

La aventura sagrada. Arquitectura del viaje iniciático en *La demanda del Santo Graal*

Marco Antonio López Sánchez¹

Recibido: 20 de septiembre de 2016 / Aceptado: 25 de octubre de 2016

Resumen. Este trabajo explora la arquitectura de la *Demanda del Santo Graal* entendida como un viaje de iniciación, a través de una visión que toma por centro las *Estructuras antropológicas del imaginario* de Gilbert Durand. Con ello se pretende lograr un estudio hermenéutico que muestre no solamente el *trayecto antropológico* entre un autor anónimo y las figuras culturales de su tiempo sino, sobre todo, una nueva herramienta que ayude a entender mejor el profundo y rico simbolismo del que forma parte esta obra medieval, inmersa dentro de un gigantesco universo artúrico. También está presente el trayecto del héroe de Joseph Campbell, así como las figuras del destino analizadas por Victoria Cirlot.

Palabras clave: Grial; Graal; ciclo artúrico; Durand; Campbell; viaje; iniciación; estructuras antropológicas; mitología; filología; hermenéutica.

[en] Architecture of the Initiation Journey on The Quest for the Holy Grail

Abstract. This paper explores the architecture of the Quest of the Holy Grail understood as a journey of initiation, focusing through the *anthropological structures of the imaginary* by Gilbert Durand. This hopes to achieve a hermeneutical study that shows not only the *anthropological journey* between an anonymous author and the cultural figures of his time but, above all, a new tool for a better understanding of the deep and rich symbolism of this medieval work immersed in a huge Arthurian universe. Also in this work is the *heroes journey* of Joseph Campbell, as well as the Fate figures analyzed by Victoria Cirlot.

Keywords: Grail; arthuric cicle; Durand; Campbell; journey; initiation; anthropological structures; mythology; philology; hermeneutics.

Sumario. 1. Incipit. 1.1 Homo Viator. 1.2. El peregrino y su camino como proceso iniciático. 2. Las estructuras antropológicas como vehículo hermenéutico. (Arquitectura del imaginario). 3. La aventura del camino iniciático 3.1. La separación. 3.2. La Quête. a) Los espacios nocturnos de la ambigüedad (Los arquetipos culturales) b) La dualidad del espacio diurno de la escatología (Las pulsiones individuales) c) La cara siniestra de la escatología en la Quête (El inconsciente irracional) d) La cara diestra de la escatología en la Quête (Las pulsiones racionales) 3.3. *Consummatum est* (Jn. 19:30). 4. A manera de Exipit: La doncella en la Quête. Referencias bibliográficas. Anexos: Tabla 1

Cómo citar: López Sánchez, M. A. (2017) La aventura sagrada. Arquitectura del viaje iniciático en *La demanda del Santo Graal*, en *Revista de Filología Románica* 34.1, 135-165.

¹ Universidad Complutense de Madrid
Email: marcol04@ucom.es

La primera cosa que tienes que hacer para contigo mismo es meditar atentamente tu entidad espiritual que te gobierna: tu Naturaleza Perfecta (Corbin, 2000:10)

...esta ascensión no tuvo lugar más que en mi mismo (Arabi, 2008:23)

Saliendo de ti mismo y de todas las cosas, despojado de ti y de todas ellas por inmensurable y extático desbordamiento de tu mente, te elevarás por encima de todo ser hasta el fúlgido rayo de las divinas tinieblas (Buena-ventura, 1953:120)

1. Incipit

1.1. Homo Viator

En la Edad Media, el «lugar natural» marcaba la categoría del individuo, extendiéndose no solo a un *locus* sino a una condición ontológica. Por ello, los lazos que de alguna manera intervenían en la modificación de ese lugar natural –como la ceremonia del vasallaje, las de iniciación a hermandades y cofradías o el propio bautismo– se hacían con todo un ritual por detrás, como soporte de lo que estaba aconteciendo. Dejar de ser parte de una institución o condición para ingresar a otra era un suceso extraordinario. La normalidad dictaba que uno cumpliera siempre con una estabilidad en su devenir. Así por ejemplo, la idea de salir de la propia tierra era para muchos, descabellada. Todavía hoy la gente pagana (enraizada al campo) encuentra absurdo dejar su tierra y prefiere morir antes que renunciar a ella. Salir de las fronteras que han delimitado toda una vida resulta una aventura formidable. De inmediato surge el temor y junto a él, la idea de lo maravilloso, lo fantástico, lo desconocido y exótico.

Ahora bien, de todas las formas de viaje, la nuestra será una muy particular: la aventura iniciática de la conciencia, desde el mundo de la finitud, lo racional y lo mundano, hacia la disolución en la totalidad numinosa y trascendental. Es este un viaje realizado por pocos; menos aún llegarán a la meta. Para ello hay que sortear un obstáculo que para la mayoría resulta infranqueable: El sacrificio y la pureza. Ante esta visión se retrocede: «Señor, quita de mí este cáliz» (Lc 22: 42, Mc 14: 36). El héroe de la historia que nos atañe ahora es aquel que es capaz de enfrentar lo imposible, mirar a Dios frente a frente, reconocerse con él y sacrificarse. Digamos entonces unas breves palabras acerca del viaje de iniciación antes de sumergirnos en el maravilloso universo simbólico de la *Quête* artúrica medieval.

1.2. El peregrino y su camino como proceso iniciático

Viaje proviene de vía: Viajero es aquel que se sitúa en la vía. Peregrino a su vez, significa forastero, gente de afuera. En un tiempo y espacio como el medieval, el individuo no es nadie sin su comunidad. Todos se conocen unos a otros. Y cuando saliendo de casa uno alza la vista y descubre en la mitad del camino a un desconocido, a un extraño, a uno que no es de esa tierra, ese es el peregrino, el que está de

paso; el que va a otro lugar. ¿A dónde? La mejor respuesta que podemos dar es decir «a Tierra Santa», aunque con esas palabras no necesariamente estemos hablando de una geografía que pueda ser marcada en un mapa: «Mi reino no es de este mundo» (Jn 18:36). Así, el camino que sigue el peregrino místico no es aquel marcado con la huella de sus pasos sino también y sobre todo, uno más allá de las realidades sensibles, señalado casi siempre por signos de tinte neoplatónico. La marcha del cuerpo es a imagen de la del alma y juntas, forman una senda espiritual.

¿Cómo encontrar entonces el camino? «Caminante, son tus huellas el camino y nada más; Caminante, no hay camino, se hace camino al andar. Al andar se hace el camino, y al volver la vista atrás se ve la senda que nunca se ha de volver a pisar. Caminante no hay camino sino estelas en la mar» (Machado, 2012: XXIX). El paradójico camino iniciático no lleva al individuo a alcanzar la meta en un sitio lejano a casa; el viaje, en sí mismo, es el camino de vuelta a casa. Por eso muchas veces en la literatura nos parece que el héroe no vuelve, cuando en realidad, más allá de las apariencias, ha llegado felizmente a su destino. La iniciación no es una ceremonia que inicie y concluya en un lugar y tiempo determinados para luego dar paso a algo más: La vida es la auténtica ceremonia y la propia iniciación del individuo que la transita. Que exista un primer momento simbólico y ritual en el que el neófito queda investido y reconocido como iniciado no da pie a que con ello concluya el complejo misterio de la iniciación verdadera, progresiva y de mucho esfuerzo, que busca la transformación del individuo desde las tinieblas seductoras de la concupiscencia hacia la Gran Luz, plena de Amor y de Verdad².

El peregrino es un buscador en pos del centro místico en el que los conflictos se resuelven y la paz se restituye. El viaje actúa como una estructura; es una estructura en sí misma con estaciones o puntos precisos que tocar para en todos ellos aprender y madurar. No importa cuántos feligreses se acompañen en el camino empolvado, dándose consejos y soporte de todo tipo; el camino iniciático es un descubrimiento y un proceso interior que se experimenta en solitario, de principio a fin del trayecto.

2. Las estructuras antropológicas como vehículo hermenéutico. (Arquitectura del imaginario)

Para orientarnos en la lectura hermenéutica de la *Demanda del Santo Graal* necesitamos un hilo conductor. Nuestro punto de apoyo será la obra de un mitólogo y antropólogo fundamental: Gilbert Durand (Durand, 1968, 1981, 1999). Importante será también la ayuda de Joseph Campbell, de quien rescataremos su ya clásico trayecto del héroe y algunas anotaciones particulares de sus obras (Campbell, 1972, 1991, 2013). Para quien no esté familiarizado con *Las estructuras antropológicas del imaginario*, explicaremos de forma muy somera este cimiento hermenéutico.

El hombre medieval, en la visión de Durand, es un hombre *tradicional* (Durand, 1999). Se construye en estricta oposición al hombre moderno sometido por una razón que busca imponerse autoritariamente ante las pulsiones del inconsciente y el imaginario. Esta es la visión que adoptó occidente tanto en lo secular como en lo

² Como veremos muy pronto, lo dicho aquí adquiere ya tonos muy marcados hacia una visión racional extrema, considerada como *diurna*.

religioso y que dio el golpe de gracia a la cosmovisión medieval en la que el hombre participa aun de un equilibrio similar al nietzscheano, de fuerzas apolíneo-dionisíacas. El pensamiento medieval tiene como santo patrón al dios del caduceo en el que ambas fuerzas encuentran equilibrio bajo el soporte de la centralidad sintetizadora. En palabras de Garagalza, «desaparece la ruptura o separación dualista entre hombre y cosmos, entre cuerpo y alma, entre lo sagrado y lo profano, etc. En dicha concepción del mundo los pares de opuestos aparecen interpenetrados, vinculados por una similitud interna que los cohesionan» (Garagalza, 1990:37).

La similitud interna que cohesionan estos opuestos es el hombre mismo; unidad entre dos términos, mediador siempre unido con la creación guardando una relación íntima que le permite ver en las firmas del cosmos, las propias. Con ello el símbolo cobra vida plena. La naturaleza deviene un espejo, una semejanza siempre con un misterio que descifrar. Pero la modernidad ha querido hacer del hombre y de Dios una fórmula matemática precisa; una definición absoluta en la que la imaginación y su ambigüedad no sean sino un proceso secundario y estorboso para la conciencia humana. Durand rechaza estas ideas y adhiere su propuesta a la corriente medieval que considera el imaginario como una realidad inteligible por encima de la razón sensorial y objetiva. Ibn 'Arabî y su *malakut* o *mundus imaginalis* –como lo nombró Corbin en sus textos³– serían un buen ejemplo para entender el peso que tienen las imágenes en la conciencia del medioevo. Si bien en el sufismo la imagen queda como puente entre la realidad esencial y la sensible, Durand la pone como centro de un *trayecto antropológico* entre dos fuerzas: las pulsiones vitales del individuo y los objetos culturales. Además, la imagen no es un signo u objeto semiótico atado a una arbitrariedad reductora de significado-significante sino un símbolo cargado de significados multidimensionales y sobre todo, *afectivos*⁴. El signo descubre y define; el símbolo sólo sugiere, apunta hacia dónde voltear a ver. Estas ideas de Durand en las que por un lado la imagen simbólica se carga de pluralidad de sentido y por otro, se hace al hombre medieval uno *tradicional* –contrapuesto a la modernidad racional– comulgan con las ideas de Marius Schneider que comparan igualmente un hombre tradicional apegado al cosmos con otro mucho más especulativo y cada vez más alejado de la naturaleza. El hombre tradicional, a semejanza de cada criatura y fenómeno del cosmos, queda fundido en un horizonte temporal más que espacial, que le dota de significado polivalente (Schneider, 1998:20).

Además, el simbolismo de Durand no se agota en la negatividad freudiana, sino que se abre a todo un océano independiente de la represión (Durand, 1981:42). Para el antropólogo, el *cogito* debe ser entendido como una acción mental encargada de estructurar el pensamiento, pero no como único objeto constitutivo de la realidad. Respecto a Jung y los arquetipos, Durand coloca la psique individual como contrapeso a las cargas de las complejas estructuras culturales. Esta propuesta encuentra un paralelo en las palabras de Campbell que hacen del mito –objeto cultural– una imagen simbólica producto de las energías psico-corporales en conflicto (Campbell, 1991:62).

Durand sostiene que toda imagen responde a una fuerza que se manifiesta por gestos reflexológicos presentes en todo ser humano, divididos en tres grandes gru-

³ Corbin, (1980, 2000) entre muchos otros.

⁴ Sobre esta base se construye toda la propuesta antropológica de Gilbert Durand, de la que una pequeña introducción podría ser su libro titulado precisamente *La imaginación simbólica*.

pos: postural, digestivo y copulativo. La dominante postural empuja al ser humano a erguirse; agrupará todas las imágenes que se relacionen con este impulso básico: la idea de ascensión, la verticalidad, la plomada, el aire y el fuego o la purificación que todo lo eleva desde una postura o situación inicial de oscuridad, desorden, suciedad, culpa o cautiverio hacia una liberación luminosa, ordenada, elevada. La dirección de esta fuerza no sólo es ascendente sino también progresiva y centrífuga; expele, echa fuera. Recoge las imágenes asociadas con la disolución, separación, corte o antagonismo. Objetos como espadas, flechas, lanzas y elementos punzocortantes estarán aquí reunidos. Esta fuerza se asocia también con la discriminación racional, encargada de separar e identificar las cosas de forma que todo quede claramente definido; no hay espacio para la ambigüedad. En lo afectivo, se refiere al aspecto masculino del universo, lo apolíneo, la figura paterna y sus atributos de vigor, energía, castigo y ataque. Aquí cabrán las imágenes del rey soberano, el gran pontífice o el jerarca supremo. Siguiendo a Durand, nos referiremos a este primer grupo como «esquizomorfo-postural».

