



Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura
ISSN: 1885-446X
cepli@uclm.es
Universidad de Castilla-La Mancha
España

Martín Rogero, Nieves
Entre risas y brumas: un recorrido hipertextual por el mundo artúrico
Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, núm. 8, 2012, pp. 21-31
Universidad de Castilla-La Mancha
Cuenca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259124566002>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

Entre risas y brumas: un recorrido hipertextual por el mundo artúrico

"Amidst laughs and mists: a hypertextual tour through the Arturian world".

Nieves Martín Rogero
Universidad Autónoma de Madrid

PALABRAS CLAVE:

Literatura juvenil, Intertextualidad,
Materia artúrica, Educación literaria.

KEYWORDS:

Children's literature, Intertextuality,
Arthurian Matter, Literary education

RESUMEN:

El acercamiento a la tradición resulta fundamental para el desarrollo de la competencia literaria de los más jóvenes. En este trabajo se incide en la pervivencia de la materia artúrica en la literatura infantil y juvenil de acuerdo a un enfoque intertextual. En concreto se profundiza en dos novelas juveniles escritas en castellano, *La aventura de sir Karel de Nortumbria*, de Manuel Alfonseca, y *El rey Arturo cabalga de nuevo, más o menos*, de Miguel Ángel Moleón, con objeto de confrontar las referencias a textos precedentes y esclarecer la nueva función que adquieren en la narrativa actual.

ABSTRACT:

The approach to tradition becomes essential for the development of literary competence of the young. In this work the focus is the survival of the Arthurian material in children's literature across an intertextual approach. Specifically, two juvenile novels written in Spanish are examined into greater depth, *The Adventure of Sir Karel of Northumbria*, by Manuel Alfonseca, and *King Arthur Rides Again, More or Less*, by Miguel Ángel Moleón, in order to compare references to previous texts and clarify the new role they play in the present narrative.

Transcurrida la primera década de un siglo en el que se preconiza un nuevo tipo de lector, apegado a la pantalla y vinculado a la palabra a través de un acceso hipertextual y multimedia, cabe preguntarse por el papel de la tradición en la educación literaria de niños y adolescentes. Por parte de las instituciones educativas, la ampliación de un tiempo para la lectura en los currículos actuales de educación primaria y secundaria intenta responder a la necesidad de afianzamiento de sus aspectos comprensivos, a la vez supone un espacio para la recreación y la formación de la competencia y el gusto literarios. A la hora de establecer itinerarios lectores, surge entonces la cuestión del canon (Pozuelo, 1996; Sullá, 1998; Pozuelo y Aradra, 2000; Hermida y Cañón, 2002; Cano y Pérez, 2003), y las

opciones llegan a multiplicarse dependiendo de la finalidad asignada a cada lectura. Cuando es la institución escolar la que prescribe, la elección en la etapa secundaria suele recaer en obras representativas de los distintos períodos de la historia literaria –refrendadas por los libros de texto–, mientras que los libros más acordes con el gusto adolescente se incluyen en los primeros cursos con ánimo de incentivar los hábitos lectores, al igual que ocurre en la primaria. Los enfoques actuales en educación literaria (Colomer, 2005; Cerrillo, 2010) abogan por un sano eclecticismo al reivindicar el peso de la tradición y los clásicos al mismo tiempo que el respeto por los intereses de los lectores en formación, patentes en las lecturas infantiles y juveniles que les son dirigidas *ex profeso*.

El acercamiento a nuestro patrimonio cultural queda así asegurado, y lo que también resulta significativo es que en ocasiones la tradición literaria universal queda incorporada a los libros publicados en colecciones para jóvenes a partir de los recorridos intertextuales que éstos ofrecen. La literatura oral y el cuento popular constituyen los cimientos de buena parte de la literatura infantil, en cuanto se refiere a la recuperación del folclore y a las reescrituras que provoca (Lluch, 2007; Cerrillo y Sánchez, 2010; Roig, Soto y Neira 2010); pero además encuentran cabida otras muestras literarias que forman parte del imaginario colectivo y se han transmitido a través de la historia de la cultura escrita, como es el caso las ficciones medievales, claves para el desarrollo de la novela moderna (Martín Roger, 2008).

En la época previa a la invención de la imprenta la conciencia de autoría todavía no estaba plenamente desarrollada, y los copistas recogían y refundían textos, que a veces glosaban, sin que hubiera una voluntad de originalidad. Las ficciones se iban construyendo a partir de distintas fuentes, de carácter oral y escrito, como un entramado dispuesto en materias —la de Tierra Santa, la de Roma, la de Francia y la de Bretaña (Querol, 2000: 550)— en el que los autores que ya empezaban a singularizarse podían contribuir con variantes sobre la ejecución, por decirlo de alguna forma, de una misma partitura. La conciencia de autoría múltiple, que caracteriza el hipertexto de la era digital, está presente en la literatura desde sus inicios y la red de nodos que vincula unas obras con otras resulta consustancial a las disciplinas de la filología y la crítica¹ (Vega, 2003), así como a la educación literaria (Mendoza, 2001, 2010). En este sentido, resulta ilustrativa la pervivencia de la materia de Bretaña, objeto del presente estudio, y su adaptación al contexto y las formas culturales propias

de cada período histórico, desde las narraciones en verso de Chrétien de Troyes difundidas en manuscritos en el siglo XII a la reelaboración impresa en prosa de sir Thomas Malory a finales del siglo XV, pasando por el salto a las pantallas digitales y las consolas en la actualidad².

