

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial del 3 de abril de 1981



LA VIGENCIA DE LOS ARQUETIPOS EN *OLVIDADO REY GUDÚ* DE ANA MARÍA MATUTE: UNA APROXIMACIÓN HERMENÉUTICA

TESIS

Que para obtener el grado de

DOCTOR EN LETRAS MODERNAS

Presenta

SANTIAGO NEIRA MARTÍNEZ

Directora: Dra. Gloria María Prado Garduño

Lectores: Dra. Alethia Alfonso García

Dr. Josef Dann Cazés Gryj

Índice

1. Introducción.....	3
2. La crítica arquetipal.....	5
3. La organización arquetípica de <i>Olvidado rey Gudú</i>	30
4. Los arquetipos y otros recursos literarios mediante los que se configura la obra.....	51
4.1 El universo espacio-temporal determinado por el relato: la Edad Media y Olar.....	54
4.2 La inocente juventud: Ardid y el paraíso perdido.....	71
4.3 El mito del nacimiento del héroe: Gudú y el corazón.....	82
4.4 El arquetipo del ánima y del viejo sabio: Ondina, Tontina y el Hechicero.....	93
4.5 El arquetipo del niño divino o <i>puer aeternus</i> y el árbol del mundo: el Trasgo, el Príncipe Once y el Árbol de los Juegos.....	110
4.6 El Edén: la Isla de Leonia y el sur como soporte simbólico del paraíso perdido...	128
4.7 El arquetipo de la sombra: las estepas y el este como soporte simbólico del territorio salvaje o primitivo y del terror a lo desconocido.....	152
4.8 El contraste entre dos mundos: el mundo idílico y el mundo demoniaco.....	173
4.9 El ciclo natural: el otoño y el invierno de Ardid y el invierno de Gudú.....	195
5. Conclusión.....	217
Textos consultados.....	228

1. Introducción

Ana María Matute nació en Barcelona en 1925 y murió en el 2014 en esta misma ciudad. Obtuvo el Premio Miguel de Cervantes en el 2010 y la primera edición de su obra más conocida, *Olvidado Rey Gudú*, fue depositada en la Caja de las Letras del Instituto Cervantes. Esta novela de 948 páginas, y que puede inscribirse en la literatura de “alta fantasía” a la manera de Tolkien, está dividida en cuatro partes y trata sobre el origen y decadencia del Reino de Olar que está circundado por territorios hostiles. Tiene una ambientación medieval y se centra principalmente en la historia de Ardid, la reina, y su hijo, el rey Gudú.

Olvidado rey Gudú (1996) es una novela extensa en la que aparecen muchos personajes que en su mayoría funcionan como símbolos dentro de la diégesis por lo que aparentan carecer de características psicológicas complejas. La única excepción es Ardid, la madre del joven héroe. Sin embargo, eso no significa que representen acciones, pensamientos o emociones simples pues sucede todo lo contrario. Lo que ocurre más bien es que estos personajes, y en realidad todo el universo que crea la autora, están configurados como en los relatos populares. La función de cada personaje adquiere sus dimensiones reales en cuanto a nivel de complejidad solamente cuando vemos la obra como un todo, como un gran cuerpo o mente en donde cada personaje desempeña una función muy específica y su profundidad únicamente puede ser captada desde esta perspectiva.

Por otro lado, esta novela de Matute tiene el mérito de rescatar y actualizar los relatos y leyendas populares que son parte de nuestra cultura y que continúan estando

presentes de alguna u otra forma en la literatura actual. Los temas, los personajes y las situaciones de la novela están configurados con base en arquetipos y la estructura del relato es arquetipal. Es por ello que pretendo a través del análisis literario, que realizaré basándome principalmente en la propuesta de Northrop Frye, y de una reflexión hermenéutica basada en este y en el texto objeto de estudio, poner de manifiesto el valor literario de la novela en cuestión y demostrar su complejidad. Me enfocaré en la forma en que Matute mantiene los principios constructivos de la narración, y desarrolla los personajes y los eventos en la diégesis con base en arquetipos de la manera que señala Frye:

Los mitos de los dioses se convierten en las leyendas de los héroes; las leyendas de los héroes se convierten en las tramas de las tragedias y comedias; las tramas de las tragedias y comedias se convierten en las tramas de la ficción más o menos realista. Pero esto constituye más bien un cambio de contexto social que de forma literaria y los principios constructivos de la narración permanecen constantes a través de todo ello, aunque por supuesto se le adaptan (*Anatomía* 77).

En el primer capítulo desarrollaré el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos de la investigación, la metodología y el marco teórico. En el segundo mostraré la organización arquetípica de la obra objeto de estudio y en el tercero realizaré el análisis de los arquetipos y otros recursos literarios mediante los que se configura esta. Después de todo lo anterior presentaré las conclusiones finales y la verificación o no de la hipótesis.

2. La crítica arquetipal

En esta obra de Matute, que goza de mucho éxito entre los jóvenes, se aplican las palabras de Frye quien señala que “los arquetipos se estudian más fácilmente en la literatura sumamente convencional: ésta es, en su mayor parte, literatura ingenua, primitiva y popular” (*Anatomía* 141). Esto no significa, como lo señalé arriba, que la obra carezca de complejidad, sino que ésta se nos muestra una vez que analizamos los arquetipos que se presentan y la forma en que lo hacen. Para ello, es necesario tener en cuenta que “el estudio de los arquetipos es el estudio de los símbolos literarios como partes de un todo” (*Anatomía* 158). Estos arquetipos parecen estar presentes en muchas obras literarias y tienen, según Frye, un poder comunicable potencialmente ilimitado:

Si los arquetipos son símbolos comunicables y si hay un centro de arquetipos, deberíamos esperar encontrar, en dicho centro, un conjunto de símbolos universales. No quiero decir con esto que exista algún código arquetípico que todas las sociedades humanas sin excepción se hayan aprendido de memoria. Quiero decir que ciertos símbolos son imágenes de cosas comunes a todos los hombres y que tienen, por lo tanto, un poder comunicable potencialmente ilimitado. Estos símbolos incluyen los de la comida y la bebida, los de la búsqueda o el viaje, los de la luz y la oscuridad, y los de la satisfacción sexual, que adoptan habitualmente en forma del matrimonio (*Anatomía* 159).

Estos símbolos literarios que menciona Frye tienen, por estar basados en cosas comunes a todos los seres humanos, un valor psicológico. Esto lo podemos observar

en los mitos pero también en los relatos populares que reaparecen de alguna forma en esta obra. Por eso, como menciona Campbell, no podemos interpretar literalmente estos símbolos sino metafóricamente: “Todo mito, ya sea de manera intencional o no, es un símbolo psicológico; por lo que sus imágenes y su narrativa no deben entenderse de manera literal, sino metafórica” (Campbell, *Las extensiones* 70). De igual forma esta novela de Matute debe interpretarse a la manera de un mito, es decir, teniendo en cuenta los arquetipos presentes en ella y la manera en que funcionan. Y así como Frye menciona los símbolos relacionados con la comida y la bebida o con la luz y la oscuridad, Campbell habla de tres fuerzas motoras universales. La tercera de ellas, la pulsión de poder y la forma de retirarle obstáculos con la supresión de la compasión, ocupa un lugar central en la configuración del relato de Matute y se manifiesta con la extirpación del corazón de Gudú para que este se dedique sin remordimiento alguno a dominar a los otros:

Porque, ya sea en las recónditas profundidades del olvidado mar en el que se originó la vida o en las selvas donde evolucionó sobre la tierra seca o, ahora, en esas grandes ciudades construidas para ser posteriormente derruidas durante el curso de nuestras persistentes guerras, las fuerzas motoras son siempre la misma pavorosa tríada de pulsiones que nos han sido dadas por los dioses: los impulsos de alimentación, la procreación y el poder. Y para el buen funcionamiento de al menos la primera y tercera de estas motivaciones en el estanque de la historia, el primer requisito natural – ya mencionado en el pasaje del Deuteronomio 7: 1-6 que he citado (y que data del siglo VII a.C.) – es suprimir la tendencia natural a la compasión” (Campbell, *Las extensiones* 20).

Por otra parte, no olvido que “cualquier discusión que se centra en la literaturidad no considerará el procedimiento como un medio de expresar un mensaje cualquiera, sino como el protagonista, el sujeto del discurso literario” (Culler 42). Pero por otro lado, la forma importa tanto como el fondo, el “qué” tanto como el “cómo”: “En literatura, lo que se dice es tan importante como la manera de decirlo, el ‘qué’ vale tanto como el ‘cómo’, y a la inversa” (Todorov 77). Por consiguiente, no le pienso dar prioridad a ninguno de los dos aspectos sino tratar de desarrollarlos por igual pues ninguno es más relevante que el otro. Y precisamente para el análisis de la forma es necesario el estudio de las categorías pre-genéricas que propone Frye quien señala que:

La poesía sólo puede hacerse con otros poemas; las novelas con otras novelas. La literatura se conforma a sí misma y no es conformada desde fuera: las *formas* de la literatura no pueden existir fuera de la literatura, del mismo modo en que las formas de la sonata, de la fuga y del rondó no pueden existir fuera de la música (*Anatomía* 132).

Y es que es inevitable que el autor imite a las obras que le preceden y eso es precisamente lo que hace Matute: construye un universo propio que configura “imitando” lo que ya se ha hecho. De lo que se trata entonces no es tanto de probar esto sino de observar la forma en que lo hace: “Cualquier estudio serio de la literatura pronto demuestra que la real diferencia entre el poeta original y el poeta imitativo estriba en que el primero es imitativo de modo más profundo” (Frye 133).

Mi hipótesis es que *Olvidado rey Gudú* tiene una estructura basada en una organización arquetípica que corresponde a lo que Frye llama romance y que los

personajes y las situaciones están configurados con base en arquetipos y su función dentro de la obra, por lo tanto, es arquetipal. Esto quiere decir que se fundamentan en motivos universales por lo que para el análisis de la misma usaré algunos arquetipos junguianos pues según Frye estos sirven para estudiar este pre-género literario. Las aportaciones del psicólogo suizo parecen ser necesarias para aproximarnos a una obra literaria de estas características como señala Foster:

El gran crítico canadiense Northrop Frye tomó la noción de arquetipos de los escritos psicoanalíticos de C. G. Jung y demostró que, por mucho que Jung pudiera decirnos sobre nuestras mentes, más aún podía decirnos sobre nuestros libros. “Arquetipo” es una palabra complicada para decir “modelo”, o para referirse al original mítico en que se basa dicho modelo (Foster 217-218).

Para este trabajo que pretendo realizar me enfocaré en ciertos aspectos de la obra pero esto no significa que la selección que realizaré será arbitraria, pues en el mismo texto destacan ciertos personajes y situaciones sobre los demás por lo que solo seguiré las indicaciones del texto como explica Eco: “Los textos de ficción nos dicen, de forma bastante precisa, qué detalles son relevantes para la interpretación del texto, la psicología de los personajes, etcétera, y cuáles son periféricos” (*Confesiones* 88). No busco proponer una única interpretación del texto sino establecer la que aquí llevaré a cabo como una de las posibles interpretaciones de esta obra de la escritora española.

Olvidado rey Gudú es una extensa novela que por su estilo narrativo y su estructura contrasta con lo que acontece en la actualidad según Vattimo quien señala que “la práctica de las artes, comenzando desde las vanguardias históricas de

principios del siglo XX, muestra un fenómeno general de ‘explosión’ de la estética fuera de los límites institucionales que le había fijado la tradición” (50), pues esta obra publicada en 1996 tiene una estructura bastante tradicional y la narración se realiza muy al estilo de los relatos populares por lo que es una excepción a lo que predomina en las artes según el filósofo italiano; de ahí una de las razones de su éxito con adolescentes y adultos.

Uno de los muchos motivos por los que es importante estudiarla es precisamente porque recoge de los relatos populares figuras y motivos que existen en nuestro imaginario y que consciente o inconscientemente tenemos dentro de nosotros. Recursos que constantemente se están actualizando en diversas formas tanto en la literatura como en otras expresiones artísticas, el cine, por ejemplo. Y esto ocurre así porque son parte de nuestro universo imaginario como acertadamente señala Frye:

El hombre existe, no directamente en la naturaleza, como los animales, sino en el contexto de un universo mitológico, un conjunto de tradiciones y creencias nacidas de sus vivencias. Esto se produce, mayormente, en forma inconsciente; es decir, nuestra imaginación puede reconocer ciertos elementos de dicho universo cuando se presentan bajo la forma del arte o la literatura, sin comprender en forma consciente qué es lo que estamos reconociendo. Casi todo lo que vemos de este grupo de relaciones está socialmente condicionado y se hereda culturalmente (*El gran 18*).

En este caso uno de mis objetivos será reconocer la forma en que están presentes en esta obra de Matute diversas situaciones y personajes tradicionales como

el héroe, la ondina, el enano, el hechicero y el dragón, y la función que desempeñan dentro de la obra. Para ello me basaré en los principios estructurales de la literatura derivados de la crítica arquetípica de Northrop Frye y en algunos de los arquetipos propuestos por Carl Gustav Jung.

Es por lo anterior y por la capacidad con la que Matute logra configurar todo un universo autónomo y basto como lo es el Reino de Olar que esta investigación es bastante oportuna. La autora española enriquece al lector con su novela y da continuidad a los antiguos relatos orales que siguen dentro del canon literario de alguna u otra forma. Leer *Olvidado rey Gudú*, es por lo tanto, leer textos mucho más antiguos y relacionarnos con ellos en mayor o menor medida dependiendo de nuestra formación como lectores.

Dado que mi interés es analizar la función de personajes y situaciones dentro de la obra, realizaré una aproximación hermenéutica como la que propone Paul Ricoeur y sistematiza Gloria Prado, pues debe tenerse siempre en cuenta que a un personaje, como a todo el universo literario de una obra, lo construyen tanto el autor como el lector que tiene que llenar los espacios en blanco y hacer suya la obra para que el texto “cobre vida”:

Los personajes son producto de la imaginación, no sólo de los escritores, sino además de los lectores. Dos grandes fuerzas se combinan para crear un personaje literario. El escritor lo inventa, tomando los elementos necesarios de su memoria y observación y creatividad; y el lector – no los lectores colectivamente, sino cada individuo en privado - lo reinventa, tomando esos

mismos elementos de su memoria, su observación y su creatividad. La primera invención, la del escritor, delinea una figura, mientras que la segunda, la del lector, recibe la figura y completa los espacios en blanco (Foster 108).

La aproximación hermenéutica que pretendo realizar a esta obra de Matute nos permitirá observar la forma en que esto opera pues tal proceso se podrá notar, hasta cierto punto, en esta investigación ya que yo mismo iré refigurando en la obra los personajes que aparecen al analizar la función que realizan dentro del relato y su relación con ciertos arquetipos. Esto nos permitirá adentrarnos más a profundidad en la novela y demostrar su valor literario y el grado de complejidad que encierra. Mi investigación tendrá cinco objetivos generales. A continuación los menciono y aclaro.

1. Realizar un análisis del qué y del cómo se cuenta el relato. Esto permitirá observar algunos de los recursos literarios de los que se vale la autora para configurar su obra y si están bien logrados o no.

2. Analizar la estructura de la novela y su organización arquetipal. Para esto me basaré en los elementos pre-genéricos en la literatura que propone Frye, en particular en el romance. Esto me permitirá observar si las situaciones que aparecen en la novela son arquetipales o no y la forma en que están configuradas por la autora.

3. Comprobar si los personajes que aparecen en la obra están configurados con base en algunos arquetipos junguianos. En esto me baso en Frye quien señala que estos arquetipos funcionan particularmente en el romance.

4. Realizar una interpretación de la obra. Esto lo llevaré a cabo sujetándome siempre a lo que está en el texto. De ser posible, además, estableceré un diálogo entre la obra y la psicología junguiana, específicamente con la teoría relacionada con los arquetipos.

5. Realizar una reflexión hermenéutica crítica de esta obra tomando como punto de partida el marco teórico propuesto por Paul Ricoeur. Esto con el objeto de llevar a cabo una aproximación hermenéutica que permita reflexionar con base en el análisis y en la interpretación que se haya hecho, sobre los temas que se tocan en la novela.

En cuanto al método, primero fundamentaré el marco teórico. Esto implica exponer el proceder hermenéutico reflexivo desde el que abordaré la novela y la sistematización que con base en la propuesta ricouerniana realiza Gloria Prado y que aquí pondré en práctica. Después, explicaré brevemente en qué consiste la crítica arquetipal para Frye y el concepto de arquetipo según él y Jung.

En seguida realizaré el análisis literario de la novela. Esto incluye el estudio de la organización arquetipal de la obra, es decir, de su estructura, así como de la forma en que, con base en arquetipos, se configuran los personajes. También implica revisar las acciones que realizan o de la que son agentes pasivos los personajes, la estructura psíquica de los mismos, su aspecto físico, el ambiente en el que ocurren los acontecimientos, etcétera. También el punto de vista del narrador, la secuencia narrativa, el diseño, el fluir psíquico de los personajes, los soportes simbólicos, las estrategias narrativas y las figuras retóricas empleadas por la autora.

Posteriormente realizaré una interpretación de la novela, ésta surgirá de la confrontación del relato con el marco teórico y obviamente del encuentro subjetivo del lector con el texto, su refiguración, que establecerá los límites a mi interpretación. Una vez llevada a cabo la interpretación realizaré una reflexión hermenéutica en la que recapitaré sobre lo interpretado y el proceso realizado. Aquí podré revisar más detalladamente el “choque” entre el mundo del lector y el del texto y la interacción entre ambos.

Después realizaré una validación resultante de mi interpretación y la reflexión propiamente hermenéutica dirigida a analizar y pensar el porqué de lo interpretado. Finalmente, procederé a realizar una autorreflexión que me permita ver cómo tal procedimiento me transforma de alguna u otra manera en mi “retorno” a la “realidad”. La ficción y la vida, experiencia y conocimientos del lector aquí se cotejan y se relacionan con su propia subjetividad y la forma de abordar su lectura del texto.

Tomando en cuenta todos los pasos anteriores, pasaré a explicar mi postura sobre el texto estudiado. Esto incluye revisar la comprobación o no de la hipótesis y emitir un juicio sobre el valor literario de la novela. Cabe aclarar que la obra de Matute puede abordarse desde distintas perspectivas por su complejidad y riqueza y la que aquí propongo es solo una de ellas que no pretende ser la única sino solo ofrecer una posibilidad más, fundamentada en el procedimiento descrito y en el marco teórico propuesto que explicaré a continuación.

Para realizar la aproximación hermenéutica a la novela me basaré en la obra del filósofo francés Paul Ricoeur por ser su propuesta la que mejor se ajusta a mi propósito

y a mi concepción del proceso hermenéutico. Partiré, por lo tanto, de la idea de que no existen interpretaciones unívocas y de que la que aquí realizaré será solamente una posibilidad que validaré en el curso de la investigación. Trataré de mostrar que mi interpretación es probable, no que es la única posible, siguiendo las palabras de Ricoeur: “Mostrar que una interpretación es más probable a la luz de lo que conocemos es algo distinto a mostrar que una conclusión es verdadera. Así que, en un sentido estricto, la validación no es la verificación” (*Teoría* 90).

La interpretación, además, deberá apegarse a lo que señala el texto. Lo que me interesará será lo que dice el relato. Y es que, como señala Ricoeur, la comprensión de un texto no está vinculada a la comprensión del autor sino que tiene más que ver con el “choque” entre el lector y el texto:

La comprensión tiene que ver menos que nunca con el autor y su situación. Intenta captar las proposiciones del mundo abiertas por la referencia del texto. Entender un texto es seguir sus movimientos desde el significado a la referencia: de lo que dice a aquello de lo que se habla (*Teoría* 100).

Y este proceso implica que el lector tiene que refigurar el texto. No se trata entonces de una relación personal entre el autor y el lector que requiere de la empatía y los conocimientos del segundo para comprender lo que quiso decir el escritor, sino de un “choque” de mundos, el del texto y el del lector. El lector, con su propio bagaje cultural y experiencia de vida, se enfrenta a un texto que se ha convertido en un mundo autónomo separado de los deseos e intenciones de su creador:

Aquí mi tesis es que el proceso de composición, de configuración, no se concluye en el texto, sino en el lector y, bajo esta condición, hace posible la configuración de la vida por el relato. Diré más precisamente: el sentido o la significación de un relato brota de la intersección del mundo del texto y del mundo del lector. El acto de leer se transforma así en el momento crucial de cualquier análisis. Sobre él descansa la capacidad del relato para transfigurar la experiencia del lector (Ricoeur, *Escritos y conferencias alrededor del psicoanálisis* 198).

Y es por este encuentro de mundos como “la hermenéutica se mantiene en la bisagra entre la configuración (interna) de la obra y la refiguración (externa) de la vida” (199). Porque el lector, al apropiarse del mundo ficcional propuesto por el texto tiene forzosamente que refigurar el mundo “real” pues ya no es el mismo después de la lectura.

Esto no quiere decir que la propuesta de Ricoeur vuelva subjetiva cada interpretación pues no debemos olvidar que la aproximación hermenéutica debe sujetarse forzosamente a lo que dice el texto interpretado y llevar a cabo una reflexión hermenéutica validada. Lo que ocurre más bien es que esta forma de entender la hermenéutica no desconoce que siempre hay un sujeto frente a un objeto y por lo tanto la individualidad de cada observador, o lector en este caso, está siempre presente de alguna manera al enfrentarse a una obra literaria:

De esta forma, el círculo hermenéutico no es negado, resulta desplazado de un nivel subjetivista a un plano ontológico; el círculo está entre mi manera de ser –

más allá del conocimiento que puedo tener de él – y la manera abierta y descubierta por el texto en cuanto que mundo de la obra (Ricoeur, *Escritos y conferencias 2 Hermenéutica* 85).

No se trata entonces de una interpretación subjetiva de una obra literaria sino de un encuentro entre el mundo interior del sujeto y las posibilidades que ofrece el texto. Tampoco se puede hablar de proyecciones del lector sobre el texto porque ocurre más bien que la lectura abre nuevas posibilidades al sujeto y le brinda nuevas formas de proyectarse a sí mismo:

Lejos de decir que un sujeto domina ya su propia manera de ser en el mundo y la proyecta como el a priori de su lectura diré que la interpretación es el proceso por el cual el descubrimiento de nuevos modos de ser – o si se prefiere Wittgenstein a Heidegger; de nuevas “formas de vida” [*Lebensformen*] – da al sujeto una nueva capacidad de conocerse a sí mismo. Si hay en alguna parte proyecto y proyección, es la referencia de la obra lo que es el proyecto de un mundo; en consecuencia el lector se ve agrandado en su capacidad de proyectarse a sí mismo al recibir un nuevo modo de ser del texto mismo (85).

Para que ocurra todo esto, Ricoeur explica que deben recorrerse tres pasos: mimesis I, mimesis II y mimesis III. Mimesis I, señala Ricoeur, tiene que ver con la precomprensión del obrar humano pues es sobre esa base común entre el autor y el lector que se construye la trama:

Se percibe cuál es la riqueza del sentido de *mimesis* I: imitar o representar la acción es, en primer lugar, comprender previamente en qué consiste el obrar humano: su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad. Sobre esta precomprensión, común al poeta y a su lector, se levanta la construcción de la trama y, con ella, la mimética textual y literaria (*Tiempo y Narración I*, 129).

La *mimesis* II, en cambio, cumple una función de mediadora según Ricoeur por tres razones. “En primer lugar, media entre *acontecimientos* o incidentes individuales y una *historia* tomada como un todo” (131). Es decir, los acontecimientos deben integrarse para poder formar una historia. “En segundo lugar, la construcción de la trama *integra* juntos factores tan *heterogéneos* como agentes, fines, medios, interacciones, circunstancias, resultados inesperados, etc.” (132). Estos factores heterogéneos al ser integrados producen una inteligibilidad. Por último, “la trama es mediadora por un tercer motivo: el de sus *caracteres temporales* propios. Por generalización, ellos nos autorizan a llamar a la trama la *síntesis de lo heterogéneo*” (132). Y esta síntesis de lo heterogéneo es la que construye y estructura el relato.

La *mimesis* III, en cambio, se refiere a ese encuentro entre el texto y el lector que crea cierto conflicto en este último pues el mundo autónomo ficcional al que se enfrenta le demanda que reajuste su concepción de la “realidad” para poder “introducirse” en el relato. Tiene, por lo tanto, más que ver con la “realidad ficcional”, con el mundo de la obra literaria. Así, el lector “sale” del texto con nuevas posibilidades de ser y de estar en el mundo. Se da, como dije anteriormente, un “choque” entre el universo del texto y el del lector pues este regresa a la “realidad” con una mayor

comprensión de sí mismo y con más posibilidades de proyectarse en el mundo: “*Mimesis* III marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente o del lector: intersección, pues, del mundo configurado por el poema y del mundo en el que la acción efectiva se despliega y despliega su temporalidad específica” (140). Ouaknin explica bastante bien esto que ocurre en la mimesis III en su reflexión sobre la propuesta de Ricoeur:

Mimesis III es el conjunto de los efectos del relato en el lector y en su manera de reorganizar su vida y el mundo que lo rodea. Es, literalmente, el movimiento y el pasaje del “mundo del texto” al “mundo del lector”, es el movimiento del texto a la acción, apertura del texto hacia el mundo real. Es, por decirlo así, la dimensión performativa del relato (350).

Es así como la hermenéutica nos brinda la oportunidad de realizar un análisis literario que no deje de lado este proceso que constituye uno de los aspectos más importantes que deben estudiarse dentro de una investigación como ésta pues como bien señala Ricoeur: “sin lector que lo acompañe, no hay acto configurador que actúe en el texto; y sin lector que se lo apropie, no hay mundo desplegado delante del texto” (*Tiempo y narración III* 875). Es por ello que partiendo de este marco teórico me centraré no solamente en la obra literaria por sí misma sino en la experiencia vital que el análisis de ésta también posibilita:

La hermenéutica posibilita la aproximación a todo texto, entendido éste no sólo como escritura cercada o limitada, sino precisamente como experiencia vital que se evidencia ante los ojos atónitos de quien la vive o la contempla, para

apropiársela después o integrarla a la propia comprensión, y más todavía, a la autocomprensión (Prado 37).

