciones proféticas y misteriosas, en el puño, en la hoja y en la vaina.

En este artículo me interesa analizar y considerar las implicaciones de la reacción de los caballeros luego de leer una de las inscripciones sobre la vaina. Según el texto: “*Et quant il ont cez lettres leues, si commencent a rire et dien que ce sont merveilles a voir et a oïr.*” (249, 1-2) Es una reacción sumamente extraña en esa situación. En medio de un ambiente desconocido, ante advertencias que parecen poner en peligro sus vidas, los caballeros ríen. ¿Por qué la risa? ¿De qué tipo de risa se trata y cómo debemos comprenderla? En este artículo trataré de mostrar que en esta risa se esconde una clave para comprender mejor el tipo de lector implícito⁴ que la *Queste* busca.

² De ahora en más abreviado como “*Queste*”. Todas las citas corresponden a la siguiente edición: *La Quête du Sain-Graal. Roman en prose du XIII^e siècle*. Texto establecido y editado por BOGDANOW, F. Traducción de BERRIE, A. Paris: Le Livre de Poche, 2006. Indico entre paréntesis después de cada cita el número de párrafo y de línea.

³ La palabra para denominar estos pedazos de madera es *fuisel*. Queda claro por la descripción del texto que estas maderas están dispuestas de formar un dosel sobre el lecho. BERRIE traduce “*pièce de bois en forme de fuseau*” (*La Quête du Sain-Graal. Roman en prose du XIII^e siècle*, op. cit., p. 515). ALVAR traduce con el término más general de “tabla” que aquí también utilizo (*La búsqueda del Santo Grial*. Traducción e Introducción de Carlos ALVAR. Madrid: Alianza, 1997, p. 251).

⁴ Utilizo la categoría de “lector implícito” para denominar a la figura del receptor ideal que es construida dentro del relato mismo: “*The hypothetical figure of the reader to whom a given work is designed to address itself. Any text may be said to presuppose an ideal reader who has the particular attitudes (moral, cultural, etc.) appropriate to that text in order for it to achieve its full effect.*” (BALDICK, C. *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. Third Edition. Oxford, Oxford University Press, 2008, p. 166). En el caso

I. La risa

Si partimos de la hipótesis de que existe una relación estrecha entre el autor de la *Queste* y la ideología cisterciense,⁵ deberíamos tener en cuenta la consideración de la risa entre los pensadores de este orden. Bernardo de Claraval, el gran referente de la orden, emite consideraciones extremadamente condenatorias sobre la risa, que se sostienen en una larga tradición de reglas monásticas.⁶ La concepción del autor de la *Queste*, sin embargo, no se adapta a este modelo. A pesar de la moral rigorista y el estilo de vida ascético que se propugnan en el texto y que están tan cercanos a la prédica de Bernardo de Claraval, la risa es compatible con la vida del caballero cristiano perfecto, Galaad. Otro autor cisterciense, mucho más próximo al momento de composición de la *Queste*, Alanus ab Insulis, tiene una opinión muy distinta a la de Bernardo. Para él la risa es una virtud y un arma contra el pecado de la *tristicia*.⁷

De todas maneras, el modelo de la risa en la *Queste* parece no inscribirse en la tradición de la reflexión monástica o filosófica, sino en las convenciones del roman artúrico. Una de las funciones más básicas de la risa en este género es la ex-

particular de la *Queste* se refiere indiferenciadamente a los receptores en los dos modos de recepción que probablemente tuviera el texto: tanto al lector solitario y silencioso como al público que asiste a la lectura en voz alta. Utilizo la expresión “público” cuando el texto hace referencia a este segundo modo de recepción. Cf. VON MERVELDT, N., *Translatio und Memoria. Zur Poetik der Memoria des Prosa Lancelot*. Frankfurt a.M., Peter Lang Verlag, 2004, pp. 49-73, aquí p. 62.

⁵ Ya PAUPHILLET formuló por primera vez y justificó de manera convincente la tesis de un autor cisterciense llegando a decir que el texto sería una “*traduciton romanesque*” de la ideología del Cister (PAUPHILLET, A. *Études sur la Queste del Saint Graal attribué a Gautier Map*. Paris: Champion, 1921, p. 85). Si bien esa afirmación parece un tanto exagerada, es consenso en la crítica actual que la ideología cisterciense ejerce una gran influencia sobre la *Queste*. Cf. BOGDANOW, F. An Interpretation of the Meaning and Purpose of the Vulgate “*Queste del Saint Graal*” in the Light of the Mystical Theology of Saint Bernard. En: ADAMS, A.; DIVERRES, A.; STERN K. *The Changing Face of Arthurian Romance. Essays on Arthurian Prose Romances in Memory of Cedrick E. Pickford*. Cambridge: Brewer, 1986 (Arthurian Studies 16).