Las leyendas artúricas han dado lugar a un amplio corpus con representaciones en diferentes artes y distintas lenguas³. En lo que respecta a los libros publicados en colecciones infantiles y juveniles españolas, se trata de una temática muy traducida y adaptada para diferentes edades, en una gama que contempla desde novelas accesibles a los jóvenes hasta libros troquelados para los más pequeños. Entre las primeras, al alcance de los lectores españoles se encuentran clásicos en versión íntegra, como la reelaboración de la leyenda realizada por Howard Pyle *El rey Arturo y sus caballeros*⁴ (Anaya, 1996) y la sátira humorística de Mark Twain *Un yanqui en la corte del rey Arturo*⁵ (Anaya, 2008). Y dentro de las traducciones de obras destinadas al público infantil se podrían citar como ejemplos variados de reescrituras *El rey Arturo y sus caballeros*⁶ (Siruela, 1996), en la que Roger Lancelyn Green intenta dar coherencia a las historias un tanto dispersas de Malory; la trilogía compuesta por Kevin Crossley-Holland de la que forma parte *La piedra de la leyenda*⁷ (Ediciones B, 2001), donde se produce un cruce entre un mundo real y otro legendario; y *La fabulosa historia de Merlin y el rey Arturo*⁸ (Oniro, 2010), escrita por Gilles Massardier e ilustrada por Benjamin Bachelier, peculiar por reunir catorce historias de tema artúrico y adoptar un formato próximo al cómic.

En el caso de la narrativa escrita en castellano se cuenta asimismo con muestras que forman parte de series, como *Los caballeros de la tabla redonda* (SM, 2001), donde se incluyen los títulos profusamente ilustrados de *Arturo, el dueño de*

¹ Los hallazgos de la teoría literaria a lo largo del siglo XX han insistido en esa capacidad que permite establecer vínculos entre los textos, desde el formalismo ruso (Mukarorsky, Bajtin, Lotman) hasta el estructuralismo (Kristeva, Genette, Barthes) y el postestructuralismo (Derrida); con el hito de las teorías de la recepción (Jauss, Iser) y autores como Eco que inciden en la interactividad del lector en el proceso de construcción del significado textual.

² El mundo artúrico ha servido también de inspiración al cine, donde contrastan versiones como la fastuosa *Excalibur* (1981), dirigida por John Boorman, y la paródica *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (*Monty Python and the Holy Grail*, 1974), dirigida por Terry Gillian y Terry Jones. En cuanto al entorno del los videojuegos se puede mencionar la versión doblada al castellano *El rey Arturo* (2010), lanzado por FX Interactive.

³ Cf. Alan Lupac (2005), *The Oxford Guide to Arthurian Literature and Legend*, y Norris J. Lacy (ed.) (1991), *The New Arthurian Encyclopedia*; resulta interesante asimismo la referencia The *Arthuriana / Camelot Project Bibliographies* (<http://www.lib.rochester.edu/camelot/acpbibs/bibhome.stm>). En España destaca la recopilación de Juan Miguel Zarandona (2003) sobre las obras escritas en las cuatro lenguas del estado en relación con la materia durante los siglos XIX, XX y comienzos del XXI. En ésta cabe mencionar la relevancia de los autores gallegos en el tratamiento de un imaginario que les es afín, entre ellos Álvaro Cunqueiro, Xosé Luís Méndez Ferrín, Joan Perucho, Dario Xohán Cabana y Carlos González Reigosa.

la espada, El mago Merlín, El misterio del Santo Grial..., de la autora argentina Graciela Montes y el ilustrador Mikel Valverde. Y por otro lado, *Vero en la corte del rey Arturo* (Edelvives, 2004), donde el personaje creado por Carlos Puerto protagonista de la serie Verónik@_click se introduce esta vez en un juego virtual que la lleva a Camelot. En este artículo se ha elegido profundizar en dos novelas escritas originariamente en castellano, *La aventura de sir Karel de Nortumbria* (Espasa-Calpe, 1990), de Manuel Alfonseca, y *El rey Arturo cabalga de nuevo, más o menos* (SM, 1998. Premio Barco de Vapor 1997), de Miguel Ángel Moleón Viana, con objeto de mostrar esos recorridos intertextuales que, desde las colecciones dirigidas a los más jóvenes, se ofrecen como lectura para promover su educación literaria. El diferente enfoque de ambas, la una idealizadora y la otra humorística, permite ahondar en el mito y su parodia, formas características de la red textual que expande la historia de la literatura.

⁴ *The Story of King Arthur and his Knights*, 1903.

⁵ *A Connecticut yankee in King Arthur's Court*, 1889.

⁶ *King Arthur and his Knights of the Round Table*, 1953.

⁷ *The Seeing Stone*, 2000.

⁸ *Les fabuleuses histoires de Merlin et du Roi Arthur*, 2002.

⁹ Entre las fuentes sobre la búsqueda del Santo Grial destaca la obra de Chrétien *Li contes del graal* (1118); y en el siglo XIII aparece en una novela anónima *La Queste du Saint Graal*, perteneciente al ciclo de la Vulgata. En España son reseñados por Carlos Alvar (1997: 11) en la época medieval la *Storia del Sant Grasal*, en catalán (finales del siglo XIV), *A Demanda do Santo Graal*, en portugués (copiada entre 1400 y 1438), y *La demanda del Sancto Grial con los maravillosoos fechos de Lançarote y de Galaz su hijo* (Toledo, 1515) en castellano.