Es con base en esto y partiendo de la idea de Ricoeur de un proceso que va de la precomprensión a la explicación y de la explicación a la comprensión, como Prado desarrolla un proceder de cinco niveles, mismo que seguiré en lo que se refiere a la reflexión hermenéutica crítica:

Se trataría, entonces, de una actividad dinámica, secuencial y multiestratificada en la que, partiendo del primer momento de contacto con el texto, se aprehendería éste también en un primer nivel: el del saber lo que se dice y cómo se dice, para de ahí pasar a un segundo nivel de interpretación acerca de lo que se dice, continuar al tercero en el que reflexiona sobre la interpretación que se ha hecho de lo interpretado, alcanzar el cuarto nivel, que conduce a la apropiación de la reflexión sobre la interpretación y lo interpretado, para, en el quinto, referir dicha reflexión a la autorreflexión, al propio ser y a su circunstancia. En este momento, y sólo en éste, es cuando podremos decir que un texto se ha comprendido o no sin que la comprensión sea por eso total o absoluta, puesto que un texto jamás será agotado, como tampoco existe un ser humano capaz de llegar a una comprensión absoluta de sí mismo y del mundo (38).

Existen otras propuestas hermenéuticas y de ninguna manera afirmo que estén equivocadas pues el mismo Ricoeur reconoce que “no hay una hermenéutica general, ni un canon universal para la exégesis, sino teorías separadas y opuestas, que atañen

a las reglas de la interpretación” (*Freud* 28). Pero esta la elegí por resultar convincente para la realización de mi objetivo.

Ahora explicaré la propuesta de Northrop Frye quien trata de derribar las barreras que se interponen entre las distintas disciplinas para el ejercicio de la crítica. Los diferentes teorías y metodologías mediante las cuales se puede abordar una obra literaria se deben a las características intrínsecas que posee y un enfoque puede resultar adecuado o no dependiendo de las particularidades de su objeto de estudio. Es por ello que no se debe imponer una teoría o metodología y deslegitimar otras pues, como bien señala Frye, este más que el camino del conocimiento es el de la pedantería:

El estudioso moderno de teoría crítica se enfrenta con un cuerpo de retóricos que hablan de textura y asalto frontal; con especialistas en historia que tratan de tradiciones y fuentes; con críticos que usan materiales tomados de la psicología y de la antropología; con partidarios de Aristóteles, de Coleridge, de Santo Tomás, de Freud, de Jung y de Marx; con especialistas en mitos, ritos, arquetipos, metáforas, ambigüedades y formas significativas. El estudioso debe, o bien admitir el principio del significado polisemo o escoger uno de estos grupos y tratar luego de demostrar que todos los demás son menos legítimos. El primero es el camino del saber y conduce al progreso del conocimiento; el segundo es el camino de la pedantería y nos ofrece una amplia selección de fines (*Anatomía* 101).

La crítica arquetípica por lo tanto es una manera más de estudiar una obra literaria tan válida como la que se encuentre de moda en este momento. Y aunque para algunas teorías y metodologías puedan ser más importantes ciertos aspectos que otros en una obra literaria esto no significa que deban ser excluidas bajo el argumento de que no estudian lo “propriadamente literario”. Esto es, precisamente, lo que trata de demostrar Frye:

Hemos intentado mostrar dónde tienen cabida el crítico arquetipal o mítico, el crítico de la forma estética, el crítico histórico, el crítico de los cuatro niveles medievales, el crítico del texto y la textura, dentro de un panorama abarcador de la crítica. Sea justa o no esta visión panorámica, espero haber podido comunicar, en cierto sentido, cuán necio sería excluir de la crítica a cualquiera de estos grupos (449).

Y como “las *formas* de la literatura no pueden existir fuera de la literatura” (Frye 132), su propuesta se concentra en las estructuras que se mantienen con todo y el paso del tiempo. De ahí que el estudio de la organización arquetipal sea muy importante para el abordaje de una obra literaria pues la vincula con sus antecesores y permite realizar una observación más objetiva de la misma. Para Frye existen ciertos principios estructurales en la literatura occidental que se sustentan en la tradición y en una herencia psicológica común. Pero, a diferencia de Jung, él no trata de explicar esto atribuyéndolo a la existencia de un inconsciente colectivo. Se enfoca más bien en señalar la recurrencia de las mismas formas verbales a lo largo de la historia, algo que, como señala Ricoeur, otros han nombrado intertextualidad. Es por esto que Ricoeur ve

en los arquetipos de Frye un equivalente de lo que él llama el esquematismo nacido de la tradición:

Este término subraya, en primer lugar, la recurrencia de las mismas formas verbales, nacidas del carácter eminentemente comunicable del arte poético, al que otros han designado con el término de intertextualidad; es esta recurrencia la que contribuye a la unificación y a la integración de nuestra experiencia literaria. En este sentido, reconozco en el concepto de arquetipo un equivalente de lo que llamo aquí el esquematismo nacido de la tradición (Ricoeur, *Tiempo y narración II* 400-401).

La manera en que está presente ese “esquematismo nacido de la tradición” o arquetipo en *Olvidado rey Gudú* será parte de nuestro análisis como veremos más adelante. Por otro lado, aunque Frye señala la existencia de una herencia psicológica común, ve como un imposible llegar a ella si no es a través de una cultura específica, pues no es posible hacerlo de forma directa. Por eso es que su crítica arquetipal se basa en el estudio de las recurrencias de las formas verbales o de la intertextualidad de la cultura occidental, pues es ahí en donde pueden observarse esos modelos o arquetipos que nos condicionan:

Por debajo de la herencia cultural debe haber una herencia psicológica en común; si no fuera así toda forma de cultura e imaginación que no estuviera dentro de nuestras propias tradiciones no sería comprensible. Pero dudo que podamos alcanzar esta herencia común en forma directa, pasando por al alto las cualidades sobresalientes de nuestra cultura específica. Creo que una de las

funciones prácticas de la crítica, es decir de la organización consciente de una tradición cultural, es hacernos más conscientes de nuestro condicionamiento mitológico (*El gran* 18).

Para Frye la mitología es un modelo que “transmite un patrimonio de alusiones compartidas y de experiencias verbales” (*El Gran* 59) y contribuye así a crear una historia cultural. Es en este sentido como él ve la literatura como descendiente directa de la mitología. Así, es posible “rastrear” esos modelos provenientes de la mitología en obras literarias actuales pues persisten a pesar del paso del tiempo. Por ello, “la visión arquetípica de la literatura nos muestra la literatura como forma total y la experiencia literaria como parte del *continuum* de la vida” (*Anatomía* 155). Esto puede, hasta cierto punto, “empatarse” con la visión junguiana de los arquetipos si prescindimos de la explicación metafísica de Jung. Y es que el psicólogo suizo considera los arquetipos como una consecuencia de la existencia de un inconsciente colectivo y no tanto como fruto de la tradición o de una historia cultural compartida. Sin embargo, los arquetipos junguianos fueron en gran parte extraídos de esa mitología de la que habla Frye y son, como él señala, muy útiles para abordar ciertas obras literarias.

Frye, como veremos más adelante, menciona cuatro categorías pre-genéricas: el romance, la tragedia, la comedia y la ironía. La novela, para él, es solo una forma de ficción y es distinta del romance aunque se mezclen entre sí. De hecho, el romance precede a la novela, lo cual ha causado que sea menospreciado entre los académicos: “El romance es más antiguo que la novela, de hecho ha provocado la ilusión histórica de que es algo que merece dejarse atrás, una forma juvenil y rudimentaria” (405). El

romance tiene sus características propias y estas se abordan mejor usando algunos arquetipos junguianos pues los personajes y los sucesos se configuran con base en arquetipos psicológicos por lo que aparentan ser “planos” o estilizados:

La diferencia entre la novela y el romance estriba en la concepción de la caracterización. El autor de romances no pretende crear “personas reales” sino más bien estilizadas que se dilatan hasta adquirir la magnitud de arquetipos psicológicos. Es en el romance donde encontramos reflejados en el héroe, en la heroína y en el malvado, respectivamente, la libido, el ánima y la sombra de Jung. Razón por la cual, el romance irradia a menudo un resplandor de intensidad subjetiva que le falta a la novela y por la cual un indicio de alegoría ronda sus márgenes. En el romance se liberan determinados elementos del carácter que naturalmente hacen de él una forma más revolucionaria que la novela (*Anatomía* 404).

Pero, como mencioné más arriba, el romance y la novela se combinan y “nunca se encuentran ejemplos ‘puros’ de ningunas de estas dos formas” (404). Esto es precisamente lo que ocurre en *Olvidado rey Gudú* que de acuerdo a su estructura y a la configuración de personajes y situaciones funciona a la manera de un romance. Pero es también desde luego una novela, pues Ardid, la protagonista, no funciona solamente como un arquetipo psicológico sino que tiene una personalidad compleja y usa una máscara social como ocurre en las novelas según Frye: “El novelista se ocupa de la personalidad, de los personajes que llevan puestas su *personae* o máscaras sociales” (404). Nos encontramos así con la alta demanda popular que tiene la novela romántica:

De hecho, la demanda popular de ficción siempre busca una forma mezclada, una novela romántica, justo lo bastante romántica para que el lector proyecte su libido en el héroe y su ánima en la heroína, y justo lo bastante novelesca como para mantener estas proyecciones dentro de un mundo acostumbrado (404).

Olvidado rey Gudú es una novela estructurada como un romance y como dice Frye: “El romance, que trata de héroes, sirve de intermediario entre la novela, que trata de hombres, y el mito, que trata de dioses” (406). Así, debido a las características específicas del objeto de estudio de esta investigación que tendré necesidad de utilizar algunos arquetipos junguianos. Expondré a continuación brevemente el concepto de arquetipo para el psicólogo suizo sin explicar ninguno en específico pues esto lo haré más adelante. Para Jung existe además de un inconsciente personal, un inconsciente colectivo que alberga contenido universal e innato:

Una capa, en cierto modo superficial, de lo inconsciente es sin duda alguna personal. La designamos con el nombre de *inconsciente personal*. Pero esa capa descansa sobre otra más profunda que ya no procede de la experiencia personal ni constituye una adquisición propia, sino que es innata. Esa capa más profunda es lo así llamado *inconsciente colectivo*. He elegido el término “colectivo” porque tal inconsciente no es de naturaleza individual sino general, es decir, a diferencia de la psique personal, tiene contenidos y formas de comportamiento que son iguales *cum grano salis* en todas partes y en todos los individuos (*Los arquetipos* 4).

El inconsciente colectivo carga con la herencia del ser humano que se manifiesta no en formas o imágenes predeterminadas sino en posibilidades de representación presentes en todos los seres humanos. Para Jung, por lo tanto, hay ciertas estructuras psíquicas existentes en el inconsciente colectivo que se “llenan” con las experiencias individuales del sujeto y se representan de acuerdo con su propio presente pero que tienen, sin embargo, un fondo colectivo que trasciende su propio tiempo y es universal:

Los arquetipos son formas típicas de la aprehensión, y siempre que se trate de concepciones que se repiten uniformemente y regularmente, estamos ante un arquetipo, independientemente de si se reconoce o no su carácter mitológico (La dinámica 138) (las cursivas son del texto original).

Estos arquetipos pueden observarse, según Jung, de manera bastante evidente en los sueños y en los cuentos populares: “En los mitos y los cuentos, igual que en el sueño, el alma dice algo sobre sí misma, y los arquetipos se manifiestan en su interacción natural” (*Los arquetipos* 201). En algún momento Jung llega incluso a concebir los arquetipos como entes autónomos que se manifiestan al sujeto. Sin embargo, es la definición en la que los expone como motivos universales la que retoma Frye por coincidir con su propia interpretación de los arquetipos. En esta Jung explica que la existencia de arquetipos “se deduce de la observación repetida una y otra vez, por ejemplo, de mitos y cuentos de la literatura mundial que contienen determinados *motivos* cuyo tratamiento se repite siempre y en todas partes” (Jung, *Civilización* 416).

Para Frye, cuando leemos un texto nuestra atención es externa o centrífuga si esta se desplaza “de las palabras individuales a las cosas que significan” (102), pero

también puede ser interna o centrípeta si en vez de lo anterior “tratamos de elaborar, a partir de las palabras el sentido del más amplio patrón verbal que constituyen” (102). En el primer caso el símbolo verbal funciona como signo, en el segundo lo hace como un símbolo. Esta quiere decir que cuando el símbolo verbal funciona como un signo apunta de forma arbitraria hacia las cosas que representa, mientras que cuando funciona como símbolo no va tanto en esa dirección ya que conecta y no tanto representa algo en específico pues es un elemento que forma parte de un “cuerpo más amplio de significado” (102). Es a partir de esto que Frye elabora su definición de motivos:

Los elementos verbales que se entienden, interna o centrípetamente, como partes de una estructura verbal son, en cuanto símbolos, simple y literalmente elementos verbales o unidades de una estructura verbal. (Debería prestarse atención a la palabra “literalmente”). Podemos llamar *motivos* a tales elementos, tomando en préstamo un término de la música (102-103).

Es por ello que para esta investigación carece de interés si los arquetipos provienen de un inconsciente colectivo o son fruto de la tradición pues lo que aquí realmente importa es que aparecen en la literatura de forma repetitiva como señala Frye:

Uno de los primeros elementos que he advertido en relación con la literatura es la estabilidad de sus unidades estructurales: el hecho de que ciertos temas, situaciones y tipos de personajes, en la comedia por ejemplo, se hayan mantenido con muy pocos cambios desde la época de Aristófanes hasta

nuestros días. He utilizado el término “arquetipo” para describir estas unidades de construcción, en su sentido tradicional, sin darme cuenta de que el uso más idiosincrático de Jung de la misma palabra había monopolizado el terreno. Esta cualidad repetitiva es esencial para el mito en todos sus contextos (*El gran* 73).

Esta de definición de arquetipos como motivos universales que se repiten una y otra vez en la literatura en la que coinciden Jung y Frye será la que usaremos en el curso de esta investigación. El arquetipo funciona entonces como un símbolo y no como un signo por lo que la comparación que hace Frye de la literatura con las matemáticas parece ser bastante apropiada:

Tanto la literatura como las matemáticas proceden a partir de postulados, no de hechos; ambas pueden aplicarse a la realidad externa y, con todo, existir también en forma “pura” o autónoma. Ambas, además, meten su cuña en la antítesis entre ser y no ser que tanta importancia tiene para el pensamiento discursivo. El símbolo es y no es la realidad que pone de manifiesto (*Anatomía* 462).

El estudio de esos elementos arquetípicos que constituyen la literatura debe ser parte de la crítica literaria y en particular, tiene que formar parte del análisis literario de novelas como *Olvidado rey Gudú*. Y es que esta obra de Matute tiene, si seguimos a Frye, más características de romance que de novela y es, precisamente, en esta categoría pre-genérica que él propone donde más uso hace un autor de arquetipos que son parte, y muy importante, de lo propiamente literario:

La concepción del estilo se basa en el hecho de que todo escritor tiene su propio ritmo, tan característico como su puño y letra, y sus imágenes propias, que van de una predilección por determinadas vocales y consonantes a una preocupación por dos o tres arquetipos (354).

Recordemos que el romance antecede a la novela y sus características las vemos más claramente en la literatura popular que muchas veces es menospreciada por los académicos que la consideran sub-literatura precisamente por hacer uso de arquetipos que erróneamente consideran simples o tal vez por no darle prioridad en el uso del lenguaje a lo retórico sobre lo comunicativo. Este tipo de juicios de valor son relativos y tienen más que ver con el gusto que con evaluaciones objetivas. Por último, si bien es cierto que el estudio del esquematismo nacido de la tradición, como Ricoeur llama al arquetipo, es necesario principalmente en la literatura popular, esto no significa que no pueda aportar conocimientos valiosos para la investigación literaria, ya que incluso nos pueda ayudar a comprender el proceso que sucede cuando leemos como señala Frye:

Si no aceptamos el elemento arquetípico o convencional en las imágenes que vinculan un poema con otro, es imposible lograr un adiestramiento mental sistemático cualquiera a partir de la sola lectura de la literatura. Pero si añadimos a nuestro deseo de conocer la literatura un deseo de conocer cómo la conocemos, descubriremos que el hecho de expandir las imágenes hasta integrarlas en los arquetipos convencionales de la literatura es un proceso que ocurre inconscientemente en todas nuestras lecturas (136).

3. La organización arquetípica de *Olvidado rey Gudú*

Olvidado rey Gudú es una novela que tiene una estructura basada en una organización arquetípica. Aparecen muchos personajes pero los protagonistas de la misma son dos, Ardid y su hijo Gudú, el rey de Olar. El relato se centra sobre todo en esos personajes y por lo mismo es posible observar su estructura a partir de ellos. Como veremos a continuación, Frye menciona cuatro categorías que anteceden a los géneros literarios cada una de ellas con sus propias características. Trataré de demostrar que la obra de Matute pertenece a lo que Frye llama romance. No ahondaré en los detalles de la obra pues primero me interesa mostrar su estructura y categoría ya que esto es muy importante para el abordaje de la misma que realizaré más adelante.

Para Northrop Frye “los principios estructurales de la literatura han de derivar de la crítica arquetípica y anagógica, únicos géneros que asumen el contexto más amplio de la literatura como un todo” (*Anatomía* 179). Estos principios estructurales es posible hallarlos incluso en la literatura actual sin importar que Frye los desarrolle tomando el simbolismo de la Biblia y de la mitología clásica como “gramática de arquetipos literarios” (180). Lo que ocurre es que “en el mito vemos aislados los principios estructurales de la literatura” (182), pero estos mismos principios continúan apareciendo en obras del presente como veremos que ocurre en *Olvidado rey Gudú* aunque en algunas ocasiones no sea tan fácil identificarlos. Es por ello que “en la crítica literaria también tenemos, con frecuencia, que ‘dar un paso hacia atrás’ ante el poema para ver su organización arquetípica” (186). Y es que muchas veces no es tan

evidente el vínculo entre esos mitos antiguos en los que se basa Frye y una obra de ficción más reciente debido a lo que él llama desplazamiento:

El principio central del desplazamiento consiste en que lo que puede identificarse metafóricamente en un mito, puede sólo vincularse con el romance por alguna forma de símil: la analogía, la asociación significativa, las imágenes incidentales accesorias, y así por el estilo (182-183).

Por lo tanto, lo que se puede identificar metafóricamente en un mito, no tiene que aparecer tal cual en el romance que sigue patrones míticos en su estructura sino por alguna forma de símil. Así, podremos observar que hay una organización arquetípica común. Es así que Frye menciona que existen tres organizaciones de los mitos y de los símbolos arquetípicos:

Tenemos, entonces, tres organizaciones de los mitos y de los símbolos arquetípicos en la literatura. En primer lugar, está el mito no desplazado, que atañe generalmente a dioses o demonios que adopta la forma de dos mundos contrastantes de total identificación metafórica, uno deseable e indeseable el otro. Estos mundos a menudo se identifican con los cielos e infiernos existenciales de las religiones contemporáneas de esa literatura. A estas dos formas de organización las denominamos respectivamente la apocalíptica y la demoníaca. En segundo lugar, tenemos la tendencia general que hemos llamado romántica, tendencia a seguir patrones míticos implícitos en un mundo más íntimamente asociado con la experiencia humana. En tercer lugar, tenemos la tendencia del "realismo" (mi desagrado ante término tan inepto se refleja en las

comillas) a hacer énfasis en el contenido y la representación más bien que en la figura de la historia (186).

Frye realiza primero una división por periodos basada en una clasificación de los modos ficcionales que tiene que ver con “el poder de acción del héroe, que puede ser mayor que el nuestro, menor o el mismo” (53). En el mito el héroe es un ser divino mientras que en el romance es superior en grado a los otros hombres. En cambio, en el mimético elevado se trata más bien de un jefe porque tiene autoridad, pero no es superior al medio ambiente y en el mimético bajo no es superior a otros hombres ni al medio ambiente. Por último, si el héroe es inferior a los otros se trata del modo irónico. Según él, “las ficciones del romance dominan la literatura hasta que el culto del príncipe y del cortesano en el Renacimiento trae a primer plano el modo mimético elevado” (55). Después domina el mimético bajo y ya en los últimos cien años el modo irónico.

Frye llega a la conclusión de que existen cuatro categorías que anteceden a los géneros literarios. Cada una de ellas tiene sus características particulares y su propia estructura. Aquí desarrolla más extensamente la anterior definición de romance basada en el poder de acción del héroe y en un modo ficcional dominante en un periodo de tiempo ya que lo señala como un pre-género literario:

¿Existen categorías narrativas en la literatura más amplias que, o lógicamente anteriores a, los géneros literarios ordinarios? Hay cuatro semejantes categorías: la romántica, la trágica, la cómica y la irónica o satírica (215).

El héroe que aparece en el romance tiene características particulares que lo separan del resto de los humanos y su conflicto representa el contraste entre los dos mundos en los que se desenvuelve, uno asociado a la seguridad y a la felicidad y el otro a la aventura, la separación y el dolor. Además, “realiza acciones maravillosas, pero él mismo se identifica como humano” (Frye 54). El romance tiene una estructura específica relacionada con ese tipo de héroe y las situaciones que enfrenta, el elemento principal de la trama es la aventura y la búsqueda, y desciende directamente de los relatos populares:

Romance is the structural core of all fiction: being directly descended from folktale, it brings us closer than any other aspect of literature to the sense of fiction, considered as a whole, as the epic of the creature, man's vision of his own life as a quest (*The secular* 15).

Frye llama a sus categorías narrativas o elementos narrativos pre-genéricos de la literatura *mythoi* o tramas genéricas. La comedia y la tragedia, así como el romance y la ironía, se encuentran en polos opuestos por lo que no es probable su combinación. Sí ocurre en cambio con el romance que puede ser cómico o trágico y con la tragedia que puede combinarse con el romance o con la ironía. Sus cuatro categorías narrativas son importantes, pero es en la del romance en la que más destacan las aportaciones de Frye:

Las aportaciones que Northrop Frye ha realizado a este género literario son verdaderamente esenciales, y coincidimos con Angus Fletcher cuando señala que “if we were to value Frye's writings for nothing else, it would be his

penetrating analysis on the nature of romance that would perhaps most powerfully claim our attention” (cit. en Hamilton, 1990:140). Quizá el género fundacional de la teoría literaria de Frye pueda ser el del romance, al igual que la tragedia lo es para Aristóteles (Amezcuca 282).

El romance sigue patrones míticos y una novela que se publicó en 1996 como es el caso de *Olvidado rey Gudú* no puede evitar remitirse en su estructura a los mismos principios estructurales del mito pues la estructura de este permanece aún en las obras producidas en la actualidad. Esto también lo señala Mircea Eliade:

El mito puede degradarse en leyenda épica, en balada o en novela o también sobrevivir bajo la forma disminuida de “supersticiones”, de costumbres, de nostalgias, etc.; no por ello pierde su estructura ni su alcance (386).

Como mencioné arriba, por su estructura, *Olvidado rey Gudú* cumple con las características de lo que Northrop Frye llama romance. Lo esencial aquí es la aventura. El héroe se enfrenta constantemente a distintos tipos de retos en un viaje que debe emprender por una u otra causa. Tiene que ver por lo tanto, con lo que Eliade llama “mitos de la búsqueda” en la que el héroe busca recobrar la unidad perdida:

En este sentido, tenemos derecho a decir que los mitos de la “búsqueda” y de las “pruebas iniciáticas” revelan, bajo una forma clásica y dramática, el acto mismo por el que el espíritu trasciende un cosmos condicionado, polar y fragmentario, para recobrar la unidad fundamental de antes de la creación (383).

Lo que sea esa unidad fundamental varía pero siempre tiene que ver con la búsqueda de un centro o núcleo que unifique lo fragmentado. Sobre la forma en que esto aparece en *Olvidado rey Gudú* hablaré más adelante. Lo importante aquí es señalar que a pesar de que la forma en que lo hace en las obras de la actualidad no sea tan clara debido a los desplazamientos de los que habla Frye, la estructura de los mitos de la búsqueda sigue vigente como lo comprobaremos en la novela que aquí estudiamos:

Las “pruebas”, los sufrimientos, las peregrinaciones del candidato a la iniciación sobreviven en el relato de los sufrimientos y de los obstáculos que atraviesa, antes de llegar a sus fines, el héroe épico o dramático (Ulises, Eneas, Parsifal, tales personajes de Shakespeare, Fausto, etc...). Todas estas “pruebas”, estos “sufrimientos” de los que la epopeya, el drama o la novela hacen su materia, se dejan reducir fácilmente a los sufrimientos y a los obstáculos rituales del “camino hacia el centro” (Eliade 387).

En la obra de Matute la aventura a la que es llamado el héroe aparece de dos maneras, una es a través de Ardid, su madre. Ella no viaja con frecuencia pero sí tiene que abandonar su verdadero hogar por culpa de circunstancias externas. Después, aún y sin salir de Olar, Ardid es obligada a enfrentar diferentes pruebas que paulatinamente la irán volviendo más sabia. Descubrirá que sus obstáculos son internos y de esta manera su aventura, similar a la de los mitos de la búsqueda, será una especie de iniciación que culminará con su muerte. La otra es la de Gudú, que carece de corazón y que continuamente parte a conquistar territorios, y que concluye con su llanto en el

lago. En el relato, a diferencia de lo que menciona Frye que sucede en los romances más ingenuos, Gudú, al igual que Ardid, sí evolucionan y envejecen:

El elemento esencial de la trama, en el romance, es la aventura, lo cual significa que el romance es, por naturaleza, una forma de secuencia y procesión, razón por la cual lo reconocemos más bien en la ficción que en el drama. En su grado más ingenuo, es una forma interminable en la que un personaje central, que nunca evoluciona ni envejece, va de aventura en aventura hasta que el autor mismo queda agotado (*Anatomía* 246).

Estas aventuras que tiene el héroe tienen siempre que ver con una búsqueda y una búsqueda casi siempre tiene que ver con el interior del personaje que la emprende, es decir, se origina más de una necesidad interior que exterior que tiene como objeto lograr un mayor conocimiento de sí mismo. En el caso de Ardid, la madre de Gudú, su viaje empieza cuando siendo una niña ve cómo asesinan a su familia y el mundo donde crece es destruido. En el caso de Gudú su viaje empieza movido por la ambición de poder y riquezas. Este móvil de su comportamiento se debe en gran parte a un hechizo que merma su capacidad de sentir compasión. Frye menciona además tres etapas fundamentales del romance:

La forma cabal del romance es, a todas luces, la búsqueda lograda y esta forma tan consumada tiene tres etapas fundamentales: la etapa del viaje peligroso y de las aventuras menores preliminares; el combate decisivo, por lo común una especie de batalla en la que o bien el héroe o su enemigo o ambos, deben morir; y la exaltación del héroe. Podemos denominar estas tres etapas,

respectivamente, usando términos griegos, el *agon* o conflicto, el *pathos* o combate mortal, y la *anagnorisis* o descubrimiento, el reconocimiento del héroe, quien claramente ha demostrado serlo aunque no sobreviva al conflicto (247).