La segunda dominante es la digestiva. Si la postural empuja hacia fuera en línea recta, esta en cambio se recoge, se comprime curvándose sobre sí misma en movimiento centrípeto. Aquí se concentran todas las imágenes que sugieran descenso, la horizontalidad de la tierra y el agua. Imágenes de introducción y succión, pero también de contención, protección, integración y mezcla. Es el espacio ambiguo de la Gran Madre, aspecto femenino del universo que bien puede ser cálido, íntimo, protector y dador de vida u oscuro abismo semejante a la boca devoradora del monstruo terrible. Será este el espacio para los ritos de fertilidad, las copas, los cofres, los matraces y matrices, los escudos, castillos, celdas y todo cuanto contenga o proteja. Este grupo será denominado como «místico-digestivo».

Hay un tercer grupo, encargado de medirse con el tiempo. Las dominantes postural y digestiva se comprenden bien en el universo de la espacialidad: entradas y salidas, arriba y abajo, cielo y tierra. La dominante copulativa será una especie de péndulo que en su ir y venir termine por reunir en sí mismo aparentes contrarios. No puede entenderse un gesto copular sin hablar de ritmos, tiempos, períodos y secuencias. Estarán aquí reunidas las imágenes asociadas a los ciclos de la naturaleza y el cosmos: las estaciones, los solsticios, los calendarios, las festividades y cultos que conmemoren un acto cosmogónico o trascendental. Ahora bien, los ciclos y los ritmos ponen en diálogo obligado a dos voces; un antes y después uno frente al otro. Esta posibilidad de relacionar una cosa con la otra hará que esta fuerza dominante reciba también en su seno las *coincidentia oppositorum*, y de esta manera los conflictos irresolubles de lo postural-digestivo quedarán solucionados bajo este grupo sintético. Por esa razón, y también siguiendo a Durand, le daremos el nombre de «sintético-copulativo».

Pero entendamos bien una cosa. Si el símbolo es pluridimensional, las imágenes simbólicas se construyen no como una pieza uniforme sino como un caleidoscopio en el que la variedad circunstancial juega un papel de primer orden. Todo es como un gran telar arabesco en el que los juegos y contrastes se involucran unos a otros. Tomemos como ejemplo la complejidad de la iniciación, pues es el tema que nos atañe ahora. Llevar al neófito de la oscuridad a la luz es evidentemente postural. Sin embargo, posee también un carácter cíclico pues pasamos de una etapa o ciclo de la vida a otra y por lo tanto queda incluida en el grupo sintético-copulativo. No sería de extrañar que en momentos precisos de las ceremonias y los rituales cambie la direc-

ción de la fuerza y la atención se concentre en objetos o circunstancias de adherencia místico-digestiva. De hecho, una auténtica iniciación requiere necesariamente de estos contrastes. Lo importante será distinguir el «acento o tonalidad» de cada instante pues como hemos indicado, las imágenes son multivalentes.

...el árbol, por ejemplo, puede ser tanto símbolo del ciclo estacional como de la ascensión vertical; la serpiente está sobredeterminada por el engullimiento, el ourobos y los temas resurreccionales de la renovación y el renacimiento... esta complejidad en la base del objeto simbólico justifica nuestro método que, a partir de los grandes gestos reflexológicos, desenreda las redes y los nudos constitutivos por las fijaciones y las proyecciones sobre los objetos del entorno (Durand, 1981:56-57).

Aquí se nos revela la funcionalidad de las estructuras antropológicas como instrumento de ayuda fundamental: Ningún mito o relato simbólico podrá ocultar los misterios de su composición, visto a través de este fabuloso microscopio hermenéutico. Finalmente, Durand somete sus posturas trinitarias a dos grandes regímenes: Lo diurno y nocturno. La dominante postural quedará bajo el gobierno de lo diurno mientras que las dominantes copulativa y digestiva obedecerán las órdenes del régimen nocturno. Con ello, las estructuras antropológicas quedan ordenadas del siguiente modo:

esquizomorfias: Pertencientes al régimen diurno y dominante postural.

místicas: Pertencientes al régimen nocturno y dominante digestiva.

sintéticas: Pertencientes al régimen nocturno y dominante copulativa.

Colocadas nuestras piedras angulares, podemos abrir por fin la *Demanda* y participar en la construcción de su *Quête* maravillosa.

3. La aventura del camino iniciático

Detenernos en cada micro relato o personaje sería una labor que excedería con creces nuestros alcances. Lo que vamos a hacer es concentrarnos en la figura protagónica de la *Demanda* confiando que ello sea suficiente para acercarnos a la profunda riqueza simbólica de una de las grandes obras de la conciencia medieval.

Podemos comenzar diciendo que la estructura de la *Demanda del Santo Graal* es semejante a la de muchas otras historias y se puede dividir en tres grandes bloques: Separación-Iniciación-Retorno. Esta división responde al trayecto del héroe propuesto por Joseph Campbell y que a nosotros nos funciona para establecer criterios generales (Campbell, 1972). Cada uno de estos bloques puede entenderse como una unidad en sí misma capaz de analizarse a partir de las estructuras antropológicas de Durand (Ver Tabla 1). Así la Separación de Campbell, primer gran momento de la aventura, puede desintegrarse en cinco sub-estructuras de regímenes *diurno-nocturnos* que las definan y a su vez faciliten el trabajo hermenéutico. El segundo gran bloque, la *Quête* o Iniciación del héroe, quedará disuelto en 17 estaciones. El tercer paso de la aventura, el Retorno, será consumado en un solo episodio bajo el

abrazo del Palacio Espiritual. Ahora bien, nuestra *Tabla* muestra cinco columnas bajo el título de Espacio Antropológico. Aquí, las estructuras de Durand han sido complementadas por nosotros con dos extremos que serán indispensables para el estudio. En ellos agruparemos dos tipos antagónicos de imágenes simbólicas: La ambigüedad (nocturna) y la escatología (diurna). El primer grupo reúne aquellas imágenes de indefinición donde el misterio rodea cuanto acontece. Opuestas a este grupo encontraremos una serie de actividades escatológicas que descubren el carácter propio de la aventura y nos permiten separar de manera precisa a Galaz del resto de sus compañeros. Esta separación, si empezamos a pensar desde ahora en términos durandianos, denota un régimen diurno esquizomorfo alrededor del personaje. La misión de Galaz será venir a dar término a profecías y aventuras sólo asequibles no ya a un héroe cualquiera, capaz de identificarse con la humanidad y sus limitaciones, sino a una figura divina e impoluta, libre de toda debilidad o error humano. De esta manera, donde otros caballeros fallen –como su padre Lanzarote– él romperá todos los sellos, acabará las hazañas inconclusas y pondrá fin a un tiempo legendario. Este estigma escatológico será el signo de reconocimiento de nuestro héroe, identificado en repetidas ocasiones con el propio Cristo redentor. Pero atención; no se trata de un personaje ni apocalíptico ni soteriológico. Galaz no es profeta; no viene a revelar misterios, en todo caso es a él y sus compañeros a quienes las figuras como los ermitaños, los caballeros incógnitos, los sueños, las inscripciones, la voz y las doncellas terminen por descubrirles los secretos. Y la salvación del mundo no llegará tampoco por medio del héroe; su trayecto iniciático lo llevara a él y sólo a él hacia las regiones celestes mientras que en el mundo sublunar todo quedará dibujado para que la serpiente muerda su propia cola cerrando un ciclo y comenzando otro nuevo. El que Galaz de fin al tiempo artúrico no significa que el tic-tac ordinario quede abolido: Para los mortales, la vida sigue su curso: Para quien no es puro de corazón y mente, el Graal permanecerá siempre inaccesible.

3.1. La separación

Esta primera gran etapa representa los preliminares de la aventura iniciática; los pasos que dar antes de decirnos realmente dentro de la gran búsqueda. Es una preparación fundamental; un a priori. Por definición propia, la separación es auténticamente diurna en su conjunto. El único momento que carece de acento diurno es con toda lógica, ese primer instante en el que nada está aún definido y todo es misterio. Pero desde que aparece en escena Galaz hasta la partida de los caballeros, todo está rodeado de sintemas o estructuras verbales dentro del régimen diurno del imaginario (Ver *Tabla*).

*Veni, Sancte Spiritus*⁵. Así comienza la *Demanda del Santo Graal*. Es la víspera de Pentecostés, en la hora nona. Momento de gozo y protección bajo el doble sello del sol y del Espíritu Santo. El héroe se encuentra oculto bajo el ropaje de un lugar donde todas las necesidades están cubiertas; circunstancia inicial a semejanza de un caos primordial o de un feto en el vientre de la madre. Algunos pasan aquí sólo los primeros años de su vida, otros nunca consiguen separarse del todo. Y no es que no

⁵ De las pocas reminiscencias medievales que quedan en la Iglesia, sobreviviendo incluso al Concilio Vaticano II. Canto Gregoriano, ‘secuencia dorada’ que debe ser cantado en la misa de Pentecostés junto con su octava prolongada hasta la próxima misa dominical.

puedan; es que *no quieren*: Ante la visión del cáliz, objeto que ahora nos atañe por completo, la mayoría solicita apartarlo de inmediato. Entonces, ¿qué nos dice esta primera reflexión? Ante todo, que lo que vamos a analizar ahora es un tratado acerca de *La Voluntad*. Para muchos la vida transcurre ligada a las «ataduras del deber» que tanto irritaron a Nietzsche. El confort y la dependencia resultan siempre algo más fácil y llevadero. Así, los espíritus siervos quedan alejados de la aventura por iniciativa propia; su voluntad es débil, prefieren el yugo antes que la rienda, la correa antes que la copa sagrada. Hay otros en cambio a los que «desconocida fuerza impulsiva les domina y se apodera de ellos, hasta imponerse como una orden; se despierta el deseo, la voluntad de ir adelante, no importa adónde, a toda costa» (*Nietzsche, 1986: 3*). Este es el llamado que en la profundidad siente el espíritu aventurero, la voz interior de la conciencia gritando para salir en busca de un destino propio. Entonces, lo que distingue a los que enfrentan el camino iniciático es su voluntad: Ella es el auténtico protagonista oculto bajo los distintos rostros de los personajes; ella es, de hecho, la que *demanda* y hace posible la aventura; la que llama a las puertas del templo, de nuestro propio templo, confiando ser atendida.

Lo que sigue es preparar al candidato. La iniciación es una ceremonia ritual que tiene por objeto disponer la conciencia del neófito para enfrentar la aventura. Por medio de símbolos y semejanzas, la mente percibe imágenes que la ponen en simpatía con el gran paso que le espera. Es un adelanto que ayuda a la razón en este viaje, a empatarse con la voluntad. En la *Demanda*, Galaz debe velar, esto es, su razón debe permanecer activa a semejanza de la voluntad que lo trajo hasta aquí dando el primer paso: Al despertar de la voluntad debe unirse el de la conciencia. Pasamos con ello del régimen nocturno de las primeras escenas al diurno en el que, a imagen del sol, el caballero se levanta con la hora prima habiendo recibido el nombramiento que lo hace figura masculina, adulto libre y dispuesto a encarar el destino. Este ascenso simbólico responde a aquel real y previo: el despertar de la fuerza con su doble aspecto diurno-racional y nocturno-volitivo. Es aquí cuando en medio de un espacio de reflexión descubrimos que tenemos una responsabilidad mayor que cumplir; un rol en el cosmos y unos deberes para con los semejantes. En adelante la vida dará un vuelco sin marcha atrás; el depender del otro dará paso a la responsabilidad con el otro. Entonces viene el despojamiento: la aceptación voluntaria, la renuncia al pasado, a los seres queridos, a las posesiones y a las ayudas. «Se trata de una transformación psicológica fundamental. En la infancia nos encontramos en una condición de dependencia bajo la protección y supervisión de alguien...de ningún modo eres un agente libre y responsable, sino alguien dependiente que obedece, espera y recibe castigos y recompensas. Evolucionar de esta posición de inmadurez psicológica hasta el valor de la responsabilidad y la seguridad en sí mismo exige una muerte y una resurrección» (Campbell, 1991:163). «Es una travesía: es preciso salir de la seguridad conocida y convencional de la vida para enfrentarte con ella» (Campbell, 1991:164). «Por eso aquí, el verdadero problema es perderte a ti mismo, entregarte al fin superior: Esa es la prueba definitiva. Cuando dejamos de pensar en primer lugar en nosotros, sufrimos una transformación realmente heroica de la consciencia» (Campbell, 1991:165).

Pero atendamos bien un detalle de este viaje. A diferencia de las iniciaciones culturales en las que se trata del paso del niño dependiente al adulto responsable con su comunidad, la iniciación del caballero no le acercará a la sociedad y su cultura; todo lo contrario. Esto marca una diferencia radical; estamos en el otro extremo del

trayecto antropológico de Durand. Nuestro viaje no apunta hacia la cultura y la sociedad sino hacia las pulsiones individuales. El caballero recorre el camino sobre la montura psicopompa; su andar no es aquel de paso firme sobre la tierra sino uno que lo lleva a horizontes más allá de la sensibilidad material. Si baja del corcel es para atender una necesidad racional u objetiva, esta sí en tierra firme. Por ello, distinguir el terreno que se pisa y el vehículo que nos conduce es fundamental para orientarnos en el camino iniciático.