¹⁰ Para este estudio se ha utilizado la traducción castellana de Francisco Torres Oliver *La muerte de Arturo* (Síruela, 1985).

Manuel Alfonseca selecciona unos cuantos capítulos de la obra de Thomas Malory la *Morte d'Artur*¹⁰ y sobre ellos realiza una transformación. Lo más significativo de ésta es la elección de un muchacho proveniente de un tiempo futuro –la época actual– como hilo conductor de la trama. Carlos, en su calidad de participante y narrador de aventuras, consigue dar coherencia al ramillete de episodios que en la obra de Malory eran protagonizados por diferentes caballeros y dejados en suspenso para luego ser retomados en capítulos posteriores. El joven tiene la oportunidad de participar en aventuras como la del escudo, reliquia proveniente de José de Arimatea destinada al mejor caballero del mundo; la del pergamo, donde se cuenta la triste historia de la hermana de Perceval; o la del castillo de las doncellas, donde asume el papel que Malory otorga a Galahad en el auxilio a una dama desprotegida debido a la usurpación de su castillo. En general, Manuel Alfonseca sigue bastante de cerca el texto medieval, por ello las aventuras de Carlos en el mundo artúrico terminan cuando tiene ocasión de contemplar la segunda aparición del Grial en el castillo de Corbénic: el rey Pelles toma la palabra para explicar que el «Santo Grial es la vasija que utilizó Cristo la noche del jueves santo para celebrar la Pascua con sus discípulos» (197). José de Arimatea lo llevó a Inglaterra, junto con la lanza que perforó el pecho de Jesucristo cuando ya había muerto en la cruz, y desde aquel momento ambos objetos sagrados permanecen custodiados en el castillo. El Grial debe salir del reino de Logres porque sus moradores no han sabido merecerlo, y Galahad, Perceval y Bors lo tienen que sacar de allí. En la novela de Alfonseca la vasija mítica desaparece, junto al propio Galahad, mientras que en la obra de Malory los caballeros celestes todavía viven un último lance cuando parten con el objeto sagrado hacia la ciudad de Sarras.

En la novela *El rey Arturo cabalga de nuevo, más o menos* las referencias intertextuales no son tan completas. Más que de una transposición en forma paródica se trata de una continuación en clave de humor en la que se mezclan diferentes elementos míticos y literarios. El comienzo de la narración sitúa al rey en Avalón, donde fue llevado por su hermana Morgana para ser curado de sus heridas tras tantas batallas¹¹. Arturo tiene doscientos cincuenta años y se encuentra viejo y cansado, con reuma y dolor de juanetes, por ello se hace rogar cuando un duendecillo del fuego le pide ayuda para ir en pos del caldero de Quimpercotentín. Hay que advertir que el caldero en las tradiciones célticas tiene poderes de transformación y generación de abundancia y bienestar, de ahí que se le asocie al Grial; mientras que el nombre de Quimpercotentín remite al castillo residencia de Arturo y al bosque cercano a ese lugar¹². Miguel Ángel Monleón juega con algunos nombres relacionados con el ciclo artúrico y los cambia de referente. Así la bruja Viviana, antagonista de los buscadores del caldero, recuerda a la Dama del Lago, personaje dual porque salva y protege a Lanzarote pero antes de convertirse en hada benefactora provoca la muerte de Merlin. Gosengós, el gusano gigante al que deberá enfrentarse Carmina, el caballero de la Oca, es un caballero de la Mesa Redonda. Y Tintagel, el príncipe de los faunos que se une a la comitiva de Arturo, es el nombre del esposo de la madre del mítico rey. Asimismo la tatarabuela del mago Brumante Tanabrús, que custodia el caldero mágico en su castillo, recibe el nombre de Urganda, la hechicera que protege a Amadís de Gaula. Otra referencia concreta es la alusión de la druidesa Mirabel a Arturo como «caballero del papagayo». Según la mitología artúrica este fue el sobrenombre ganado por Arturo en una aventura sucedida al principio de su reinado, cuando rescata a una doncella

prisionera del León sin Merced, señor del castillo de Causuel, y obtiene un mágico papagayo parlante que poseía su enemigo.

Al margen de estas menciones, en la novela aparecen otros seres de ascendencia mítica, folklórica o legendaria, como faunos, elfos, trasgos o enanos (Izzi, 2000), presentes también en obras tan populares como *El señor de los anillos*; o lugares imaginarios como el castillo de Irás y no Volverás, que se identifica con el reino de ultratumba en distintas tradiciones, entre ellas la española (Rodríguez Almodóvar, 2004: 115). La literatura, y en concreto la literatura infantil y juvenil según apunta Gemma Lluch (2003: 78), se alimenta a veces de arquetipos tomados de textos que la teoría literaria considera subgéneros, y un buen ejemplo son los relatos de la mitología céltica y escandinava y las leyendas artúricas. En la novela que analizamos se encuentran ambas fuentes, pero lo más importante es que la materia heroica que le sirve de base se desmitifica. Los caballeros andantes destacan por cualidades como la fortaleza y la valentía, pero su rey no es precisamente un ejemplo, ya que en todo momento manifiesta desgana y cobardía a lo largo del viaje. Y uno de los principios clave, la lucha al servicio de una dama, se rompe, al convertirse en portador de Excalibur una niña. Los tiempos han cambiado, por ello cuando Arturo exclama: «—¿Y tú me lo preguntas? ¡Pues que iba a ocurrir: que las chicas no pueden ser caballeros andantes!», Merlin le responde: «—Estas hecho un carcamal, Arturo, un carcamal...» (33). Por otro lado, la famosa Tabla o Mesa Redonda llega a ser objeto de burla por parte de Brumante Tanabrús al interpelar a Viviana:

—¿Otro caballero de la Mesa Redonda? ¿Pero eso de la Mesa no era cosa del pasado? ¿No fue vendida para hacer bidones de vino cuando el rey Arturo vino a vivir, por los siglos de los siglos, en Avalón?» (111)

¹¹ Para todas las referencias al mundo artúrico, cf. Carlos Alvar (1991), *El rey Arturo y su mundo. Diccionario de mitología artúrica*.