En el caso de Gudú estas tres etapas que atraviesa el héroe están muy claras. La primera, la del viaje peligroso, la representa sobre todo la incursión de Gudú en la estepa, territorio jamás conquistado por sus antepasados y poblado por guerreros salvajes difíciles de someter. La segunda, la batalla decisiva, podemos situarla primeramente en la conquista de la estepa que desencadena todo tipo de conflictos existenciales en Gudú y lo dota de una capacidad de introspección que no mostró anteriormente en el relato, pero además, la batalla en la que derrota a la Reina Urdska, reina de las estepas, en el mismo territorio de Olar, cuando siendo prisionera lidera una rebelión que concluye con su muerte. En cuanto a la tercera, la exaltación del héroe, esta sucede en cuanto a que el rey vence a sus adversarios y se hace nuevamente con el poder.

En cuanto a Ardid, también podemos encontrar que su historia se estructura de manera similar. La primera etapa comienza después del asesinato de su familia ya que este hecho la obliga a abandonar su lugar de origen. Esto marca el comienzo de su aventura. La segunda, el combate decisivo, en su caso, como no es una guerrera, no se lleva a cabo mediante las armas, sino con la exacerbación del conflicto interior que ha sufrido siempre y que ha transmitido a su hijo Gudú y que la vuelve paulatinamente consciente de sus errores y de la banalidad de sus ambiciones. Sin embargo, si queremos describir esta segunda etapa en términos parecidos a los del héroe, esta

sería el momento en que enfrenta a Urdska, la reina de las estepas, tras bastidores, conspirando contra ella en el momento en que ambas se disputan el poder en Olar. La tercera, la de la exaltación del héroe, sucede cuando ella pierde la vida al ser vencida por la reina de las estepas que la hace su prisionera. Muere antes de que logren rescatarla. Sin embargo, es reconocida después de muerta por el mismo Gudú y sus seguidores como la única y verdadera reina que ha tenido siempre el reino de Olar.

Más adelante, Frye agrega a estas tres etapas una más, el *sparagmos*, que consiste en la desaparición del héroe y que adopta la forma del desmembramiento. Pero creo que esta etapa, que el autor canadiense sitúa después del *agon* y el *pathos* y antes de la *anagnorisis*, no aparece en los dos protagonistas de esta novela, o al menos no de la forma en la que la describe Frye. Pero, como pudimos observar, las otras tres etapas sí lo hacen por lo que bien podemos clasificar la obra de Matute con la que aquí se trabaja como un romance. Por otro lado, es muy importante subrayar la analogía del romance de la búsqueda con los sueños y, por lo tanto, la semejanza en sus estructuras. De ahí que los análisis de Jung sobre estos, en los que muestra sus características estructurales y describe los rasgos de las figuras que aparecen en ellos como arquetipos, sean aplicables a una novela como *Olvidado rey Gudú*:

El romance de la búsqueda tiene analogías tanto con los ritos como con los sueños, y los ritos que examinara Frazer y los sueños que examinara Jung muestran la extraordinaria semejanza en la forma que se puede esperar de dos estructuras simbólicas análogas a lo mismo. Traducido en términos del sueño, el romance de la búsqueda es la búsqueda que hace la libido, o identidad

deseante, de una satisfacción de liberarla de las angustias de la realidad pero que no por eso deja de contener esa misma realidad. Los antagonistas de la búsqueda son a menudo figuras siniestras, gigantes, ogros, brujas y magos, cuyo origen es a las claras de carácter paterno; y, no obstante, se encuentran implicadas también figuras de carácter paterno redimidas y emancipadas, tal como se dan en las investigaciones psicológicas tanto de Freud como de Jung (255).

Así, algunos de los arquetipos que menciona Jung son identificables en la novela de Matute. Si en el romance, como señala Frye, siempre se da un juego entre piezas blancas y negras que desempeñan un rol de colaboración u obstrucción en la búsqueda del héroe, no es de extrañar que aparezca en este tipo de relatos uno de los arquetipos de los que habla Jung que desempeñan esta misma función pero en el proceso de individuación, mismo que también tiene que ver con una búsqueda pero de carácter psicológico. Me refiero al arquetipo del viejo sabio. Este tipo de personaje aparece en muchas obras literarias y es típico del romance como señala Frye:

Razón por la cual todo personaje típico del romance tiene a confrontarse con su oponente moral como las piezas blancas y negras en un juego de ajedrez. En el romance las piezas “blancas” que se empeñan en la búsqueda corresponden al grupo del *iron* en la comedia, aunque la palabra ya no resulte apropiada, puesto que la ironía tiene poca importancia en el romance. El romance tiene su contrapartida del *iron* benévolo, que se retira de la comedia, en la figura del “viejo sabio”, en palabras de Jung, tal como Próspero, Merlín o el palmero de la

segunda búsqueda en Spenser, y quien, a menudo, es un mago que interviene en la acción por la que vela (257).

Aunque de los arquetipos junguianos específicos que aparecen en la novela hablaré más detalladamente en otro capítulo, conviene señalar desde ahora que el arquetipo del viejo sabio es representado en *Olvidado rey Gudú* por el personaje del Hechicero. Además, Frye también se refiere a la “madre terrible” que menciona Jung y que tiene que ver con la relación entre Ardid y Gudú, como otro de los personajes típicos del romance:

El mago maligno y la bruja, Archimago y Duessa en Spenser, son el rey y la reina negros. A esta última la llama Jung, con toda propiedad, la “madre terrible”, asociándola con el miedo al incesto y con tarascas, tales como Medusa, que parecen difundir en su derredor un no sé qué de perversión erótica (258).

También está presente un conflicto arquetípico en *Olvidado rey Gudú* que aparece una y otra vez, generación tras generación, me refiero al que ocurre entre padre e hijo. En toda la novela vemos en cada hijo el deseo de destronar al padre, de arrebatarse el poder e incluso de asesinarlo. Hay pocas excepciones a esto. Frye menciona que este conflicto es común en el romance:

El conflicto entre padre e hijo que señalamos en la comedia reaparece en el romance: en la Biblia el segundo Adán acude en rescate del primero y en el ciclo del Grial, Galahad, el hijo puro, logra aquello en que fracasó su impuro padre Lanzarote (258).

Y es que hay situaciones y conflictos arquetípicos que se repiten constantemente en la literatura, especialmente en la folclórica o en la que Frye denomina romance de la búsqueda. La opinión de Frye sobre la relación entre el sueño y el romance de la búsqueda coincide bastante con lo que argumentan Emma Jung y Von Franz en su estudio sobre la leyenda del grial:

Por eso, este tipo de motivos simples del folclore poseen un gran interés, porque hay que contemplarlos como productos de la fantasía creativa y como *exteriorizaciones directas del alma*, es decir, como *representaciones de contenidos, procesos y relaciones psíquicas*, similares a los que ofrece el sueño. Pero, a diferencia de éste, no son principalmente una expresión subjetiva, sino que poseen un carácter humano genérico, es decir, arquetípico (31).

Pero no debemos olvidarnos además de los muchos “personajes intermediarios” que aparecen en la novela de Matute ya sea que tengan poca o mucha participación. Estos personajes también representan una función arquetipal que tiene que ver con su posición pues por sus características son y a la vez no son parte del mundo de los humanos. Sobre estos también habla Frye en su descripción del romance:

Los personajes que evitan la antítesis moral entre el heroísmo y la bellaquería generalmente son o sugieren ser espíritus de la naturaleza. En parte representan la neutralidad moral del mundo intermediario de la naturaleza, y en parte un mundo de misterio que se vislumbra pero jamás se ve, y, que al acercarse uno, se retira (*Anatomía* 258).

Este tipo de personajes también cuentan con algunas de las habilidades que necesita el héroe para lograr sus objetivos. En *Olvidado rey Gudú*, el Trasgo y el Hechicero desempeñan varias veces esta función pues gracias a sus particulares capacidades logran ayudar a Ardid a vencer los obstáculos que se le presentan en su aventura. De estos hay muchos ejemplos, pero por mencionar uno muy importante solo basta referirnos a la destreza del Trasgo como espía. No puede ser visto por casi todos los humanos a excepción de aquellos dotados de la “segunda visión” por lo que puede escuchar sin ser visto a los enemigos de la madre de Gudú. Esto también coincide con lo que menciona Frye acerca de estos personajes típicos del romance:

Como sirvientes o amigos del héroe, comunican la misteriosa relación con la naturaleza que tan a menudo caracteriza a la figura principal del romance. La paradoja de que muchos de estos hijos de la naturaleza sean seres “sobrenaturales” no causa tanto apuro en el romance como en la lógica. El hada servicial, el muerto agradecido, el sirviente maravilloso, dotado precisamente de las capacidades que el héroe necesita en una crisis, son todos lugares comunes del cuento folklórico (259).

En general en *Olvidado rey Gudú* los personajes no presentan demasiados rasgos y contradicciones, salvo Ardid que evoluciona en el transcurso del relato. Y esto se nos avisa desde el principio con la transparencia de los nombres de los personajes. Se trata más bien de arquetipos psicológicos. Por eso es que encajan tan bien en las descripciones de Jung que retoma Frye:

El autor de romances no pretende crear “personas reales” sino más bien estilizadas que se dilatan hasta adquirir la magnitud de arquetipos psicológicos. Es en el romance donde encontramos reflejados en el héroe, en la heroína y en el malvado, respectivamente, la libido, el ánima y la sombra de Jung (403).

Por lo tanto, para el crítico literario que pretende estudiar un romance dentro de la variedad de propuestas que existen en el psicoanálisis, la mejor elección es la del ex colaborador de Freud. Jung, con su propuesta de los arquetipos, nos brinda suficiente material para estudiar a profundidad los personajes y las situaciones que aparecen en obras literarias como *Olvidado rey Gudú* y dilucidar su carácter arquetípico pues es en lo que Frye llama romance donde es más frecuente encontrarlos:

Así como el crítico literario encuentra más sugestivo a Freud en lo que atañe a la teoría de la comedia, y a Jung en lo que atañe al romance, asimismo para la teoría de la tragedia naturalmente se acude a la psicología de la voluntad de poder, tal como la expusieron Adler y Nietzsche (282).

Por último, es importante señalar que Northrop Frye menciona seis fases del romance, la primera de ellas es la del nacimiento del héroe. De alguna u otra manera las circunstancias del nacimiento de este no son del todo normales y debe escondérsele para disimular su ascendencia paterna. En la obra de Matute Gudú nace en una torre durante un cautiverio de seis años al que es condenada Ardid. Ahí se viste con ropa humilde al futuro rey:

Habían confeccionado entre las tres unos sencillos pañales, y con ellos, como si de un campesino se tratase, vistieron pobremente al que, sin saberlo ellas, sería, con el tiempo, el más grande Rey de Olar (203).

Es debido a este cautiverio que el futuro rey pasa inadvertido por todos. Es por ello que incluso es llamado por aquellos días “Gudú el Ignorado (219)”. En el caso de Ardid su nacimiento no es narrado durante la novela porque aparece ya siendo una niña. La segunda fase tiene que ver con “la inocente juventud del héroe, fase con la que estamos familiarizados gracias a la historia de Adán y Eva en el Edén, antes de la caída” (*Anatomía* 263). Esta fase en Gudú es de muy corta duración. Se sitúa en sus primeros años cuando cuenta con la compañía de Ardid y el Hechicero. Termina con la ejecución del hechizo en el que se le arrebató el corazón. Esto representa desde luego una pérdida de la inocencia muy temprana que evitará que Gudú experimente muchas de las características de esta segunda fase.

Sucede todo lo contrario con Ardid, que guardará en su memoria días hermosos vividos junto al Trasgo y el Hechicero. El asesinato de su padre y de su hermano no evitará que esos tiempos sean recordados con afecto por la madre de Gudú. El paraíso perdido estará representado además con personajes como Tontina y su Árbol de los Juegos y con el Príncipe Once. Estos personajes provocarán que reflexione al respecto: “Es extraño – se dijo. Nunca pensé, hasta ahora, cuán pronto perdí mi infancia...si es que la tuve algún día” (444). La tercera fase es la de la búsqueda que ya tratamos más arriba. La cuarta tiene como tema central “mantener la integridad del mundo inocente contra los ataques de la experiencia” (*Anatomía* 264). Esto podemos

verlo en *Olvidado rey Gudú* de dos maneras. Una es a través de la parte bélica representada por Gudú. La estepa representa el caos y la barbarie y el reino de Olar la civilización que debe ser protegida y de ser posible extendida a más territorios. La otra tiene que ver con toda la novela, es decir, con los temas centrales de la misma. Ardid y otros personajes sufren porque la inocencia y la infancia son corrompidas por la experiencia y se pierden debido a ello.

La quinta fase “es una visión de la experiencia desde arriba, reflexiva e idílica” (265). En esta fase ocurre una reflexión sobre los acontecimientos una vez que estos ya han pasado. Se trata por lo tanto de “un retraimiento contemplativo” (265). Esto ocurre, como lo vimos más arriba, en Gudú cuando comienza a adquirir cierta autonomía cuando se prepara para invadir la estepa. A partir de ese momento empieza a reflexionar sobre sus acciones y su real significado y cuestiona su vida entera. Ardid, por su parte, vive esa fase cuando es hecha prisionera por la reina Urdska. En su cautiverio observa su vida en retrospectiva y lamenta la pérdida de su infancia, el verdadero paraíso.

La sexta fase “en el romance señala el final de un movimiento que va de la aventura activa a la contemplativa” (266). En Ardid esto es muy claro. En sus últimos días durante su encierro se dedica a pensar y observar, ya no a actuar. Su futuro le es indiferente. Por el contrario, sus conflictos internos se revelan ahora con más fuerza en su confinamiento y se enfrenta a todo aquello que huyó en su vida activa. De igual forma parece observar amigos ya desaparecidos y a sí misma siendo niña. Se vuelve así consciente de sus errores y de la crueldad del mundo.

En Gudú esto ocurre también al final de su vida aunque de una manera más simbólica. Contempla su reflejo en el lago y este le devuelve la imagen de quien realmente es. No es un rey sino un viejo andrajoso que malgastó sus días. Comienza a llorar y causa una inundación que arrasa con todo. Esto tiene que ver con el arquetipo de la inundación que menciona Frye:

Desde el anillo de Wagner hasta la ciencia ficción podemos advertir la popularidad en aumento del arquetipo de la inundación. Por lo común, éste adopta la forma de algún desastre cósmico que destruye entera la sociedad ficcional a excepción de un pequeño grupo que inicia nuevamente la vida en algún sitio resguardado (*Anatomía* 267).

En el caso de *Olvidado rey Gudú* no se nos ofrece ningún dato que hable de ese pequeño grupo que iniciará nuevamente la vida. De cualquier forma el desastre ocurre. Así, la estructura de la novela de Matute objeto de estudio encaja perfectamente con lo que Frye denomina romance pero, como vimos anteriormente, este pre-género literario puede combinarse con la comedia o con la tragedia. Por las características específicas de la novela y en este caso del protagonista, Gudú, el romance aquí tiende más hacia la tragedia. Gudú es un ser humano cuyo destino está determinado desde el momento en que se le extirpa el corazón mediante un hechizo. Esto condiciona su existencia pero además lo predispone a la catástrofe. Se trata entonces de un personaje que corresponde con lo que Frye llama héroe trágico:

El héroe trágico tiene mucha grandeza si se compara con nosotros, pero existe otra cosa, algo del lado suyo que está enfrente del público, comparado con lo

cual no deja él de ser pequeño. Esta otra cosa puede llamarse Dios, los dioses, el destino, el accidente, la fortuna, la necesidad, las circunstancias o cualquier combinación de estas cosas, pero sea lo que fuere, el héroe trágico es nuestro mediador con respecto a ello (*Anatomía* 272).

Gudú es en este sentido víctima de un destino o fatalidad que lo aísla de la vida pero que además lo obliga a cometer actos que bien pueden corresponder más a los del villano que a los del héroe. Se interesa muy poco por los otros, no conoce la amistad y no le importa el sufrimiento que causa a su alrededor. Es un ser frío incapaz de sentir compasión por nadie:

El héroe trágico deja que en su lugar “vivan” los sirvientes, y el centro de la tragedia se encuentra en el aislamiento del héroe, no en la traición de un villano, incluso cuando el villano es, como sucede a menudo, parte del héroe mismo (273).

Además, los conflictos de la madre, Ardid, se manifiestan en el hijo, Gudú. Ardid desea vengarse del asesino de su familia. El hechizo que sufre Gudú es consecuencia de esto como también lo son por lo tanto las acciones que realiza en su vida adulta. Ardid se venga del amor y el amor se venga de Gudú. Los detalles de esto lo veremos más adelante. Es así que Gudú hereda una venganza:

En su forma más elemental la visión de la Ley (*diké*) opera como *lex talionis* o venganza. El héroe provoca o hereda una situación de enemistad, y el regreso del vengador constituye la catástrofe (274).

Gudú existe como una extensión de su madre, por ello vive protegido de los males que causa el amor. Por eso durante el hechizo al que es sometido se le extrae el corazón y se deposita en un recipiente de vidrio. Pero esto altera el equilibrio pues lo que esto representa implica la privación de una cualidad humana fundamental, la compasión. Así, ya no existe nada que obstaculice el deseo de poder del rey. Este equilibrio se reestablece con la extinción de Gudú y con su olvido. Esto ocurre cuando llora ya que lo prohibía el hechizo. Esta es la *némesis* de la que habla Frye:

El restablecimiento del equilibrio es aquello que los griegos llamaban *némesis*: por lo demás, el agente o instrumento de la *némesis* puede ser la venganza de los hombres, la venganza de los espectros, la venganza de los dioses, la justicia divina, el accidente, el destino o la lógica de acontecimientos, pero lo esencial es que la *némesis* ocurra, y ocurra impersonalmente, sin afectación como se ejemplifica en Edipo Rey por la cualidad moral de la motivación humana que va en ella implicada (275).

En cuanto a las fases de la tragedia, podemos observar que estas también aparecen en la estructura que tiene *Olvidado rey Gudú*. Esto no es raro pues, como mencioné arriba, Frye dice que el romance puede combinarse con la tragedia. La primera fase de la tragedia corresponde al mito del nacimiento en el romance:

La primera fase de la tragedia es aquella en que el personaje principal recibe la mayor dignidad posible en contraste con los demás personajes, de modo que tenemos la impresión de estar en presencia de un ciervo acosado por lobos. Los orígenes de la dignidad son la valentía y la inocencia, y en esta fase el héroe o la

heroína es, por lo común, inocente. Este tema corresponde al mito del nacimiento del héroe en el romance (288).

Gudú es protegido por Ardid cuando es un niño debido a la disputa por la sucesión de la corona que existe entre los medios hermanos de Gudú. En ese momento el futuro rey es un niño inocente y valiente. Es diferente y puede decirse también que mejor que todos sus medios hermanos. La segunda fase “corresponde a la juventud del héroe romántico y es, de un modo u otro, la tragedia de la inocencia en el sentido de la inexperiencia y atrae habitualmente a la gente joven” (289). Esta fase no es posible ubicarla tan claramente en Gudú pues debido a que es privado de su corazón y escucha siempre los consejos de su madre no comete errores fruto de su inexperiencia. Al contrario, se muestra siempre sumamente calculador pues no existe sentimiento o afecto que pueda crear un conflicto en él. Así es desde su juventud el rey de Olar. La tercera fase en la tragedia corresponde al éxito de la hazaña del héroe que en este caso sería la conquista de las estepas:

La tercera fase, que corresponde al tema central de la búsqueda en el romance, es la tragedia en la que el énfasis recae con fuerza en el éxito o la consumación de la hazaña del héroe (290).

La principal caída del héroe antes de la catástrofe comienza con la conquista de las estepas. Como consecuencia de esto su madre morirá más adelante y él tendrá que enfrentarse a sí mismo. Esto podía corresponder a la cuarta fase de la tragedia tomando en cuenta sin embargo que el suceso final, el llanto de Gudú, también puede considerarse una caída del héroe por *hybris*:

La cuarta fase es la típica caída del héroe por *hybris* y por *hamartia* que ya hemos examinado. En esta fase cruzamos la línea fronteriza entre la inocencia y la experiencia que señala, igualmente, de qué lado cae el héroe. En la quinta fase, el elemento irónico va en aumento, disminuye el heroico y los personajes parecen más distantes y dentro de una perspectiva más reducida (291).

Respecto a la quinta fase, lo más parecido a esta descripción que hace Frye la encontramos en los últimos días de Gudú cuando ya no es visto como un héroe con todo y que ganó la batalla final. Ya no es un rey sino un “viejo tonto y feo” (944). La sexta fase corresponde, desde luego, a la visión de sí mismo que tiene Gudú al contemplar su reflejo en el lago. Ahí, en vez de ver a un rey, ve solamente a un hombre viejo que ha desperdiciado su vida queriendo ser rey. Es el “choque principal” en el relato pues provoca su llanto y con ello el fin de todo el mundo de Olar:

Cualquier tragedia puede tener una o más escenas chocantes, pero la tragedia de la sexta fase produce el choque en su totalidad, en su cabal efecto. Esta fase es más común como aspecto subordinado de la tragedia que como su tema principal, ya que el horror o la desesperación sin límites provoca una cadencia difícil (292).

En conclusión, *Olvidado rey Gudú* tiene una estructura que corresponde a la del romance según Frye con algunas de las características de la tragedia. Se trata por lo tanto de una novela relativamente reciente que sigue una estructura que no es nueva en absoluto. A continuación realizaré un abordaje más detallado de esta obra usando la

propuesta de Jung cuando sea necesario ya que es la que corresponde según Frye a las características de una novela estructurada como lo está la de Matute.

4. Los arquetipos y otros recursos literarios mediante los que se configura la obra

La novela se divide en cuatro partes. Debido a la extensión de esta y para facilitar la lectura aclararé si lo que señalo se encuentra en la primera, segunda, tercera o cuarta parte. Trataré de ser lo más breve que sea posible y de dar cuenta con mayor detalle de los arquetipos y otros recursos literarios de los que se vale la autora para configurar este romance trágico.

Antes de adentrarnos en la diégesis de la obra es importante hablar sobre la estructura externa de la novela de la escritora española. Como mencioné, la novela está dividida en cuatro partes aunque antes de la primera parte existe una pequeña división titulada “El reino y la dinastía de Olar” en la que a través de dos imágenes se nos muestra el árbol genealógico de la dinastía de Olar y del territorio que terminará constituyendo el reino. Además de esta división principal en cuatro partes, cada una de ellas se encuentra dividida en capítulos señalados con números romanos, del I al XXV, y con su respectivo título. A su vez, estos capítulos están separados según los acontecimientos narrados y están marcados con números arábigos que inician desde el 1 en cada número romano. También se deja espacios en blanco para señalar el paso del tiempo o el final de alguna acción.

El libro está dedicado a la memoria de H. C. Andersen, Jacob y Wilhem Grimm y Charles Perrault y a lo largo del relato hay intertextualidad con sus obras, personajes, ambientes e historias. Contiene además un epígrafe relacionado con aquello que será fundamental a lo largo de la novela: la pérdida de la infancia. Por eso, Matute escribe estas palabras antes de empezar su relato en una especie de homenaje a su propia niñez: “A todo lo que olvidé. A todo lo que perdí.”

En la cubierta del libro aparece un dragón. Si bien pocas veces aparece uno a lo largo del relato su función es importante ya que representa la violencia y agresividad de la dinastía Olar, la figura paterna y el terror que esta inspira, además del vínculo de la sangre, es decir, de la herencia psíquica de la que es portador cada rey de Olar y que tiene que ver con los deseos y ambiciones transmitidas de generación en generación.

El título de la novela *Olvidado rey Gudú* nos dice desde un principio cuál será el destino final del protagonista. Si la búsqueda del héroe tiene que ver con la necesidad de conocerse mejor a sí mismo y por lo tanto lograr cierta cohesión interna, el olvido representa todo lo contrario. Sin memoria no hay ni siquiera identidad. Pero esto no es precisamente lo que le ocurre a Gudú. Más bien el rey es una consecuencia de la memoria de sus antepasados pero sobre todo de su madre. Ardid no olvida la violencia de la que fue víctima y su reinado a través de su hijo es una reivindicación, una venganza que pretende ser justicia. Podría decirse que la reina tiene demasiada memoria y como consecuencia de ello su hijo e incluso ella misma serán olvidados. Las palabras de Ricoeur sobre los “abusos de memoria” describen muy bien la circunstancia de la mujer más importante de Olar:

El centro del problema es la movilización de la memoria al servicio de la búsqueda, del requerimiento, de la reivindicación de la identidad. De las desviaciones que de ello resultan, conocemos algunos síntomas inquietantes: *demasiada* memoria en tal región del mundo; por tanto, abusos de memoria; *no suficiente* memoria en otro lugar; por tanto, abusos de olvido (Ricoeur, *La memoria*¹¹¹).

Ahora sí, comenzaré a abordar los acontecimientos y demás recursos literarios que constituyen esta novela. Sin embargo, antes de hacerlo debo señalar algo importante. La perspectiva desde la que lo haré no puede abarcar todo lo que ofrece la novela de Matute por lo que se enfocará en los aspectos más relevantes para esta investigación. No es posible hacerlo de otra manera pues como bien señala Compagnon “en la investigación literaria, ‘más es menos’; de manera que hay que escoger”:

La teoría de la literatura es una lección de relativismo, no de pluralismo: dicho de otro modo, son posibles varias respuestas, no compositibles, aceptables, no compatibles; en lugar de sumarse en una visión total y más completa, se excluyen mutuamente, pues no llaman literatura, no califican de literario a la misma cosa; no consideran diferentes aspectos del mismo objeto, sino diferentes objetos. Antiguo o moderno, sincronía o diacronía, intrínseco o extrínseco: todo no es posible a la vez. En la investigación literaria, “más es menos”; de manera que hay que escoger. Por lo demás, si me gusta la literatura, ya he escogido.

Mis decisiones literarias descubren normas extraliterarias – éticas, existenciales – que gobiernan otros aspectos de mi vida (Compagnon 27-28).

Así, pretendo aportar una forma más de explorar esta novela que sea coherente consigo misma y no necesariamente coincida con lo que cada enfoque teórico considere “lo literario”. Igualmente, tampoco debemos olvidar las palabras de Compagnon respecto a la definición de literatura:

La literatura es la literatura, aquello que las autoridades (los profesores, los editores) incluyen en la literatura. Sus límites cambian en ocasiones, lenta, moderadamente, pero es imposible pasar de su extensión a su comprensión, del canon a la esencia (50-51).