Una vez declarado caballero, el individuo adquiere una nueva condición, un poder le es concedido. Todo portador de un poder necesita de otro acto ritual en el cual se haga constar este acontecimiento. En el caso de Galaz, la toma de posesión encuentra representación con la aventura del Asiento Peligroso.

-Rey Artús, te traigo al caballero... helo aquí.

-Que sea bienvenido el caballero (Demanda del Santo Graal, 1984:21)⁶.

Notemos que lo que se reconoce no es a la persona sino el rol que sostiene: se presenta al caballero pero su nombre queda bajo un velo de misterio; se sabrá a su debido tiempo. Galaz llega a la mesa del rey Artús para terminar una aventura que comenzó hace 454 años. Esto le estigmatiza desde los preliminares de la *Demanda* como figura escatológica suprema. Con el entronamiento en el Asiento Peligroso Galaz está dando sostén, apoyo y estabilidad al poder con que se le reconoce. Esta idea es una constante en el pensamiento medieval. Ninguna catedral puede iniciar sus obras sin la ceremonia previa en la que una estaca marca el futuro sitio del altar, centro fundamental del templo, significando con ello el pisar a la serpiente telúrica y garantizar la estabilidad de las obras. Llevado al extremo, este gesto simbólico encuentra manifestación en un drama litúrgico muy extendido durante la baja Edad Media; el *descensus christi ad inferos*. Aquí, será el pie de Cristo lo que ponga freno al movimiento del Enemigo. Así, el gesto nocturno del descenso se vuelve el signo indiscutible de reconocimiento de esta etapa en la que la voluntad del individuo adquiere sostén y estabilidad. Ahora bien, esta idea del control sobre la fuerza se reitera cuando el caballero empuña la espada que ningún otro fue capaz de portar. Esta es una segunda toma de posesión en la que la estabilidad encuentra un giro fabuloso en su sentido simbólico. La espada es el vehículo a través del cual se manifiesta la fuerza de quien la porta. Galaz desentierra la espada con movimiento ascensional, pasando de lo nocturno a lo diurno. Una especie de exaltación de esa fuerza que encontró soporte con el entronamiento. De este modo, es la mano del caballero la que representa ahora el sostén y cimiento de la fuerza, que no deberá ser usada inútilmente sino que será desenvainada exclusivamente cuando el combate se vuelva indispensable.

Con el asiento y la espada Galaz queda casi listo para la aventura. Falta portar el escudo de todo caballero, pero la ventura aún no se lo dispone. Sin embargo, lo que sí acontece es el anuncio de que el santo vaso habrá de procurar un banquete a los caballeros. En él, un detalle hará que Galván prometa ante el rey y con ello de inicio propiamente la Demanda:

⁶ Para futuras referencias, y en atención al lector, la obra será citada de forma breve como DSG y número de página.

...no pudieron ver abiertamente el Vaso, antes bien, se les ocultó su verdadero aspecto. Por eso, por lo que a mí respecta, hago un voto: mañana por la mañana, sin demora, comenzaré la Demanda, de tal forma que la mantendré durante un año y un día y, si fuera necesario, más tiempo; no volveré a la corte por nada que suceda antes de haberlo visto de manera clara... (DSG:26).

El carácter diurno se descubre de inmediato. La ambigüedad molesta al caballero; es la razón que trata de imponerse, dominar y poseer lo inabarcable y misterioso. Esta escena reitera la anterior en la que Galaz extrae la espada de la piedra; triunfo diurno sobre nocturno. Así, todos los caballeros se integran al voto de Galván y con ello está todo listo para que la aventura comience. Y sucede entonces que a la manera de Erec –otro gran caballero que aquí no ha sido convocado–, caballeros y doncellas deciden salir juntos hacia la aventura, pues la separación les pesa mucho. Pero muy pronto llega el ermitaño a prevenir a quienes intenten la gran hazaña. «Únicamente en soledad puede acontecer la aventura íntima del alma» (Cirlot, 2005:43). Aquí se construye una nueva dimensión de carácter diurno, que prepara a los caballeros para dejar atrás el espacio protector nocturno.

Esta Demanda no es búsqueda de cosas terrenales, sino que debe ser la persecución de los grandes secretos y misterios de Nuestro Señor y de los arcanos que el Gran Maestro mostrará abiertamente al bienaventurado caballero al que Él eleve a la condición de sirviente suyo entre los demás caballeros terrenales, al que le mostrará las grandes maravillas del Santo Graal y le hará ver lo que el corazón mortal no podría pensar y lengua de hombre terrenal no podría decir (DSG:28).

Viene luego la partida. Este es el momento de la separación donde las figuras que habrán de quedarse protegen al viajero con un abrazo, un ósculo, un signo, un amuleto o algunas palabras de poder. Es el instinto maternal el que despidе a su criatura. En los momentos más álgidos y amargos de la aventura siempre se recordará este espacio que se deja, el cálido hogar, asiento del fuego bajo el abrazo de la chimenea. La tonalidad diurna es evidente. Suben a sus caballos, salen, atraviesan la ciudad, llegan al bosque y se detienen en la frontera junto a una cruz. Invitan al rey a dejarlos partir. Este vuelve y los caballeros se internan en el bosque. Con ello sucede una fractura entre dos mundos, llegamos al instante definitivo donde hay que destruir un mundo para volver a nacer. Por eso el abrazo de los seres queridos, como signo de reunión ante la separación inminente, implorando el reencuentro en algún tiempo venidero. Así, luego de estos pasos preliminares y separaciones lastimeras, el camino iniciático puede comenzar.

3.2. La Quête

a) Los espacios nocturnos de la ambigüedad (Los arquetipos culturales)

No seguiremos una diacronía precisa en el trayecto. Dejándonos llevar por el hilo conductor de Durand, habremos de distinguir mejor dos grandes caminos que recorrer por separado. El primero de ellos es el que nos atañe ahora: la senda misteriosa y siniestra que nos llevará al encuentro con el mundo interior. Será este un paso pro-

gresivo desde la visible claridad y objetividad del mundo hasta lo más profundo del inconsciente, primer extremo del trayecto antropológico donde yace el espacio de lo sagrado y los arquetipos culturales compartidos en los rincones del planeta. Cuatro estaciones nos aguardan: el mundo del cautiverio y la dependencia donde duerme la consciencia individual; la frontera del inconsciente; el encuentro con la materia y el peligro de perderse en ella y finalmente, la entrada de lleno en el inconsciente profundo y lo irracional. Cada uno de estos grandes momentos tendrá a su vez representación simbólica en los espacios del monasterio, el umbral del bosque, la Gasta Floresta y el universo de las aguas.

Vayamos al monasterio y el castillo del rey Artús (cautividad). Una bellísima doncella empapada en sudor entra en escena conducida por una bestia a todas luces psicopompa. La dama desciende de su montura y saludando al rey pregunta por Lanzarote. Sin decir ni su nombre ni el motivo de su visita le solicita que la acompañe. Bajo el consentimiento de la reina y la promesa de tenerle de vuelta mañana antes de la cena, Lanzarote parte con la doncella. Entran al bosque, del que hablaremos ahora, y encuentran en medio de un valle una abadía de monjas. El escudero llama a las puertas, les abren, descabalgan y entran (DSG:17). Les reciben con gran alegría familiar. La dama toma de la mano a Galaz y lo presenta ante Lanzarote: «Señor, os traigo a nuestro criado, nuestro gozo, nuestra protección y nuestra esperanza, para que lo hagáis caballero» (DSG:18). Es apenas el primero de cuatro espacios cargados de ambigüedad en la Demanda. Hasta aquí sólo se sabe que la aventura ha comenzado: Nada más esta dicho. La Separación nos había dejado con un rey que habiéndose despedido regresaba a casa y los caballeros en cambio enfrentaban el espeso umbral del bosque que aguardaba ansioso su llegada para perderles de vista por completo. Así, se cruza la frontera y cuando uno mira hacia delante, descubre la boca oscura y monstruosa de la incertidumbre ante el destino. Uno queda atrapado por la dependencia hacia lo sobrenatural, fuerza pre-potente de la cual no podemos librarnos y que debido a su carácter irracional e inaprensible, se vuelve estremecimiento supremo. Esta es la positividad del *mysterium tremendum* que se hace experimentable sólo por medio del afecto y los sentimientos (Otto, 1996:22). Estamos entrando en el universo de aquello más allá de lo conocido. Lo diurno y racional se difumina y quedamos atrapados por el espacio nocturno del inconsciente tal como sucede cuando uno está por quedarse dormido. La claridad del día va cediendo ante el grueso tupido de los árboles cada vez más espeso. Los caminos se bifurcan y luego poco a poco se confunden con la maleza; la espada diurna del discernimiento trata de abrirnos aquí un camino. En lo profundo del bosque desaparece toda guía precisa y nos envuelve un espacio amorfo, confuso e indefinido por el que cualquier dirección se hace igualmente posible: Todo está bajo el velo de la potencia. Es como perder la memoria y hasta el propio nombre para volver a nacer y descubrir en el anonimato nuestro ser verdadero.

Muy pocas veces la mente tiene la capacidad de describir este momento misterioso. Ni siquiera Dante supo lo que le ocurrió, viéndose de pronto «a la mitad del camino de la vida, en medio de selva oscura con la recta vía perdida» (Alighieri, *Inf.* I:1,3). Pero un trovador medieval anónimo, haciendo honor a su profesión, encontró⁷ para nosotros palabras magistrales que dan cuenta de este cruce de frontera:

⁷ El trovador es aquel que con un agudo ingenio encuentra siempre las palabras justas, cargadas de acierto y complejidad. Del francés *trouver*; encontrar.

...salió de la ciudad, y siguiendo el camino directo, entró en un bosque. Oyó el dulce canto de los pájaros que muy dulcemente cantaban y tanto se demoró allí oyéndolo que entró en un pensamiento de una aventura que conocía que le había sucedido. Tanto rato permaneció así que se salió del camino y se perdió en el bosque. El sol ya se estaba poniendo cuando empezó a pensar intensamente, y ya era de noche cuando salió del pensamiento y no supo en qué lugar estaba (Cirlot, 2005:45).

De esta forma, con ese cielo en ocaso que al occidente deja teñido de calidez rojiza y al oriente en cambio le cubre con un manto azul cada vez más profundo, avanzamos hacia lugares inciertos donde al poco rato la oscuridad se manifiesta. Es aquí donde empieza estrictamente la aventura. Este cruce del umbral puede representarse de distintas maneras: internarse en el bosque, la zambullida en la boca de la ballena, el descenso al inframundo, el ingreso a la catedral, el descender un velo o el paso entre columnas; todas son aventuras idénticas.

«Estamos siguiendo nuestro propio camino, desprotegidos en un terreno de poderes más grandes que los que conocemos» (Campbell, 1991:206).

El que entren solos al bosque es muy bello; resume un ideal espiritual de Occidente: Vivir la vida que está en potencia en ti y que nunca estuvo en nadie más, ni siquiera como posibilidad. Esta es la gran verdad occidental: Cada uno de nosotros es una criatura completamente única y que, si hemos de darle algo al mundo, tendrá que venir de nuestra propia experiencia y de la realización de nuestras propias potencialidades, no de las ajenas... Venimos a esta aventura a dominar el miedo a la muerte para adquirir el goce y el valor a la vida. Debemos morir constantemente de un modo u otro a la persona ya formada. La superación del miedo es la iniciación suprema de toda aventura heroica... La gran pregunta es si podrás decir un gran sí a tu aventura, la aventura del héroe, la aventura de estar vivo (Campbell, 1991: 195,197,215)

Así entonces, para concluir esta estación al lado de Victoria Cirlot (Cirlot, 2005:29,42,43), el bosque queda como una figura más del destino, el lugar de riesgo donde el individuo se confronta consigo mismo, el espacio obligado para el encuentro de la aventura en donde no hay sendas ni caminos trazados, donde todo se forja desde cero, donde el espacio se vuelve una monstruosa extensión incalculable, de multiplicidad de senderos iluminados «*con una luz que no es ni nocturna ni diurna*».

Llegamos ahora a la Gasta Floresta. Pasado el umbral, podemos decirnos ya dentro de la psique subliminal, espacio de encuentro con un protagonista favorito del pensamiento medieval: la materia. Hasta aquí Galaz ha conseguido ya triunfar sobre el Enemigo y abatir las malas costumbres en el castillo de las doncellas. Pero de pronto, surgen misteriosamente una serie de acciones difíciles de interpretar. Los caballeros se desconocen y pelean. La lucha sólo concluye gracias a la intervención de un anacoreta que parece volver a la cordura a Galaz: «*Id con Dios, que Él os conduzca*» (DSG:48). Es como si entrar en el espacio del bosque devastado generara un hechizo terrible incluso en los más puros. De hecho, cuando Perceval sea tentado por el demonio bajo el disfraz de bella doncella, esta dirá palabras misteriosas: «*¿Sabes de dónde vengo? Vengo de la Gasta Floresta*» (DSG:74). Y más adelante, luego de que nuestro buen caballero ayude a Perceval contra los veinte jinetes que le

habían agredido, tomará de nuevo este camino «errando muchas jornadas, ora hacia delante, ora hacia atrás, tal como le llevaba el azar, dando fin a muchas aventuras» (DSG:124).