¹² Se suele considerar que está situado en Gran Bretaña, quizás por un error entre el Cornualles insular y el de Bretaña continental; Quimpercotentín se identifica con la población francesa de Quimper.

Antonio Rodríguez Almodóvar ha señalado cómo en algunos cuentos tradicionales humorísticos la mujer se convierte en heroína, incluso arrebatando el papel al personaje masculino de la historia. Y otra de las marcas de este tipo de relatos sería la victoria de la astucia contra la fuerza (Rodríguez Almodóvar 1987), como se exemplifica en la actuación de Carmina, el caballero de la Oca, al vencer a la anguila o el gusano gigantes.

Los resortes de captación del lector: la actualización y la comicidad

El universo de la caballería andante no es ajeno a los jóvenes, ya que ha sido recreado a través de distintos medios escritos y audiovisuales, forma entonces parte de su intertexto lector (Mendoza Fillola 2001) y les permite reconocer personajes y otros elementos característicos, así como una forma especial de narración en la que la aventura se convierte en hilo conductor de la intriga y se equipara a la vida¹³. De hecho el género de la fantasía heroica o la fantasía épica, tan popular entre los lectores de esa edad, entraña con los libros de caballerías más antiguos; tanto en unos como en otros los héroes han de vencer una serie de pruebas para mostrar su idoneidad, parten en pos de talismanes o castillos encantados... Su estructura alrededor de un viaje también los acerca a los cuentos tradicionales de carácter maravilloso (García Gual, 1997: 41). Hay que recordar, no obstante, que se trata de la representación de un mundo pretérito que ya resultaba obsoleto en tiempos de Cervantes, por ello los autores actuales intentan llamar la atención de los destinatarios infantiles y juveniles mediante distintos procedimientos.

En *La aventura de sir Karen de Nortumbria* se alternan dos tiempos que van unidos a dos espacios distintos: el de Carlos, muchacho protagonista en el mundo real, y el que trascurre en el universo artúrico una vez traspasado el umbral de

la puerta del bosque. El recurso del viaje en el tiempo responde al objetivo por parte del autor de acortar las distancias entre el tiempo de la aventura y el tiempo de la lectura, en el cual se encuentra implicado el lector, ya que éste se siente más identificado con un personaje que lleva una vida similar a él. Y el uso de la primera persona para relatar los acontecimientos facilita la mediación; Carlos habla y reacciona como un chico de su edad, por ello se sorprende del lenguaje de los moradores del otro mundo, se asusta y en algún momento se plantea si no «había perdido el juicio, porque todo aquello era rarísimo» (3). El mismo procedimiento de viaje en el tiempo se utiliza en la novela *Un yanqui en la corte del rey Arturo*, de Mark Twain. Pero en la novela de Alfonseca el choque entre los dos mundos no es motivo de parodia o sátira, pues el encuentro de Carlos con algunos de los caballeros andantes más célebres le proporcionará enseñanzas muy valiosas para su vida real. Cuando Galahad le anuncia que no puede armarle caballero porque todavía no está preparado, el joven decide volver a su casa y hacer lo posible para ser digno de ello, de ahí que se cuestione la manera de conseguirlo y conciba una solución:

Pero ¿cómo esforzarme en este mundo moderno por conseguir una buena educación en el ideal caballeresco? Los valores de nuestra sociedad han cambiando mucho desde aquellos tiempos remotos de la Baja Edad Media. Sin embargo, pronto encontré respuesta a mi dilema. No era necesario renunciar a los métodos de estudio de nuestra época, ni tomar clase de equitación, ni ejercitarme en el manejo de la lanza y de la pesada espada medieval [...] De hecho, estaba convencido de que, tratando de mejorar mi educación en nuestro mundo, esforzándome al máximo por cumplir en todo con mis obligaciones, alcanzaría automáticamente las prácticas y conocimientos para prosperar en el otro. (73-74)

Los viejos ideales de la caballería cobran de esta forma actualidad, pues

¹³ Victoria Cirlot señala que «En la novela artúrica la totalidad de la vida se concibe como una aventura» (2005: 40) y cita el ensayo de Georg Simmel *La aventura* (1910) para incidir en que la aventura no sólo se sitúa como un territorio ajeno a la vida, sino que se identifica con ella cuando adquiere cierta trascendencia.

intentan trasvasarse en su carácter más profundo a la época en que vivimos.

En *El rey Arturo cabalga de nuevo, más o menos* los intentos de actualización tienen una intención menos trascendente, y redundan en los aspectos cómicos de la novela. La risa se deriva de la inclusión de anacronismos, por la imposibilidad de tipo temporal que éstos presentan. El rey Arturo metido en plena aventura añora constantemente sus zapatillas de cuadros y su existencia reposada en el castillo del Dulce Descanso. Sus hábitos son propios de una persona de nuestro tiempo, por ello desayuna tostadas, café con leche y bollos; y su lenguaje está plagado de expresiones coloquiales, así en una de sus continuas quejas exclama: «¡Ahora mismo! Para eso soy el rey. Decreto que esta aventura quede cancelada en el acto, y pelillos a la mar» (85).