Es por lo anterior por lo que se deben evitar las imposiciones teóricas y permitir que los distintos enfoques o perspectivas enriquezcan la investigación literaria. Por otro lado, el que no exista una esencia que permita determinar lo que es la literatura implica que no se debe menospreciar ningún género ni manera de abordar una obra por sí mismos. Más bien es necesario valorar lo que aporta la diversidad. Por lo tanto, lo que realizaré a continuación solo es una de las distintas formas en que se puede abordar esta novela y tendrá por ello sus propias cualidades y carencias. Sin embargo, no por ello será una investigación más o menos literaria que alguna otra.

4.1 El universo espacio-temporal determinado por el relato: la Edad Media y Olar

La historia ocurre en un universo creado por la misma autora, el reino de Olar, y el territorio que lo circunda. Y si bien en la novela no tenemos una idea exacta del tiempo

en el que sucede el relato, todo indica que nos encontramos en la Edad Media por soportes simbólicos internos como el del bosque, que representa peligro y que está poblado por seres intermediarios entre un mundo superior y uno inferior. Además, el Reino de Olar está franqueado en el norte por la selva, que soporta simbólicamente el misterio; el este, que representa simbólicamente la muerte y la destrucción; el oeste, las tundras, que soportan simbólicamente el olvido; y el sur, que representa simbólicamente el sueño y lo imposible. Los habitantes temen salir del reino de Olar pues creen que fuera de esos límites pueden encontrarse todo tipo de personajes fantásticos y peligrosos. Esto concuerda con una descripción de Eco sobre el hombre de aquellos tiempos:

El hombre medieval veía el mundo como un bosque lleno de peligros pero también de revelaciones extraordinarias y la Tierra como una gran extensión de países remotos poblada de seres espléndidamente monstruosos. Sustrajo estas fantasías de los textos clásicos y de infinito número de leyendas (35).

De ahí que los habitantes del Reino de Olar teman además a los pueblos ubicados en territorios desconocidos. Sobre todo a aquellos que ocupan el este, las estepas. Los que ahí viven no son considerados humanos por las personas que residen dentro del reino sino mitad bestias y mitad hombres portadores del caos y la destrucción. Son considerados seres salvajes a la manera de entender e imaginar al hombre salvaje que corresponde a la que predominaba en la imaginería de la Edad Media para describir a aquellos seres humanos que no pertenecían al “mundo civilizado”:

Los escritores medievales prefirieron por lo general evadir las explicaciones teológicas sobre la existencia del hombre salvaje, y se inclinaron – como señala Bernheimer – a describirlo en términos sociológicos y psicológicos: el salvaje, en su estado lamentable, no sería una creación de Dios sino que se trataría de una criatura que habría caído en la condición bestial debido a la locura, al hecho de haber *crecido* entre animales, a la soledad o a las extremas penalidades sufridas. Para muchos pensadores no había un *ser* salvaje, sino una *existencia* silvestre; un peligro de derrumbe del hombre a un estado eventualmente pasajero y, en todo caso, no innato. Sin embargo, las explicaciones intelectuales no borraron de la imaginería medieval la presencia de un *ser* ubicado a medio camino entre las bestias y los hombres, en una posición mediadora similar a la de los ángeles, entes que en la gran cadena del ser se ubicaban entre la humanidad y la divinidad (Bartra 96-97).

La primera parte es más bien una especie de introducción en la que se nos cuenta con cierta rapidez la historia del Reino de Olar. Se explica la forma en que se fue demarcando el territorio, el árbol genealógico de la estirpe del conde Olar y varios acontecimientos importantes. Se narra la forma en que se va construyendo el reino a partir de unas tierras fronterizas donadas al Conde Olar por sus servicios a un rey que vive al oeste, en la alta tundra. Culmina más o menos con la elección de Gudú como rey de Olar. Se centra más que nada en explicar los orígenes del reino y el árbol genealógico de Gudú. Se enfoca primeramente en Sikrosio, el primogénito de los hijos del Conde Olar.

El relato es narrado a través de un punto de vista externo del narrador en tercera persona del singular y un punto de vista interno del narrador omnisciente. Se incluye un mapa de Olar en el que destaca primeramente el río Oser que representa el misterio e incluso lo instintivo por los seres que lo habitan. Se trata de un espacio peligroso que conviene evitar:

Para todos los habitantes de la región, el origen de río era un misterio. El manantial de su nacimiento brotaba en la espesura norte, allí donde nadie se adentraba. Solamente su nombre – llegado a ellos no sabían cómo – les estremecía igual que la palabra de un libro prohibido o como la huida de algún reencuentro que nadie deseara y cuya sola presencia les turbara (18).

Es ahí donde Sikrosio tiene una experiencia fundamental dentro del relato. De forma gradual va acelerándose en él la presencia de algo que lo altera, lo hace temblar y sin exagerar “saberse muerto” (20). Es el miedo que experimenta por primera vez y que parece ser causado por algo que lo habita más que por algo del exterior. Parece incluso tener los síntomas de alguien a punto de convulsionar, lo que después ocurre, como si de un místico o un enfermo se tratase. Tras esa premonición del terror ve aparecer ante él la enorme cabeza de un dragón:

Después, lentamente, del verdinegro mundo del río apareció la enorme y alta cabeza del dragón, tan pausada como una pesadilla. Iracunda, implacable, cubierta de escamas, sus ojos de fuego atravesaban los destellos del mismo sol. Visión bella y espantosa a la vez, fue avanzando y creciendo ante él. Salió de la maleza y alzó su cuello, como un grito.

Sikrosio tuvo fuerzas tan sólo para asirse con ambas manos a la hierba, clavar las uñas en la tierra arenosa de la vertiente y admitirlo como el dragón de sus más remotos sueños; el dragón que brillaba en los ojos grises de su padre, el que creyó atisbar, retorciéndose, al fondo de alguna jarra de cerveza. Era su viejo, odiado, amado, conocido, deseado, temido, salvaje dragón, hundiéndole por vez primera en la conciencia pantanosa y abominable del terror (21).

Así, el dragón está presente desde las primeras páginas como soporte simbólico interno. Parece estar vinculado a la figura paterna de algún modo y trastorna la vida de Sikrosio pues no vuelve a ser el mismo después de esto. Su risa se extingue y se vuelve más brutal de lo que nunca fue a pesar de que siempre fue más bien alguien vulgar. Lo interesante es que el recuerdo de aquella escena surge de repente en su mente y le provoca ataques similares a los que sufre el epiléptico ya que “terminaba en el suelo, zarandeado por un convulso temblor y tan pálido como si acabara de expulsar la última gota de sangre” (21). Es por lo tanto muy evidente que el dragón es un monstruo interno formado por la mente de Sikrosio, de ahí que tenga ese parecido con la imagen del padre. Esta visión la heredarán solamente sus descendientes y nadie más verá a ese fiero dragón. De cualquier forma la duda está ahí:

Porque aquella mañana, y cuanto le aconteció en ella, le había desvelado la existencia de un elemento que residía en él, o en el mundo que hasta el momento tan rotundamente hollara, y cuya naturaleza no podía ni pudo jamás explicarse (22).

Los dragones generalmente representan en los mitos y los cuentos monstruos a los que hay que combatir por estar vinculados con el caos, con lo irracional y con la vida instintiva. Esto es a grandes rasgos lo que dice Brasey al respecto:

Los gigantes y dragones simbolizan ante todo las fuerzas brutas y la energía primordial que hierve en el corazón del mundo pero también en nosotros, en el fondo de nuestro inconsciente, y que el héroe que somos debe asimismo aprender a conocer, a dominar, a contener y a refinar (*Gigantes* 11).

En el caso de Sikrosio y en el del futuro rey Gudú el monstruo no estará “disfrazado” como ocurre en ese tipo de relatos pues siempre permanecerá dentro de la mente de los personajes. Es decir, representará claramente esas fuerzas y energías internas que el héroe puede o no dominar. El combate entonces no será indirecto, o sea físico, como pudiera ser aunque represente lo que menciona Brasey, sino directo, entre las fuerzas internas del personaje.

Si bien la configuración del tiempo es cronológica, dentro del relato se nos informa de hechos por venir como sucede después de la visión de Sikrosio con el “luego, vinieron ellos” (21), que se refiere al futuro arribo de piratas a Olar, es decir, prolepsis, pero también hay analepsis como veremos más adelante. Incluso el título de la novela, *Olvidado rey Gudú*, nos adelanta de alguna manera el final de la obra pues nos informa desde un principio el destino final de uno de los protagonistas. Ya desde ahí el lector puede sospechar que Gudú no tendrá lugar en la memoria de nadie lo que tiene que descubrir es cómo y por qué.

El Conde Olar tiene seis hijos incluyendo al ya mencionado Sikrosio y sus tierras se las cedió el Rey por sus buenos servicios. La descripción que hace el narrador de ese territorio extenso donde se construye “el tosco Torreón de madera que más tarde sería Castillo y, mucho más tarde aún, centro de un verdadero Reino” (22), da a conocer el futuro al lector, es decir, se trata de una prolepsis. El territorio está limitado por zonas de características bastante diversas pues tras sus fronteras se extienden poblaciones y tierras de condiciones muy contrastantes:

Al Norte se alzaba la selva, que procuraba la mejor caza, y al Oeste, la alta tundra, cuyo camino llevaba al Rey y donde se amurallaba el pequeño dominio del Abad Abundio, a quien el monarca – y por tanto Olar – respetaba y quería. Al Este, y a todo lo largo, sus límites estaban marcados por la estepa, y esta frontera natural sólo aparecía interrumpida por el misterioso margraviato llamado el País de los Desfiladeros – rico en minerales preciosos, según se decía -, y su Margrave Tesgarino. Al Sur, las tierras del Conde Olar se disputaban los límites entre un puñado de barones, y la cadena de altas montañas llamadas Lisias constituían su frontera natural al Sureste.

Entre ellas y las tierras del Conde, más hacia Oriente, existía un pequeño país llamado de los Weringios y gobernado por un reyezuelo, cuyo nombre era Wersko. Eran de otra raza y hablaban otra lengua (24).

La extensión territorial de Olar va creciendo poco a poco. Suma a su territorios zonas fértiles con ríos, riachuelos e incluso un lago. Esto tiene un costo, se desconoce lo que es la paz. El conde Olar esclaviza a los habitantes de sus tierras y a los

extranjeros les hace la guerra como lo expresa esta metonimia: “El látigo era para su gente y la espada para la ajena” (26). Y si bien estas tierras están rodeadas por diferentes peligros o contrincantes, el principal de todos es el que proviene del Este, el de los Jinetes Esteparios. Se trata de guerreros salvajes que se dedican al saqueo y que propagan el terror en cada incursión que realizan como bien lo dice esta metáfora: “Donde ellos pisaban, la vida moría, segada por tiempo y tiempo” (26).

El paso del tiempo y la forma en que borra la memoria se presenta desde antes aún del nacimiento del futuro rey olvidado pues así como ocurrirá con él, al rey que habita en la tundra ya nadie lo recuerda además del Conde Olar, lo cual señala el narrador mediante una reduplicación: “Transcurrió tiempo, tiempo, tiempo, hasta perderse en el tiempo” (26). El tiempo que devora los recuerdos de hechos y personas y consume el de ese rey. Pero su hijo, el Príncipe Heredero, viene a Olar con el objetivo de que se le eduque para la sucesión real y despierta la envidia de Sikrosio quien comienza a cuestionar al conde Olar. Para él, a diferencia de su padre, occidente es algo más bien lejano y sus tierras un sitio aislado del mundo. Un soporte simbólico externo, el cambio de tipo de letra, destaca la relación de ese territorio con occidente:

El Rey está muy lejos – se dijo a sí mismo Sikrosio, lentamente, como quien se confía un preciado secreto -. La espesa y alta tundra que nos *separa* de Occidente – por primera vez no repitió dócilmente la expresión paterna: nos *conduce* – no le vio, no le verá jamás llegar (29).

Con dieciocho años Sikrosio sospecha que su padre le pide algo sin palabras, una acción a realizar que presiente pero no atina a descubrir. Esto también es

subrayado mediante las cursivas: “*él debía hacer algo*, si bien no acertaba qué cosa era la que se esperaba de él” (35). Pero de pronto comprende: “Súbitamente, un rayo atravesó su pensamiento y entendió” (35). Y si bien no se dice explícitamente, el lector puede inferir de lo que se trata. Sikrosio cree que su padre desea que asesine al Príncipe Heredero. La ocasión se presentará cuando suceda lo que se adelantó durante su experiencia con el dragón, es decir, cuando llegue una horda de piratas a través del mismo río Oser.

Sin embargo, los piratas serán derrotados sin la ayuda del joven Sikrosio que sufre las consecuencias del brote en su conciencia del “recuerdo” y cae “dormido” por lo que no participa en el combate. Solo guarda en su memoria la degollada cabeza del Príncipe Heredero rodando por las escaleras con el pelo rubio encendido y la risa de su padre mientras se golpea la cabeza con ambos puños. Sikrosio queda marcado por esto pues tanto su padre como sus hermanos lo toman en adelante por un cobarde.

De esta manera cuando muere el rey que habita más allá de la tundra el Príncipe Bastardo toma el trono y por las “pruebas de valor” del Conde Olar le otorga el título de Margrave con lo que adquiere derecho a herencia absoluta sobre sus tierras que a partir de entonces toman oficialmente el nombre de Olar. Después de esto jamás vuelve a escucharse nada sobre el Rey Bastardo que se olvida de Olar por lo que el Margrave Olar se convierte en el amo y señor absoluto de esas tierras.

El ritmo de la narración es ágil y permite una lectura rápida y fluida. Después de lo anterior sigue delimitándose el espacio de lo que será el futuro reino. El Margrave Olar forma un gran ejército y apacigua sus tierras rechazando los peligros provenientes

de oriente ya sea que se trate de los Diablos Negros también llamados Hordas Feroces o del País de los Desfiladeros y su rey Tersgarino. En general la violencia proviene de oriente y la cultura de occidente. Si bien es cierto que con este último se pierde el contacto, la religión, las costumbres, la organización y la lengua de Olar se deben a su influencia en el pasado. Por eso es un gran logro del Margrave establecer una frontera en oriente mediante la construcción de fortificaciones de madera a lo largo de la estepa e incrustar ahí sus banderas en las guarniciones permanentes que se mantienen en la zona. Este es el mayor logro del Margrave que “procuró perdurara su memoria en todos los olarenses” (41). Así, sus acciones son un intento de fortalecer la memoria de los que lo rodean y de superar el olvido en el que caemos todos cuando abandonamos el mundo. Cuando muere lo sucede Sikrosio. No se entra en detalles pero es probable que Sikrosio haya tenido que “luchar y matar, entre su propia sangre incluso, para mantener su derecho” (43).

Sikrosio hereda de su padre estas tierras feroces que incluyen el gran Lago después llamado de las Desapariciones, el Torreón que no es castillo y las cordilleras Lisias que lo separan del Sur. Y hereda también de su padre ese sueño, el sueño del Sur. Quiere explorarlo, conocerlo. Al mismo tiempo, se debate entre “el olvido de Occidente y su miedo al Este” (44). El Norte, por su parte, trae a su memoria recuerdos borrosos como el del dragón y la humillación sufrida. El primogénito del Margrave es un borracho poco instruido que dedica parte de su vida al saqueo y a la promiscuidad. Su falta de interés por los otros es tan evidente que llama a todos por igual: Pahl. Combina además su interés por el vicio con el sentimiento de culpa correspondiente y después

de cada conducta disipada ordena penitencias y ritos religiosos para expiar pecados. Las fronteras ya no están bien cuidadas y las incursiones de los salvajes vuelven.

La estructura interna es lineal y la trama se desarrolla en torno a la violencia, ya sea causada por el afán de dominar territorios, resistir a incursiones salvajes, asesinar a miembros de la propia familia o el deseo de someter a otros. Un ejemplo es Sikrosio, alguien sumamente violento que no acepta su propio cuerpo pues tiene las piernas demasiado cortas y cualquier referencia a ello le nubla aún más el entendimiento. Tiene tres hijos, Sirko, Volodioso y Roedisio, con una mujer llamada Volinka, quien comete el error de mencionar el tamaño de sus piernas y es asesinada por él. Aquí aparece otro elemento con el que se construye la trama: la venganza. Volodioso jura vengarse de su padre. Además de esos tres hijos legítimos, Sikrosio tiene otro producto de su relación con la mujer de un herrero. Ese hijo bastardo se distingue de sus hermanos por sus peculiares características pues además de no ser bruto y violento sino amigable y cariñoso, está dotado de cualidades especiales ya que es capaz de comunicarse con los pájaros y de presagiar hechos futuros, de ahí la singularidad de su nombre:

Mostró gran aptitud para toda clase de trabajos y era tan dulce y simple que, no habiéndole bautizado sus padres, todos empezaron a llamarle Almíbar, y con ese nombre vivió y murió (54).

Almíbar es hijo de una mujer de extraordinaria belleza que está casada con un hombre feo, el herrero del mismo Sikrosio. La curiosa pareja nos remite a Afrodita y Hefesto pero aquí Afrodita es forzada a tener relaciones sexuales con Ares, es decir,

con Sikrosio, y no lo hace por voluntad propia. Para la gente entonces las dotes de Almíbar tienen que ser de parte de su madre y no de su horroroso padre:

Los campesinos aseguraban que estas dotes le venían al niño de su madre, pues, según las habladurías, aquella criatura de arrolladora belleza, fue en verdad una hada que, prendada del Herrero, renunció a su condición para casarse con él. Esto extrañaba a muchos, porque el desdichado Herrero era horroroso (54).

Así, solo Almíbar y Volodioso no son paticortos. Por su capacidad para predecir hechos y “leer” el viento Almíbar es enviado con el viejo Vigía a la torre del mismo nombre para que lo instruya. En cambio, Volodioso es curioso y quiere traspasar las montañas Lisias y conocer el sur y algo que nunca ha visto: el mar. El País de los Weringios, gobernado por el rey Wersko II, también despierta su interés pues el padre de ese rey negoció en el pasado con los guerreros de las estepas para que no los molestaran. Además, sus habitantes sí cruzan las Lisias. Entre ese país y las tierras de Sikrosio existe un estrecho pasillo entre dos empalizadas de troncos afilados que funcionan a la manera de frontera y que es llamado el Pasillo de Nadie. Así, como mencioné más arriba, los puntos cardinales soportan simbólicamente distintos aspectos. Esto lo anuncia tempranamente Sikrosio en una de sus borracheras:

En ocasiones, cuando se embriagaba, Sikrosio decía cosas extrañas. Señalaba al Norte, y murmuraba: “De la Selva, llega el misterio”. Indicaba después hacia el Este: “De la Estepa, la destrucción, el fuego, la muerte...”. Luego, volvíase hacia el Sur: “Del otro lado de las Lisias, el sueño, lo imposible..., y la mentira”. Por fin,

con voz donde latía una misteriosa tristeza, señalaba a Occidente: “Y de más allá de las tundras, el olvido” (58-59).

Como soportes simbólicos externos tenemos las dos imágenes antes mencionadas que representan el árbol genealógico de la dinastía de Olar y los límites territoriales del reino. Los signos de puntuación son usados de manera tradicional. En cuanto al tipo de letra, destaca el uso de cursivas cuando se quiere enfatizar algo o destacar alguna característica particular de una situación o personaje, pero sobre todo, la forma en que se usan las mayúsculas para convertir el apelativo de un personaje en un nombre propio. Estos nombres siempre están vinculados con las características que los personajes representan en la obra. Eso ya lo vimos en el caso de Almíbar que es llamado así debido a su carácter afable. Más adelante veremos más ejemplos pero para que esto quede claro me adelantaré un poco. Predilecto es nombrado así gracias al cariño especial que por él siente su padre. Ardid seguramente debe su nombre a su astucia e inteligencia así como al ardid con el que engaña a Volodioso para que contraiga nupcias con ella. El nombre de Tontina hace referencia a su escasa capacidad para desenvolverse en la vida adulta, a su inclinación por los juegos y a su rara sabiduría. Lo que ocurre es que los apelativos de los personajes, escritos con mayúsculas y convertidos en nombres propios, representan características universales de la naturaleza humana como bien señala Aguilar, quien no solamente menciona este punto, sino que además considera que la formación de los nombres que hace Ana María Matute para la estirpe de los Olar tiene una función referencial pues estos tienen que ver con personajes y sucesos históricos relacionados con los pueblos del Imperio

de Occidente y con los feudos cristiano-visigodos. Es por ello que menciona que estos nombres transparentes tienen dos funciones:

Los numerosos nombres transparentes y sobre todo el conjunto de todos ellos enmarcado en la historia narrada obligan a pensar que la onomástica de Olvidado Rey Gudú tiene, además de la mera función referencial, que le permite al lector identificar el mundo descrito con los mundos reales y fantásticos que conoce, una función tipologizadora, que le permite generalizar y aplicar a cualquier otro momento de la historia de la humanidad, así como al propio mundo, los tipos creados, es decir universalizar lo narrado como algo eternamente válido. Para la primera, la función referencial, se sirve tanto de nombres inventados, cuya forma o significado remiten a tipos concretos o universales de nuestra historia —personas, animales, plantas, objetos, lugares...— como de apelativos reales; para la segunda, la función tipologizadora, convierte un gran número de apelativos en nombres propios a través de la mayúscula inicial (87).

Esta segunda función tipologizadora de la que habla Aguilar es muy importante para esta investigación pues Matute, al otorgarle nombres a sus personajes con base en las características específicas de cada uno y sin embargo universales, les confiere así mismo funciones arquetipales en la obra. Por ello vemos que salvo Ardid y ya tardíamente Gudú, los personajes no muestran muchos rasgos contradictorios y en la mayoría de los casos su nombre o condición determina su modo de actuar. De ahí que haya muy pocas oportunidades para el conflicto interno. Sin embargo, la complejidad

en este aspecto se forma tomando la obra como un todo y a los arquetipos como fuerzas que pugnan dentro del ser humano. Es por ello que es posible “universalizar lo narrado como algo eternamente válido”, como menciona Aguilar.

Regresando a los hechos que se narran en esta primera parte, destaca también que Volodioso comienza su venganza a los quince años. En uno de los paseos que hace acompañado de su hermano preferido, los pájaros le hablan a Almíbar y le dicen que Volodioso será el próximo rey. Volodioso aprovecha esto y después pide a su hermano que confeccione la que será su corona y que amaestre a dos halcones para transportarla y colocarla sobre su cabeza. Volodioso además, aprende de Almíbar que tiene acceso a un libro “donde estaba escrita la historia de un Gran Rey y un Gran Guerrero” (63). La mayoría de los habitantes de Olar no saben leer ni escribir y sin embargo vemos que se conserva en libros la vida de los grandes personajes. Así, detrás de cada ambición de conquista se encuentra el deseo de ser conservado en la memoria de los otros y lograr en cierto sentido una especie de inmortalidad.

Volodioso arma un plan que causa que sus dos hermanos, Sirko y Roedisio, ambos con características repugnantes y con escasas habilidades para convertirse en reyes, participen en una rebelión contra su padre Sikrosio. El resultado de todo es la muerte de Sirko, Roedisio y Sikrosio. El último es degollado en su propio lecho mientras se encuentra completamente borracho y su cadáver es colgado por su hijo, Volodioso, en la Torre Vigía. De esta forma se consuma la venganza y al grito de desahogo de Volodioso le sigue “un silencio audible” (71), oxímoron que expresa los sentimientos del niño que ve al fin a su madre vengada.

Y así, nace el Reino de Olar con la coronación de Volodioso. A partir de ese momento, este territorio proclama su total independencia y su absoluta autonomía del Gran Rey de Occidente que ni siquiera entonces se presenta. Volodioso construye otro castillo junto al Lago de las Desapariciones y abandona aquél en el que vivió su padre que desde ese momento es conocido como el Castillo Negro. Además, anexa tierras en el Sur como la del Rey de los Weringios, por lo que atraviesa las Lisias y llega hasta el mar. Conoce así el vino y abandona la cerveza. Disfruta y teme las tierras sureñas de las que se hace dueño y Olar comienza a desarrollarse y progresar. Por eso no hay duda de que “fue un gran Rey y, sin él, Olar jamás hubiera soñado con llegar a donde llegó” (76).

Volodioso tiene seis hijos con la Condesa Soez a los que la gente llama los hermanos Soeces, los cuales, como la mayoría de los descendientes del ya finado Margrave Olar, son brutales y estúpidos. Ancio es el mayor, están los gemelos Bancio y Cancio y el menor llamado Furcio. También Dancio y Encio que mueren muy pronto, el primero a causa de las heridas que le causa un mastín al que trata de sacarle los ojos y el segundo ahogado en una apestosa charca. Aparece el Conde Tusó que padece de heterocromía, es decir, tiene ojos de diferente color por lo que la gente cree que más que por su astucia o inteligencia el conde controla al rey por el poder de sus ojos. Su objetivo es imponer al descendiente de Volodioso y manipularlo según sus intereses.

En la explicación de la descendencia del rey vemos también los recursos literarios en el manejo del tiempo de los que se vale el narrador ya que para informarnos de otros dos hijos de distinta madre que tiene Volodioso se usa la prolepsis

y la analepsis. Así ocurre cuando se relata la historia de Predilecto pues se hace un *flash-back* para contar que es hijo de Lauria que habita una región llamada Marca Lorenta. Con ella Volodioso tiene relaciones sexuales cuando ella solo tiene dieciséis años y él “si no muy joven, presentaba todavía un aspecto muy saludable” (88). En cuanto a la prolepsis se nos adelanta el matrimonio de Volodioso con Ardid, su encierro, el nacimiento de Gudú y hasta lo que hará en sus primeros años. Esto aparece justo después de la muerte de Lauria, la única mujer que amó el rey. Su muerte al parir a Predilecto lo afecta profundamente. Es a ese triste suceso al que se refiere el pasaje que nos adelanta lo que vendrá después:

Poco después de aquel triste suceso, y ante la sorpresa general, dada su avanzada edad, Volodioso contrajo matrimonio. Durante cierto tiempo, el Rey tuvo hacia su esposa una cordial inclinación, pero la vida de Volodioso estaba poblada de violentos incidentes, y tras uno de ellos, aquel sentimiento desapareció. La Reina fue encerrada en la Torre Este, sin más compañía que dos doncellas y olvidada de todos, a pesar de hallarse encinta. Y el hijo que de aquella unión nació – Príncipe ignorado y vejado hasta por los criados -, a los tres años se escapaba a veces del encierro y vagaba por los pasillos del Castillo como un cachorro salvaje sin que nadie le prestara atención (95-96).