El peligro de descender a las profundidades de la psique es que «en el continuo descenso y alejamiento del Bien, el mal es el término final después del cual ya no podría originarse cosa alguna: Esto es la materia» (Plotino, 1992:115). Así, el desordenado paisaje de la Gasta Floresta queda estrechamente identificado con la selva oscura dantiana en la que todo aquel que voltea a verla queda irremisiblemente perdido. Victoria Cirlot nos recuerda cómo «el carácter espeso y oscuro del bosque lo asimila físicamente a la *silva*, término latino equivalente al francés *forêt*, que desde Cicerón aludía a la materia prima» (Cirlot, 2005:43). Y ya desde el siglo XII, en un tiempo muy allegado al de nuestra *Demanda*, Alain de Lille lo dejará muy claro: «se llama materia primordial lo que los griegos llamaban *yle*, los latinos *silva*, y que Platón también denomina *silvam*» (Cirlot, 2005:43). Es esta una substancia «sin medida, ilimitada e informe, absolutamente inestable...que subyace a las figuras, formas, estructuras, medidas y límites, que no posee bien alguno, ésa es precisamente la sustancia del mal... imparticepe de la forma que pone orden y reduce a medida... privación de bien y pura carencia, vuelve semejante a sí a todo aquello que tome contacto con ella» (Plotino, 1992:109). Así entonces, siguiendo a Victoria, penetrar en el bosque significa «una inmersión en la materia que la alquimia ha fijado como una etapa dentro del proceso de elaboración del oro filosofal: la denominada *nigredo* o ennegrecimiento. Desde el punto de vista íntimo, interior y psicológico, el bosque es el lugar de las operaciones del alma, de las transformaciones interiores y de la purificación» (Cirlot, 2001:43).

Es fácil entender ahora el porqué de todas las incongruencias y errares cuando accedemos al oscuro y devastado recinto de la Gasta Floresta, muy apropiado para diferenciarle de ese otro bosque sagrado y positivo en el que la aventura sigue un curso estable, siempre de la mano de un experto guía. Y así, Galaz erra mucho tiempo, como en cuarentena desértica, pero sucede que un día *desea* salir del espacio errante, «le viene en voluntad» (DSG:124). Es entonces cuando finalmente la mano divina enviará un nuevo guía que traiga de vuelta a Galaz y le permita encaminarse hacia las aguas; último espacio de ambigüedad y que estudiaremos en breve. El pastor viene por su rebaño para indicarnos cómo solo la guía divina puede alejarnos de las sombras de la materia y conducirnos en cambio a la contemplación de milagros y sagradas maravillas, como aquella de la que son testigos en la capilla en la que el Ciervo que se interpuso en su camino deviene Cristo, y los leones que le protegen, su tetramorfos. Con ello llegamos al último espacio de la ambigüedad y quizá su supremo arquetipo: Las aguas. Una vez más, los caballeros cabalgan «los tres juntos hasta llegar al mar en menos de cuatro días; y hubieran llegado aún antes, pero no seguían el camino recto, como quienes no conocen demasiado bien las sendas» (DSG:167). Queda así como condición *sine qua non* la prueba del paso errático, desértico o selvático, previo a alcanzar el espacio sagrado que se asoma entre dos rocas como «isla maravillosa, salvaje y oculta» (DSG:127) conteniendo en su seno la nave maravillosa:

OYE TU, HOMBRE, QUE QUIERES ENTRAR DENTRO DE MI, QUIENQUIERA QUE SEAS, MIRA BIEN SI ESTÁS LLENO DE FE, PUES YO NO SOY MAS QUE FE Y POR ESO MIRA BIEN ANTES DE ENTRAR QUE NO TENGAS MANCHAS,

*PUES YO SOLO SOY FE Y CREENCIA Y TAN PRONTO COMO FALTES EN LA CREENCIA, YO TE FALTARÉ, DE TAL FORMA QUE NO TENDRÁS NI SUJECCIÓN NI AYUDA MÍA, SINO QUE TE FALTARÉ DEL TODO EN CUALQUIER LUGAR QUE SEAS ASALTADO POR LA FALTA DE FE Y YA NO VOLVERÁS A TENERLA (DSG:127)*⁸.

Sobre esta nave sucederán maravillas escatológicas a las que pronto llegaremos. Digamos aquí que lo importante respecto a las aguas y el camino por los espacios nocturnos de la ambigüedad es el contrapeso estructural que consigue frente a una razón estable que dará muestras de su precisión en cuanto lleguemos al estudio de los espacios diurnos de la escatología. Una y otra deben acompañarse, ir de la mano; de otra manera la consciencia queda trunca, escindida bajo el signo del conflicto irresoluble. En ese sentido podemos pensar en los espacios de la ambigüedad como los redentores *tradicionales* del régimen nocturno de Durand, frente a la diurna modernidad que trata de rebajarlos a primitivas fantasías sinsentido para ser aplacadas o desterradas a toda costa de nuestra mente. Aquí, como es de esperarse en una obra iniciática hija de un tiempo aun sintético, la *Demanda* devuelve con justicia al imaginario tradicional su condición de igualdad frente al pensamiento racional. Uno nos lleva a pie por caminos rectos y definidos, el otro nos hace caminar sobre las aguas. Pero al final ambos son indispensables; no hay un vencedor final sino que todo queda entretelado sabio y felizmente en una estructura equilibrada y sana. Macho y hembra vuelven a quedar unidos tal como fueron creados originalmente. Bajo esa visión la disparidad queda abolida; la luz abraza las tinieblas sabiéndose hija de esta. En ello consiste parte de la revelación del misterio iniciático: el héroe que atraviesa el umbral de las aguas lo hace buscando encontrar el equilibrio de los contrarios y restablecer así la condición original perdida. Este es el verdadero *mysterium coniunctionis*, en palabras de Jung, o la *coincidentia oppositorum* medieval, retomada por Eliade, Durand y muchos otros autores. Pero para llegar a ello es necesario dejar atrás egocentrismos radicales. Sólo así la conciencia logra su identificación con lo absoluto y el mundo de las oscuridades queda restaurado en la conciencia iluminada del iniciado. Con ello, el melodioso tintineo del cielo estrellado se refleja en la quietud del Océano primordial y el silencio místico deviene. Entonces, el espíritu de Dios puede cernirse dócilmente sobre ese manto encendido de las aguas que a pesar de ser negras, iluminan, y a pesar de estar quietas, contienen en su vientre el suave movimiento de los astros. Así, la madre puede ascender al cielo junto a su hijo amado:

...el mundo matriarcal está muy lejos de reducirse al mundo de la materialidad inferior, la caducidad terrena y las tinieblas. En los misterios del renacimiento, quien asciende hacia la luz y abandona su condición mortal es justamente el individuo. Este individuo es iniciado por la madre-espíritu...Convertido en estrella, dios o héroe, permanece unido a la Gran Madre dentro de la cual puede transformarse en un retoño luminoso que reluce en su vientre oscuro (Neumann, 2009:74).

Vemos entonces cómo lo nocturno no está, bajo ninguna circunstancia, dominado por un iluminismo radical sino que ambos regímenes están siempre en dialogo constante, a veces en choque indispensable pero en última instancia, gozando de perfecto

⁸ Se respetan las mayúsculas del texto original.

equilibrio cual si de caduceo hermético se tratase. Con ello damos fin a los espacios de la ambigüedad. Vamos a concentrarnos ahora en la escatología de la *Demanda*. A la incertidumbre que acompaña a todo inicio responderá ahora su contraparte final bajo la cual todo el destino quedará fielmente consumado.

b) La dualidad del espacio diurno de la escatología (Las pulsiones individuales)

Nos encontramos en el extremo opuesto del trayecto antropológico; lugar de aparición de las pulsiones del individuo adoptando siempre un aspecto doble. Por ello, el destino en la *Demanda* lleva el estigma de Janus. Un lado siniestro que mira hacia el pasado presentará una serie de objetos extraordinarios que unirán a Galaz con su insigne linaje, completando profecías hasta entonces inconclusas. El diestro rostro prometeico nos mostrará en cambio aventuras que sólo nuestro héroe, como mejor caballero del mundo, podría consumir. La cara siniestra de la Quête está compuesta por siete objetos: Asiento peligroso (*Se03*), Espada del Escalón (*Se03*), Escudo peligroso (*Q02*), Espada del extraño Tahalí (*Q07*), Cama de Salomón (*Q15*), Nave de la Fe (*Q07,15*) y Graal (*Rt01*). Un análisis preliminar deja ver en ellos una clara mayoría de régimen nocturno (Asiento, Escudo, Cama, Nave, Graal) y solamente dos objetos de carácter diurno (ambas espadas). Sin embargo, si ponemos atención a las estructuras antropológicas que rodean a las espadas y al resto de los objetos, descubriremos que en realidad todos ellos poseen características de régimen diurno y nocturno. Todos los objetos ligados al destino de Galaz pueden considerarse como estructuras mixtas. El hecho que las espadas queden integradas al régimen nocturno no es ningún capricho; hay que entenderlos antes que como armas punzocortantes, como objetos de **protección** mandados al héroe por mano divina. La fuerza del paladín nunca ataca; defiende. Su espada nunca saldrá de la vaina a no ser que haya necesidad de auxiliar a una doncella en apuros, o a un pueblo, o a un castillo tomado por fuerzas adversas. Además, las espadas artúricas están cargadas siempre de fuerza femenina; son espadas de doble filo que como el hacha de Cnosos, el caduceo de Hermes, la cruz de la pasión o el atanor alquímico funcionan como elementos sintetizadores de las dos corrientes energéticas diurno-nocturna. Respecto a cómo dotar los objetos nocturnos con carácter diurno simplemente hay que voltear al relato para descubrir que cada uno de ellos ataca y agrede incluso con la muerte a todo aquel que tenga la osadía de tocarlos sin merecerlo. Esta cualidad de todos los objetos, sin excepción, deja ver una clara intención para hacer de ellos auténticas maravillas y pone de manifiesto el inmenso valor de las estructuras antropológicas para interpretar los símbolos.

c) La cara siniestra de la escatología en la Quête (El inconsciente irracional)

El asiento peligroso destinado a ser ocupado por Galaz es imagen de imagen, es decir, está hecho por Merlín como uno de los sitios de la Mesa Redonda tomando como modelo aquel de Josofes que formaba parte de la Mesa del Graal, fabricada a su vez en recuerdo de la Mesa de Jesucristo y sus apóstoles. En ese asiento fue colocado Josofes por el propio Cristo para que, a su imagen y semejanza, fungiera como el Maestro y Pastor de los cristianos (DSG:58). Y así también el Asiento Peligroso de Merlín está destinado exclusivamente para el Maestro y Pastor de los caballeros

de la Mesa Redonda. Una y otra vez se advertirán las consecuencias de traspasar los límites diurnos, tal como lo haría el padre con el hijo o el rey con sus súbditos. El asiento de Josofes, por ejemplo, es ocupado por un pariente celoso y el pobre hombre es devorado por la tierra inmediatamente después de haberse sentado y con ello romper la regla. A semejanza de este, el Asiento peligroso de la Mesa Redonda de Merlín habrá de quitarle la vida a más de un personaje soberbio e indigno hasta que el verdadero caballero llegue a ocuparle. Ello sucederá 454 años después de la pasión de Jesucristo; el día de Pentecostés (DSG:18), cuando Galaz sea presentado ante el rey y los caballeros, con manto bermejo forrado de armiño blanco: «Rey Artús, te traigo al Caballero Deseado, del alto linaje del Rey David y emparentado con José de Arimatea; con él culminarán las maravillas de este país y de tierras extrañas. Helo aquí» (DSG:21).

Así, la toma de posesión del Asiento marca la primera aventura escatológica consumada por Galaz. La segunda será la de la Espada del Escalón que como hemos dicho, está rodeada de un halo de feminidad protectora. A imagen de Excalibur, brota de las aguas sobre un objeto mágico: Al llegar al río, se encuentran el escalón de mármol rojo⁹ sobre el agua. Clavada por encima estaba una espada que parecía muy hermosa y rica y en cuya cruz, que estaba hecha con una piedra preciosa, había algo escrito con letras de oro y con gran perfección. Los nobles miraron las letras que decían: «NADIE ME SACARA DE AQUI, A NO SER AQUEL DE CUYO COSTADO DEBO COLGAR. ESE SERA EL MEJOR CABALLERO DEL MUNDO» (DSG:19).

Por supuesto, cuando Galaz llega ante la espada y le relatan cómo nadie ha conseguido extraerla de la piedra no se sorprende; esa aventura estaba reservada para él y al parecer le fue anunciado antes de su partida del convento pues sabemos por sus palabras que «tenía gran certeza» de recibir esta espada (DSG:23). Vayamos ahora al Escudo de Galaz, tercera figura de destino. Fabricado por Josofes, este pide que lo coloquen donde Nacián se haga enterrar ya que a ese lugar «irá el Buen Caballero cinco días después de recibir la Orden de Caballería» (DSG:36). Así, una gran cadena de hermandad se extiende para ser cerrada por nuestro héroe como último caballero del linaje de Nacián (DSG:36). Al comienzo de la aventura, Iván el Bastardo y el rey Bandemagus son llevados hasta el lugar donde reposa dicho objeto. Al verlo, quedan asombrados por su belleza y finura. «Olía tan suavemente como si tuviera derramadas por encima todas las especias del mundo» (DSG:33). El buen juicio de Iván le hace desistir en su intento por llevarlo, pues ya habían sido advertidos por el fraile de las consecuencias, pero Bandemagus es seducido por la belleza superficial y desea obtenerlo a toda costa. «Me pase lo que me pase, yo me lo llevaré» (DSG:33). Entonces lo cuelga de su cuello y se lo lleva. Al poco rato un caballero misterioso vestido de blanco, enviado por el Alto Maestro y del cual ningún hombre mortal puede saber su nombre golpea al caballero metiéndole por medio del hombro izquierdo el cortante hierro (DSG:33,34): «Fuisteis demasiado atrevido y necio al colgar este escudo de vuestro cuello, pues no está permitido que lo lleve ningún hombre si no es el mejor caballero del mundo. Y por vuestra falta, me envió Nuestro Señor para que tomara venganza» (DSG:33).