⁶ Los comentarios más importantes de Bernardo acerca de la risa están en su texto *De gradibus humilitatis et superbiae* (PL 182, 941-972.). Para Bernardo el reír en extremo implica un olvido de la tristeza requerida por el estado de pecado propio de los seres humanos y un apearse a la vanidad del mundo. La risa llega a ser en esta concepción un vehículo de la *superbia*. Para una exposición detallada de las posturas de Bernardo de Claraval y de la tradición monástica sobre la risa: SUCHOMSKI, J. *Delectatio und Utilitas: Ein Beitrag zum Verständnis mittelalterlicher komischer Literatur*. Bern: Lenz, 1975, pp. 13-24; LE GOFF, J. Le rire dans les règles monastiques. En: Michel SOT (ed.), *Haute Moyen Âge: culture, éducation et société. Etudes offerts a Pierre Riché*. Nanterre: Publidix, 1990, pp. 93-103.

⁷ Cf. SUCHOMSKI, op. cit., pp.53-55.

presión de alegría en una determinada situación social, como fiestas o banquetes.⁸ La risa conjunta fortalece los vínculos sociales, creando una comunidad de los reidores que comparten su alegría.⁹ Muchas veces la risa proviene de la alegría de los caballeros en un encuentro fortuito con un pariente o amigo. Por ejemplo, la risa acompaña el reencuentro de Boorz y Perceval (238, 23), y el de ambos con Galaaz (244,18). La risa de los caballeros frente a las misteriosas inscripciones en la *nef merveilleuse* posee este elemento generador o afianzador de vínculos sociales: al reír juntos, los caballeros se presentan como un grupo que comparte una misma predisposición hacia los sucesos. Predisposición también denotada por la risa: Se trata de una risa heroica de los héroes que, confiados, no se amedrantan ante lo amenazante.¹⁰ Frente a lo desconocido y potencialmente peligroso los caballeros no tienen miedo ni nervios, sino que son capaces de reír. Este tipo de risa tiene, entonces, poco o nada en común con la risa “cómica”, típica de otros géneros literarios como el *fabliau*. La risa de los tres caballeros en la *nef merveilleuse* es una risa cortesana y mesurada y que muestra más bien su seguridad y valentía.

Sin embargo, esta primera caracterización de la risa no responde completamente a la pregunta de por qué los caballeros ríen en ese preciso instante. El texto da a entender que ríen a causa de las maravillas que ven y escuchan, pues la risa acompaña la exclamación “*et dien que ce sont merveilles a voir et a oïr*” (249,2). Es lo maravilloso, lo extraño de la situación lo que les genera esa risa. ¿Por qué? ¿Qué cualidad poseen las maravillas que provoca la risa? Para responder estas preguntas debemos primero considerar el episodio completo en el que se inserta la escena y preguntarnos sobre las características de estas maravillas.

⁸ Sobre la risa en el roman artúrico cf. MENARD, P. *Le rire et le sourire dans le Roman courtois en France au moyen-âge (1150-1250)*. Ginevra: Droz, 1969 (Publications romanes et françaises 105); HUBER, C. Lachen im höfischen Roman. Zu einigen komplexen Episoden im literarischen Transfer. En: KASTEN, I. (ed.), *Kultureller Austausch und Literaturgeschichte im Mittelalter. Kolloquium im Deutschen Historischen Institut Paris 16. -18.3.1995*. Sigmaringen: Thornbecke, 1998, pp. 345-358.

⁹ Para la función de la risa como conformadora de comunidades en la literatura medieval cf. la introducción y los artículos en RÖCKE, W; VELTEN, H. R. *Lachgemeinschaften. Kulturelle Inszenierung und soziale Wirkungen von Gelächter im Mittelalter und in der Frühen Neuzeit*. Berlin: De Gruyter, 2005.