Por otra parte, se menciona una región llamada Tierras Negras que es habitada por el Pueblo de los Desdichados. Sus pobladores se rebelan constantemente contra el rey de Olar pero son sometidos fácilmente. De aquí nacerá un levantamiento armado

contra el mismo Gudú cuando sea rey. Es después de todo lo anterior cuando aparece en el relato uno de sus protagonistas, Ardid, la madre del futuro rey de Olar.

4.2 La inocente juventud: Ardid y el paraíso perdido

“Al Sur de Lorenta” (99), se encuentra el territorio dominado por el padre de Ardid, Ansélico. Volodoso lo invade, dos de los hijos de Ansélico mueren en batalla y el menor es decapitado junto con el padre. Las cabezas de los dos son expuestas en el Castillo de Ansélico. Al padre de Ardid, además, se le arrancan los ojos antes de morir. Las circunstancias de Ardid son interesantes desde el principio pues es sanada cuando es muy pequeña de los maléficos influjos de la Dama de la Montaña. El Hechicero la cura de un embrujo cuyos síntomas parecen similares a los del acné o los de la varicela:

Al parecer, se entretenía pinchando a las mozuelas durante el sueño, hasta cubrirlas de purulentos granos que afectaban sus rostros y condenarlas así a la soltería – e inclusive virginidad – perpetua (103).

El Hechicero prepara pócimas o ungüentos que curan también en una ocasión al mismo padre de Ansélico. Tiene el pelo blanco y posee conocimientos, además, de matemáticas y astrología. Logra sanar al abuelo de Ardid de un problema en la pierna mediante un extraño procedimiento en el que usa un puñal. Este puñal es retirado de la pierna del padre de Ansélico hasta el fin de sus días cuando el Hechicero le pide a este que lo haga pues de no hacerlo “hubiérase precipitado de cabeza al Reino de las

Tinieblas Irremisibles” (105). Se alude aquí al infierno aunque no se le menciona como tal. Este puñal será útil en el futuro.

El Hechicero se convertirá en el mentor de Ardid y en uno de sus mejores amigos junto con el Trasgo. Pronto descubre que la hija de Ansélico no es una niña convencional y a diferencia de sus hermanos ella sí tiene interés por los libros. De tal forma que “aprendió a leer y escribir ella sola” (106), y bajo las enseñanzas del Hechicero “a los cinco años conocía el latín y el griego” (106) además de otras disciplinas “atisbos que iban más allá de la astrología y las matemáticas” (106). Se marca así una diferencia entre los personajes que solamente sirven para blandir la espada y los interesados en el conocimiento. Además, desde muy pronto se avisa al lector sobre una especial y muy singular aptitud de Ardid:

En el fondo de sus redondas y bellas pupilas, aquella niña poseía la luz especial y muy raramente concedida – de milenio en milenio – a ciertos seres: la luz secreta prodigiosa que proviene del ardiente Goteo Estelar (107).

Se trata de lo que señalé antes, la doble visión de Ardid. Ese particular talento parece provenir de arriba y señala que no se trata de una niña común. Incluso la forma en que es salvada de la batalla por el Hechicero es curiosa pues usa el mismo puñal que se introdujo y luego se extrajo de la pierna del abuelo de Ardid. Ese puñal les indica a Ansélico y al Hechicero el lugar donde deben picar y golpear piedras para encontrar un sitio seguro para ella. Ahí estará junto con el Hechicero cuando su padre y sus hermanos mueran. La forma en que la infancia se nos arrebató bruscamente por

las condiciones de la vida y en este caso por la violencia, se enfatiza con la despedida de Ardid y del hermano menor de los varones que será decapitado por Volodoso:

“No olvides llevar contigo el soldado que te fabriqué”. “No lo he olvidado” respondió la pequeña: y extrajo del cofre un soldadito tallado en madera, cuyas piernas y brazos, mediante ingeniosas cuerdas, podían moverse con gracia (108).

Una vez finalizada la batalla, Ardid contempla las dos cabezas y no derrama una sola lágrima. Pide al Hechicero que suba por ellas y le hace ver que ya sabe que es capaz de fabricar una nubecilla con la cual puede transportarse. La niña ya muestra de alguna manera de lo que será capaz. Es durante estos acontecimientos cuando la madre de Gudú adquiere su nombre. Los demás personajes no se refieren a ella como Ardid hasta después de que su maestro la llama así, sin embargo, ya se menciona su nombre en el relato desde antes de que ella aparezca en él:

Reflexionó, y al fin quedó decidido que desde ese momento la llamaría Ardid, “porque este nombre no puede decirse exactamente si es propio de hombre o mujer y de casta noble o villana; sin contar con que (y juzgando tu temperamento) te cuadrará bien” (112).

Vemos aquí que el Hechicero hace lo que mencioné más arriba, asigna un nombre con características universales y que describen un rasgo, quizá el principal, de un personaje. En el caso de Ardid además no se especifica sexo o cuna para que no sea identificada. Sobresale también la forma en que Ardid se despide de su infancia:

Tomó el soldadito de madera, lo contempló con ojos pensativos y lo enterró al lado. “Tuve poco tiempo para jugar contigo – murmuró -. Ahora ya es tarde para recuperarlo” (113).

Cuando Ardid encuentra poco tiempo después el soldadito de madera en uno de los túneles subterráneos que recorre junto a su amigo el Trasgo siente un profundo dolor. El amor parece causar de una u otra forma algún tipo de sufrimiento: “Verdaderamente – dijo el Trasgo - , el amor humano debe ser un terrible azote, o un gran castigo” (136). A la futura reina de Olar le es arrebatada la infancia de manera abrupta. Lo cual, desde luego, es representado por el soldadito de madera enterrado. La pérdida de la infancia es uno de los varios hilos de la acción al igual que el amor que siempre estará vinculado al anterior como veremos más adelante. La violencia y la venganza también como muestra muy claramente en la situación de Ardid quien sobrevive a su familia y jura vengarse de Volodioso. Todos los hechos futuros siempre estarán relacionados con esto.

Tanto Ardid, como en el futuro Gudú, tienen que esconderse y pasar desapercibidos durante algún tiempo. Así, ser ignorado parece ser la mejor manera de sobrevivir sobre todo cuando se es un niño de alta cuna con poderosos enemigos. Pero extrañamente los días más felices de Ardid son esos, cuando se esconde con su viejo maestro. Es durante esos meses cuando el Hechicero intenta convocar a su presencia al Trasgo del Sur y para ello consulta el Gran Libro de las Sabidurías. Necesitan al enano para que haga un túnel subterráneo que conecte su guarida con la viña. Las características de este personaje son tomadas, desde luego, de los relatos populares:

Los enanos y gnomos son los dueños de la tierra, del suelo y del subsuelo, y su aspecto repulsivo no es más que el reflejo de la materia bruta y primaria de la que son a la vez huéspedes y guardianes. Son feos pero sabios. Por lo demás, por su etimología, la palabra “gnomo” significa “el que sabe”, pero también “el que vive en el interior de la tierra” (Brasey, *Enanos* 15).

Su gusto por el vino no es tampoco casualidad pues en el imaginario colectivo estos personajes son grandes bebedores a los que les fascina la “alegría vinícola”. El Trasgo tiene solo tres siglos de edad y es Ardid la que logra dar con él y no su maestro quien fracasa en todos sus intentos. Se destacan las características especiales de Ardid además porque encuentra una piedra azul en el mar que parece estar partida por la mitad y que decide llevar consigo. En cuanto al Trasgo tanto él como los de su especie están sometidos a una fuerza especial:

Todos los de mi especie, las criaturas del Mundo Subterráneo (esto es gnomos, trasgos, silfos, elfos, ondinas, brujas y algunas especies de entre las hadas), dependemos de una gran Fuerza Mayor (de todo punto invulnerable) y tan remota que nos precede en siglos (121).

Esta fuerza procede de un ser femenino que habita en el Lago de Olar y que cumple funciones similares a las de una madre con los seres feéricos: “La Gran Fuerza que domina estos contornos, además de las criaturas submarinas, fluviales o lacustres, es la Dama del Lago” (121). Su función es evitar que sus hijos se contaminen por el contacto con los humanos lo cual, según el Trasgo, puede ocurrir de dos maneras:

Una, el probar cierto elixir, producto de la malicia humana, que les convierte a ellos en seres casi como nosotros (aunque por corto tiempo) y es llamado vulgarmente vino. El otro (y de eso, casi todos nos salvamos), el amor hacia una de las feas criaturas humanas (a las que, sin de deseo de ofenderos, pertenecéis) (122).

Tanto el vino como el corazón son dos soportes simbólicos internos muy importantes a lo largo del relato. Los dos representan la vida humana, sus beneficios pero también sus peligros. Sikrosio, Volodioso y Gudú son bebedores y desalmados. Al Trasgo beber vino lo contamina tanto como amar y le hace perder su condición feérica. Como consecuencia de realizar ambas acciones le empieza a crecer una especie de corazón en forma de raíz que le hace capaz de sentir emociones humanas y que le causará la muerte en el futuro cuando Gudú, que nunca será capaz de verlo, retire la última uva negra de su racimo. También la afición del Trasgo por el vino irá creciendo y ya desde el principio contrastan las opiniones del Hechicero, que piensa que esta bebida entorpece y debe evitarse, y la del habitante del subsuelo que no obedece a la Vieja Dama del Lago:

Escandalizado, iba a replicarle el Hechicero por su falta de respeto a tan Alta Criatura – y por el miedo que le causaba conocer el nacimiento de aquella raíz cuyos síntomas anunció el Trasgo: pues sabía que era la simiente del corazón, órgano que tantas desventuras podía causar a humanos, como a otras criaturas que llegaran a albergarlo -, pero dándose cuenta de que el Trasgo estaba perdidamente borracho, se aprestó a acostarle en su propia yacija (127).

De tal forma que tanto el vino como el corazón proporcionan una alegría peligrosa pues “toda felicidad o bien – añadió – es espada de dos filos” (130) como dice el Hechicero. Y es así que poco a poco el Trasgo va contaminándose cada día más pues su amistad con Ardid es cada vez más profunda. Ella puede ver el camino subterráneo que va al Mundo del Subsuelo ya que “posee en el fondo de los ojos el Goteo Lunar” (130) y también comprender el lenguaje del Trasgo:

Nosotros, los habitantes del Subsuelo, hablamos el lenguaje Ningún – le contó un día el Trasgo -. Es el lenguaje tejido en el envés de las palabras. Sólo los humanos con gota de luna en los ojos lo pueden descifrar. Aunque nosotros, por supuesto, conocemos todas las lenguas de los humanos. ¡Son tan simples!... (130).

El Trasgo es capaz de moverse por el subsuelo a gran velocidad pero también de comprender cosas que escapan a la inteligencia de Ardid. Y es que posee una sabiduría que, por cierto, está más emparentada con la del infante que con la del adulto. Es antes de que inicie su venganza cuando Ardid logra comprender algo el “raciocinio” del que es capaz el Trasgo pues es sumamente complejo para los humanos. Este talento irá disminuyendo cuando la futura reina de Olar se concentre en satisfacer ambiciones y dominar a otros pero siempre conservará en su memoria la felicidad de aquellos días:

Fueron aquellos tiempos, verdaderos tiempos felices. Aunque ellos no lo supieran entonces. Sólo al cabo de años y años, los recordarían como una época muy hermosa, aunque ya imposible (131).

Por otro lado abundan las descripciones de Ardid que además de resaltar su especial don que le permite ser capaz de ver lo que los otros humanos no y que “sólo se concede una vez cada milenio, siglo más siglo menos” (130), la describen como alguien de “inteligencia tan rara y poco común, que supera once veces su edad” (121). Se trata entonces de una niña que “a los seis años era la criatura más prodigiosa en conocimientos que pueda imaginarse” (132), así, sabe tanto de la “ciencia matemática” (132), como de la “ciencia del Subsuelo” (132).

En cuanto a la venganza de Ardid, entre el Trasgo y el Hechicero urden un plan para que la niña se case con el asesino de su padre. El matrimonio se lleva a cabo cuando ella tiene solamente siete años de edad. La idea de vengarse de esta peculiar manera surge de la mente borracha del Trasgo que sugiere que lo peor que le puede suceder a alguien es estar casado:

Al decir de quienes saben más que yo, recuerdo que una vez algo muy curioso escuché a un puro gnomo; y éste dijo que si un humano deseaba vengarse de otro, ninguna venganza más feroz había que instarle (o condenarle) a matrimonio (137).

Para realizar su venganza tienen que dejar atrás sus días felices y usar un ardid para que la niña pueda lograr su objetivo. La futura reina justifica aún más su nombre. El Trasgo logra mediante el manejo de la luz que todos vean al caballo negro en el que viaja Ardid de color blanco, difunde rumores sobre sus especiales características, que exagera, y más o menos crea una historia sobre su procedencia, además, no dejan ver su rostro al novio hasta después de que se celebre el matrimonio. Lo último lo justifican

diciendo que solo así “podrá su esposo alcanzar iguales talentos y sabiduría” (140). El Hechicero le consigue ropa para aparentar, de mejor manera, que es la Princesa de Allende el Mar e igual el Trasgo transforma los colores que los demás perciben para que nadie reconozca la ropa pues es robada. Mientras preparan todo esto viven en una cabaña abandonada junto al Lago de las Desapariciones.

Ardid realiza sus visitas a la zona más populosa de la ciudad transportándose en los carros de los vendedores de hortalizas que vocean sus productos junto a la Muralla y penetra en el Mercado. Ahí realiza sus “milagros”. Resuelve el problema de un carbonero y de un soldado a los que estafan continuamente debido a su ignorancia y para esto solo usa sus conocimientos en matemáticas. Su presencia causa disturbios ya que al saber sumar, restar, multiplicar y dividir puede detectar a los tramposos. La gente cree que tiene algún tipo de poder y por eso el mismo soldado al que ayudó le pide que evite causar problemas cobrando por sus servicios un precio alto para que se vuelva inaccesible para la población. Y justo ahí es cuando el Hechicero lanza el anzuelo a Volodioso. Dice que la princesa no puede cobrar por sus servicios y que solo puede ayudar a una persona una vez pues sus habilidades las guarda para el hombre que la tome por esposa:

Es así porque al nacer la Princesa fue dispuesto de ese modo por su Hada Madrina: venía escrito en su estrella que un gran Señor la desposaría y la colmaría de halagos, honores y respetos (como bien merece, por otra parte). Y sólo a él la princesa podrá hacer entrega total de su prodigiosa sabiduría (148).

Y el soldado no lo cuestiona pues si lo dice un hada así debe hacerse. Finalmente, llega el día en que Volodioso la quiere conocer y le ofrece en un tono algo imperativo alojamiento en su palacio. Al rey de Olar el Hechicero le dice lo mismo, la reina no puede dejar que vea su rostro y solamente puede contestarle una pregunta. Agrega además que la niña no puede bajarse de su caballo blanco, el Magnífico Níveo, antes del matrimonio, pues así lo dispuso el hada a la que hasta ahora se la da un nombre:

Y así, tal Señora, llamada Hada Feliciante, dióle como don su prodigiosa sabiduría. Pero, como todo don, éste debe hallarse sujeto a una condición (bien sabéis que tales señoras suelen amargar sus regalos con estos detalles) (152).

El consejero de Volodioso, Tuso, vislumbra una posible alianza con Ardid para manipular al rey por lo que le aconseja que la tome por esposa. Considera que así podrá beneficiarse de los conocimientos de la niña y neutralizar el posible castigo del hada de la que les habló el Hechicero pues una vez casado con Ardid su venganza se neutraliza:

Hada Feliciante es de carácter agrio y también sabe castigar muy duramente. Sabed que los asesinos de su padre y usurpadores de su Reino, en este momento, están todos ciegos, y el Reino es una pura ruina, pasto de las llamas (153).

Volodioso le hace a Ardid la única pregunta a la que tiene derecho. Le pide que le diga, por sugerencia de Tuso, “cuántas horas había luchado y cuántas había

descansado” (155), Tuso conoce la respuesta pues la tiene apuntada en alguno de sus libros. Ardid le dice que su saber no es brujería por lo que debe decirle antes “cuántos inviernos y primaveras, cuántos veranos y otoños pasasteis en lucha o en paz” (155). Una vez proporcionada esa información por el rey le dice los días exactos. Volodioso no tiene ganas de casarse otra vez, recordemos que lo hizo por motivos políticos con la hija del Rey de los Weringios cuando ella tenía seis meses, pero decide seguir el consejo de Tuso. Como Volodioso no puede verla sino después del matrimonio el Hechicero se la describe con esta alegoría:

Bella como la luz del día. Sus ojos acumulan el brillo de toda la inteligencia de la tierra, y su sonrisa rebosa el candor de la infancia. Es joven como el rocío, y fresca y tierna como las rosas – con lo que, en puridad, no decía una sola mentira (156).

Ardid contrae matrimonio con velo y montada en un caballo. Una vez casada, su esposo la baja de Magnífico Níveo. Le parece enana por lo que enfurece pero Ardid se retira el velo y le contesta con la misma violencia que solo tiene siete años. Se hace un silencio sepulcral en la Corte de Olar pues nadie le habla así nunca a su rey pero el Trasgo destapa una calabaza donde guarda su risa y la envía junto con la luz a Volodioso que estalla en carcajadas y el ambiente se distiende. Es la misma luz que usa el Trasgo desde el momento en que Ardid entra al palacio para que resplandezcan sus vestiduras a la vista de todos y el caballo negro se vuelva blanco. La reina revela al fin su nombre: “soy la Reina Ardid” (159), y recibe, pues ella misma lo pidió, unas espuelas de oro como regalo de bodas y se convierte así en la reina de Olar. Pasaré

ahora a hablar de la forma en que Gudú se vuelve rey para poder ver así lo opuestas que son las infancias de los dos personajes y por lo tanto su evolución dentro de la novela.

4.3 El mito del nacimiento del héroe: Gudú y el corazón

Ardid es instalada en el Ala Sur que da sobre el Lago de las Desapariciones y cerca de su habitación es instalado el Hechicero al que se le proporciona un pequeño recinto para que prosiga con sus estudios, se le advierte eso sí, de no usar magia o brujería pues está prohibido en Olar y se castiga con la hoguera. Esto, desde luego, será ignorado por el maestro de la reina. El Trasgo también se muda con ellos, abandona las tierras del sur y se establece en el frío norte lo que significa que su contaminación crece debido al amor pues ya no puede separarse de su amiga

Ardid es olvidada por Volodioso, quien se dedica más a defenderse de las continuas incursiones de los Diablos Negros en su reino, que a desempeñar su rol de esposo. Mientras tanto, la joven reina planta un huerto-jardín y en su centro manda construir un pequeño estanque. Cuando se reencuentran, debido a que Volodioso debe guardar reposo, Ardid tiene ya trece años e inicia su vida sexual. Pero Volodioso se cansa de la vida en la corte y aprovecha una rebelión en el País de los Weringios para volver a su vida de guerrero y dejar a Ardid que ya está esperando a Gudú. La ausencia del rey marca el comienzo de la transformación de Ardid que afectará profundamente a su hijo. Ya no la satisface la compañía de sus dos mejores amigos porque extraña a su esposo y no habla más de venganza ni corretea junto al Trasgo.

Cuando el rey regresa, después de varios meses, trae consigo una mujer para hacerla su amante, es una mujer tomada de las tribus que habitan en las estepas. La mujer de las Hordas Feroces sustituye a la reina en la cama del rey. Ardid, con la información que le proporciona el Trasgo que siempre se dedica por petición u orden suya al espionaje, sabe que esa mujer trata de matar a su esposo con un puñal que esconde en sus vestidos. Así, cuando aparentemente todo está dispuesto para que Ardid lleve a cabo su venganza pues el rey morirá y ella es madre de su único hijo legítimo, algo pasa, su corazón la detiene. Y de igual forma que el Trasgo se contamina “por todo sentimiento dulce y cálido que haga crecer la Raíz Desconocida” (184), a la madre de Gudú el corazón le impide que satisfaga sus ambiciones:

De pronto sintió como si aquella raíz maligna de la que hablara al Trasgo creciera dentro de ella: y un árbol poderoso extendió sus ramas y la invadió: y notaba en la sangre y en los labios su ácido zumo, agrio como las uvas verdes, embriagador como las uvas fermentadas (185).

Así, mientras el rey está en su alcoba besando a la misteriosa mujer, Ardid entra sin avisar y le comunica sus intenciones. Pero en vez de agradecimiento encuentra la furia de Volodioso quien le responde con violencia que eso ya lo sabe y que lo vuelve todo más interesante. Como no encuentra otra manera de deshacerse de esa mujer, Ardid usa “polvos de adormidera amañados en vapor” (187) que le fabrica el Hechicero para dormir a la guardia que custodia a la mujer y dejarla en libertad. Lo único que dice este personaje antes de huir es importante pues afecta mucho a Ardid: “No ames al lobo, destrúyelo” (188). Todos estos acontecimientos van construyendo al personaje de

Gudú que será el resultado, principalmente, de la venganza no realizada de Ardid por culpa del corazón y de la obsesión de su padre por las estepas que representan lo ignorado, el misterio que es robado a lo ya conocido y que Volodioso proyecta en esa mujer que trae como prisionera:

Sabed, estúpida y charlatana criatura, que nunca podréis entender, con vuestra infantil forma de pensar, lo que en verdad suponía para mí la Princesa de las Hordas. Ella no era para mí una mujer: era la misma estepa, la tierra desconocida, la enorme ignorancia que me tortura por lo que no ven mis ojos, ni tocan mis manos. No, no era una mujer tan sólo: era el misterio, la pasión por conquistar lo desconocido: era el último jirón de mi juventud (189).

Ardid tiene deseos contradictorios, ama pero no desea hacerlo, en cambio elige odiar. Gudú perseguirá siempre objetivos que muy tarde ya descubre como extraños, como impuestos por sus antepasados. Estas contradicciones que siempre aparecen en Ardid y que se presentan ya muy avanzado el relato en Gudú es finalmente lo que caracteriza a los dos personajes y los hace los más complejos y “reales” ya que como explica Gray “lo que parece singularmente humano no es la conciencia o el libre albedrío, sino el conflicto interior: los impulsos contradictorios que nos dividen” (125). Las últimas palabras de Ardid a Volodioso antes de ser encerrada en la Torre Este nos muestran que si una vez Ardid se permitió dudar ya no lo hará y que se concentrará, ahora sí, solamente en lograr su venganza y sus ambiciones:

¡Os juro que vengaré este desprecio, y que mi hijo será un verdadero Rey, y no una piltrafa borracha y enamoradiza capaz de llevar a la ruina a un país conseguido a través de tanta sangre y tanto sacrificio! (190).

El encierro de Ardid dura seis años durante los cuales es olvidada por todos, por lo que es así, despojada de su posición, como da a luz al futuro rey de Olar que tendrá dos características principales heredadas de sus padres: la falta de corazón y la obsesión por las estepas. Para comprender ambos rasgos es conveniente mencionar aquí que el fluir psíquico se basa sobre todo en la comprensión psicológica del narrador que sabe todo sobre los personajes. La capacidad de introspección solamente ocurre en personajes como Ardid y Gudú aunque sobre todo en ella. En el caso de Gudú, el autoanálisis emerge cuando está a punto de rebasar los límites que constriñeron a su padre, es decir, cuando se prepara para conquistar la estepa. Las dudas sobre lo que ha hecho durante su vida ahí lo asaltan y se hace preguntas de todo tipo pero ese autoanálisis está citado desde la perspectiva del narrador omnisciente, esto es, por la comprensión psicológica. De ahí las comillas:

Antes de que el sueño lo venciera, le asaltó una duda: tal vez lo verdaderamente desconocido no lo componían tierras, ni lenguas, ni costumbres, sino simplemente la naturaleza humana, hombres y mujeres que habitaban incluso en su más inmediata cercanía. “Pero no es misión mía entenderles, sino dominarles”, fue su último pensamiento antes de dormirse (728).

Estos cuestionamientos existenciales se presentan de forma abrupta en Gudú cuando va a lograr lo que deseó o más bien, creyó desear toda su vida pues antes de

ello prácticamente no aparecen, lo que permite que se traten varios temas complejos mediante la comprensión psicológica que el narrador tiene de Gudú:

“¿El alma?” Ave desconocida y sin nombre. Mucho le hablaron en otro tiempo de aquella sustancia. No entendía bien de qué se trataba, pero, por si acaso, pensó, no había que desechar su existencia. De todos modos, relegaba estas cosas a un espacio vago, accesorio, de su memoria infantil (729).

En el caso de Ardid, la introspección de la que es capaz se muestra sobre todo a través de los diálogos y acontecimientos en los que participa. Ardid, como todo ser humano, nunca es solo una, sino varias, llena de contradicciones y cambios resultantes de las fuerzas que luchan en su interior, de aquí la riqueza del personaje pues “lo que nos hace humanos no es la conciencia de nosotros mismos, sino la división del yo” (Gray 125). Y aunque Ardid trata de suprimir el corazón en sí misma y en su hijo esas fuerzas que luchan entre sí terminan por aparecer al final de sus días.

En cuanto a las circunstancias particulares del nacimiento de Gudú, cuando Ardid es encerrada, Ancio tiene quince años, Bancio y Cancio tienen trece, Furchio ocho y Dancio y Encio ya están muertos. Todos son de poco entendimiento y solamente destacan, si se puede decir así, por sus habilidades como guerreros. Bancio y Cancio además solo tienen una oreja como resultado de una riña entre ellos y ninguno siente aprecio por Ardid. Ancio incluso se le ofrece al Conde Tusó para asesinar al hijo de la reina apenas nazca. Así, la vida de Gudú ya está amenazada desde antes de su nacimiento.

Dos doncellas acompañan a Ardid en su cautiverio, Dolinda y Artisia. Ellas ayudan a la reina durante la llegada del niño que las tres llaman el Príncipe Heredero. Ardid muestra sus conocimientos sobre obstetricia y durante el parto no hay ni gemidos. Gudú nace con una “abundante pelambre negra” (203) que “no era corriente lucir en recién nacidos” (203), y se le viste de forma humilde:

Habían confeccionado entre las tres unos sencillos pañales y, con ellos, como si de un campesino se tratase, vistieron pobremente al que, sin saberlo ellas, sería, con el tiempo, el más grande Rey de Olar (203).