⁹ El rojo es otra imagen simbólica reiterativa del carácter sintetizador, alcanzado en la aurora y el ocaso donde la claridad diurna se entremezcla con la oscuridad nocturna. Es también el color que anuncia el rubedo, tercer estado o consumación de la Opus Magnum en la alquimia.

El siguiente objeto de destino reservado para Galaz es la Espada del Extraño Tahalí. Cuarenta años después de la pasión de Jesucristo, sucedió que Nacián fue llevado en misteriosa nube a una isla en el occidente y en ella encontró la Nave de la Fe. Al entrar y ver la espada deseó tenerla¹⁰. Un día encontró un gigante y temió morir, así que cogió la espada para defenderse¹¹ pero esta se rompió en dos partes. Tiempo después vendría el rey Mordrain a restituirla e indicarnos que la espada no se partió por defecto propio sino por algún pecado que Nacián hubiese cometido. «Tomó los dos trozos y los colocó juntos y tan pronto como ambos aceros se pusieron en contacto, la espada volvió a soldar con tanta rapidez como se había roto» (DSG:131). Pero entonces, cuando Nacián sale de la nave, una espada misteriosa viene a consumir el castigo, golpeándole fuertemente en medio de la espalda: «Es por lo que habéis hecho mal con esa espada que sacaste, pues tú no debías hacerlo, ya que no eras digno; otra vez procura no ir en contra de tu Creador» (DSG:131). La historia de la Espada continúa. Un día el rey Varlán –rey Tullido– habiéndose perdido en medio de un bosque erró hasta que llegó a la orilla del mar y encontró ahí la Nave de la Fe¹². Cuando encontró la espada la sacó de su vaina: «entró allí entonces una lanza con la que fue golpeado entre los dos muslos con tanta fuerza que quedó tullido, tal como se ve aún y, desde entonces, no pudo sanar y no lo hará antes de que lleguéis a él. Así fue herido por la osadía que tuvo y por esta venganza se dice que fue más traidora cuando debía ser más fiel, pues era el mejor caballero y el más noble que entonces había» (DSG:132).

El Extraño Tahalí del que cuelga esta espada merece un par de comentarios pues es un elemento en verdad singular, extraño y maravilloso. En un principio, cuando Salomón y su esposa construyen la Nave y los regalos para Galaz, la espada lleva un tahalí compuesto de materia vil, pobre y débil; está hecho de estopa de cáñamo. Todos se sorprenden pues saben que semejante soporte no resistirá el peso de la espada, pero la mujer de Salomón revela:

«Señor, sabed que yo no tengo una cosa tan digna que sea buena para sostener una espada de la virtud que tiene ésta.» «Y entonces, ¿qué podré hacer?», preguntó él. «Dejadla así -le contestó-, pues no nos atañe a nosotros el que se lo pongamos, sino que se lo pondrá una doncella, pero no sé cuándo será, ni en qué momento» (DSG:139).

El material del Extraño Tahalí, materia vil a la mirada superficial, no es otra cosa que el pelo de la naturaleza y sabemos bien las propiedades simbólicas que este material guarda. Se trata de la fuerza femenina en su primer estado, tosco, bruto, grosero e inmaduro que deberá sublimarse en la hermosa cabellera dorada de la virginal figura que acompañará a nuestros héroes en su recorrido y que será ella misma un auténtico protagonista a quien reservaremos espacio de honor más adelante. El cabello endeble y estéril da paso al fértil y virgen poder de la naturaleza femenina como el material mejor indicado para soportar la noble espada de la pureza. La Espada de Galaz, es decir, la fuerza que le hace invencible incluso frente al propio Satanás

¹⁰ El deseo de poseer es en este caso imagen nocturna mística pues denota abrazo y protección.

¹¹ No para atacar sino para defenderse; de nuevo, el énfasis es en la defensa y el régimen nocturno sobre un elemento a todas luces diurno.

¹² De nuevo la reiteración de la secuencia en el camino hacia el espacio de lo sagrado.

es precisamente su virginidad; el dominio sobre la fuerza erótica y la pureza de sus actos, deseos y pensamientos.

Pasemos ahora al análisis conjunto de dos objetos ligados a la Espada: La Cama de Salomón y la Nave de la Fe. Son estas auténticas maravillas de las que se nos revela cómo es que fueron construidas y su historia no es menos alucinante que la del Extraño Tahalí. El relato es demasiado extenso para mencionarlo toda ahora, pero necesitamos indicar un detalle que no puede pasar desapercibido. Aquí seremos testigos una vez más del diálogo Fe-Razón y de cómo esta última quedará por segunda vez rebasada ante el poder del imaginario y lo inconcebible. La forma en la que esto sucede es francamente una proeza literaria que requiere ser leída por completo para darse una idea de su alcance: Es la razón de cada lector aquello que se ve superado y transgredido por el relato. Sucedió un día que Salomón, hijo del rey David y hombre sabio, conocedor del curso del firmamento y de las estrellas con tanta perfección que «nadie, a no ser Dios, lo sabía mejor» (DSG:137) fue visitado por el Espíritu Santo. Este le revela que la mujer que le dará a la humanidad la mayor alegría nacerá de su linaje. El rey pregunta si ese será el fin de su descendencia a lo que el Espíritu responde que no; el final será un varón virgen; el mejor de los caballeros. Lleno de dicha queda pensando cómo hacer saber a su lejano heredero que él conoció estos secretos, pero por más intentos que hace y con toda su inmensa sabiduría, no logra encontrar una respuesta. Será la «muy astuta» (DSG:138) mujer de Salomón quien le instruya en qué y cómo hacer para llegar hasta oídos de su muy amado sucesor. Así se forja la Nave, la Espada del Extraño Tahalí y la Cama, usando maderas de árboles primordiales que dieron sombra a nuestros primeros padres. Toda esta historia es relatada con lujo de detalle de forma que nada se le escape a la mente racional de quien está leyendo la historia. Y de pronto, ¡infame intrusa!, aparece una incongruencia en la hasta ahora perfectamente trazada historia, que hace creer en un error de edición o que el propio autor cayó en un lapsus de desatino imperdonable que produce a la razón amarga y retorcida experiencia. Pero entonces, cuando todo estuvo terminado, Salomón vio las obras y dijo a su esposa: «Has hecho maravillas, pues si todos los hombres del mundo estuvieran aquí, no sabrían comprender el significado de esta nave, a menos que Nuestro Señor se lo enseñara, y ni tú misma, que la has hecho, sabes qué significa, y por nada que hagas sabrá el caballero que he tenido noticias de él, a no ser que Nuestro Señor decida otra cosa» (DSG:139).

No será la única vez que la irracionalidad juegue malas pasadas a la razón en el largo trayecto de la *Demanda*, mostrando de manera magistral la superioridad significativa del símbolo frente a cualquier estructura cerrada en la univocidad y exclusividad reduccionistas. Con ello quedan mencionados todos los objetos o figuras de destino de Galaz, dejando pendiente tan sólo el propio Graal. Este es sin duda, maravilla de maravillas. A través de él, nuestro héroe quedará ligado a todos sus antepasados y de manera particular a Josofes, pues será sólo a estos dos vírgenes ejemplares que se les revelen por completo los misterios del Santo Vaso. De este modo Galaz se aleja de sus compañeros volviéndose el único miembro de la *Demanda* en poder darle un término pleno, pidiendo a Dios después de la visión mística, el abrazo definitivo. La muerte de Galaz es la misma que la de santo Tomás; para estos seres ejemplares regresar a este mundo pierde todo sentido. No tienen nada que hacer aquí pues toda su obra está ya acabada; y no tienen tampoco nada más que enseñar pues la revelación de los misterios es una experiencia estrictamente individual, un sentimiento más allá de lo inteligible imposible de ser transmitido o aprehendido por

la razón, ni definido por ningún lenguaje: «Mis días de escritor, dijo, han quedado atrás; porque me han sido reveladas tales cosas que todo lo que he escrito y enseñado me parece de poca importancia. Espero en Dios que así como ha llegado el fin de mi enseñanza, pronto venga el fin de mi vida» (Campbell, 1972:213)¹³.

d) La cara diestra de la escatología en la Quête (Las pulsiones racionales)

La iniciación y la Demanda han quedado ya estudiadas en la Separación preliminar de la aventura. Sumémoslas solamente al grupo de acciones escatológicas que consideraremos ahora. Dejado atrás Camaloc, cruzado el umbral del bosque y separados los compañeros buscando cada uno su propio destino seremos testigos de una de las hazañas más sorprendentes de Galaz, aunque para él parezca cosa baladí: La lucha contra el Enemigo. Aquí, el caballero debe ir a una tumba junto al ábside de un monasterio, levantar la lápida y encontrar por debajo alguna maravilla. Hasta ahora, cada vez que alguien se acerca escucha una voz «de tal fuerza que cualquiera que la oye pierde durante un buen rato el poder sobre su cuerpo» (DSG:37). Se acerca y cuando escucha la voz, lejos de amedrentarse avanza con paso firme. Cuando está levantando la gran losa ve salir una llama y humareda seguidas de la «figura más horrible que existió nunca con aspecto humano» (DSG:37). Galaz hace el signo de la cruz y con ello el Adversario cede el lugar al buen caballero sin oponer la menor resistencia, pues lo ve tan rodeado de ángeles que sabe que su poder contra él será inútil (DSG:37). Con ello, sacado de la iglesia el cuerpo del mal cristiano la aventura concluye; «la voz que ha producido tantos males no será más oída» (DSG:37). Galaz continúa su trayecto. Luego de armar caballero a un escudero y salvar a Melián del ataque de los caballeros llega al Castillo de las Doncellas, lugar «desdichado y desdichados todos los que en él habitan, pues toda piedad está fuera de él y todo sufrimiento está dentro» (DSG:43). Galaz viene a hacer aquí una psicomaquia: Debe liberar a las doncellas terminando con las malas costumbres que azotan al castillo, representadas por siete hermanos que le reciben tratando de afrentarlo y matarlo luchando todos juntos contra él, de manera deshonrosa. El combate se extiende hasta mediodía, momento culmen de la fuerza solar diurna en perfecta simpatía con la del héroe que termina por vencer a los siete caballeros y ellos emprenden la fuga. Galaz es recibido y se le ofrecen las llaves del castillo, haciéndole dueño del mismo. Las doncellas rescatadas suplican al héroe convocar a todos los señores feudales para hacerles jurar que nunca más mantendrán las nefastas costumbres. El sonido del cuerno se hace escuchar, todos asisten al llamado y Galaz logra que se preste vasallaje ante la hija del duque que originalmente era dueño del castillo y que había sido muerto por los siete hermanos. Con ello las doncellas libres del yugo de las malas costumbres regresan a sus hogares y el héroe da fin a esta aventura.

Los pasos de Galaz habrán de conducirlo a un nuevo Castillo de las doncellas, donde una costumbre mala y villana se lleva a cabo. Reservaremos espacio para esa aventura al final de nuestro trabajo. Así entonces, volvemos a toparnos con el buen caballero cuando a bordo de la Nave misteriosa llega al puerto del castillo de Carcelois acompañado de Boores, Perceval y la doncella para librar una aventura indispensable en el camino iniciático: el combate interior contra las deslealtades.

¹³ Palabras atribuidas a Tomás de Aquino luego de una experiencia mística durante la celebración de la misa.

Este castillo guarda muchas similitudes con el de las doncellas: Ambos combates sobrevienen dentro del castillo, es decir, se trata de una lucha interior que debemos enfrentar. El primer espacio nos enfrenta a las malas costumbres; este último, contra la voluntad mezquina que seducida por los apetitos concupiscentes rompe todas las reglas de honor y gobierna en el cuerpo-castillo de forma opresora y deshonesta. En ambos casos se trata de una «extracción», una purificación, un exilio marcado con los signos del régimen diurno; sin embargo, en el primer combate hay que liberar a las doncellas mientras que en Carcelois hay que expulsar a los traidores. Además, lo que se libera en el primer caso es la fuerza femenina y por lo tanto nocturna, a diferencia de la expulsión de una pulsión diurno-masculina del segundo caso. Es muy importante entender esta diferencia; siempre hay dos polaridades actuando. Se libera la inocencia y la honestidad; se destierra la bajeza y la tiranía. A pesar de que ambos flujos salientes son sanadores, uno es vehículo de aguas puras y cristalinas, el otro lleva en su cauce una sustancia sucia y espesa. Estas dos corrientes internas asociadas con las aguas encuentran su expresión de manera magistral en el simbolismo de las gárgolas góticas, pero no es este el espacio para hablar de ellas.