¹⁰ Tomo la denominación “risa heroica” (*heroisches Lachen*) de HUBER (op. cit.), quien la caracteriza como la risa del “*unerschrockenen, unerschütterlichen, in sich ruhenden Helden*” (p. 350)

II. La *nef merveilleuse*, la escritura y el público

Varios autores han notado ya que la aventura de la *nef merveilleuse* conlleva una problematización de las funciones y posibilidades de la escritura.¹¹ No solo porque la nave y los objetos dentro de ella están repletos de inscripciones, sino porque la nave misma tiene dos funciones que tradicionalmente se consideran como fundamentales de la escritura: el resguardo de la memoria y la comunicación en ausencia. Tal como explica el narrador en una larga digresión sobre el origen de la nave y los objetos contenidos en ella (253-270), ésta fue construida para transportar un mensaje a través de varios siglos. En un sueño el rey Salomón escucha una voz que profetiza que el último hombre de su linaje será casto y un gran caballero. Salomón desea hacer saber a su descendiente que él supo de su venida tanto tiempo atrás, pero no se le ocurre la manera de comunicar ese hecho a alguien que vivirá muchos siglos más tarde. Su esposa, al verlo preocupado, averigua la causa de su inquietud e ingenia una manera de comunicar algo a un destinatario en el futuro distante: construir una nave en la que, mediante objetos e inscripciones, el elegido pueda descifrar el mensaje de Salomón. Evidentemente, la nave acaba por transmitir mucha más información que la simple noticia de Salomón. Especialmente las tres tablas de colores hacen referencia a una cantidad enorme de elementos de la historia sagrada. Se trata de trozos de árboles descendientes del árbol del Paraíso, cuya rama Eva transportó luego de ser expulsada junto con Adán. El primer árbol en crecer a partir de ese brote es de color blanco, significando la virginidad de Eva. Este primer descendiente dio origen a varios árboles más, tan blancos como él. Cuando los dos primeros seres humanos se unen sexualmente el árbol se vuelve verde y comienza a producir árboles de ese mismo color. Cuando Caín asesina a su hermano el árbol se vuelve rojo. Para la construcción del dosel en el barco, la esposa de Salomón ordena tomar madera de esos tres tipos de árboles, signos de tres momentos diferentes en la historia de los primeros antepasados humanos. Estas tablas, junto a la corona de Salomón y la espada de David que tendrán un rol en las historias de Nasciens y Pelinor, convierten a la nave en un arca portadora de memorias y profecías que, como afirma Von Mer-

¹¹ Cf. KELLY, D., *L'invention dans les romans en prose*. En: ARRATHOON, L. (ed.), *The Craft of Fiction: Essays in Medieval Poetics*. Rochester: Solaris, 1984, pp. 119-142; FREEMAN-REGALADO, N. *The Medieval Construction of the Modern Reader: Salomon's Ship and the Birth of Jean de Meung*. En: AMER, S.; GUYNN, N. D. (eds.) *Rereading Allegory: Essays in Memory of Daniel Poirion*. Yale: Yale University Press, 1999, pp. 81-108. (Yale French Studies, 95); VON MERVELDT, N., op. cit.

veldt, puede aspirar a comprender la totalidad del conocimiento sagrado del mundo artúrico.¹²

El narrador relata esta historia sobre el origen y la función de la nave y de sus objetos, como ya dije más arriba, en una larga digresión. Al finalizar la digresión y retomar el relato su trama principal, los tres caballeros encuentran sobre la cama una limosnera con una carta dentro. Esta carta, cuya proveniencia no se explicita (no es uno de los objetos colocados por Salomón), cuenta la misma historia que el narrador acaba de desarrollar y es leída por Galaad en voz alta. Es evidente que se trata de una *mise en abyme*¹³ del acto de recepción de la *Queste*. El relato narra cómo los caballeros escuchan y leen una historia que el narrador acaba de contar. En este sentido, los tres personajes tienen en el nivel intradieгético el mismo rol que el lector o el público en el nivel extradieгético y podemos suponer que sus reacciones son las mismas que el autor de la *Queste* espera de su lector implícito. El paralelismo está muy claramente representado en el texto. El narrador introduce su digresión con las siguientes palabras:

Et por ce que maintes jenz le porroient oïr qui a merveille le tendroient se l'en ne lor devoit coment ce poist avenir, si se destorne .i. pou li contes de sa matere et de sa droite voie por deviser la verité des trois fuiseaux qui de trois colors estoient. (252, 15-19)

La probable duda del público ante la maravilla descrita que el narrador presupone es asimilable a la maravilla de los caballeros antes de encontrar la carta:

Or dit li contes que grant piece regarderent li trois compaignon le lit et les fuisiax, et tant que il conurent bien que li fuisel estoient de naturel color sanz pointure nule; si se merveilloient molt, car il ne sorent coment ce pooit estre avenu. (271, 1-5)

Este tipo de *mise en abyme* no son extrañas en el texto. Numerosas veces los caballeros asumen el rol de público que asiste a la explicación que un eremita o una doncella otorga a algún extraño suceso. De todas maneras, la *mise en abyme* más notable de todo el relato es la que sucede al final de la narración: Boorz decide volver a Camelot para contar ante la corte la resolución de la aventura del Grial

¹² VON MERVELDT, op. cit., p. 62.

¹³ Utilizo la siguiente y sencilla definición de *mise en abyme*: "An internal reduplication of a literary work or part of a work" (BALDICK, C., op. cit., p. 211).

(333). Esa situación en que Boorz relata ante el público cortés la historia del Grial es evidentemente asimilable a la situación en que esa misma historia es leída desde el supuesto texto de Gautier Map. Como señala Freeman-Regalado, la *Queste* presenta en estas *mise en abyme* dos modelos de lector diferente: el lector mesiánico que explica el texto profético, Galaad, y el lector que recibe y reproduce la historia sin interpretarla, Boorz.¹⁴ Lo interesante es que en ambos tipos tenemos una misma actitud frente a las maravillas. Ambos se sorprenden y se alegran ante la posibilidad de una futura explicación. Es probablemente la actitud que el relato pretende de parte de su lector implícito.

El rol de los caballeros como personajes frente a la aventura parece diferir del rol del lector implícito en cuanto a que aquellos pueden actuar en el mundo intradieético, mientras que este no. Sin embargo, el rol de los caballeros como actantes en este texto es extremadamente limitado. Es mucho más común encontrarlos en su rol de espectadores de un acontecimiento o de público de un relato que como protagonistas del mismo. Por ejemplo, en la aventura de la *nef merveilleuse* todo el accionar de los caballeros se reduce a un solo acto no particularmente notable: Galaad toma la espada (273). El episodio está, en cambio, dominado por su rol como público y como lectores de las diversas inscripciones del barco, de la carta y de los relatos de la hermana de Perceval. Esta pasividad de los caballeros hace que la diferencia entre el personaje como protagonista y el público como receptor de la historia se diluya poderosamente y los personajes funcionen frecuentemente como un reflejo de los receptores en el mundo intradieético.

III. Las maravillas

¿Qué son estas maravillas frente a las que los caballeros y el lector implícito ríen? En realidad, no parece ser el suceso maravilloso en sí lo que genera la risa de los caballeros, sino la sugerencia de que esa maravilla es un signo cuyo significado no es claro en el momento, pero que será revelado en el futuro. La risa de los caballeros no está en la contemplación en sí de la maravilla (por ejemplo, el color natural de las maderas), sino en la expectativa de una interpretación de ese hecho. El deseo de una explicación de los sucesos se repite en numerosas ocasiones a lo largo del texto. Elijo un ejemplo demostrativo entre los muchos posibles: luego de

¹⁴ FREEMAN-REGALADO, op. cit., pp. 92-94.

tener un sueño extraño, Boorz cabalga “*pensant a ce qu’il avoit veu en dormant. Si desirroit que Dex le menast en tel leu ou l’en li deist la senefiance*” (241, 4-6). Pero no solo los tres caballeros elegidos para encontrar el Grial muestran esta actitud, sino que la misma parece ser generalizada. Incluso Gauvain, el caballero más alejado del modelo de caballería religiosa celebrado en el texto, el caballero que solo vive para el mundo y fracasa rotundamente en la búsqueda del Grial, muestra el deseo continuo de conocer el significado de las aventuras misteriosas y se alegra ante esta perspectiva. Por ejemplo, cuando un ermitaño le asegura que los sucesos en el *Chastel des Pucelles* tienen un significado profundo (*senefiance*) Gauvain reacciona de manera exaltada y pide la explicación: “*Ha! sire, fet messire Gauvain, dites moi la senefiance, que je la sache dire a cort quant g’i vendrai*” (64, 28-29). Asimismo, Gauvain no desea conocer el significado con un fin ni moral, ni religioso ni simplemente por curiosidad intelectual: lo que desea, al igual que Boorz sobre el final del relato, es poder contar algo fascinante en la corte del rey Arturo.¹⁵