Aquí podemos ver reiteradamente la forma en que se describe el nacimiento de Gudú como un suceso especial a la manera de un héroe mitológico o de una divinidad. Su nacimiento no es como el de los demás, nace con una característica distintiva y se le viste como a un campesino. Además, ya se le vincula con la estepa pues mira la alfombra que cubre el suelo y que está hecha de los restos de Hukjo, una víctima de Volodioso que habitaba aquellas tierras y también es reconocido por los pájaros que aman a su padre:

El príncipe, si bien lloraba con ensordecedora potencia, que denotaba la robustez de sus pulmones, crecía hermoso y gordito. Miraba vivamente interesado las cortinas con pájaros azules, la piel esteparia, o el fuego que ardía en la gran chimenea de piedra. Y cuando llegó la primavera y el frío se alejó hacia otras regiones, y el sol entró por las estrechas ventanas de la Torre Este, sonrió por vez primera a un grupo de pájaros que, sin nadie notarlo, habíanle reconocido como hijo de un hombre a quien amaron mucho (209).

Además, tiene piernas largas y firmes, algo poco común en su familia, es bautizado “sin pompa alguna y con una parquedad sin igual” (218), destaca por su astucia y rapidez pues roba cosas a la gente del castillo y sale y entra de la “cárcel” de Ardid, y “sus ojos inquisitivos parecían taladrar cuanto miraban, y había una especie de fiereza en su semblante totalmente impropia en un niño tan pequeño” (220). Por su parte Ardid, ya con su hijo en brazos, está más decidida que nunca a cumplir con su venganza y racionaliza su debilidad por Volodioso argumentando que era algo que se podía esperar y por lo tanto deberían haber prevenido los tres:

Pues si entre hombres maduros me crié, natural era que amara a un hombre maduro, y no a un jovenzuelo. Siempre consideré que sólo los hombres de edad eran dignos oponentes de mi conversación y mi amistad. Tanto más, si el amor había de llegar a mí (206).

La oposición en el interior de Ardid entre lo racional y lo irracional ya es evidente. Se explica a sí misma su enamoramiento de Volodioso debido a causas que es posible comprender y controlar con relativa facilidad. Sin embargo, lo anterior no quita que el amor sea descrito como un maleficio que puede ser derrotado con lo que es quizás, otro maleficio, el odio:

No se trata de un maleficio a vuestro uso – dijo Ardid -, sino un maleficio que suele atacar a infinidad de seres humanos. Pero, dejemos eso, os lo ruego: ya pasó. Por el contrario, la maligna raíz de ese mal se ha convertido en poderosa rama, de muy distinta y más eficaz especie: el odio (205).

La metamorfosis de Ardid se manifiesta a través de sus acciones muy pronto. Almíbar le confiesa su amor y ella en cambio lo utiliza para su venganza. El príncipe, que tiene una mano de marfil cubierta con un guante de terciopelo carmesí debido a que perdió la de carne y hueso por salvarle la vida al rey, se convierte en su primera víctima por lo que “el amor de Almíbar creció con los días, con los años. Pero el amor no prendió en el pecho de Ardid” (218).

Los recursos, en cuanto al manejo del tiempo, de la analepsis y la prolepsis son abundantes durante todo el relato. Además, el narrador hace saltos en el tiempo para acelerar el curso de los acontecimientos como ocurre, por ejemplo, en el caso de Gudú, quien pasa rápidamente de ser un recién nacido a tener tres años y luego cinco:

Y llegó un día en que cumplió Ancio veinte años, Bancio y Cancio dieciocho. Furcio trece, y estando a punto de cumplir Gudú los cinco, llegó a Olar otro hijo del Rey, habido cierta legendaria Lauria, y al que su padre, desde el primer encuentro, distinguió de los otros príncipes y llamó – para que no cupiera la menor duda – Predilecto (221).

En su infancia, el futuro rey de Olar es llamado “el Ignorado” (219) y es precisamente Predilecto el que se convierte en su protector y desarrolla por él cierto afecto. Así, la relación entre Almíbar y Volodioso tiene su repetición en la de Predilecto y Gudú. Los dos reyes se rigen por la ambición, no aman a nadie, son ante todo guerreros y mantienen cerca de ellos a Almíbar y Predilecto más por su utilidad que por amistad. En cambio, estos últimos no buscan riqueza y poder, aman verdaderamente a sus reyes y se enamoran profundamente de las mujeres que ellos lastiman y desechan,

no gustan de las armas sino que tienen distintos intereses y saben valorar una relación humana. El conflicto interior de Ardid se expresa así en las características de esos personajes masculinos contrastantes.

Volodioso es herido por un jabalí en una de sus acostumbradas cacerías. Normalmente esos eventos están organizados para que todo salga según lo planeado y el rey mate al animal sin correr peligro alguno pero en una ocasión las cosas no siguen el camino acostumbrado y el rey es herido de gravedad. Ya en su lecho de muerte, Volodioso, incapaz de decir palabra alguna y ante la mirada del Conde Tuso que pretende imponer a Ancio, trata de posar su mano en la cabeza de Predilecto, lo cual significa que lo designa como su sucesor, pero justo en ese momento aparece Gudú de solo seis años de edad, que va tras una pelota azul aparentemente por azar, ya que en realidad las manos del Trasgo lo empujan para que vaya tras ella, y la mano del rey se posa en su cabeza. Después entra Ardid acompañada de Almíbar y su guardia. La decisión del rey está tomada y ella la defenderá con la espada si es necesario. Nadie intenta oponerse y es así que Gudú se convierte en el rey de Olar.

La segunda parte ahonda aún más sobre el amor y los padecimientos que causa. Ardid decide despojar a su hijo Gudú de su corazón y con ello protegerlo de la fuerza irracional de los sentimientos. Su motivación ahora es el poder y busca suprimir aquello que frena ese impulso, es decir, la compasión: “Trátase, lo digo de una vez, de incapacitar totalmente a Gudú para cualquier forma de amor al prójimo” (252). No la detiene el hecho de que “también le será negada la capacidad de amistad, y la capacidad de todo afecto. Y por ende, tampoco te amaré a ti” (253). Ardid está

luchando con fuerzas opuestas dentro de su interior. Precisamente lo que busca es evitar ese conflicto en el ahora rey de Olar, es decir, su objetivo es que sea un impulso, el de poder y no habiten en él deseos contradictorios. Lo que busca, en resumen, es que Gudú como hombre desaparezca y solo quede el rey, y en este caso, lo que ella cree y entiende por su experiencia que debe ser un rey.

La forma de lograrlo es mediante un hechizo que extirpa todas esas emociones que Ardid considera dañinas y que tiene como cláusula el que Gudú no debe llorar jamás porque “si a un ser le es extirpada la capacidad de amar, le es simultáneamente arrebatada la capacidad de llorar” (254). Lo extraño es que “esa cláusula consta en los Tratados” (254) y parece un poco ilógica porque como señala Ardid “si no ama, no llora. Si no llora, no hay por qué preocuparse” (254). Pero el que esté en los Tratados significa que es un riesgo importante. La condición que entonces debe aceptar la reina es que si alguna vez Gudú llega a verter una sola lágrima “tanto él como todo aquello donde él hubiera puesto su planta, y todos aquellos que con él hubieron existido, desaparecerán para siempre en el Olvido, en el Tiempo y en la Tierra” (254). Es por ello que también se debe evitar que Gudú se enamore de una mujer.

De modo que con la ayuda de sus dos únicos amigos, el Hechicero y el Trasgo, cercena los afectos del futuro rey para que se concentre en seguir su camino hacia el poder, y una vez bien establecido, en gobernar. El corazón del rey Gudú es literalmente retirado de su cuerpo y encerrado en un recipiente de vidrio. Gudú será un sujeto sumamente racional, pragmático, ingenioso pero también poco humano. Citaré completo este pasaje por ser una parte fundamental del relato:

El día del cumpleaños de Gudú, la Reina lo llevó a su cámara, y sentándolo en un escabel, le dio a beber de una copa donde habían desleído adormidera en una dulce bebida de aguamiel y algunos misteriosos requisitos. Una vez dormido el niño, llamó al Trasgo y al Hechicero. Con toda suavidad lo tendieron en el suelo. Avivaron las llamas de la chimenea, y cuando el fuego tomó el color del atardecer sobre el Lago, el Hechicero pronunció sus palabras rituales. Después el Trasgo tomó con sumo cuidado la cabeza del niño, sopló su frente y ésta se abrió con la dulzura y suavidad de una flor. Lo mismo hizo sobre su pecho, y cuando afloró el corazón, el Hechicero lo encerró, con gran habilidad, en una copa transparente y dura a un tiempo. La frente del niño ofrecía sueños de caballos, un gran sol burdo y rojo, entrechocar de espadas y un álamo mecido por la brisa: “Nada peligroso – dijo el Trasgo - . Dime, estamos a tiempo, ¿le quitamos algo más?: ¿inteligencia...?, ¿inocencia...?” Súbitamente la Reina sintió un gran dolor, y tapándose los ojos con las manos, prorrumpió en llanto: - Basta – dijo -, basta. Ya está bien (264).

Ardid sufre pero consigue su objetivo, crear un rey: “Ha nacido el Rey – dijo Ardid, secándose las lágrimas” (264). Así, el hijo de Ardid fue hecho rey primero por su padre y después por su madre, el primer acontecimiento no implicó mutilación alguna, el segundo sí. El hechizo representa la infancia perdida que vive también la reina y es que los dos personajes son inseparables porque Gudú realmente es una prolongación de Ardid desde ese cumpleaños en que ella lo convierte en rey hasta el día en que derrama una lágrima.

4.4 El arquetipo del ánima y del viejo sabio: Ondina, Tontina y el Hechicero

Para lograr que Gudú no ame nunca a mujer alguna el Trasgo propone un trato a una vieja amiga suya de unos cuatrocientos treinta años de edad pero de cuerpo joven y bello. Ondina del Fondo del Lago es de una belleza extraordinaria y es nieta de la Gran Dama del Lago. Cada rincón de su cuerpo es hermoso a excepción de sus orejas que son largas y puntiagudas sin que esto se trate de un defecto suyo sino de una característica de todas las de su especie. También lo es el no ser muy inteligente sino de una “profunda estupidez” (258) y “caprichosa en extremo” (258). Así, mientras que la Gran Dama es descrita como alguien sumamente inteligente y sabia, Ondina “era estúpida hasta los más remotos orígenes de su sustancia” (259). Ondina colecciona cuerpos de jóvenes atractivos de entre catorce y veinticinco años en su Jardín de los Verdes Intrincados de los que se aburre pronto. Su lascivia no puede ser satisfecha y observa con envidia a las jóvenes parejas mientras se acarician y besan. El Trasgo sabe esto pues conoce a varias ondinas que si bien varían en el objeto de su obsesión, siempre se encaprichan con algo:

Otra había conocido, en el Sur, encaprichada con los asnos, y otra también, más al Este, que tenía predilección por los soldados de barba roja. Todo podía esperarse de una ondina, menos cordura (259).

Así, para que pueda saciar sus deseos, el Trasgo le ofrece un bebedizo mediante el cual podrá tomar forma humana durante un máximo de diez días supuestamente sin riesgo de contaminación. Cada vez que lo haga deberá tener una figura de mujer distinta y presentarse a Gudú para satisfacer sus necesidades

sexuales. Ella, desde luego, acepta el trato y espera ansiosa a que crezca el aún niño rey para comenzar su vida sexual, mientras se entretiene en el Jardín de Mancebos Ahogados compuesto, como vimos, por jóvenes que “le gustaban tanto, que a menudo arrastrábalos al fondo del lago” (258).

El personaje de Ondina está construido con base en creencias populares antiguas y el rol que desempeña en el relato también. Su hábitat es el lago y no el mar: “En cuanto a las ondinas, cuyo nombre deriva de ‘onda’, prefieren las aguas dulces de los ríos al agua salada de los océanos” (Brasey, *Sirenas* 15). Su lascivia, rasgo que comparte con las sirenas, corresponde a su representación en la Edad Media:

En la Edad Media, las sirenas, o *Seraines* – palabra que volveremos a encontrar en el adjetivo sereno, serena (en francés, *serein*, *sereine*), son utilizadas por la Iglesia Medieval como símbolo de la carne y la concupiscencia (50).

Por otro lado, resulta evidente que el personaje está configurado con base en el arquetipo del ánima del que habla Jung. Para el psicólogo suizo, el ánimus tiene que ver con el *logos* mientras que el ánima con el *eros*. El ánima aparece según Jung en la literatura popular de distintas maneras que tienen en común pertenecer al sexo femenino:

La ninfa es un estadio previo, aún más instintivo, de un ser femenino lleno de embrujo, un ser al que llamamos ánima. También pueden ser sirenas, melusinas, ninfas de los bosques, gracias e hijas del rey de los elfos, lamias y súcubos, que fascinan a los jóvenes y les absorben la vida (*Los arquetipos* 24).

Ondina es nieta de la Dama del Lago que representa el arquetipo de la madre y su comportamiento nunca está desligado del todo de ella. Así sucede porque el arquetipo de la madre y el del ánima siempre están relacionados. La Dama del Lago es la madre de todos los personajes feéricos y de los recursos naturales relacionados con el agua. Habita en las profundidades y representa la sabiduría y lo bondadoso pero también el abismo, el mundo de los muertos. También es temida pues aborrece a los contaminados, es decir, aquellos seres feéricos que por sus tratos con los hombres han perdido parte de su naturaleza. Es debido a eso que para el Trasgo no es fácil ir a buscar a Ondina:

Debe ir en busca de Ondina, la que vive en el fondo del Lago. Y si bien con ella mantiene excelentes relaciones, no así con su abuela, la Vieja Dama. Y la Vieja Dama, Fuerza Alta y Purísima por excelencia, aborrece a los contaminados. Y para colmo de males, habita en las raíces del Agua, que tan sabiamente conduce (257).

En el lago se encuentran los cuerpos de varios marineros que su nieta Ondina seduce, atrae hacia la muerte y después colecciona para su propio placer. Ondina destruye la vida de jóvenes marineros y realiza por lo tanto una de las funciones vinculadas a la Dama del Lago, la negativa. La otra, la positiva, tiene que ver con la sabiduría y la bondad que también representa la Dama del Lago como arquetipo de la madre:

Sus propiedades son lo “maternal: por antonomasia, la mágica autoridad de lo femenino; la sabiduría y la altura espiritual más allá del intelecto; lo bondadoso,

protector, sustentador, lo que da crecimiento, fertilidad y alimento; el lugar de la transformación mágica, del renacer; el instinto o impulso que ayuda; lo secreto, escondido, lo tenebroso, el abismo, el mundo de los muertos, lo que devora, seduce y envenena, lo angustioso e inevitable (*Los arquetipos* 79).

En cuanto al personaje del Hechicero, como mencioné más arriba, se basa en el arquetipo del viejo sabio. El Hechicero educa a Ardid, es su maestro y tiene conocimientos sobre magia que por la forma en que se describe en el texto puede clasificarse como “magia blanca” en contraste con la negra que tiene que ver con los personajes que buscan hacer el mal. El mago, como dice Jung, es sinónimo del viejo sabio:

El mago es sinónimo del viejo sabio, que se remonta en línea directa a la figura del hechicero de la sociedad primitiva. Es, como el ánima, un demon inmortal, que ilumina con la luz del sentido las caóticas oscuridades de la vida pura y simple. Es el iluminador, el preceptor y maestro (*Los arquetipos* 36).

Además, aparece en el relato un personaje que no tiene la misma relevancia que el Hechicero pero que representa su contraste, es decir, su lado oscuro. Me refiero al Conde Tusó, después llamado Consejero, quien tiene los ojos de distinto color y es el preceptor de Ancio a quien busca convertir en rey de Olar. Si bien no está del todo claro si este personaje usa algún tipo de magia la gente cree que controla a los demás con sus ojos para conseguir sus fines egoístas. Lo que ocurre es que el viejo sabio puede aparecer también en un relato de forma ambigua o dividido en dos personajes, uno asociado con el bien, el otro con el mal:

El anciano posee un carácter ambiguo, élfico, como la figura extraordinariamente aleccionadora de Merlín; y lo mismo que en algunas de las formas que se presenta parece ser la bondad personificada, en otras tiene ya la apariencia del mal. Entonces es el mago maligno que, por egoísmo, hace el mal por el mal (*Los arquetipos* 211).

Volvamos ahora con Ardid. El principal objetivo de la reina es dominar a los otros. Comienza con Almíbar y sigue con su propio hijo. Gudú persigue deseos que no son suyos y se mueve por ausencia de emociones y sentimientos. Sin embargo, Ardid sabe que no a todos se les controla de la misma forma y que hay algunos con los que sí es necesario usar aquello que retiró a Gudú, el corazón. Es así que designa a Predilecto como “Protector y Guardián” (262) del rey y piensa: “He aquí – se dijo Ardid – alguien a quien no debo dominar por el miedo, ni por la fuerza ni por la codicia; he aquí a quien dominaré sólo por amor” (262). Es por ello que le regala la piedrecilla de “color azul, lisa y alargada, y semejaba partida por una afilada hoja” (262) que encontró una vez, siendo niña, en la orilla del río. Esa piedra fue el único juguete que tuvo en su infancia y el que se la dé a Predilecto significa que pretende causarle dolor por los mismos medios que se lo causaron a ella. El guardián de Gudú ensarta la piedra en una cadena de oro que le regaló Volodioso y que luce en el pecho cerca de su corazón. Así, se marca el destino del personaje, sufrir y morir por amor.

Controlar a Gudú es mucho más fácil pues después del hechizo se convierte en una de las fuerzas internas que pugnan en la reina. Así, lo que en ella es una parte de un conflicto interior derivado de deseos contradictorios en Gudú no tiene oposición. El

futuro rey de Olar tiene un “carácter práctico y sobremanera lógico” (266) y como su madre un interés acentuado en las matemáticas y una muy buena memoria. No le interesan las materias que no sean útiles en el entorno y con el tipo de gente que lo rodean. Es curioso como su padre pero esta curiosidad se limita a territorios desconocidos y al funcionamiento de la gente, es decir, quiere saber lo que los motiva y lo que los atemoriza. Siente además una gran indiferencia por conocer a las personas a profundidad así como por la poesía, la música y las artes en general. Es muy claro que no hay espacio en él para todo aquello que tenga que ver con las emociones, con los afectos, es un personaje sumamente desequilibrado como lo expresa el Hechicero:

Es una extraña criatura, que para ciertas cosas, si le interesan, puede incluso superarnos, y para otras, si no le interesan, permanecerá tan inculto como el más estúpido de los criados (267).

Gudú crece y conserva esas características que adquiere desde el momento en que se le realiza el hechizo. No se comporta como un niño y solamente se relaciona con los demás por interés. Carece de escrúpulos y lo muestra una y otra vez, como por ejemplo, cuando se entera de la existencia de los Desdichados y pregunta a secas si son útiles. No es una persona sino un motivo, el de someter a los demás. Ni siquiera cuando inicia su vida sexual lo hace por satisfacer una necesidad o porque le atraiga la belleza de una mujer en particular sino por curiosidad. Predilecto, en cambio, se interesa y sufre por todo aquello que es de poca importancia para su hermano:

En alguna ocasión llegó a pensar si estaría negado para el amor, pues del amor, gracias a las enseñanzas del Hechicero, había leído muchas cosas, y si la

literatura no le interesaba a Gudú, él, en cambio, estaba impregnado, cada día más, de su contaminación (277).

Gudú pasa de tener ocho años a tener catorce. La madurez que desde el principio muestra es una representación de esa inocencia arrebatada pues “jamás una palabra superflua salía de sus labios, y esto compensaba, en parte, su tal vez excesivo laconismo” (274), es decir, todo en él es pensado, calculado, no se deja llevar por pasiones. No posee el don especial que tiene su madre ni vivió una etapa remotamente similar a la de la niñez que sí tuvo Ardid, algo muy significativo, ya que la trama se desarrolla siempre en torno a las características de la infancia y a su pérdida por el paso a la vida adulta. El amor es otro de los hilos de la acción a partir de los cuales se entreteje la trama pues es la causa del sufrimiento de muchos personajes a la vez que su redención, y es que es visto como algo sumamente peligroso y sin embargo inmensamente necesario para enriquecer la experiencia vital. El deseo tanto propio como ajeno juega también un papel importante como hilo conductor de la trama pues es vinculado a la capacidad de autonomía del ser humano.

La incapacidad de Gudú para todo sentimiento causa que se agudicen en él otras características como la curiosidad y el “ansia de conocer nuevos paisajes, nuevas gentes, y otra, en la que no había reparado Ardid, más peligrosa: la imaginación” (284). Pero esta última se limita a cosas tangibles y concretas, nada tiene que ver con especulaciones filosóficas o intereses literarios. El compromiso que conlleva el matrimonio le parece un mal que tiene que pagar por ser rey pues “no sé por qué razón hemos de conservar lo que un día no sirve” (285). Por eso, para poder evadir una ley

dictada por su padre que impide que se corone hasta cumplir los dieciocho años y para ponerle una trampa a sus hermanos, decide casarse. Es por ello que Ardid junto al Hechicero y el Trasgo, consultan el Libro de los Linajes, y designan a la princesa Tontina, que habita en las Remotas Regiones de Los De Siempre, como la indicada. Es el Trasgo el que envía dos palomas, una con el pico rojo y la otra con el pico azul, para establecer contacto con la “Arrancada del Tiempo” (313). Sus palabras antes de lanzar estas dos palomas al aire son importantes pues señalan la función que tienen Tontina y el Trasgo, dos representantes de la niñez:

Vientos del mundo, Tiempo que vienes con el Tiempo y regresas al Tiempo, Tiempo que galopas al derecho y galopas al revés, Tiempo de la luz, Tiempo del Espacio, Tiempo Subterráneo y Tiempo Submarino, Vientos del Mundo y de Todos los Mundos: Luz de la Vida, Noche de la Vida, vuela a donde debiste volar, y regresa a las fuentes de la Historia de los Niños (314).

Cuando el Hechicero le dice al Trasgo “lo que no entiendo es eso de las fuentes de la Historia de los Niños” (314), su respuesta en el lenguaje propio de su especie, igualmente resalta su vínculo con la niñez: “Nosotros decimos lo que sabemos, pero aunque lo sepamos, no lo entendemos” (314). El Trasgo es capaz de comunicarse de dos formas distintas, una comprensible para los hombres y la mujeres adultos, la otra no. Tontina tiene solo once años y está emparentada, por lo que se cuenta aunque si bien no se mencionan sus nombres, con Blancanieves por línea materna y con la Belladurmiente por línea paterna. Recordemos que la presencia de otros textos en el

relato comienza con la dedicatoria de la autora a la obra de Andersen, Perrault y de los hermanos Grimm. Esto podría clasificarse como paratexto según Genette:

La relación, generalmente menos explícita y más distante, que, en el fondo formado por una obra literaria, el texto propiamente dicho mantiene con lo que sólo podemos nombrar como su *paratexto*: título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto y a veces un comentario oficial u oficioso del que el lector más purista y menos tendente a la erudición externa no siempre puede disponer tan fácilmente como lo desearía y lo pretende (9).

La referencia a personajes de cuentos de hadas en la novela es parte de su intertextualidad que Genette define “como una relación de comparecencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente como la presencia efectiva de un texto en otro” (10). Citaré el principal ejemplo de esto, el caso de Tontina:

Bien – dijo el Hechicero -. Al menos entendí una cosa: que por línea materna está emparentada, y es descendiente directa, de aquella Princesa del cabello negro como el ébano y la piel blanca como la nieve que fue malvadamente asesinada, y permaneció incorrupta hasta que se la rehabilitó, con un beso de amor; y por línea paterna, de aquella otra Princesa que durmió durante cien años hasta que, también la despertó un beso de amor (326).

Y es que así como Tontina es descendiente directa de Blancanieves y de la Bella Durmiente, la novela de Matute es descendiente directa de la obra de estos tres autores a los que ella homenajea. De ahí que en el *Libro de los Linajes* que consultan Ardid y el Hechicero aparezcan relaciones de parentesco entre Tontina y esas princesas.

Regreso ahora con el hijo de Volodioso. En resumen, debido a un fructífero plan armado entre él y Ardid, logra ser coronado años antes de la fecha estipulada. Gudú muestra aquí ya de forma muy clara una habilidad bastante depurada para manipular a las personas, incluida su propia madre, para conseguir sus propósitos. Además, es capaz de causar una guerra y contraer matrimonio con tal de ser rey. La guerra que Gudú provoca es contra sus hermanos Ancio y Furcio, ambos respaldados por Tuso, quien a su vez cuenta con el apoyo del rey Usurpino, su hermano, y usurpador de la corona de ese reino que pertenece legítimamente al Rey Loco que es asesinado por órdenes del usurpador. El rey tiene un hijo, el Príncipe Contrahecho que es rescatado por Gudú por sus propios intereses y que después salva Ardid de la sentencia de muerte dictada contra él por el rey de Olar. El resultado es la muerte de Tuso, Usurpino, Ancio y Furcio, todos los que conspiraron contra él. Los dos primeros mueren en la batalla y no tienen ningún vínculo de parentesco con Gudú, los dos últimos son sus hermanos y el mismo rey de Olar los mata sin compasión con la espada de su padre Volodioso. Los métodos que el joven rey usa para ganar la batalla y el trato que da a sus amigos recalcan la falta de vinculación afectiva que este tiene con ellos, pues son solo piezas que él mueve para lograr sus ambiciones.

La hija de Usurpino, que Tuso pretendía casar con Gudú, es entregada por él a uno de sus hombres, Yahek. Una mujer la acompaña, posiblemente una prisionera de las estepas que tenía Usurpino, quizá la Princesa de las Hordas. Es por ello que Predilecto y el Hechicero recomiendan que sea liberada. Gudú no escucha sus consejos y la declara bruja por lo que es quemada viva. Ella grita antes de morir: " ¡Rey Gudú, tú sucumbirás en la más vulgar, la más simple, la más triste de las causas!" (351). Después Gudú tiene su primer contacto con las estepas ya que pretende tirar las cenizas de la mujer en su lugar de origen. Predilecto trata de evitarlo y le advierte:

Las estepas son inmensas, nadie conoce su fin y nadie sabe qué es lo que hay detrás del Gran Río que nadie ha cruzado, en sus confines. Sólo hasta allí osó llegar nuestro padre (353).