La siguiente estación en el camino del héroe es el reencuentro con el padre. Después de la diurna purificación del castillo de Carcelois, con el espacio interior libre de asesinos traicioneros, devuelta la soberanía la conciencia puede aventurarse a tierras lejanas con la figura paterna para terminar de dar paz y serenidad al lado masculino del inconsciente y prepararse para descubrir los más altos secretos que el Graal reserva. Este encuentro es, como era de esperarse, de ambientación mixta pero siempre cálida. No perdamos de vista lo que se comentó respecto al cuidado de observar el terreno que se pisa: esta acción, diurna por su carácter escatológico y heroico, toma un acento profundamente nocturno pues nos encontramos en medio de las aguas. Sucede que una noche la nave en la que Lanzarote ha permanecido mucho tiempo, llega al lindero de un bosque. Lanzarote escucha acercarse a paso veloz un caballo y lejos de armarse, espera sentado. Es la dichosa expectativa ante la llegada del huésped prometido del cual le había hablado el ermitaño. Unos instantes son suficientes para cargar el corazón del padre con dicha infinita. La reiteración en los sonidos más que en las imágenes visuales abona en el profundo carácter nocturno y ambiguo de la escena. Lanzarote sólo adivina, basado en lo que le dicta su oído, al caballero llegando ante la barca, desmontando del corcel, quitándole la silla y dejándole libre como si supiese de antemano que no habrá necesidad de volver a montarle. Luego, los pasos ya en el interior de la nave acercándose poco a poco al espacio central. Y entonces, en un instante, la atención gira y pasamos del oído del padre al del hijo, quien por primera vez en la *Demanda* se asusta ante la voz que le recibe y que definitivamente no esperaba escuchar: «Señor caballero, sed bienvenido» (DSG:154). Los rostros quedan desdibujados, las siluetas devoradas por la oscuridad; es solo la voz la que construye aquí todo el espacio de manera prodigiosa. Cuando Galaz descubre de quien es la voz que le da la bienvenida queda igualmente cargado de inmensa dicha pues sabe que se encuentra ante su padre. La alegría los envuelve y pasan así la noche entera inmersos en un universo sonoro que les hace conocerse mejor que ninguna imagen precisa o silueta perfecta.

Pero ante el paso del tiempo llega la aurora y cuando el día se hace bello y claro, se vieron finalmente, reconociéndose. Pasan seis meses juntos, y más, llegando a islas extrañas alejadas de la gente y sólo habitadas por bestias salvajes, realizando sucesos maravillosos siempre ayudados por el Espíritu Santo (DSG:154). Este espacio de con-

fort protegiendo al hijo y al padre anuncia ya un próximo *consummatum*. No es el fin de una aventura singular sino de muchas. Luego de esta experiencia no habrá más combate; todo se ha purificado. Si fuimos testigos de la *nigredo* alquímica con el encuentro de la materia prima, esta vez el atamor anuncia una *albedo* consumada. En las regiones más profundas de la psique la conciencia encuentra reconciliación con sus pulsiones y la paz se hace presente. Así, «después de Pascua, con el tiempo nuevo que trae el verdor a todas las cosas, cuando los pájaros cantan por el bosque su dulce canto por el comienzo de la suave estación, cuando todo está más dispuesto a la alegría que en otra estación» (DSG:155), en esta época les llegó al hijo y el padre la anunciación de una nueva partida. En voz de caballero blanco el Alto Maestro habla a Galaz: «Señor caballero, habéis estado ya bastante con vuestro padre. Salid de esta nave y montad sobre el caballo, que es bien hermoso y blanco; marchad allí donde os conduzca la ventura en búsqueda de las hazañas del reino de Logres y acabad con ellas» (DSG:155).

Y así sucede. Notemos el vehículo que conduce a Galaz, así como su contraste rotundo de lo que fue la llegada y lo que es ahora la partida: Se llega en un corcel negro, si no por su pelaje sí por la noche que le envuelve. Esta vez el caballero blanco ofrece a Galaz montura psicopompa igualmente blanca, pura y sin mancha, para acudir al encuentro de su destino final. Aquí el buen caballero concluirá muchas aventuras que serán vistas como auténticos milagros: Pareciera que las armas de la milicia han dado paso a las de la fe. Así, luego de cabalgar muchos días llega a una abadía en la que encuentra al rey Mordrain y ante su súplica abre sus brazos para que muera sobre su pecho, sanando previamente sus múltiples heridas (DSG:161). Después apaga en la Foresta Peligrosa la fuente que hervía, pues en él no había habido nunca calentamiento de lujuria. Luego, ante la Tumba Ardiente de Simeón mira cómo la cripta bajo el monasterio arde admirablemente. Pide que le conduzcan a la puerta por la que se accede, desciende por las escaleras y en cuanto llega a la tumba desaparece el fuego. Levanta la lápida y encuentra el cuerpo de Simeón al mismo tiempo que escucha una voz que le agradece haberlo sacado del purgatorio en el que se encontró durante trescientos cincuenta y cuatro años. Ahora, gracias a nuestro héroe, es conducido al reino de los cielos (DSG:162).

Siguen cinco años acabando todo tipo de aventuras acompañado de Perceval hasta que un día, al salir de un bosque admirable, «el destino reúne a los tres compañeros que había separado» (DSG:163) y encuentran en su paso a Boores. Cabalgan mucho tiempo y llegan finalmente al castillo de Corbenic. «Cuando estuvieron dentro, el rey los reconoció y se produjo una gran alegría, pues sabían que con esta llegada terminarían las aventuras del castillo, que tanto tiempo habían durado» (DSG:163). Aquí tendrá lugar el segundo banquete ofrecido por el Santo Graal como recompensa a los esfuerzos de los pocos afortunados que logran llegar al final de la *Demanda*. Doce caballeros reunidos serán testigos de cómo baja del cielo Josofes en trono riquísimo llevado por cuatro ángeles. A la mesa se colocan dos cirios, un telar rojo y la lanza de Longinos, además del Santo Graal que recibe la sangre chorreando por el asta de la lanza. Josofes comienza la santa misa. En el momento de la consagración se ve descender del cielo una figura semejante a un niño que se mete en el pan que Josofes sostiene y coloca dentro del Graal. Al finalizar la misa Josofes desaparece y deja a los caballeros en el banquete sagrado:

ven salir del Santo Vaso a un hombre desnudo, con las manos, los pies y el corazón sangrando, y que les dijo: «Caballeros y servidores míos y de mi leal hijo, que en

vida mortal habéis llegado a ser espirituales, que me habéis buscado tanto que no puedo ocultarme a vosotros durante más tiempo, conviene que veáis parte de mis secretos y de mis misterios, pues habéis hecho tantas cosas que ya estáis sentados a mi mesa, a la cual no comió ningún caballero desde los tiempos de José de Arimatea. Tomad y recibid el alto alimento que habéis deseado durante tanto tiempo y por el que habéis trabajado tanto» (DSG:165)

El *consummatum* que se adivinaba en la nave con el padre y el hijo se extiende y se percibe aquí no en un final definitivo, pero sí en un *crescendo* que anuncia con más fuerza el último de los finales, pronto a ocurrir. La *rubedo* o postrimera etapa de la obra filosófica también se viene anunciando tiempo atrás, desde que Galaz toma en brazos al rey Mordrain y este señala al héroe como una especie de caballero rosacruz, «rosa verdadera, auténtica flor en virtud y en color de fuego, pues el fuego del Espíritu Santo está tan prendido y encendido en ti que mi carne, que estaba completamente muerta y envejecida, ha rejuvenecido ya en virtud» (DSG:161). O bien como caballero templario, ante la curiosa coincidencia de estar en la novena estación, número favorito de la orden, cuando se recibe el premio al esfuerzo y se trasciende más allá de la octava de la manifestación racional y sensible. Como sea, este banquete místico marca el fin de la aventura para muchos caballeros y el inicio de una última, reservada sólo para tres de ellos y de manera especial para el buen caballero, líder y pastor de todos. Conviene insistir en que son doce quienes se ven bendecidos con el privilegio de participar en el banquete; bien sea para dar a esta mesa un carácter astronómico con cuatro grupos de tres caballeros cada uno (estaciones y signos zodiacales), o bien para tener frente a nosotros una mesa a entera imagen y semejanza de la de Cristo (que de hecho este sería el motivo fundamental). Al final el hombre de fe que con una actitud virtuosa enfrenta la aventura de la vida recibe su retribución celeste y parusía personal como fruto sagrado de su propia cosecha.

Luego del banquete Galaz cura al rey Tullido con la sangre que cae de la lanza. Acto seguido, los tres compañeros salen hacia las aguas y nuevamente, antes de alcanzarlas realizan una cabalgata misteriosa que dura menos de cuatro días pero que hubiese podido durar menos tiempo, solo que «no seguían el camino recto, como quienes no conocen demasiado bien las sendas» (DSG:167). Esta ambigüedad de régimen nocturno queda reiterada una vez que acceden a la nave, pues en ella vagaran mucho tiempo, sin saber dónde les lleva Dios. Por supuesto, lo que los compañeros quizá olvidan y luego recuerdan es que hace falta que Galaz descanse en la Cama de Salomón, pues así está predestinado. En tanto esto no suceda, la nave no podrá llegar a feliz puerto. Con este acto consumado el reino de Sarraz aparece en el horizonte. Los compañeros deben sacar la mesa de la nave y llevarla a la ciudad. Aquí, a falta de cruz que cargar la mesa maravillosa logra algo que no habíamos visto en Galaz durante toda la aventura: mostrar su carácter humano que si no falible al menos tampoco omnipotente. Ante las puertas de la ciudad Galaz «cae» abatido por el cansancio y pide a un hombre en muletas que le apoye. Este se asombra por semejante petición pero Galaz lo tilda de hombre de poca fe y le insiste que se levante y ande, pues ya está curado del mal que hace diez años le acongoja (DSG:168). ¡El buen caballero obra milagros al mismo tiempo que cae el sudor de su frente! Esto no hace sino reiterar la sincronía sintética a la que nos referimos ya en el relato del banquete y que podríamos encontrar sin ninguna dificultad en más de otra escena o imagen sintémica.

Y entonces, luego del año en prisión alimentados siempre con la gracia del Graal, llega el momento en que el caballero de linaje real cumpla también este destino y, a la muerte del rey Ezcorant –del maldito linaje de los paganos (DSG:169)– que les había aprisionado de manera desleal, Galaz es coronado y nombrado amo y señor de la tierra. Nuestro buen caballero, ahora rey y casi santo, está listo para enfrentar su último destino.

3.3. *Consummatum est* (Jn. 19:30)

Un año después de su coronación Galaz acude al Palacio Espiritual. El ciclo regio de estructura diurno-sintética queda consumado y al héroe no le queda ninguna aventura que acabar: Todo está hecho.

«Ven, servidor de Jesucristo, verás lo que tanto tiempo has deseado ver.» Avanza y mira dentro del Santo Vaso. Tan pronto como lo hubo mirado, comienza a temblar mucho, pues la carne mortal había contemplado asuntos espirituales. Entonces tiende Galaz sus manos hacia el cielo y dice: «Señor, te adoro y doy gracias por haber cumplido mi deseo, pues ahora veo con toda claridad lo que ninguna lengua podría describir y ningún corazón pensar. Aquí veo el principio de los grandes atrevimientos y el motivo del valor; aquí veo la maravilla de todas las demás maravillas. Y ya que es así, buen dulce Señor, pues habéis cumplido mi voluntad de dejarme ver lo que siempre deseé, os ruego ahora que igual que estoy, con este gran gozo, permitáis que pase de la vida terrena a la celestial.» (DSG: 169)

Con la visión de la fuente primordial, origen de toda voluntad y deseo, y con su apetito de claridad indescriptible ya satisfecho, contemplando místicamente lo inabarcable Galaz acaba nuestra *Demanda* envuelto en un océano de felicidad y sentimiento rotundo. Calla la mente, calla incluso el pensamiento del corazón, pero se mueve en cambio todo girando alrededor del Amor Supremo, Primum Mobile absoluto, tal como habría de sucederle años más tarde al poeta florentino, al término de su propia aventura iniciática:

*Mas no para eso eran mis plumas;
Si no hubiera sido mi mente iluminada
Por un fulgor que satisfizo su deseo.
Faltó aquí fuerza a la alta fantasía;
Mi deseo y mi voluntad, empero, ya giraban
Como rueda a la que a su vez impulsa
El amor que mueve al Sol y a las demás estrellas*
(Alighieri, 1922. Paraíso, XXXIII, 139-145).

4. A manera de *Exipit*: La doncella en la Quête

En el andar del camino iniciático, indispensable requisito es la mano conductora. En el caso de Galaz esta guía adopta muchas máscaras¹⁴ y una de las más sublimes es la de la doncella. Si la reservamos para el final es por considerarle no sólo una guía exterior de los pasos del caballero, acompañándole desde los primeros instantes en la historia, sino el claro reflejo del ánimo detrás del protagonista que lejos de proyectarse como una *sombra*, funge como luz directriz para el favorito de la *Demanda*. Esta ánima o aspecto femenino interior es la encargada de transmitir los mensajes vitales del si-mismo o centro crístico al caballero (Jung, 1995: 188)¹⁵. En su más profunda expresión estructural-antropológica, la doncella es la cara nocturna del héroe solar. Por ello, estaría incompleto el análisis de nuestro personaje sin dedicarle a su aspecto femenino unas palabras. Nuestra doncella, precursora innegable de la Beatriz de Dante, tiene reservados muchos secretos del héroe pues ahora que sabemos que analizarla a ella es analizarlo a él, comprenderemos mejor mucho de la *Demanda*. Veamos entonces cuales son las estaciones reservadas para esta figura, marcadas en nuestra Tabla con color rosado para su fácil visualización.