Podemos entonces suponer que la *Queste* espera que el lector implícito reaccione de una manera similar ante las maravillas y desee conocer su significado. Mediante la presentación de sucesos misteriosos que prometen ser explicados en el transcurso de la historia el relato intenta atrapar el interés del público o del lector. Esto es una reelaboración y expansión del modelo narrativo y estético presente también en las otras partes del ciclo de la *Vulgata*. Probablemente una de las atracciones más poderosas que ejercían estos textos era el entrelazamiento de distintas tramas narrativas, que fue estudiado detalladamente por Brandsma en relación a la tercera parte del ciclo.¹⁶ Hay sin duda un efecto estético y lúdico que ayuda a la inmersión del público en el relato causado por la complejidad en que las tramas narrativas se entrelazan. Ningún otro tipo de relato medieval era capaz de realizar ese tipo de estructuras temporales y espaciales, y sin duda constituía uno de sus mayores encantos. La *Queste*, a pesar de todos los cambios que realiza sobre el modelo de las partes anteriores del ciclo, mantiene la técnica del entrelazamiento

¹⁵ Otro ejemplo de la actitud de Gauvain hacia las maravillas se da después de que tiene un sueño extraño: “*Je ai veue une trop grant merveille en mon dormant, por quoi je me sui esveilliez. Si vos di que je ne serai mes liez devant que g’ en savrai la senefiance*”(183, 9-12).

¹⁶ BRANDSMA analiza el posible encanto de este procedimient en relación a una transmisión de conocimiento. El público o el lector podrían ganar una mejor percepción de la jerarquía entre los caballeros y de la relación entre el Amor y el Grial. Sin embargo, es probable que el público disfrutara la habilidad para poder entrelazar las distintas tramas en sí misma. Cf. BRANDSMA, F. *The interlace structure of the third part of the Prosa Lancelot*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

narrativo y en cierta manera la complejiza. Las tramas narrativas que se entrecruzan en las partes anteriores del ciclo se desarrollan fundamentalmente en una misma dimensión espacio-temporal. La *Queste* en cambio, añade continuamente tramas narrativas pertenecientes a épocas y lugares distantes.¹⁷ Estas otras tramas narrativas se entrecruzan con la trama principal mediante distintos procedimientos y tienden a explicarla. A cada maravilla de la trama principal se le añade una narración que contribuye a completar su significado, ya sea de manera causal (sucesos pasados que tuvieron como resultado el estado presente), tipológica (la trama principal es la realización de un anti-tipo del pasado) o simbólica (la trama principal es la expresión de un estado espiritual o moral de los personajes).

El narrador se plantea constantemente el desafío de presentar al público maravillas increíbles y curiosas, ofreciendo al mismo tiempo la promesa de una interpretación más o menos inesperada de las mismas. El rol del narrador como creador de enigmas está reflejado en el nivel intradieético por la esposa de Salomón. Ella construye un artefacto comunicativo sin saber su significado último, a la espera de que el paso del tiempo lo ponga al descubierto en el futuro. El mensaje de Salomón es extremadamente sencillo, pero ella decide construir un artefacto complejo, una verdadera maravilla difícil de interpretar sin la ayuda divina. Como le dice Salomón una vez que la nave ha sido construida:

Feme, merveilles as fet, car se tuit cil del monde estoient ci, ne savroient il deviser la senefiance de ceste nef se Nostre Sires ne lor devoit et enseignoit, ne tu meisme, qui l'as fete, ne sez qu'ele senefie. Ne ja por chose que j'aie fet, ne tu, ne savra li chevaliers que l'aie oi noveles de lui, se Nosre Sire n'i met conseil (269, 11-16).

El narrador asume ficcionalmente un papel similar: muestra maravillas cuyo significado supuestamente no conoce, a la espera de que en el futuro las mismas sean explicadas por el desarrollo del relato. Claro que el narrador sabe la resolución desde el comienzo, pero hace como si el relato y a la voluntad divina ofrecieran la resolución del enigma. El público, impresionado ante los sucesos narra-

¹⁷ Sigo aquí básicamente la interpretación de BURNS, J., *Fictions of Meaning and Interpretation*. En: *Arthurian Fictions. Rereading the Vulgate Cycle*. Columbus: Ohio State University Press, 1985, pp. 55-78. Para esta autora lo que caracteriza a la *Queste* no es la existencia de un nivel literal y un nivel alegórico, sino el hecho de que la narración principal se ve continuamente interrumpida por tramas narrativas pertenecientes a otras épocas, que guardan alguna relación de causalidad o analogía con los sucesos en la trama narrativa principal.

dos, se preguntaría cuál es la explicación de los mismos y el narrador hará esperar el momento en la verdad sea revelada por el avance del relato.