Sin embargo, es lo que comenta Yahek, hijo de una mujer de las estepas y de un hombre "civilizado" lo que representa mejor el significado de ese territorio: "Las estepas son el Gran Desconocido" (354). Él sabe de las estepas por los relatos de su madre más que por experiencia propia y coincide con Predilecto en que "aquellas tierras no tenían fin" (354). Esas historias sirven para espolear más la curiosidad innata de Gudú por territorios desconocidos, la cual contrasta con su falta de interés por las personas que lo rodean e incluso por sí mismo, y que lamentará en sus últimos días. Ni siquiera el hecho de que Tontina, su prometida, ya esté en Olar lo hace cambiar de parecer. Envía a Predilecto con un documento para que contraiga matrimonio en su nombre con la princesa y después se regrese inmediatamente con él que lo espera junto a sus hombres en el linde de las estepas.

Como Gudú va a casarse, Ardid manda traer a Ondina que, como mencioné más arriba, se dedicará a saciar los apetitos sexuales del rey adquiriendo distintos cuerpos de vez en vez. Curiosamente, Ondina es advertida por el Trasgo de lo peligroso que es para las de su especie enamorarse y le recuerda una historia que bien puede ser la de la Sirenita para prevenirla:

Para hacerte una idea te recordaré lo que le ocurrió a la Joven Sirena, la hija del Rey del Mar del Norte..., ¿recuerdas? Quiso hacerse humana porque amó a un Príncipe de ojos negros (360).

Tontina no viene sola, llega acompañada de su primo, el Príncipe Once. El nombre y el linaje del que procede el niño es una clara alusión al cuento de Andersen *Los cisnes salvajes*. De esta forma la autora vuelve a hacer referencias a otras obras literarias, especialmente cuentos infantiles, cuando describe la parentela de algunos de sus personajes: “Soy el Príncipe Once, el menor de los Once Príncipe Cisnes que todos conocéis” (380). Sin embargo, solo Almíbar, que tiene un entendimiento privilegiado con todo y que no posee la doble visión de Ardid, ha leído su historia. Y es que el cuento está escrito en alguna parte aunque todavía no haya sucedido. De ahí la respuesta de Príncipe Once a Almíbar cuando le pregunta qué fue de sus hermanos:

Todos nosotros aún no hemos sucedido, excepto para la clarividencia, que es vuestro mejor patrimonio. Como es costumbre, os adelanto que fueron muy felices, y tuvieron muchos hijos (381).

Por otra parte, el nombre de Tontina tiene que ver con la candidez del personaje que entiende la vida como un juego y parece representar la infancia, con su forma de ver y entender el mundo. De ahí que plante un Árbol de los Juegos en el antiguo jardín de Ardid que nos remite a la idea del paraíso perdido. Y es que Tontina, de igual modo que Ondina, está configurada con base en el arquetipo del ánima. Lo que pasa es que la primera representa sus aspectos positivos y la segunda los negativos. Ocurre igual que con el viejo sabio, se configuran dos personajes con base en un mismo arquetipo, uno para el bien y otro para el mal, por decirlo de una manera sencilla y no tienen muchos rasgos contradictorios pues representan motivos universales con pocos matices. Así, mientras que Ondina causa la muerte a varios hombres, Tontina se asocia con la vida por su vínculo con la primavera: “Tontina, la Princesa, llegó cuando estaba a punto de nacer la fría primavera del Reino de Olar” (361). Esta relación se subraya con el diálogo entre el Trasgo y la primavera que ocurre en uno de los subterráneos de un campo:

Andando por el subterráneo del campo del Sur he visto cómo la primavera empujaba la tierra con todas sus fuerzas. Le dije: “¿Qué estás urdiendo?”, y ella contestó: “Tengo prisa: este año debeos brotar muy temprano, porque alguien viene pisándonos los talones”. Tal vez, pienso ahora, se refería a la Princesa y su séquito (366).

Tontina llega en barco al Reino de Olar para su boda con Gudú pero curiosamente la tripulación no desembarca. Ardid envía emisarios para que le expliquen el motivo y ellos le informan que “no existe una negativa” (362). Es decir, no

se niegan a bajar del barco, “lo único que ocurre es que no lo hacen” (362). Más bien se ríen y no desembarcan. Tontina viene acompañada por su séquito en el que destaca el Príncipe Once que representa otro arquetipo del que hablaremos más adelante, el *puer aeternus* o niño divino, con el que las acciones de Tontina siempre estarán vinculadas. Así, desde su llegada Tontina parece regirse por otro tipo de normas ajenas a las de los seres humanos convencionales. El tiempo transcurre para ella de modo distinto, por eso no tiene prisa en llegar al destino de su viaje: “Bueno, hay tiempo, algún día bajaremos” (363). Ella se rige por otro tiempo, uno que transcurre de manera similar a como lo hace en el sueño.

Tontina, como su nombre lo indica, no representa lo racional sino, como la misma Ondina, lo irracional. Es, igual que ella, de una belleza extraordinaria y llega cargada de joyas y de una guardia real elegantísima. Sin embargo, las riquezas para ella significan poca cosa. La acompaña el Príncipe Once que la vincula con la infancia y le interesa sobre todo jugar. Se guía por sus afectos, no por su intelecto. Con todo esto se marca el contraste entre ella y Ardid. Es por eso que la reina de Olar queda desconcertada con su presencia:

No perdamos el control. No olvidemos que según el *Libro*, esta Princesa, Princesa por excelencia, es una criatura rescatada al Tiempo y, en este caso, no al Tiempo Pasado, sino al Futuro. Así es que todas estas vestimentas y joyas, aún por nosotros desconocidas, no son más que leyenda, leyenda pura...Sí, todo parece envuelto en polvo de mariposas: aquel polvo de oro que cuando era niña dejaban sus alas en mis dedos, y desaparecían en un soplo...Porque están,

pero ¿son o no son? Mientras mi deseo de ellos aliente, alentarán ellos: bien me lo advirtió el Trasgo. Y el Maestro dijo... ¿qué dijo? Sí: acaso con un solo parpadeo de indiferencia, o de contrariedad, ellos y todo el Tiempo regresado del Futuro desaparecerán como polvo de oro al soplo de una niña descuidada o maligna. Ay Ardid, Ardid, tal vez te estás enfrentando a algo que, por vez primera, no puedas controlar...Y el Futuro, tan inventado, acaso recordado premonitoriamente (porque sé que el recuerdo puede venir del Futuro), ¿qué nos acarreará? (372).

El ánimo es representada en los mitos y cuentos populares como fuente de inspiración de la aventura del héroe o incluso como colaboradora durante su viaje. En el caso de Tontina, desde su aparición destaca su capacidad para penetrar en el estado anímico de todo tipo de personas. Sus ojos representan la gran visión que le permite comprender lo oculto, lo que se esconde el ser humano a sí mismo. Son tan brillantes que pueden iluminar cualquier tipo de oscuridad:

Aunque transparentes como la más lúcida piedra marina, eran a la vez capaces de penetrar hasta los entresijos más íntimos – y tal vez no muy limpios – de todos los ánimos. Unos ojos de un resplandor tal, que parecían poseer luz interna y rechazar toda otra luz, del sol, el cielo, la luna o las mismas estrellas (375).

Para Ardid, sin embargo, Tontina no está bien de su sesera. Considera que su rareza se debe a la mezcla de sangres entre familiares que se da en los matrimonios de la realeza. La espía para tratar de comprenderla pero no encuentra nada coherente

en su comportamiento. Además, su conducta no es lo único extraño, también la forma en que altera a los habitantes del reino que ya no son los mismos desde la llegada de la princesa. Tontina y su séquito rejuvenecen todo. Como mencioné, su llegada es similar y parece coincidir con la de la primavera. Por eso brotan nuevamente las flores que ofrecen colores y especies nunca antes vistos en el lugar y “todo era allí inmenso, ligero, hermoso y trastocado” (384). Y no solo eso. Entre las posesiones de la princesa hay un arbusto de grandes raíces que plantan bajo las ventanas de la alcoba de Tontina, después se toman de las manos y forman un círculo alrededor de este que comienza a crecer y se vuelve un gran árbol. Y es que Tontina y su séquito no están sometidos al tiempo ni tienen ambiciones de riquezas o poder. Por eso, cuando Ardid busca joyas o tesoros entre las posesiones que trajo consigo la joven princesa y ni siquiera encuentra ungüentos sino arena, piedras, mariposas, migajas de pastel y manzanas mordidas se queda estupefacta. El Trasco le dice que la razón no le servirá de nada ahí y le pide calmar sus pensamientos:

Querida niña – dijo el Trasco -, no te tortures en buscar tu razón en las cosas que viven a espaldas a tu razón. Procura, en cambio, calmar los pensamientos y envolver de paciencia la vida y el ánimo (389).

Tontina, al representar el arquetipo del ánimo, no puede ser comprendida a través de la razón y el pensamiento como intenta hacer Ardid. Por eso se desespera cuando Tontina le explica que el árbol que vio crecer es el Árbol de los Juegos que “está hecho de Juegos, crece de los Juegos y se encuentra en los Juegos...” (391). Además, Tontina puede ver al Trasco, algo que no es común pues poca gente posee la

doble visión de Ardid. La diferencia es que la princesa lo ve y lo olvida. Porque solamente lo ve un instante antes del sueño y cuando se despierta lo olvida hasta el próximo sueño. Pero no se trata de un sueño como el de los seres humanos. No se trata de dormir. Para Ardid eso es inconcebible, para el Trasgo, que es un ser intermediario entre mundos, es de lo más común y ordinario:

No se trata de ningún maleficio – dijo el Trasgo, con voz cansada -. Parece mentira, Ardid, que no lo entiendas. Es una cosa corriente, en una criatura muy corriente. El Sueño a que yo me refiero no tiene nada que ver con la gente que duerme, ni con la gente que descansa... (392).

Tontina rejuvenece la vida. Las aflicciones o las alegrías no provienen de las circunstancias y eso lo manifiesta en sus juegos. Así, “unas veces jugaban a la Máxima Pobreza” (394) y se vestían como si no tuvieran nada en el mundo y otros a “la Máxima Riqueza” (394). Su matrimonio con Gudú no es una excepción y por eso le dice a su futura suegra: “En verdad, madre, no tengo prisa para jugar a la boda. Ya jugaremos a eso cualquier día...” (394). Pero Tontina no es en modo alguno estúpida como piensa Ardid, lo que pasa es que se rige por verdades distintas a las de la reina. No se rige por el tiempo ni por los convencionalismos ni parece tener una existencia similar a la de los habitantes del reino. Si algo la aburre lo deja, no sigue un plan y no se apega a sus posesiones: “No creo lo mismo – dijo el Trasgo -. No es en modo alguno estúpida” (411).

Además, Predilecto se enamora de Tontina. El que un héroe se enamore del personaje que funciona según el arquetipo del ánima es común en los cuentos

populares. Por eso sufre una transformación y desobedece a Gudú. Está dispuesto a iniciar una aventura ya que Tontina es para él un impulso al movimiento. Igualmente, la forma de ser y actuar de Tontina obliga a Ardid y a Predilecto a recordar su infancia y sus leyes. Así, Tontina se desempeña como un psicopompo, es decir, como un guía para profundizar en el contenido interior olvidado o reprimido, por eso deja en Ardid una huella que nunca olvidará y que estará representada en el Árbol de los Juegos.

Aquí finaliza este apartado. La forma en que se configuran personajes como Ondina, Tontina y el Hechicero con base en los arquetipos del ánima y del viejo sabio es bastante evidente por lo que coincide con las palabras de Frye cuando señala que “casi podíamos definir la literatura popular, cierto es que de modo más bien circular, como una literatura que permite la visión despejada de los arquetipos” (*Anatomía*157). Y es que, siguiendo al crítico canadiense, una obra literaria no puede estar desligada de una tradición cultural que implica un condicionamiento mitológico porque “el poeta mitopoético usualmente acepta algunos mitos como ‘verdaderos’ y conforma de acuerdo con ellos su estructura poética” (93).

4.5 El arquetipo del niño divino o *puer aeternus* y el árbol del mundo: el Trasgo, el

Príncipe Once y el Árbol de los Juegos

Tontina, como dije anteriormente, está muy ligada a su primo el Príncipe Once. El comportamiento de Tontina siempre es espontáneo, emocional, así un día ocurre que “la Princesa Tontina ha decidido súbitamente que este Castillo es aburrido y monótono, que está cansada ya de jugar a la Boda con Gudú y que se dispone a marcharse” (410). Y cuando Ardid trata de convencerla de que se quede con el argumento de que

una princesa debe cumplir sus promesas incluso con la muerte, la respuesta de Tontina la asombra: “¡Qué aburrimiento! – dijo Tontina, pensativa -. ¡Qué aburrimiento tan grande!” (413). El contraste entre los dos personajes no puede ser mayor. La reina de Olar compromete su vida entera y la de su propio hijo a la realización de una venganza en el futuro, Tontina, en cambio, se guía por sus propios deseos y emociones y hace lo que siente que debe hacer en ese momento. Además, no sigue un plan estructurado como siempre hace la madre de Gudú. De ahí la respuesta del Príncipe Once a Ardid cuando le pide que le diga el lugar al que pretenden ir cuando dejen el reino de Olar: “Nos vamos ‘Por ahí’ – dijo -. ¿No oísteis hablar de ese lugar? Es raro, todo el mundo una vez, al menos, desea irse ‘Por ahí’” (414). Todo esto desemboca en una persecución que concluye con la pérdida del tesoro secreto de Tontina. Su contenido se le cae a la futura esposa de Gudú entre la naturaleza y es ahí donde Predilecto encuentra la otra mitad de la piedra que una vez le dio Ardid:

Y antes de que el sol desapareciera en el Lago, algo brilló sobre la hierba. Predilecto se detuvo, y desmontando, se agachó para recogerlo. Aquel era el último vestigio del tesoro de Tontina. Al tenerlo en la palma de su mano, el corazón de Predilecto se estremeció, y un viento fino y oscuro se detuvo en él. Pues aquella era la mitad exacta de la piedra azul, horadada en el centro, que cierto día le regalara – como también preciado tesoro – la Reina Ardid. Y, conmovido, se aprestó a devolverla al cofre secreto (420).

La piedra representa un vínculo entre Tontina y él. Recordemos que la otra mitad la tiene Predilecto y es un obsequio de Ardid. La piedra la tenía la madre de Gudú

desde su niñez por lo que está ligada a la infancia y se la obsequia a Predilecto para manipularlo a través del corazón, es decir, de los afectos. Así, cuando el hermano del rey ve por primera vez a Tontina siente que la conoce de alguna manera pero Tontina, con su sabiduría, le aclara las cosas: “No nos hemos conocido: es que tenemos que conocernos mucho, que no es lo mismo. Por eso, también yo guardaba en mi memoria vuestra persona y vuestra voz” (432). Y es en esa ocasión cuando comienza a clavársele la piedra en la carne lo que significa que sufrirá por amor. Tontina, por su relación con el Príncipe Once y el Trasgo, tiene un extraño conocimiento que solo las mentes más agudas y los corazones más nobles pueden entender y así lo intuye Ardid: “Vaya – resumió, tal vez para sí misma que para su oyente -: la Princesa Tontina es de una candidez y sabiduría tales que, en conjunto, os aseguro producen el más extraño efecto” (423).

El Príncipe Once es el principal representante de ese “extraño conocimiento”. Él tiene un saber desligado del transcurrir cronológico del tiempo y se expresa de la misma forma en que lo hace su prima Tontina: “A veces, el Tiempo, cuando teje del revés, me cuenta historias de gente que aún no ha llegado. Y otras, cuando teje al derecho, de gente que nunca llegará” (431). Once es el menor de once príncipes encantados cuya historia se cuenta en un libro que aún no ha sido escrito, por lo que solo aquellos que no son prisioneros del tiempo pueden conocerlo, como vimos más arriba. La referencia a Andersen es clara cuando se dice esto: “La historia de los Once Príncipes Cisnes aún no había sucedido: ni siquiera había nacido el hombre que la recogería y escribiría muchos años después” (432).

Para Tontina, en el momento de su encuentro con Predilecto, el mundo es hermoso. Aún conserva la inocencia y la alegría propia de la infancia, a diferencia del hermano de Gudú, para quien el mundo es un lugar que a medida que se conoce se vuelve cada vez menos bello. Su encuentro con Tontina le recuerda lo que fue y olvidó: “Creyó recuperar algo: algo que había sido suyo, y ya no tenía” (433). La historia se repite, se trata de la infancia perdida como muestra la reflexión del personaje:

Sí, hubo un tiempo, allá en el Sur, en que la luz y los colores y aquel intenso y delicado perfume le pertenecían. ¿Quién se lo había arrebatado? ¿Quién se había apoderado de su infancia y la había arrojado lejos, como un despojo...? ¿Qué se había hecho de aquel niño que andaba entre viñedos y miraba el mar...Uno que no murió, ni fue enterrado, y, sin embargo, no estaba aquí...? (434).

Así, la forma en que es configurado el personaje de Tontina, representante del ánimo pero vinculado con el arquetipo del niño divino, causa en Predilecto el enfrentamiento en su interior de las fuerzas que lo habitan. Él se convirtió en un guerrero por amor a su hermano y con ello dejó atrás otros aspectos de sí mismo. Tontina representa la espontaneidad, la primavera, en contraste con la guerra que significa la muerte. Y mientras Predilecto tiene dentro de sí los dos impulsos, Tontina es solo vida, de ahí que funcione como un arquetipo en su aspecto positivo. Por eso, contemplar el Árbol de los Juegos, ese que creció en el Jardín de Ardid debido a Tontina y su séquito, es una experiencia sumamente relevante para el hermano del rey

de Olar. El árbol representa la infancia y por lo tanto el ser integral o la verdadera identidad:

Al fin, Tontina le llevó de la mano a la ventana y le mostró, en el erial y resto abrasado del que fue Jardín de Ardid, el alto, resplandeciente, extraordinario Árbol de los Juegos: aquel cuyas hojas, todas y cada una de ellas, explicaban minuciosamente los juegos y las aventuras, las rosas perdidas y las no nacidas, el color de la maldad y la risa de la tontería adulta. En fin, la Historia de Todos los Niños (434).

Tontina enferma debido a sus sentimientos por Predilecto y cuando por fin se cura y es capaz de levantarse de la cama ya no es la misma, está más alta. Y es que el amor significa el fin de la infancia. Por eso Tontina sufre una metamorfosis que se realiza a través de su enfermedad. Cuando se recupera ya no es la misma. Su personalidad cambia pues ya no ve el mundo como un lugar hermoso, su forma de hablar es distinta y deja de interesarse por los juegos como lo hacía antes. Esto es soportado simbólicamente por el otoño, que representa la pérdida de la vitalidad que caracteriza a la niñez, de ahí las palabras de los compañeros de Tontina a Predilecto cuando este parte de regreso con Gudú: “No te vayas, Predilecto, por favor, no te vayas, ha llegado el otoño” (456).

Cuando Gudú regresa a Olar, la ceremonia de la boda se realiza. Antes de ese evento se dice que Tontina, como las princesas de los cuentos, está encantada y que su “primer beso de amor sería el último beso de amor” (498). Se hace referencia a casos de princesas como Blancanieves, por ejemplo, cuyo esposo tuvo que soportar a

los siete enanos “estúpidos y feos en extremo, que le desagradaban profundamente” (498), para explicar que lo que viene después del beso de amor que deshace un hechizo no siempre es tan agradable. Es debido a ello que el Hada Madrina Mayor de Tontina la protege contra esa clase de encantamientos como regalo de bautizo. Sin embargo, el Hada Segundona, a la que también se invita al evento y siente celos de su hermana, lanza este maleficio a Tontina que termina con su vida si recibe un solo beso de amor. Esto se cuenta en un diálogo entre Ardid y la esposa de Gudú que se dedican a bordar mientras ella espera el regreso de su pareja. La actividad, que no fue elegida al azar sino por indicación del Hechicero que consultó el Libro de los Linajes, hace cierta referencia a Penélope, la mujer de Odiseo: “Tras estudiar en él algunas cosas, llegaron a la conclusión de que la Princesa debía dedicar sus días a bordar en oro, seda y plata, hasta llegado el momento en que Gudú tuviera a bien conocerla” (496).

Por otro lado, el sufrimiento de Predilecto aumenta debido al amor lo que se representa con la mitad de la piedra que lleva colgada en el pecho y que se le clava poco a poco del lado del corazón. Por su parte, Ondina, la nieta de la Dama del Lago, está contaminada pues se ha enamorado, también, de Predilecto. Así, casi todos los personajes principales sufren de alguna u otra forma de algún “mal de amores” a excepción de Gudú, quien solamente piensa en conquistar territorios y en lograr que su nombre nunca se olvide y sea recordado por las futuras generaciones. Sin embargo, es el caso de Tontina el que más destaca pues después de su boda “del Árbol y sus doradas hojas ya solo quedaban el tronco negro y las ramas desnudas” (511). Esto significa que su infancia, que representa la vida y es soportada simbólicamente por la

primavera, ha terminado, y que en cambio ha llegado el otoño y ya se acerca el invierno:

En aquel momento, brillaron las desnudas ramas del Árbol de los Juegos, pero no con sus extraordinarios colores rojo y oro, sino cubiertas de escarcha. Todo vestigio de verdor y de hierba había muerto, sólo hielo y abrojos cubrían el suelo, donde antes crecían flores de toda especie y forma (511).

Así, no solamente los humanos pierden parte de sí mismos debido al amor. Le ocurre también a los seres feéricos como el Trasgo quien ve transformada su constitución física debido a ese sentimiento que lo afecta tanto como beber vino. Sin embargo, en vez de “crecerle” un corazón, le brota un racimo de uvas negras que simboliza, como el corazón en los humanos, los sentimientos y emociones de los que ahora es capaz en contra incluso de su naturaleza:

Y abriéndose el pecho con ambas manos, mostró, ante el horror de sus dos amigos, algo que les hizo enmudecer: en el lugar donde los humanos suelen alojar el corazón, habíale crecido al Trasgo del Sur un racimo, todavía pequeño, de uvas negras (296).

La vejez y la muerte forman parte también de la trama con la que se crea la historia pues como dije la ambición principal de Gudú es no ser olvidado, es decir, lograr cierto tipo de inmortalidad, y Ardid no puede dejar de lamentar el paso del tiempo y las transformaciones en su cuerpo como consecuencia de ello. Este cambio no solo representa una decadencia física en Ardid sino una forma de traición a su verdadera

identidad. Es por ello que su amigo el Trasgo se queja de su transformación al ver sus cabellos blancos: “¿Por qué te has traicionado de tal forma..., si sabías que con ello a mí me traicionabas?” (850).

La segunda parte concluye con tres desenlaces trágicos. Tontina no puede consumar su matrimonio con Gudú porque no lo ama y es condenada a muerte. Predilecto, el designado para llevar a cabo su ejecución, besa a Tontina, a la que ama, por lo que ella recibe su primer beso de amor y amanece muerta en sus brazos. Su cuerpo es depositado en la Gruta del Manantial y el Príncipe Once le dice al abatido hermano del rey, en un lenguaje difícil de comprender para un humano, que su amada se dirige a la Pradera de la Gaviota:

Va hacia la Pradera de la Gaviota, corcel del mar, con su fiel perro a los pies, y su mejor caballo negro. Así está escrito en el vacío. Y en esta ausencia, Tontina encontrará tal vez el nuevo principio del fin: eres tú (534-535).

Todas las pertenencias de la princesa Tontina se transforman después de su muerte. Sus soldados se vuelven de paja, su carroza una calabaza y sus joyas simples piedras de colores. El contraste entre dos mundos, el de los humanos y el de los personajes feéricos o casi divinos, se subraya con hechos como el anterior que señalan claramente sus diferencias. Ellos habitan otro espacio en donde el tiempo transcurre de otra manera y la naturaleza sigue distintas leyes. De ahí lo complejo del lenguaje de personajes como el Trasgo o el Príncipe Once. Esta distinción tiene uno de sus principales soportes simbólicos en el Árbol de los Juegos que remite al árbol del mundo y que se extingue con la muerte de Tontina:

Las mitologías de todo el mundo tienen no sólo un árbol de la vida o símbolo proveedor de alimentos, sino también un “árbol del mundo” que a veces se identifica con el árbol de la vida y a veces no. Este árbol mundial representa una especie de *axis mundi*, la perspectiva mundial del universo mítico, en el que a veces la tierra es una tierra que se halla en medio de un mundo superior y otro inferior (Frye, *El gran* 176).

La literatura es descendiente de la mitología y los arquetipos provienen de esta por lo que en *Olvidado rey Gudú* podemos ver la preferencia de la autora por algunos de ellos. Así, los arquetipos siguen presentes en las obras literarias de la actualidad aunque los escritores traten de “mantenerlos tan versátiles como sea posible, no reducidos exclusivamente a una sola interpretación”:

Algunos arquetipos se encuentran tan profundamente arraigados en la asociación convencional que apenas si pueden dejar de sugerir dicha asociación, tal como la figura geométrica de la cruz sugiere inevitablemente la muerte de Cristo. Un arte completamente *convencional* sería un arte en que los arquetipos o unidades comunicables fueran esencialmente un conjunto de signos esotéricos. Esto puede suceder en las artes – por ejemplo, en algunas danzas sagradas de la India, pero aún no ha sucedido en la literatura occidental, y la resistencia de los escritores modernos a que sus arquetipos sean “detectados”, por así decirlo, se debe a un afán natural por mantenerlos tan versátiles como sea posible, no reducidos exclusivamente a una sola interpretación (*Anatomía* 139).

Por su parte, la nieta de la Dama del Lago adquiere la forma de Tontina para lograr que Predilecto la ame. Su plan no resulta y huye hacia el mar perseguida por él, que piensa que es Tontina, y muere ahogado. Aquí destaca nuevamente la diferencia entre el “mundo de arriba” y el de los humanos. Antes de que lo anterior ocurra el mar rechaza a Ondina porque ama y la devuelve a la arena, también le señala las leyes que no debe transgredir:

“Porque amas”, parecía decirle el mar; y lo repetía y repetía, pero nunca terminaba de decir algo que ella anhelaba saber. Hasta que, al fin, una pronta inspiración llegó a su mente: “Tomaré – se dijo – la figura de aquella a quien él ama, de suerte que pueda llevarlo conmigo”. “¡Cuidado! – gritó el mar entonces. Y se levantó de tal forma que parecía unirse con el viento celeste -. ¡Cuidado, Ondina! No debes tomar jamás una figura que antes existió.” “Sólo así lograré atraerle”, sollozó Ondina. “¡No lo hagas, no lo hagas...!” , repitió el mar. Y lo repitieron el eco de las caracolas y las olas que, lentamente, regresaban de la arena (544).