I. El primer deber de la Doncella es acudir por Lanzarote para que nombre caballero al «muchacho hermoso» (DSG:17) y pueda así comenzar la *Demanda*. Es el ánimo la que va al encuentro con el Padre supraconsciente, sí-mismo, centro espiritual, Naturaleza Perfecta o como queramos nombrarle; la razón diurna no puede por sí misma iniciar el proceso restaurativo de la conciencia. Todo el destino de la Quête depende de ella; es su *primum mobile* y en ese sentido la aventura termina por dibujarse como un ouroboros auténtico, ligando con conceptos fundamentales el principio y el final. La primera escena nos pone en Pentecostés frente a los caballeros quietos y en espera, pero ella entra a todo galope interrumpiendo la quietud cortesana. Solicita a Lanzarote y con ello queda identificada como la figura mediadora entre Padre e Hijo; un hijo que al principio de la *Demanda* es como hemos visto un infante dependiente, un «niño adornado maravillosamente y dotado de todas las virtudes» (DSG:18). Así entonces, sin la mediación de la Doncella la *Quête* es imposible pues ninguna otra figura puede realizar la tarea que ella lleva aquí a cabo.

II. Una vez dentro de la Gran Aventura, con un Galaz ya hecho hombre libre la Doncella debe de nuevo ir hacia él, llevarle de la mano, conducirlo fungiendo de psicopompa hacia la Nave misteriosa en medio del Océano. Es el ánimo la que nos lleva desde tierra firme o mundo diurno de la razón, hacia las aguas, espacio del imaginario sagrado, nocturno e irracional, al que el único medio para acceder es por medio de la fe sincera y firme que no puede faltarnos en ningún momento. Para quien camina sobre las aguas, la actitud incrédula es sinónimo de caer al precipicio. De ello puede dar fe Orfeo cuando por dar gusto a la razón vuelve la vista para cerciorarse que sigue ahí el ánimo amada. Por eso la inscripción antes de entrar en la nave y que ya leímos, nos recuerda cómo tan pronto como nos falte la fe nos quedaremos sin sujeción ni ayuda. Así mismo, las palabras preventivas de la doncella hacia Galaz y

¹⁴ Voz divina, inscripciones, caballeros blancos, ermitaños, Josefes y Santo Graal son algunas otras de las que aparecen en la *Demanda*.

¹⁵ Es Marie von Franz la que nos dice estas palabras, basadas por supuesto en el trabajo de Jung.

sus compañeros: «si no creéis perfectamente en Jesucristo, no debéis entrar en esta nave de ninguna forma, pues sabed bien que pereceríais, porque la nave es una cosa tan elevada que nunca puede permanecer en ella nadie que esté manchado por malos vicios sin correr peligro» (DSG:127)

Atendamos un poco más a detalle la textualidad por la que conduce la Doncella a Galaz hasta la Nave. Marcaremos en negritas los sintemas y estructuras del lenguaje que dirijan irremisiblemente hacia uno de los regímenes, para desvelar así al lector el carácter estructural de este trayecto: Es de **noche**, estamos a cubierto y bajo la **protección** de una **ermita**:

«Señor caballero, una doncella quiere hablar con vos; está ahí **fuera** y, según parece, tiene una gran necesidad de vos.» «Galaz -le dice-, quiero que os **arméis** y **montéis** en vuestro caballo y me **sigáis**; os digo que os **mostraré** la más alta aventura que ningún caballero vio jamás.» «Ahora podéis ir allí donde os guste, pues os seguiré a cualquier lugar que vayáis» (DSG:125).

Cabalgaron tanto que empezó a **amanecer**, y cuando **el día ya era bello y claro**, **entran en un bosque que llegaba hasta el mar y que se llamaba Celibe**; cabalgaron por el gran camino todo el día de tal forma que no bebieron ni comieron... Por la tarde, **después de vísperas**, **llegaron a un castillo**... la **doncella** continuó adelante y **entró** en el castillo, y **Galaz tras ella**... «¿Señora, nos quedaremos aquí?» «No -le contesta-, en cuanto hayamos **comido y dormido** un poco nos iremos.» ...la doncella llamó a Galaz y le dijo: «Señor, **levantaos**.» ... La dama toma un **cofre** muy hermoso y muy rico ...llegaron al **mar**. Cuando estuvieron allí, encontraron la **nave**...«Avanzad, pues ya es hora de ir a la alta aventura que Dios **nos**¹⁶ ha preparado»... **entra** en la nave y **la doncella detrás de él**...**no vieron más tierra**, ni lejos ni cerca, y entonces **amaneció**...Perceval le cuenta lo que sabe y le dice todo tal como le había sucedido en la roca y cómo un buen hombre, que le pareció sacerdote, le había hecho entrar en ella... pero de esta doncella no me dijo nada...«Por mi fe -dijo Galaz- **no hubiera venido** a este lugar sabiéndolo, **si ella no me hubiera traído**, por lo que se puede decir que **he venido más por ella que por mí**, pues **yo no habría tomado nunca este camino** y de vosotros, compañeros, no pensaba volver a oír hablar en un sitio tan extraño como es éste»... Llegaron, **entre dos rocas**, a una **isla** salvaje y tan **oculta** que era maravilla, pues estaba, sin duda, en un pequeño golfo en el mar. Cuando arribaron allí, vieron ante ellos, junto a una roca, una **nave** a la que **no podían llegar si no iban a pie**. «Buenos señores -**dice la doncella**-, **en esta nave está la aventura** por la que Nuestro Señor os ha reunido; conviene que salgáis de aquí y vayáis a ella» (DSG:126).

III. Entonces, estamos aquí más por ella que por nosotros mismos. La princesa o doncella «en gran necesidad» de nosotros no viene pidiendo auxilio para ser rescatada; todo lo contrario, es ella el camino hacia la salvación, ella quien nos despierta en la noche e incita a partir y enfrentar el destino. Seguir sus pasos es madurar gracias a la experiencia ganada en la aventura de la vida heroica. El tercer trabajo que debe cumplir la Doncella es investirnos con la Espada del Extraño Tahalí, instrumento

¹⁶ Curiosa pluralidad de la sentencia, abrazando a ambos personajes y dejando en evidencia que ella tiene también un papel fundamental en la aventura.

de la Fuerza Verdadera capaz de obrar milagros. Sólo el iniciado en control de este poder puede decirse, por derecho, mejor caballero del mundo. Así, antes que la mano heroica de Galaz conduciendo la espada golpee enemigos está la doncella actuando sigilosamente, fungiendo como soporte de esa fuerza-espada. El deseo diurno-racional que busca la salvación en y por la Luz, encuentra su punto de apoyo en la fuerza oculta e irracional de carácter nocturno. No por nada Eros es hijo de Venus: ello nos habla de cómo nuestro destino está atado incondicionalmente a los actos y pulsiones de nuestra ánima. De ser puros, la doncella podrá sentirse tranquila y saber que su aventura está consumada: «Ciertamente, señor, ahora puedo morir cuando sea, pues me tengo por la más bienaventurada de las doncellas del mundo, ya que he nombrado caballero al mejor hombre del mundo y sabed bien que no lo erais de derecho mientras no ceñáis esta espada, que fue traída aquí para vos» (DSG:142).

Así, de la calidad de nuestros pensamientos y deseos dependerá nuestro destino, pues somos producto de los mismos. Es en la psique donde está el combate sin cuartel, donde seremos puestos a prueba y donde probaremos los líquidos dulces y amargos que la vida reserva para nosotros. «Es el alma una madre que puede dar a luz obras malvadas si se une al demonio, y obras buenas cuando es fecundada por la palabra de Cristo» (Zambon, 2010:59). Por eso, cuando Galaz recibe la espada de manos de la doncella y escucha decirle las palabras recién citadas, no le queda más opción que rendirse a sus pies y declararse caballero suyo para el resto de sus días. Aquí, Marie von Franz puede darnos cátedra y recordarnos cómo en la Edad Media el culto caballeresco a la dama significó también un intento introspectivo de autoconocimiento. «La dama a cuyo servicio se consagraba el caballero, y por quien llevaba a cabo sus hechos heroicos, era, naturalmente, una personificación del ánima» (Jung, 1995:187).

Soy la flor del campo y el lirio del valle. Soy la madre del buen amor y del miedo y del saber y de la santa esperanza. Soy la mediadora de los elementos, haciendo que unos y otros se pongan de acuerdo; convierto lo caliente en *frio* y viceversa, y lo que es áspero lo suavizo... Soy la ley en el sacerdote y la palabra en el profeta y el consejo en el sabio. Mataré y daré vida y no hay nadie que pueda librarse de mi mano. (Jung, 1995:186).

IV. ¿Qué destino le espera al ánima luego de exaltar la conciencia del individuo? El sacrificio. Pero antes de llegar a él notemos un detalle importante: La doncella fue por el padre para iniciar al hijo. Luego, cuando el héroe ya está inmerso por completo en la aventura va por él para guiarle nuevamente, desde la ermita en tierra firme hasta la nave en las aguas. Aquí le hace entrega de su atributo más importante y revela que a partir de este momento puede morir cuando sea. Salen de la nave y al entrar en Carcelois les advierte del peligro que les espera en esa ciudad, es decir, sigue fungiendo de guía. Luego del combate contra la voluntad desleal y la expulsión de los enemigos internos (trabajo este absolutamente consciente, diurno, en el que la doncella no participa) llegamos a la escena de la Gasta Floresta en la que el desorden errático queda abolido porque el Pastor viene a conducir a sus ovejas y mostrarles el secreto de la concepción virginal y otras maravillas. Aquí la doncella está viviendo su propia aventura junto con los tres compañeros y por lo tanto no puede ser guía; necesita a su vez de alguien que la conduzca y esa figura tiene que ser evidentemente numinosa. Pasada la Gasta Floresta encuentran el Castillo de las doncellas. Este

paraje ya fue pisado por Galaz: fue aquí donde dio fin a las malas costumbres que imperaban dentro, liberando a las doncellas ahí cautivas. El héroe solar ya hizo lo propio; es turno del ánima para enfrentar su gran aventura.

La clave para descifrar este episodio será la Voluntad. El conflicto se presenta cuando los caballeros entran en **combate** con los del castillo por considerar desleal la costumbre que profesan de sangrar a toda doncella que **atraviese** el camino. La escena se percibe claramente diurna. Ciertamente los habitantes de este castillo son nobles extraordinarios pues todo el día en enfrentamiento grande y admirable no es suficiente para que los tres caballeros puedan librarse de ellos y seguir adelante su camino. Se ofrece tregua y se les insiste que **entren al castillo** para conocer el porqué de la costumbre. Acceden sólo a solicitud de la doncella quien a su vez actúa movida por la compasión y por atender la solicitud de los nobles y el anciano: *Ella atiende el ruego de quienes le piden*. La diurna semejanza de Galaz con Cristo queda equilibrada ahora en el régimen nocturno con una doncella a imagen calcada de la Madre Divina. Además, la iluminación de la escena cambia en el instante de la tregua; la luz directa se difumina y pasamos a un momento de refugio interior marcado por la misticidad. Una vez dentro descubren el misterio y la doncella llama a los tres caballeros diciéndoles:

Señores, aquí veis a esta doncella que está enferma y que si quiero yo puedo curarla, y ella puede sanar. Decidme qué debo hacer.» «En nombre de Dios -dice Galaz-, si lo hacéis, no podréis escaparos sin la muerte, pues sois joven y tierna.» «Por mi fe - responde ella-, si yo muriera por esta salvación, sería un gran honor para mí y para toda mi familia. Yo debo hacerlo, en parte por vos y en parte por ellos, pues si mañana os volvéis a enfrentar de nuevo con ellos del mismo modo que lo habéis hecho hoy, seguro que habrá alguna pérdida mayor que mi muerte, por eso os digo que *lo haré todo según su voluntad*; así se terminará esta disputa. Os ruego por Dios que me lo concedáis. (DSG:148).

Luego de leer estas líneas sería imposible no escuchar el eco de la *Anunciación a María* de Claudel; Violaine es una doncella nacida de esta *Demanda*. Las similitudes dan para hacer todo un estudio propio del tema. Son ambas ánimas ejemplo de entrega fiel y honrosa de la vida individual por el amor y salvación de la humanidad y la otredad, así se trate de un leproso o una hermana desleal que trata de quitarnos la propia vida. Estas doncellas, conductoras extremas, traen de vuelta a todo quien habite en la región de las sombras de la muerte y, con corazón puro, encuentran bueno el sacrificio una vez que todo está acabado (Claudel, 2007). Así entonces la doncella avanza un paso por delante del héroe, incluso en el momento de la muerte. Pero no parte sin antes mostrar su videncia y conducir una última vez a los caballeros en su aventura, revelándoles que deben separarse de nuevo y cada uno encontrar propia ventura, por voluntad del Alto Maestro. Ella se adelanta en el camino de vuelta a casa y les advierte que volverán a encontrarse en la torre del reino de Sarraz para que sus cuerpos impolutos encuentren juntos eterno descanso.

V. Digamos unas últimas palabras para cerrar nuestra aventura. No quisiéramos dejar de mencionar el sabor de boca con que nos deja el protagonista de la aventura sagrada. Por jugar con Nietzsche, nos parece *Divino, demasiado divino*. El Galaz diurno, héroe radical, huye de este mundo para no volver jamás. Y es que nunca le

perteneció. Si recorre la aventura no es para exaltarse o transformarse como cualquiera de sus compañeros –pues la condición original nunca la ha perdido– sino para refrendar, con sus actos, lo que se sabe de él desde el principio. Es una criatura impoluta, de esas que la razón esquizomorfa busca a toda costa pero nunca encuentra andando por la vida y termina entonces construyéndola en un escenario ideal, como este, pero al mismo tiempo irrisorio, alejado de toda condición falible del ser humano. Mucho mejor la *Oratio de hominis dignitatis*, con un Adán ni celeste ni terrestre, ni mortal ni inmortal, a fin de que sea él quien remate su propia forma (Mirandolla, II:8). No creo que nadie pueda identificarse con esta figura. Cautiva mil veces más, por ejemplo, la prodigiosa aventura de Perceval frente al astuto enemigo de múltiples rostros; su encuentro y amistad con el león, su inocencia frente al poder seductor de la serpiente, su carácter, en suma, plenamente humano. O la aventura de Lanzarote, héroe tocado por la flecha de la *cupiditas* y que aun así, a una manera mucho más humana, logra descubrir algunos de los secretos del Santo Graal quedando catorce días en trance místico extraordinario.