El misterio de las tablas de tres colores naturales permite analizar el funcionamiento de este juego entre narrador y lector implícito. Se trata sin duda de un misterio cuya explicación no resulta obvia y sobre el que el lector o el público tal vez pudieran desarrollar varias hipótesis. La explicación otorgada por el narrador es convincente porque es al mismo tiempo coherente, original y verosímil. Coherente porque el relato del árbol del Paraíso y de la esposa de Salomón explica con una estructura causal comprensible y suficientemente motivada cómo los tres pedazos de madera surgieron y pudieron ser puestos en la nave. Es original, porque, como explica Quinn, ninguna de las leyendas sobre el árbol del Paraíso y la cruz de Cristo relata acerca de estos colores en esta forma y el público no podría haberlo previsto.¹⁸ Es verosímil, porque se parece mucho a otras leyendas sobre el árbol del Paraíso que el público probablemente conociera y por lo que esta versión no debería parecerle descabellada.¹⁹ Para Quinn el éxito de este relato sobre las tablas se debe a un logro más bien fortuito del narrador,²⁰ pero probablemente se inserta dentro de la estructura que he estado describiendo: el narrador intenta presentar una explicación al mismo tiempo sorprendente, religiosa y convincente de un suceso maravilloso que ha captado la atención del público.

IV. Los enigmas

La estructura que acabo de describir (presentación de una maravilla misteriosa - promesa y retraso de la explicación – explicación) es muy similar a la estructura de un enigma. Si bien no hay ninguna pregunta directa, las maravillas dan lugar siempre a una pregunta implícita: ¿qué significa esto? Como en el caso de los enigmas, la capacidad de generar una respuesta pone a prueba la habilidad del intérprete para idear o descubrir un sentido ante algo extraño y confuso. Como

¹⁸ QUINN, E. C. The Quest of Seth: Solomon's Ship and the Gail. En: *Traditio*, Vol. 21 (1965), pp. 185-222.

¹⁹ Por ejemplo, el color rojo de la madera a partir del asesinato de Abel es una marca original del autor de la *Queste*. El detalle es de una fuerza poética tan grande y tan respetuosa de la lógica general del relato (el árbol cambia de color con hechos históricamente relevantes) que el público no podría más que aceptarlo.

²⁰ El episodio revelaría simplemente "*ingenuity and imaginative power*" (QUINN, op. cit., p. 217).

señala Huizinga: “La solución del enigma no se encuentra cavilando y con deducciones lógicas”.²¹ En la *Queste* la respuesta al enigma presente en cada maravilla consiste en relacionarla de manera creativa con algún suceso de la historia sagrada del mundo artúrico o espiritual de los personajes y revela la capacidad interpretativa e imaginativa del narrador.

Ahora bien, conviene preguntarse por la función de esta estructura de enigma en el texto. Como bien ha señalado Huizinga, el enigma tiene una relación estrecha con lo sagrado.²² Los enigmas más antiguos conservados no poseen un propósito humorístico, sino que formaban parte de ritos o servían para compartir un conocimiento religioso secreto entre los iniciados. Sin embargo, los enigmas también pueden limitarse a su aspecto lúdico y ser un entretenimiento social más. Huizinga, por lo tanto, se refiere a un carácter ambivalente del enigma:

El enigma, podemos concluir, es, en principio, un juego sagrado, es decir, que se haya a caballo entre el juego y lo serio, reviste la mayor importancia y es sagrado, sin por eso perder su carácter lúdico. Se ramifica en la dirección de las diversiones de la sociedad y en la dirección de las doctrinas esotéricas. (144)

La estructura de enigma de las maravillas en la *Queste* es un gran ejemplo de esta ambivalencia del enigma. Su función sagrada está presente y se entronca en una larga tradición teológica y hermetica cristiana, para la cual el mundo es un enigma divino, dejado por Dios para que los seres humanos lo interpreten.²³ Esta tradición, que está ya presente en el *Physiologus*, sigue viva en el siglo XIII en pensadores como Hugo de San Victor o Alanus ab Insulis. De Looze ha mostrado cómo la forma de interpretar el mundo en la *Queste* es heredera de esta tradición teológica.²⁴ Asimismo, la esperanza de que la resolución de los enigmas aparezca con el transcurso del tiempo del relato se relaciona con la concepción tipológica cristiana de la historia. En esta concepción los personajes históricos del Antiguo Testamento pueden ser vistos como una prefiguración de los sucesos y figuras del

²¹ HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Tr. IMAZ, E. Sexta Reimpresión. Madrid: Alianza, 2007, p. 143.