La narración se desarrolla en un tiempo indefinido, característico de los cuentos, por ello comienza «Hace mucho, mucho tiempo, en el lejano país de Avalón, se encontraba el rey Arturo en su castillo del Dulce Descanso» (9). El lector se prepara para aceptar las maravillas propias del género, pero le espera una grata sorpresa, la comididad que generan los personajes, las situaciones narradas y sobre todo el lenguaje hacen que se sitúe ante otro tipo de relato, donde las referencias intertextuales aluden a distintos tipos de ficción.

Los personajes principales, a excepción de la paladina Carmina, son enfocados desde un lente un poco deformante, si tenemos en cuenta el modelo del que parten, como ya quedó señalado. Su caracterización está próxima a la caricatura, pues a veces pierden su lado humano, así Arturo confiesa:

El rocío me ha oxidado del todo. ¡Buen Dios, ayuda a este pobre rey cuyas rodillas crujen como cartuchos de fideos, cuyos hombros pesan como sacos de piedras, cuyos codos hacen crac, crac como un grillo con reuma! (60)

Y se dirige a Merlín como «viejo pajarraco», «chivo loco», «cuervo de feria» con toda naturalidad. Ambos pasan el viaje «chinchádose» como si se tratara de niños pequeños, uno de los capítulos lleva el título «¡Ay, mamaíta!», exclamó Arturo» y el mago le llama a veces «Arturito», lo cual resalta el carácter infantil del rey. El paso de los años los ha vuelto un poco «cascarabias» y les ha hecho perder gallardía y poder, por ello son objeto de burla por parte de otros personajes, como las druidesas de la Frondosa Floresta, que estallan en carcajadas cuando Arturo avisa con tono dramático: «¡Silencio! [...] ¡Alguien nos espía! ¡El enemigo se cierne sobre nosotros!» (57), o cuando Merlín cae en las aguas de una lagunilla oculta tras unos setos.

En cuanto a los antagonistas, Brumante Tanabrús tampoco es tomado muy en serio. Siempre se le presenta en el retrete, allí es donde se inspira para maquinar sus planes y donde se esconde cuando Arturo y los suyos entran en su castillo. La escatología es otro de los ingredientes que prolifera en los cuentos tradicionales de carácter humorístico y también en la literatura infantil más actual (Rodríguez Almodóvar, 1987; García Surrallés, 2000: 61-68). Por el contrario la bruja Viviana parece inspirar más temor a partir de sus horrendas transformaciones, anguila o murciélagos gigantes, aunque también muestra debilidades humanas al decir: «—He decidido aparecer en tu bola grasienta, arriesgándome a ponerme perdido el peinado, porque se avecinan hechos capitales» (110). Ella misma se sabe superior y considera al grupo que ha partido en pos del caldero una «pandilla de inútiles», pero finalmente es convertida por Merlín, que recupera sus poderes, en una «moscarda gorda, peluda, de ojos rojizos y saltones» (199).

El humor presente en algunas situaciones remite por otro lado a la farsa

giñolesca. En el episodio del caballero de las Tres Cabezas, los protagonistas han de enfrentarse en un puente —muy típico en las narraciones artúricas— a un oponente múltiple. El combate no llega a producirse porque los tres paladines monstruosos empiezan a insultarse y a propinarse mamporros y martillazos:

—Tu método me parece una cursilería —dijo la segunda cabeza—. Y un churro que no vale para nada. Además, ¿quién te ha dicho a ti que yo no soy el caballero Mabón, el terrible? —Eh? Sabelotodo de las narices...— añadió la primera cabeza, y arreó un puñetazo en la nariz de la tercera. (45-46)

La risa surge en ocasiones por los descalabros que les suceden a los demás: caídas, golpes...; se trata de un recurso muy aprovechado en el cine o el circo. Desde que hace su aparición el bufón Dindondel va a ser vapuleado por su rey, objeto de mofa para las druides y una especie de blanco para los enanos del Reino Subterráneo. Se cree un juglar, y martiriza los oídos de todos con el romance que desea componer sobre las proezas de Arturo, éste no para de tirarle bellotas con objeto de que se calle, y cuando revela indiscretamente a los enanos el propósito de su aventura le propina un manzanazo. Aurobindo Aenobarbín al verlo exclama: «¿Qué bárbara costumbre es ésta?» Y Merlin responde:

—¡Oh, generoso rey! [...] ¡Éste es uno de nuestros más entrañables deportes! —En nuestra tierra todo el mundo practica el tiro al bufón! —en ese momento, docenas de manzanas y de huevos cayeron sobre la cocorota del bufón bocazas. (154)

El bufón recuerda un poco al inopportun bardo de la aldea de Astérix, de Goscinny y Uderzo. En realidad, en toda la narración se puede advertir cierto aire de cómic por la acción esquemática y la plasticidad de ciertas situaciones. Otro momento muy visual, ya estereotipado, se produce cuando Arturo y sus aliados huyen de los lobos en el bosque:

—¡Clonk! —se oía de vez en cuando.

—Vaya usted con cuidado, sir Oliverio, o se quedará sin calva! —le decía Onofre el Grande, justo antes de estrellarse también él con una higuera de los pantanos. (88)

La novela es rica en onomatopeyas («¡Aaaaaag!» «¡Ay!» «¡Huy!» «Umm» «¡¡Aaaaaaaaaachuuuuús!!»), también típicas del género de la historieta gráfica, lo cual le da mucha expresividad.