Pero saliendo en defensa del protagonista tenemos que decir que él está interpretando su papel, y lo hace de manera magistral. No podría ser de otra forma; su rol en la aventura es volverse el arquetipo perfecto de lo esquizomorfo. Y en ese sentido, Galaz responde fielmente al régimen que le gobierna. Además, hemos aprendido ya que al héroe lo salva la doncella y no al revés, como nos hacen creer las apariencias. Hagamos entonces aquí lo mismo. De esta forma la frialdad, insensibilidad y quizá incluso egolatría que busca por todos los medios la revelación del misterio, típica del movimiento progresivo ascensional del régimen diurno, dará paso a la seducción distintiva del régimen nocturno, la calidez, el afecto supremo, amor incondicional, compasión absoluta que por medio del sacrificio, deviene en mártir soteriológica enterrada abrazando al héroe escatológico. Esta doncella, libre de toda atadura egoísta, encontró en la pluma de su autor el fantástico acierto de volverse la innombrable; su condición ontológica la emancipa incluso del yugo del lenguaje. Y es que no se puede nombrar a la gota que está ya fundida con el océano. Siempre será *la doncella* y con ello quedará inmortalizada renaciendo una y otra vez en distintas figuras: Es Violaine, es Beatriz, es la Emperatriz Infantil de Michael Ende que recibe salvación cada vez que un nuevo héroe-lector, hijo de Adán, adentrándose en la aventura maravillosa de la *Historia Interminable* sea capaz de imaginar para ella un nuevo nombre. (Ende, 1982)

Entonces, para redimir a nuestro protagonista hay que ser como ese otro poeta que conoce los rostros «porque ve a través del telar que su propia vista teje, y contempla así la oculta realidad»¹⁷. Bajo la armadura lustral de Galaz se esconde la doncella que por caminos sinuosos muestra el camino de vuelta a la recta vía perdida, y luego ofrece su vida por amor y salvación de la humanidad. Esa es la grandeza de la obra. Ambas polaridades de las estructuras antropológicas, o mejor aún, ambas modalidades, quedan nítidamente interpretadas. La *Demanda* es una sinfonía exquisita de movimientos, ora mayores, ora menores, y en la que cada vez que abrimos sus páginas escuchamos una nueva interpretación en la que aprendemos siempre algo distinto. Pero sobre todo, y creo que esto es lo más importante, escuchamos y quedamos tocados por su fuerza emotiva y belleza simbólica inagotable, imposible de abarcar, libre y misteriosa, fugaz y eterna, coincidente y mediadora, que como

¹⁷ Nos referimos a Gibran Jalil Gibran y su poema *Rostros*.

toda obra medieval auténtica queda abierta e inconclusa, dispuesta a abrazar nuevos amantes que deseen explorar sus sagrados misterios.

Referencias bibliográficas

- Alighieri, Dante (1922): *La Divina Comedia*. Centro Cultural Latium, Buenos Aires.
- Arabi, Ibn (2008): *El esplendor de los frutos de viaje*. Siruela. Árbol del paraíso. Madrid.
- Buenaventura, san (1953): *Itinerario de la mente a Dios*. Aguilar, Buenos Aires.
- Campbell, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. FCE. México.
- (1991): *El poder del mito*. Emecé, Barcelona.
- (2013): *Las extensiones interiores del espacio exterior. La metáfora como mito y como religión*. Atalanta. Girona.
- Cirlot, Victoria (2005): *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa medieval*. Siruela. Madrid.
- Claudiel, Paul (2007): *La anunciación a María*. Ediciones Encuentro. Madrid.
- Corbin, Henry (1980): *Temple et contemplation*. Flammarion. Paris.
- Demanda del Santo Graal* (1984): Edición de Carlos Alvar. Editora Nacional, Madrid
- Durand, Gilbert (1968): *La imaginación simbólica*. Amorrortu. Buenos Aires
- (1981): *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Introducción a la arquetipología general. FCE. México
- (1999): *Ciencia del hombre y tradición. El nuevo espíritu antropológico*. Paidós, Barcelona.
- Eco, Umberto (1968): *Apocalípticos e Integrados*. Lumen, Milán.
- Eliade, Mircea (2001): *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Emecé. Buenos Aires
- Ende, Michael (1982): *La historia interminable*. Alfaguara. Madrid
- Garagalza, Luis (1990): *La interpretación de los símbolos*. Anthropos, Barcelona.
- Jung, Carl Gustav (1995): *El hombre y sus símbolos*. Paidós, Barcelona.
- (2007): *Mysterium coniunctionis*. Trotta. Madrid
- (2011): *Aion. Contribuciones al simbolismo del sí mismo*. Trotta. Madrid
- (2014): *Respuesta a Job*. Trotta. Madrid
- Levi-Strauss, Claude (1987): *Antropología estructural*. Paidós, Barcelona
- Le Goff, Jacques (1985): *Lo maravilloso y lo cotidiano en el occidente medieval*. Gedisa, Barcelona.
- López, Marco Antonio (2014): “Cantan los animales”. *Factotum*. Nº 11, pp. 44-51.
- Machado, Antonio (2012) *Campos de Castilla*. Literanda. www.literanda.com
- Mirandola, Pico della: *Oratio de hominis dignitate*. www.upasika.com
- Neumann, Erich (2009): *La Gran Madre. Una fenomenología de las creaciones femeninas de lo inconsciente*. Trotta, Madrid.
- Nietzsche, Friedrich (1986) *Humano, demasiado humano*. Editores Mexicanos Unidos. México.
- Otto, Rudolph (1996): *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Alianza, Madrid.
- Plotino (1992): *Eneada primera*. Gredos. Barcelona
- Ricoeur, Paul (2011): *Finitud y culpabilidad*. Trotta, Madrid.
- Schneider, Marius (1998): *El origen musical de los animales-símbolo en la arquitectura y escultura de la antigüedad*. Siruela. Madrid.

- Trejo Hernández, Raymundo Eurico (2015): *La imaginación y el Tarot. Una clasificación de sus símbolos a partir de la teoría de lo imaginario de Gilbert Durand*. UNAM, México.
- Troyes, Chrétien de (1989): *El cuento del grial de Chrétien de Troyes y sus continuaciones*. Siruela. Madrid.
- Víctor, Hugo de san (2011): *Didascalicon. De studio legendi*. Biblioteca de Autores Cristianos (BAC). Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Madrid.
- Zambon, Francesco (2010): *El alfabeto simbólico de los animales*. Siruela. Madrid

Tabla 1

CLAVE	EL TRAYECTO DEL HEROE	ACCIONES / ESTACIONES	CONCEPTOS FUNDAMENTALES	ESPACIO ANTROPOLÓGICO [SINTEMAS Y ESTRUCTURAS DEL LENGUAJE]				
				AMBIGUO	EQUILIZOMORFO-POSTURAL	MISTICO-DIGESTIVO	SINETICO-COPULATIVO	DESTINO-ESCATON
Se01	SEPARACION	LA CAUTIVIDAD: Ocultamiento, protección, prisión, clausura lejos del mundo. Confort y dependencia.	Caos primigenio, estructura primordial, aguas informes, oscuridad, potencia. El mundo del cautiverio y la dependencia	X		Víspera de hora nona, descenso, entrada, castillo, abadía, doncella entra, caballo psicopompo, descabalar, recepción, cena, familia, gozo, protección	Pentecostés: Cíclico.	
Se02		EL LLAMADO: La iniciación. La voz de la conciencia y la voluntad	El despertar de la voluntad y la conciencia		Golpe, ascenso del sol-caballero, reconocimiento.	Monasterio, noche	Iniciación (Rito de paso) Aurora (Coincidentia oppositorum)	X
Se03		TOMA DE POSESIÓN: Aventuras del Asiento Peligroso y la Espada del Escalón. El sostén de la fuerza	La preparación del candidato. El establecimiento y control de la fuerza, pisar a la serpiente.		Ascenso, espada, perfección, castigo	Descenso, asiento	Consumación de aventura (cíclico)	X
Se04		DEMANDA: Banquete del Santo Graal: La búsqueda de los misterios.	La formulación de la Demanda: Búsqueda no material, los misterios sagrados. Trayecto solitario.		Rayo, iluminados, Demanda	Descenso, enmudecidos, misterio, Graal	Consumación de aventura (cíclico)	X
Se05		PARTIDA.	Despedida: Romper ataduras, dejar atrás mundo viejo. Abrazo como signo de unión en la distancia.		Purificación, separación, "no tomará escudo", despedida, ascenso, salida, cruce, corte, partida.	Abrazo, osculo.		
Q-01	INICIACION	El Umbral del bosque	Monstruo devorador, cruce de un velo, puerta o similares. La entrada al inconsciente	X		Ingreso al bosque. Castillo, noche, resguardo, amistad, desarmar, banquete		
Q-02		Escudo peligroso	Figura del destino: liga con el pasado		Castigo, golpea		Escudo agrade (Coincidentia oppositorum)	X
Q-03		El Enemigo y la tumba del mal cristiano falso	La voz no será más oída. El triunfo sobre el engaño y la falsedad.		Exorcizar, echar fuera, levantar, salir	Descenso a tumba	Consumación de aventura (cíclico)	X
Q-04		El castillo de las doncellas	Triunfo sobre las malas costumbres, los apegos: liberación del aspecto femenino.		Liberación, huida, lucha, mediodía	Entra a castillo, doncellas, recepción, llaves	Consumación de aventura (cíclico)	X
Q-05		La Gasta Floresta	La materia prima. El contacto con la materia y el peligro de perderse en ella. La nigredo	X	Ataques, combate	Camino errante, confuso y no definido		
Q-06		Las aguas	El espacio profundo del inconsciente; lo irracional, la fe.	X		Ermita, castillo, descanso, alimento, noche, reconocimiento, confort, aguas, Ingreso a nave.		
Q-07		La nave de la Fe: La espada	La fuerza erótica virgen, la pureza de acción		Espada, castigo, ruptura	Cama, nave, aguas, soldar	Consumación de aventura (cíclico) Espada protege (coincidentia oppositorum)	X
Q-08		Castillo de Carcelois	El combate interior vs la voluntad desleal.		Expulsión, combate	Castillo, ingreso	Consumación de aventura (cíclico)	X
Q-09		La Gasta Floresta	La guía divina: Ciervo blanco y leones, transubstanciación	X		Ermita, bosque, entronamiento, descenso, misterio	Misa (Cíclico)	
Q-10		El castillo de las doncellas.	Terminar con costumbre mala y villana. El sacrificio del yo.		Separación, extracción, purificación, exilio	Muerte, castillo, lucha interior	Sacrificio doncella	X
Q-11		El encuentro con el padre	La paz interior. La conciencia ha quedado liberada; no más combates. La albedo		Padre, día, bello, claro, reconocer, salir, montar, hermoso, caballo blanco, marchar	Encuentro, Nave, aguas, tierras extrañas, noche, caballo, corazón, dicha, desmontar, ingresar		X
Q-12		Milagros de Galaz: rey Mordrain, Fuente que hierve, tumba ardiente, reunión de compañeros	La fuerza virgen pasa del combate a la acción milagrosa; la espada cede ante la cruz. Es el espacio de la coincidentia oppositorum; los conflictos han quedado resueltos; lo que estaba separado vuelve a unirse.		Figura redentora y crística, levantar, sacar, conducir al reino de los cielos	Muerte, abadía, Galaz abre sus brazos para recibir al rey, pecho, sanación, enterramiento, cripta, descenso	Consumación de aventura (cíclico) Coincidentias oppositorum: agarrar el fuego, espada rota, fuente que hierve, salir del bosque-reunir a los compañeros	X
Q-13		Banquete Santo Graal (FD: Futuro)	La santa reunión de los fieles que dan fin a la Demanda		Viento, levantar, premio, cirios, telar rojo, lanza	Descenso, oscuridad, Graal, sanación, castillo, alegría, banquete, secreto, misterio, sentados, mesa, tomad, recibid alimento	Consumación de aventura (cíclico), Josesef y rey Tullido. 12 caballeros reunidos. Coincidentia oppositorum: sale del vaso, en vida mortal ser espiritual,	X
Q-14		Cabalgata misteriosa.	Errar: sine qua non para acceder al mundo sagrado	X		Camino errante, confuso y no definido, nave		
Q-15		La nave de la Fe, La cama de Salomón	La razón rebasada por lo irracional		Castigo	Acostarse, cama, nave, aguas	Consumación de aventura (cíclico)	X
Q-16		Reino de Sarraz	La caída de Galaz, el reinado como última acción escatológica		Reinado, figura redentora	Prisión, Graal, caída, alimento, coronación	Consumación de aventura (cíclico)	X
Rt-01	RETORNO	Palacio Espiritual (FD: Futuro)	Consummatum est. El paso de la conciencia hacia el espacio transcendental. Cesa la razón, deviene el sentimiento puro		Premio, visión clara, ascenso, manos hacia cielo, recompensa del padre	Graal, muerte, misterios, Palacio, dentro, gran gozo	Consumación de aventura (cíclico) Un año después. Coincidentias oppositorum: Carne mortal- asuntos espirituales. veo con toda claridad lo que ninguna lengua podría describir y ningún corazón pensar	X