²² *ibidem*, pp. 137-145).

²³ Dentro de la gran cantidad de bibliografía sobre la concepción medieval de la interpretación del mundo hago referencia simplemente al clásico: Brinkmann, H. *Mittelalterliche Hermeneutik*, Tübingen: Max Niemeyer, 1980, pp. 45-73.

²⁴ DE LOOZE, L. A Story of Interpretations: the *Queste del saint Graal* as Metaliterature. En: *The Romanic Review*, 76:2, 1985, pp. 129-147.

Nuevo Testamento. Es decir, plantean, sin saberlo, un enigma que se resolverá con el paso del tiempo, de la misma manera que las maravillas de la *Queste* encontrarán su significado con el avance del relato.

Sin embargo, el enigma en la *Queste* no es sólo sagrado. La risa de los caballeros y su actitud generalmente curiosa y alegre ante los enigmas solo pueden ser comprendidas suponiendo una predisposición lúdica. El narrador presenta junto a cada suceso extraño la promesa de una interpretación que sorprenderá al lector implícito. Cuando la maravilla parece ser realmente increíble e inentendible (como las maderas de colores naturales), el lector ideal debería reír como una muestra de que ha entendido el aspecto lúdico del enigma y espera ansioso una respuesta, incluso tal vez ya adelantando algunas hipótesis. En el afán por presentar maravillas cada vez más extrañas y demorar su interpretación, el texto demuestra una intención lúdica y busca atrapar la atención del lector o público.

El uso de enigmas como una forma de humor no es extraño en la literatura artúrica y es otro de los elementos convencionales del género que la *Queste* apropia y transforma. Esta función del enigma fue analizada especialmente por Philip Menard. Este crítico se refiere a “*un secret humour de l’obscurité ou du clair-obscur*”.²⁵ Menard define el procedimiento principalmente en la obra de Chrétien de Troyes y el *Durmant le Galois*, pero su descripción podría adaptarse a los comentarios que hemos hecho sobre la *Queste*:

Certains auteurs malicieux se plaisent à lui [le public] poser des énigmes ou à piquer sa curiosité en lui refusant des éclaircissements. Sans doute, en pareil cas l’humour du conteur est quasiment imperceptible. L’art de surprendre ou d’intriguer le public se confond avec l’art même de conter.²⁶

Si, como sostiene Freeman-Regalado, “*the medievals seem to have read the Queste as a secular romance rather than as a religious work*”²⁷, entonces no es extraño que los lectores y el público de la *Queste* pudieran percibir este aspecto lúdico de los enigmas en consonancia con la tradición del roman artúrico, sin por eso rechazar la dimensión sagrada que asumen en este texto en particular. La ambivalencia del enigma está reflejada en la *Queste* en la manera en que los eremitas y los caballeros

²⁵ MENARD, op. cit., p. 504.

²⁶ ibidem.

²⁷ FREEMAN-REGALADO, op. cit., p. 90.

reaccionan ante los enigmas. Mientras los eremitas ven a los enigmas como algo exclusivamente sagrado, para los caballeros estos son tanto sagrados como lúdicos. Tanto Galaad, Boorz y Perceval como Gauvain y Lancelot buscan por igual escuchar el significado de las maravillas, ríen ante ellas o desean narrarlas para fascinar al público en la corte del rey Arturo. Como la de los caballeros, la risa del lector implícito de la *Queste* sería la risa de un receptor cómplice que entra en el juego propuesto por el narrador de presentar maravillas increíbles y demorar la revelación de su significado. El aspecto lúdico, sin embargo, no se opone al aspecto sagrado. Por el contrario, es probable que el juego de enigmas fuese considerado como una manera más de atrapar el interés del público antes de transmitir un conocimiento religioso y moral. En este sentido, la *Queste* busca unir lo lúdico, lo estético, lo histórico y lo religioso por medio del arte del relato.