La comicidad verbal, por otra parte, resulta esencial en esta obra y denota un humor más trabajado. Ya desde el título se advierte una anomalía al colocar el adverbio restrictivo «más o menos» detrás del verbo «cabalgar». El caballo constituía una pieza fundamental para el caballero (de ahí la etimología de la palabra), pero Arturo, como él mismo indica, ya no está para esos trotes. En otros elementos paratextuales, como los títulos de los capítulos, se percibe una intención paródica, al imitar el estilo de otros tiempos; un ejemplo es «De cómo al rey Arturo se le puso la cara amarilla» (la misma construcción gramatical aparece en el *Quijote*). O se intenta hacer cómplice al lector mediante preguntas del tipo «¿Alguien trajo las llaves?» (Cap. 29), «¿Por qué no probamos a llamar como quien no quiere la cosa?» (Cap. 30).

El juego con las palabras acrecienta la intención lúdica, algunos nombres presentan un carácter onomatopéyico, como el del bufón Dindondel o el del caballero Randalcataprax; y otros encierran también un retruécano¹⁴, como se deduce de la explicación del titán Angriote, que guarda la entrada de un importante paso: «Desde hace milenios, estas puertas se llaman de Caerding por un solo motivo: si tú caes, yo ¡ding! —comentó golpeando el suelo con la terrible maza—» (131). Mediante la composición se crean asimismo adjetivos hiperbólicos de gran fuerza sonora que dan vida a los objetos, a Excalibur se le aplican «hiendecráneos», «traetormentas», «quebrantahuesos» y a la maza del titán «machacacráneos».

¹⁴ La fonética española debido a su simplicidad estructural se presta de modo particular a la homonimia silábica, que dentro de un nuevo contexto sorprende y provoca la risa (Cf. Beinhauer, 1973).

Los efectos hilarantes se producen a veces porque el lenguaje es tomado en su sentido literal, así cuando Merlin lanza el consabido «Abracadabra», las sílabas al repetirlo adoptan otra agrupación, como ocurría con Caerding, y el conjuro «¡Habrá cada cabra!» provoca que les salgan unas patas de cabra a los trasgos que quería hechizar. Otras porque se desarticula su fonética, de modo que se produce una pronunciación anómala; ello ocurre cuando Tanabrús se traga la llave de la puerta que conduce hasta el caldero:

—Eftáis... perdidos —dijo el mentecato, medio sonriente, con los ojos fuera de las órbitas y la llave cruzada en la garganta—. Sin efta llave nadie puefde entrarrrr a la safla del caldero. (202)

Y en ocasiones se incluyen expresiones sacadas de contexto por algún tipo de asociación en fórmulas estereotipadas, como elconjuro de la druidesa Mirabel «¡Abracadabra, cuidado que te descalabras!» y el exabrupto de Brumamante Tanabrús «¡Cuernos y tripas al pil pil!».

Aunque el lenguaje en esta narración está plagado de expresiones coloquiales y resulta plenamente actual, existen ejemplos en los que se percibe cierta parodia de aliento épico:

A la mañana siguiente, Mirabel, la superiora de las druidesas, se levantó y comenzó a cocer potingues con raíces y champiñones. Los dedos de la aurora anduvieron rascando las orejas de los viajeros, con lo que, uno bajo una encina, el otro bajo un nogal, Arturo y Merlin comenzaron a desperezarse. (60)

Y también una llamada de atención sobre la afectación de ciertas construcciones poéticas:

—Con arrojo —canturreó Dindon-del por último—, el rey Arturo se enfrentó a su última batalla. El fin estaba próximo y, sin embargo, él sonreía con todas las primaveras del mundo en los ojos.

—Dindondel, hijo —le comentó Arturo—, para ser uno de tus últimos versos..., ¡qué cursi! (145)

La proyección pragmática

La aventura necesita ser contada para adquirir tal calidad, y eso es lo que hace el protagonista de *La aventura de sir Karel de Nortumbria*. El recurso de un narrador joven que pone sus peripecias por escrito es utilizado por los autores para incidir en el proceso de la escritura y por extensión en el de la lectura. A lo largo de la novela Carlos confiesa que a veces ha de buscar las palabras en algunos de sus libros, y otras se asombra de que «hayan salido de su pluma»; las peripecias vividas en el mundo artúrico le han hecho madurar, y una prueba de ello es el peso ganado en el lenguaje. Por otro lado, también menciona las distintas lecturas llevadas a cabo tras la vuelta a su mundo para recabar más detalles sobre los caballeros que ha tenido el honor de conocer:

Leí, o más bien devoré a Malory, el poema de «Sir Gawain y el caballero verde», la leyenda de Merlin, la triste historia de Tristán e Iseult, los libros de Chretien de Troyes y tantas otras cosas. Leí también las adaptaciones modernas, empezando por el Parsifal de Wagner, aunque en general me pareció que contenían información insuficiente y que habían sido sometidas a modificaciones innecesarias para «ponerlas al día». (100-101)

El propio personaje se hace eco en la novela de otros textos en torno a la materia de Bretaña y valora incluso el modo de establecer la relación con los hipertextos más primitivos. La presencia de un texto en otro adopta muchas formas y niveles (Díaz Armas, 2003: 61-97) y en esta narración se verifica de manera directa a través de la cita de libros concretos y mediante la transformación de parte de la obra de Malory. El ciclo artúrico, al ser difundido a través de distintos textos ya desde la época medieval, constituye un magnífico ejemplo de hipertextualidad, y de ello se quiere hacer partícipe al lector, quien se enfrenta a una nueva versión a partir de la historia del muchacho protagonista. Al igual que Carlos, puede

haber visto una película en torno a él, pero leyendo la aventura concreta de sir Karel de Nortumbria (éste es el nombre adoptado por el personaje cuando es nombrado caballero) puede sentirse participar en los hechos narrados y al mismo tiempo sentirse motivado a ampliar sus conocimientos sobre la historia. La transtextualidad o «transcendencia textual del texto» (Genette 1962: 9-10) en la literatura juvenil tiene un claro propósito formativo, y se verifica de distintas formas, llegando a ser muy ostensible en ciertas novelas, como *Días de reyes magos* de Emilio Pascual, donde a partir de la cita de diferentes libros se incide en el valor terapéutico de la lectura (Martín Rogero, 2003: 395-396). En la obra que analizamos, aparte de las citas literarias concretas, el autor lleva a cabo una transposición en la que se produce un cambio de voz y de foco narrativo (Genette, 1962: 365-373); la inclusión del personaje de Carlos convierte los episodios de Malory en algo diferente. El pasado consigue así proyectarse en el tiempo presente, donde los ideales de un universo perdido cobran un nuevo significado. Cuando el joven cruza la puerta por última vez y regresa a su mundo reflexiona:

Mi vida en el lugar donde había nacido no tenía por qué ser diferente de la que había vivido en Logres. También aquí me encontraré con dilemas, tendré que tomar decisiones importantes, de mi comportamiento y de mis obras dependerá la felicidad de los demás. También aquí tendré que preguntarme una vez y otra, durante años: ¿qué haría Galahad en mi lugar? (152)

En *El rey Arturo cabalga de nuevo, más o menos* las referencias literarias adquieren otro sentido. Desde el punto de vista de Genette podría tratarse de una práctica de travestismo burlesco (Genette, 1962: 73), que participa más del régimen de lo lúdico que de lo satírico. Este tipo de transformaciones son frecuentes en la literatura infantil, según ha anali-

zado Gemma Lluch (1998: 137); a través de un cambio de tiempo o de espacio los arquetipos recreados son portadores de una nueva ideología. En la novela que analizamos los hechos siguen teniendo lugar en Avalón, pero el lector fluctúa entre dos tiempos superpuestos: el mítico-legендario y el actual, y este reconocimiento es el que provoca la comicidad. Por otro lado, a medida que los personajes avanzan por un espacio físico, se va gestando un espacio literario. La aventura caballeresca se encuentra ya codificada, por ello Arturo, ya viejo y con mucha experiencia en esas lides, argumenta a Merlin y al geniecillo del fuego:

Escuchadme los dos, que me conozco el asunto. Que estas aventuras comienzan con muy poco misterio y luego las tareas se multiplican. Que habrá que enfrentarse en singular duelo con caballeros tozudos. Que los ogros y gigantes aparecerán cuantas más agujetas tengamos [...] (30)

El autor juega con el intertexto del lector mediante la interposición de personajes que también son conscientes de que lo que van a vivir ya ha sido escrito, así, cuando llegan al paso de Caerding, el fauno Tintagel apunta que «hay que cruzar unas enormes, milenarias y mitológicas puertas. Y que tales puertas, como siempre, tienen un guardián que las protege... (119)». Y Arturo comenta: «—Madre mía... [...] Yo solo planteaba el asunto como una excursión a la vuelta de la esquina, y mira tú en qué se ha convertido: en una epopeya» (120). Aunque poco después se desdice y grita al portero: «¡Qué es para hoy! Que esto no es una epopeya, ni una gesta épica... Vuelve en ti, bellaco, y comprueba que el rey Arturo lo único que pretende es un calderito de nada [...]» (129-130). Existe un distanciamiento entre las aventuras vividas por Arturo y las codificadas en los libros, pero el bufón Dindondel no es consciente de ello, ya que va componiendo un poema, el *Romance de las nuevas aventuras del rey*

Arturo, de carácter heroico. La comicidad vuelve a producirse entonces, ya que su visión tergiversa esa «realidad de ficción», posible en tanto que dura la lectura. Los planos de lo real y lo imaginario, lo contado o escrito y lo vivido se vuelven a superponer, como los tiempos pasado y presente, a los ojos del lector, que debe activar el modelo para disfrutar riendo con su transgresión. En el capítulo final, titulado «Colorín, colorado, este cuento se ha acabado», se incluye, como procede, un desenlace feliz: Arturo consigue encontrar el caldero mágico y hacer realidad el deseo que le transporta a su infancia: un caballo de cartón; ahora es cuando se puede percibir la significación del título en su totalidad. La materia artúrica se ha desvirtuado, Carmina ya se lo había advertido a Arturo cuando la quería reclutar como paladina: «¿A eso llama usted aventuras? [...] Todo eso son cuentos de viejas» (34).

Si en la novela de Manuel Alfonseca se incidía en la proyección didáctica, de manera que el mundo de los caballeros

andantes era ofrecido como modelo de conducta en el proceso de maduración de un adolescente, en la de Miguel Ángel Monleón cobra fuerza el ludismo de la infancia. Freud (*cit.* Díaz Bild, 2000: 160) insiste en que lo cómico supone un gran desahogo frente a las presiones y obligaciones de la vida adulta, y Janer Manila asocia la percepción de la incongruencia a la capacidad de simbolización, tan presente en los espacios de juego como en los literarios: «El niño y después el hombre, al captar de forma lúdica la incongruencia, entra en contacto con lo nuevo, con las representaciones que elabora la imaginación y los productos que de estas representaciones se derivan» (1996: 17-18). En *El rey Arturo cabalga de nuevo, más o menos*, la transtextualidad unida al humor hace disfrutar al lector de un mundo autónomo, regenerador, positivo y creativo al tiempo que desarrolla su competencia literaria. Ese es el mundo en el que Arturo decide quedarse en la novela, y a veces queda irremediablemente perdido entre las brumas y las risas de la infancia.

Referencias bibliográficas

- ALVAR, C. (1991). *El rey Arturo y su mundo. Diccionario de mitología artúrica*. Madrid: Alianza.
—(1997). *Introducción a la edición crítica de La búsqueda del Santo Grial*. Madrid: Alianza.
- BEINBAUER, W. (1973). *El humorismo en el español hablado*. Madrid: Gredos.
- CERRILLO TORREMOCHA, P. C. (2010). *Sobre lectura, literatura y educación*. México: Porrúa.
—y SÁNCHEZ ORTIZ, C. (coords.) (2010). *Tradición y modernidad de la literatura oral*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- CIRLOT, V. (2005). *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa Medieval*. Madrid: Siruela.
- COLOMER, T. (2005). *Andar entre libros: la lectura literaria en la escuela*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CANO VELA, Á. y PÉREZ VALVERDE, C. (coords.) (2003). *Canon, literatura infantil y juvenil y otras literaturas*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- DÍAZ ARMAS, Jesús (2003). "Aspectos de la transtextualidad en la Literatura Infantil", en MENDOZA FILLOLA, A. y CERRILLO TORREMOCHA, P. *Intertextos: Aspectos sobre la recepción del discurso artístico*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 61-98.
- DÍAZ BILD, A. (2000). *Humor y literatura*. La Laguna: Servicio de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.
- GARCÍA GUAL, C. (1997). *El redescubrimiento de la sensibilidad en el siglo XII*. Madrid: Akal.

- GARCÍA SURRELLÉS, C. (2000). "Humor español para niños españoles". *Lazarillo*, 1, 61-68.
- GENETTE, G. (1962). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.
- HERMIDA, H. y CAÑÓN, M. (2002). "Conformar el canon literario escolar". *CLII*, 150, 7-12.
- IZZI, M. (2000). *Diccionario ilustrado de los monstruos*. Madrid: Siruela.
- JANER MANILA, G. (1996). "Humor y representación cómica de la realidad: comicidad y literatura". *Peonia*, 38, 16-18.
- LACY, N. (ed.) (1991). *The New Arthurian Encyclopedia*. New York: Garland.
- LUPAC, A. (2005). *The Oxford Guide to Arthurian Literature*. Oxford: Oxford University Press.
- POZUELO YVANCOS, J. M. (1996). "Canon: ¿estética o pedagogía?", *Ínsula*, 600, 3-4.
- POZUELO YVANCOS, J. M. y ARADRA SÁNCHEZ, R. M. (2000). *Teoría del canon y literatura española*. Madrid: Cátedra.
- LLUCH, G. (1998). *El lector model en la narrativa per a infants i joves*. Barcelona: Universitat Autònoma.
- (2003). *Analisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- (coord.) (2007). *Invención de una tradición literaria*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- MARTÍN ROGERO, N. (2003). "Los límites entre la realidad y la ficción: algunas muestras de intertextualidad en la narrativa juvenil española", en FERNÁNDEZ VÁZQUEZ, J. S., LABRA CENITAGOYA, A. I. y LASO Y LEÓN, E (eds.). *Realismo social y mundos imaginarios: una convivencia para el siglo XXI*. Madrid: Universidad de Alcalá de Henares, 388-398.
- (2008). "Ficción literaria y educación. Lo fantástico medieval en la narrativa juvenil". *Didáctica. Lengua y Literatura*, 20, 191-209.
- MENDOZA FILLOLA, A. (2001). *El intertexto lector: el espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- y ROMEA CASTRO, C. (coords.) (2010). *El lector ante la obra hipertextual*. Barcelona: Horsoiri.
- RODRÍGUEZ ALMODÓVAR, A. (1987). "El humor de los cuentos tradicionales". *Separata Letragorda* (2). Seminario de literatura infantil. Murcia: Consejería de Cultura, Educación y Turismo.
- (2004). *El texto infinito. Ensayos sobre el cuento popular*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- ROIG RECHOU, B. A., SOTO LÓPEZ, I. y NEIRA RODRÍGUEZ, M. (coords.) (2010). *Reescrituras do conto popular (2000-2009)*. Vigo: Xerais.
- SULLÁ, E. (comp.) (1998). *El canon literario*. Madrid: Arco/Libros.
- SIMMEL, G. (1910). *Cultura femenina y otros ensayos*. Barcelona: Alba, 1999.
- VEGA, M.J. (ed.) (2003). *Literatura hipertextual y teoría literaria*. Madrid: Marenostrum.
- ZARANDONA, J. M. (2003). "From Avalon to Iberia: The Contemporary Literary Returns of King Arthur in the Languages of Spain: An Annotated Listing of Arthurian Spanish Literature in the 19th, 20th and 21st centuries". *The Arthuriana/Camelot Project Bibliographies*. [en línea]. Rochester, NY: Robins Library, February 2003 [ref. de 28 de enero de 2012]. Accesible a través de WWW. <http://www.lib.rochester.edu/camelot/acpbibs/bibhome.stm>