Así, aunque los personajes feéricos tienen conocimientos a los que no pueden acceder los humanos, están sujetos, al igual que ellos, a reglas que deben obedecer pues su violación equivale a desatender una especie de ley divina. Ondina está obnubilada por la pasión y su comportamiento representa una *hybris* que desencadenará la catástrofe para ella y para el príncipe Predilecto. La Dama del Lago, la abuela de Ondina, la reprende por lo que ha hecho pero no puede deshacer la contaminación de su nieta lo cual indica que también está sujeta a ciertas leyes. Por

eso, para aligerar un poco el daño que ha causado su nieta una a Tontina y Predilecto en el fondo del océano. Con sus facultades trae el cuerpo de Tontina de la Gruta del Manantial y lo sumerge. Las palabras que le dedica resaltan nuevamente el tiempo no cronológico más similar al de los sueños en el que habita el personaje y su relación con la niñez:

Tontina, Tontina: cuando algún día nazcas – si naces -, ya se habrán marchitado todas estas cosas, y sólo los de limpio corazón sabrán recuperar tu imagen: algún día se sabrá quién fue tu abuela, y tu madre, y tú misma. Y así, podrán hablar al mar, y la resina llameará de nuevo...si aún queda un niño que desee haberte conocido. Tontina, Tontina: ¿cómo te dejaste nacer? (545).

En cuanto a Predilecto, pide a los sirvientes-guerreros que traigan su cuerpo del Jardín de los Muchachos Ahogados. Colocan a Tontina en el fondo de una nave y a Predilecto en el fondo de otra. Estos sirvientes “eran los proveedores de resina, que en las turbas danesas mantenían la llama de unos relatos y cuentos, en la sustancia de sus hermanas, las Sagas” (546). Las dos naves son atraídas por las dos mitades de la piedra que cada uno lleva atada al cuello hasta que chocan, se destruyen, y solo quedan los cuerpos unidos de los dos amantes. Sus cuerpos ascienden en el agua enlazados ahora por “una sola piedra azul, pulida y horadada por las Raíces del Agua” (548).

Como la Dama del Lago es incapaz de extirparle a Ondina su amor por el príncipe solo le borra la memoria. En consecuencia Ondina olvida a Predilecto pero carga consigo siempre una inexplicable tristeza que contagia a los humanos que

rondan por donde ella se encuentre: “Desde entonces, a veces, llega hasta el corazón de los humanos un sentimiento extraño: recuerdo, melancolía o deseo. Es Ondina, aunque ellos no lo saben, que ronda sin descanso por playas y litorales” (550). Así, este personaje que anteriormente representaba la alegría y la concupiscencia se transforma ahora en la tristeza. Su funcionamiento sigue siendo negativo pues si antes se le asociaba con la promiscuidad ahora se le asocia a una enfermedad, la melancolía, es decir, a la tristeza sin motivo: “Esta enfermedad es tan común ahí arriba – y señaló el techo del lago – como el odio, la venganza o la ambición, o como el amor mismo” (549).

Ahora explicaré brevemente el arquetipo del niño divino o *puer aeternus* con el cual se configuran dos personajes, el Trasgo y el Príncipe Once, y que tiene una relación importante con la función de Tontina en el relato. El Trasgo es el único al que no le parece extraño el comportamiento de Tontina y su séquito, para él su conducta tiene sentido y no tiene nada de extraordinario. La razón de ello es que sus características son similares a la de estos niños que les parecen extraños y misteriosos a los adultos de Olar. Y es que el arquetipo del niño divino no solamente aparece representado por un ser humano en la literatura popular, también lo hace en la forma del enano, un ser feérico: “En el folclore el motivo del niño aparece en la figura del enano y el elfo, como ilustraciones de las fuerzas ocultas de la naturaleza” (Jung, *Los arquetipos* 146).

Tanto el Príncipe Once como el Trasgo hablan otra lengua que Ardid ha olvidado. Su presencia la pone en contacto con aspectos de sí misma que ha

reprimido. Pero mientras que el Trasgo sabe hablarle en su idioma el Príncipe Once no lo hace. Así, el pensamiento ilógico de estos personajes y sus extraños conocimientos representan la infancia perdida. Hacen poco a poco evidente la represión que Ardid ha realizado dentro de sí de todo aquello que no le sea útil para la satisfacción de sus ambiciones. El Trasgo es su amigo y la acompaña siempre mientras que el Príncipe Once aparece y desaparece. Los dos, de distintas maneras, le muestran a Ardid lo artificial que es su vida por separarse de su infancia, de sus raíces. Se ha vuelto infantil y tanto Once como el Trasgo la confrontan con todo eso de lo que se ha separado. Ambos, ligados a Tontina, representan el mundo intermediario de la naturaleza y evitan, en el caso de Ardid, que pierda completamente las características que la distinguen como heroína. Funcionan, por lo tanto, de la manera que explica Frye que lo hacen ese tipo de personajes:

Los personajes que evitan la antítesis moral entre el heroísmo y la bellaquería generalmente son o sugieren ser espíritus de la naturaleza. En parte representan la neutralidad moral del mundo intermediario de la naturaleza, y en parte un mundo de misterio que se vislumbra pero jamás se ve, y que al acercarse uno, se retira (*Anatomía* 258).

El niño divino no solamente representa el pasado. Es además futuro en potencia: “Un aspecto fundamental del motivo del niño es su carácter de futuro. El niño es futuro en potencia” (Jung, 152). Por eso, su aparición invita a una transformación. De ahí que Ardid no vuelva a ser la misma después de conocer a Once: “El niño prepara una futura transformación de la personalidad” (152). Este niño se puede presentar de dos formas:

“El ‘niño’ unas veces presenta más bien el aspecto de la divinidad infantil, otras veces el del héroe juvenil” (153). En la obra de Matute lo hace con el aspecto divino que tiene siempre Once y que se manifiesta en sus propias acciones y palabras y también en su relación con Tontina. Al igual que ella, Once tiene una sabiduría ajena al mundo racional, sus comentarios son incomprensibles como los de su prima y Ardid, incapaz de entenderlos, intuye sin embargo algún tipo de conocimiento en él. Parece conocer el mundo interior de los demás personajes y su sola presencia, como la de Tontina, genera vida pues está ligada como ella a la primavera.

Más que un niño Once representa su función. Es un niño eterno que espera a que lo releve otro niño eterno. No se trata por lo tanto de alguien con características particulares sino colectivas. Por eso le dice a Ardid que tiene mucho tiempo esperando a que lo releven: “Aguardo el relevo de otro niño eterno. Entonces regresaré a la Historia de Todos los Niños” (451). Su edad por lo tanto no es la que representa. Es un niño de más de doscientos años:

¿Pocos años? – rió Once, divertido. ¡Oh, qué graciosa sois, Señora! Sabéis tan bien como yo que cuento más de doscientos años, antes y después de los sueños, aunque el Tiempo me tenga atrapado en su malla (451).

Once también está vinculado con la muerte como se puede ver en los últimos días de Almíbar. Él enferma porque Ardid lo trata con indiferencia y desprecio. Ya moribundo, ve aparecer de pronto a Once. Él lo consuela y acompaña: “No eres viejo – respondió al fin -. Tú no puedes ser viejo, porque si no eres un niño por fuera, yo (que puedo ver el envés de la gente) sí percibo en ti a un niño” (636). Once distingue en

Almíbar un saber especial pues él, a diferencia de Ardid, no reprimió su infancia, por eso le dice:

Te veo del revés, tan claramente como a pocos distingo del derecho. Y veo a un niño muy hermoso: sabe jugar, sabe manejar toda clase de objetos y disponerlos bien, y lee: lee un libro escondido, que encontró olvidado...Y también es valiente, y tiene un corazón particular: pues veo algo en él (636).

Once no es capaz de decirle a Almíbar el lugar al que irá. No lo sabe. Pero le asegura que es un viaje del que no retornará nunca: “Vas a jugar a No Volver Nunca” (637). Él representa la espontaneidad de la infancia y el más allá de la muerte, es principio y final como señala Jung: “El ‘niño’ es también por consiguiente, *renatus in novam infantiam*. Entonces, no es sólo un ser inicial sino también final” (Jung 165).

En el caso del Trasgo destaca su relación con los niños que poco a poco lo va destruyendo. Ardid le causa un gran dolor cuando su cuerpo manifiesta su distanciamiento de la infancia a través de la vejez. Ella, a diferencia de Almíbar, sí ha dejado de ser una niña en su interior: “Ah, traidora, traidora... ¿por qué te has vuelto así? – aulló dolorido -. ¿Por qué no eres mi niña?” (850). Y, desde luego, le reclama más que haberlo traicionado a él, haberse traicionado a sí misma:

No mientas, sabes que a mí nada se me oculta: y no puedes negar ahora que sólo tú has hecho una cosa tan horrible contigo misma. El Protector de Once sólo contempla y reseña estas cosas...No las hace, las hacemos nosotros, tonta criatura. ¿Por qué te has traicionado de tal forma..., si sabías que con ello a mí

me traicionabas? Ay, ni siquiera aquella niña tan extraordinaria fue capaz de salvarse... (850).

El Trasgo se contamina cada vez más debido al vino pero principalmente a causa del amor y se va extinguiendo poco a poco. Esto se representa con su racimo-corazón que pierde una a una todas sus uvas. Su tristeza se debe a todos esos niños que se han perdido al ingresar a la vida adulta, que ya no pueden verlo o que nunca lo hicieron porque no tuvieron infancia. Ellos son los causantes de su sufrimiento: “¿Quién? ¿Y tú me lo preguntas? Vosotros, todos los niños que yo amaba me han destrozado así” (851). Así, tanto el Trasgo como Príncipe Once soportan simbólicamente la infancia que es el principal recurso a partir del cual se entreteje toda la historia. Los dos personajes, aunque principalmente el Trasgo, colaboran con la heroína en sus momentos de crisis y su origen nunca es revelado, son amigos de Ardid e impiden de cierta forma que se convierta en la villana de la obra y conserve las características de su niñez lo cual es fundamental para el funcionamiento del personaje pues lo vuelve complejo y le permite ser el protagonista del relato encima incluso del mismo Gudú. Pero lo que vemos aquí no es algo nuevo sino un lugar común del cuento folklórico y del romance como señala Frye:

Tales personajes son, más o menos, hijos de la naturaleza, a quienes se puede inducir a que sirvan al héroe, como el Viernes de Crusoe, pero que conservan la inescrutabilidad de su origen. Como sirvientes o amigos del héroe, comunican la misteriosa relación con la naturaleza que tan a menudo caracteriza a la figura principal del romance. La paradoja de que muchos de estos hijos de la

naturaleza sean seres “sobrenaturales” no causa tanto apuro en el romance como en la lógica. El hada servicial, el muerto agradecido, el sirviente maravilloso, dotado precisamente de las capacidades que el héroe necesita en una crisis, son todos lugares comunes del cuento folklórico (Frye, *Anatomía* 259).

En conclusión, los dos personajes están configurados con base en el arquetipo del niño divino. De ahí que algunas de las descripciones que hace Jung coincidan con el desarrollo de ambos en el relato. No debemos olvidar que una de las principales fuentes mediante las cuales el psicólogo suizo desarrolla su teoría de los arquetipos es la literatura popular. Y Matute, al construir su novela, no puede, y ni siquiera trata, de evitar diseñarla con base en los relatos populares a los que rinde homenaje, lo que termina por incidir en la estructura y la configuración de los personajes y de eso se trata precisamente un arquetipo como lo entendemos aquí: “Quiero decir con arquetipo un símbolo que conecta a un poema con otro y de este modo contribuye a unificar e integrar nuestra experiencia literaria” (Frye, 135). Y es mediante el arquetipo del niño divino que se destaca entonces el contraste entre la primavera y el otoño, la infancia y la vejez, la fecundidad y la esterilidad. Todo lo primero asociado al bien y al *puer aeternus* y lo segundo al mal y la vida adulta. Así, se desarrolla el conflicto principal de esta obra que no se aparta de la forma central del romance:

La forma central del romance es dialéctica; todo se enfoca en un conflicto entre el héroe y su enemigo, y todos los valores del lector están comprometidos con el héroe. Razón por la cual el héroe es análogo al mítico Mesías o redentor que

viene de un mundo superior y su enemigo es análogo a los poderes demoníacos de un mundo inferior. Sin embargo, el conflicto tiene lugar en, o por lo menos primordialmente atañe a, *nuestro mundo*, que está en el medio y se caracteriza por el movimiento cíclico de la naturaleza. De ahí que los polos opuestos de los ciclos de la naturaleza se asimilen a la oposición del héroe y de su enemigo. *El enemigo se asocia con el invierno, la oscuridad, la confusión, la esterilidad, la vida moribunda y la vejez; y el héroe con la primavera, el alba, el orden, la fecundidad, el vigor y la juventud* (Las cursivas son mías) (Frye 247).

Recordemos además que la muerte de Tontina está asociada al hielo, a la nieve. La esposa de Gudú representa la fecundidad de la tierra y su transformación de niña en mujer la muerte. Aquí se modifica lo que sucede en mitos antiguos en donde la muerte del héroe trae consigo vegetación y abundancia. Incluso esa estructura más tradicional la sigue Matute en otra de sus novelas, *Aranmanoth*, en la cual el personaje principal que da el título a la obra es decapitado y de la sangre que brota de su garganta surgen collares de amapolas que invaden los trigales cada verano. En cambio, aquí, la muerte de Tontina causa el efecto contrario:

El Árbol de los Juegos seguía yerto y helado, y el surtidor de la fuente no manaba, y ninguna flor ni hoja de oro aparecía sobre la escarcha y la tierra yerma que fue jardín de Ardid (531).

A pesar de esta diferencia la muerte de los dos personajes en ambas novelas sirve al mismo propósito, redimir al otro. *Aranmanoth* muere para limpiar los pecados de su padre, violento y ambicioso, y Tontina para salvar a Ardid de su deseo de

venganza y poder. De hecho, las dos novelas tienen una estructura bastante similar por lo que se trata de una divergencia menor. En el caso de Tontina, su muerte coincide con la del Árbol de los Juegos lo que significa la llegada del frío invierno y su despedida de la “Historia de Todos los Niños” (533) a la que nunca volverá a entrar.

4.6 El Edén: la Isla de Leonia y el sur como soporte simbólico del paraíso perdido

La tercera parte comienza con el olvido de Gudú de su hermano Predilecto porque su imagen poco a poco desaparece de su memoria. Él quiere evitar que lo mismo le ocurra a él por lo que le pide a su madre que ordene a Almíbar que reanude la escritura de “la Historia de nuestro pueblo y nuestra estirpe” (554). Lo escrito perdura y Gudú lo sabe: “La historia es la única forma de sobrevivir en la memoria de las gentes, madre; la única forma de salvarse del olvido” (55). Así, el ejército que el rey de Olar construye en el Castillo Negro es un instrumento vinculado con ese objetivo:

Gudú, Gudú – se decía a sí mismo las noches en que bebía junto a sus soldados -, tu nombre y tu Reino se extenderán a través de la tierra y el agua, a través de los siglos y los hombres (563).

Guiado por este mismo afán de no ser olvidado decide cambiar el nombre del reino. La ciudad capital sigue llamándose Olar igual que el castillo y la corte pero el territorio actual junto con las tierras que se añadan en el futuro serán el Reino de Gudú. En cuanto a su ejército lo forma con niños de entre ocho y doce años a los que comienza a brindar entrenamiento. Aquí resalta nuevamente la pérdida de la infancia de forma abrupta para satisfacer ambiciones de la vida adulta y la manipulación del otro

que son dos de los principales recursos con los que se construyen las acciones de los personajes principales. El rey de Olar atrae a esos niños con tres señuelos: mujeres hermosas, la aspiración de convertirse en un gran soldado y la admiración que sienten hacia él.

Lisio, el amigo del difunto Predilecto, es nombrado Jefe de Todos los Cachorros aunque no dura mucho en el cargo pues huye al poco tiempo ya que solo ingresa en el grupo para recibir entrenamiento para poder vengarse del mismo Gudú por todo el daño que ha hecho a la gente del País de los Desfiladeros y espera que se unan a él “todos los Desdichados que en la tierra moran” (568). Como Ardid, su principal motivación es el deseo de venganza: “no me vencerán; porque mi fuerza brota de un lugar más oscuro y violento que mi cuerpo” (567). La dicotomía entre la luz y la oscuridad al igual que la de la primavera y el verano con el otoño y el invierno son recurrentes en la diégesis. Lo oscuro y frío se asocia con sentimientos negativos como el odio y la crueldad y la luz y el calor con positivos como la empatía y el valor. Así podemos entender las palabras del abuelo de Lisio: “Nunca emprendas nada, Lisio, en invierno. Sólo mis palabras pueden defenderte, bajo el sol, de la injusticia y la crueldad humanas” (568).

Por su parte, Ardid tiene que emprender un viaje al sur, a la Isla de Leonia. Antes de su visita el lugar solo se menciona como un socio comercial del que provienen perfumes y ropas usadas por los habitantes de Olar. El objetivo de la visita es arreglar la boda de Gudú con la hija de Leonia de 15 años de edad para que el rey tenga una esposa y pueda dejar descendencia legítima. El sitio al que se dirige la madre del rey

se asocia primeramente con la juventud y para esto se contrasta con los efectos del paso del tiempo en el cuerpo de Ardid antes de tomar el barco que la llevará a su destino. Se le describe como “una hermosa y madura mujer” (572) desde el punto de vista del narrador y mediante el diálogo con otros personajes se destaca que atrás quedaron sus mejores años: “Dios mío, qué triste es envejecer” (574). La Isla de Leonia es representada con características que la vinculan con la infancia y la inocencia perdida y con una especie de sabiduría olvidada cuando quedó atrás la niñez:

“Ay, la Isla de Leonia... ¿existirá alguna niña en el mundo, que no sueñe con ella...?” Y de pronto la volvió a ver, con un dolor y amor inmensos, recuperando su corazón de siete años (576).

La manera en que se configura este espacio recalca el valor del sur en detrimento del norte, por ejemplo. Recordemos que a lo largo del relato el sur es el sueño que significa lo bello, lo luminoso, lo paradisiaco y por ende la infancia. Se trata más de un lugar que habita dentro de la memoria y la imaginación de los personajes principales que de un lugar “real” aunque sí existe como espacio dentro de la obra:

“Soñada, soñada”, se decía, al tiempo que su corazón despertaba de las recientes brumas, rumbo al Sur. Y en su memoria de nuevo revivían aquellos tiempos, aquella luz; y recordó a Predilecto, y lloró un poco por él; y a Tontina, y lloró otro poco por ella. Pero en verdad, ¡cuán placenteras eran aquellas lágrimas! Lágrimas que manaban de una secreta y aún intacta ilusión, de una perdida o jamás gozada infancia (578).

A medida que se va adentrando en el sur Ardid siente cómo se deleitan sus sentidos. Los olores, la piel, la voz, las palabras, el sol y el viento la sumen “en un velo de nocturnidad y estrellas insólitamente grandes” (582). Todo la remite al pasado siendo así la Isla de Leonia un paraíso perdido que reaparece gracias a lo que ahora experimenta mediante sus sentidos a la manera de la madalena de Proust:

¡Ay, la memoria, la maldita y amada memoria...! Ardid revivía en unos instantes todo el olor, el color, el sonido que acompañaron los primeros días de su vida...”Y qué cosas tan misteriosas son la vida y la memoria”, se dijo (583).

Ardid tiene 32 años. Es una mujer madura que siente nostalgia por todo lo que ha perdido a lo largo de su vida desde el momento en que fue separada de su familia y concentró todas sus fuerzas en vengarse de Volodioso, y después de lograrlo, en mantenerse en el poder. La Isla es un recuerdo de su pasado perdido y nunca deja de compararse de alguna manera con ello, pero también aparece una descripción física de la misma:

La Isla era pequeña, aunque parecía inexpugnable a todo asalto, ya que estaba rodeada de acantilados y arrecifes donde las olas se estrellaban con ímpetu inexplicable, pues aquel mar parecía tan suave como los ojos de un niño. Por sobre las rocas, Ardid atinó a descubrir una muralla que a trechos se le antojó rosada, a trechos dorada y, a trechos, de un verde tan profundo como el musgo o la yedra (584).

La Isla de Leonia es el paraíso perdido, una especie de jardín del Edén. Esto se representa con el contraste de los colores del Palacio de Leonia “de blancura e irisadas piedras que relucían al sol; y sus torres rematadas por graciosas cúpulas, doradas unas, verdes otras” (586), y los de los castillos de Olar de apariencia tenebrosa y colores oscuros. Pero también, desde luego, con el verdor y la vitalidad del jardín de Leonia y el ahora seco y descuidado jardín de Ardid:

Ardid contempló, extasiada, el pequeño jardín que se abría a los pies de su ventana, donde un par de surtidores la hicieron recordad, entre el verde césped, aquel jardín que un día tuvo y que había descuidado lamentablemente. “Tontina debió plantar algo allí, me parece: incluso había un árbol sorprendente. Pero no estoy segura. No estoy segura de nada de lo que ocurrió en el tiempo de Tontina. En fin, alejemos estos pensamientos inoportunos. Cuando regrese a Olar intentaré reverdecer aquel pequeño rincón de mi Jardín...” (586).

El jardín es un espacio que se relaciona precisamente con lo que Ardid ha descuidado dentro de sí misma. La relación que tiene con Tontina es clara y no es casualidad que la madre de Gudú no recuerde lo que ocurrió en él cuando ella estuvo presente. Es parte de todo lo que olvidó y que de forma difusa reaparece en su memoria por las características estimulantes de la Isla de Leonia. No se trata simplemente de un jardín sino de su jardín. Así, un espacio físico se vincula en la obra con un “lugar psicológico”, el de la infancia. Ese árbol maravilloso representa el lugar de los niños y con la extinción de Tontina también muere, de manera que en el jardín se concentra todo lo que representa el sur.

La forma en que se configura la Isla de Leonia es compleja. Es un espacio físico destinado a desaparecer pues es imaginario y a la vez es real. En Ardid es un recuerdo que se mezcla con su imaginación proveniente de su más tierna infancia porque cuando era solo una niña que jugaba en la playa recuerda haber vislumbrado la silueta de la isla en algunos momentos. El ambiente ahí siempre está cargado de un aire que embota los sentidos por el encanto de sus lujos, la juventud y belleza de la corte y la abundancia del mejor vino, y estimula el flujo de los sentimientos de Ardid que se presentan uno tras otro siempre centrados en su vida pasada, en el envejecimiento físico y en el espiritual. Así, la isla representa primeramente el sueño de muchas niñas y fuerza a Ardid a rememorar lo que fue e incluso lo que no pudo ser como ocurre mientras conversa con Leonia:

De improviso, todos los sueños de una niña, o tal vez de muchas niñas, se alzaron suavemente ante y entre ellas dos: una Isla, donde ocurría todo lo que las niñas deseaban o no deseaban. El encuentro y desencuentro de los sueños: la Isla de Leonia, y el mar, que todo lo acepta y todo lo devuelve a la arena. Algo agonizaba y a la vez nacía en el corazón de la Reina de Olar: aquella que fue la pequeña Ardid de ojos de ardilla, la que pudo ver el Trasgo del Sur gracias al Goteo de Luna que anidaba al fondo de su mirada, y la desengañada Ardid, que amó y no fue amada. A veces, el dolor y la alegría se aúnan como viejos y secretos cómplices (594-595).

Para describir este espacio más que especificar los atributos del lugar se recurre a metáforas y analogías y no solo se hace a través del narrador sino también de los

diálogos entre personajes como ocurre en una conversación entre las dos reinas: “Esta Isla es, en realidad, un antiguo corazón, una antigua luz, un antiguo amor, una antigua vida..., aunque, tristemente, pronta a desaparecer” (595). Aquí además vemos una prolepsis que aparece sin interrumpir el relato pues sucede durante un diálogo. Las dos maneras de prolepsis, tanto por medio del narrador como por los diálogos entre los personajes, aparecen a lo largo de toda la diégesis. Se adelanta entonces lo que le pasará a la isla sin ahondar mucho en ello. Por otro lado, el lenguaje extraño que emplea Leonia se relaciona con todos los habitantes del sur desde la perspectiva de otro personaje, Ardid, que describe a la gente de esos lugares como personas que hablan como en los sueños, y así es precisamente como habla la madre de Gudulina cuando le explica a Ardid que la isla no es el sur: “Esto no es el Sur: esto sólo es el Sur del Norte. El verdadero Sur está, estaba, estará más allá...” (596). Además, Leonia se describe a sí misma como la última reina y su territorio como la última isla y vincula ese espacio con el mundo onírico: “Somos el último reducto de los sueños” (596). La descripción que tenemos entonces de este espacio físico es por medio del narrador y de los personajes y las cualidades que atribuyen al lugar coinciden.

Pero la Isla de Leonia también representa el erotismo y el bandidaje. Dolinda, un personaje que acompaña a Ardid en su viaje a la isla describe a los amigos de Leonia invitados al banquete que se hará en honor de la reina de Olar como lobos y bandidos que se dedican a la piratería. Ardid no la escucha y ya en el evento “en el vaivén de los sentidos, Ardid no acertaba a definir si el estremecimiento que reptaba por su espalda se debía al terror o a un muy cálido secreto y quizá prohibido deleite” (600). Por ello la isla no solo representa la niñez perdida sino también la juventud. Ardid se entrega al

placer con el Señor del Mar del Norte en el Flotante Palacio. Quiere y de hecho consigue más noches como esa. El cuestionamiento sobre lo que es el amor que se realiza por medio del personaje de Ardid es muy importante:

“Quizá, esta es la otra cara del amor, tal y como esta zona en que nos hallamos es la otra cara de la Isla; esa que todos imaginan y nadie conoce...”, se dijo Ardid. Amor: una palabra amarga y temida para Ardid (605).

Ese pensamiento y la sensación de que se despide de su juventud la impulsan a entregarse a los placeres sexuales con el desconocido rey y por eso mismo no siente ningún remordimiento a la mañana siguiente sino que desea y obtiene más ágapes como esos durante su estancia en la isla. Aquí podemos ver el contraste que se realiza entre el hombre y la mujer pues mientras que Ardid está fascinada con la isla Gudú solo viene dos días, se casa con Gudulina y se marcha e incluso le dice a su madre antes de irse que se trata de gente efímera. Gudú es un personaje que si bien puede gozar de los placeres sexuales solo piensa en conquistas y poder. Esta oposición que se da mediante las acciones de dos personajes, Ardid y Gudú, también aparece en un diálogo entre Leonia y la reina de Olar en el que la primera señala que las mujeres son la civilización: “Los hombres son extraordinarios conquistadores, además de otras cualidades bien conocidas, en definitiva las mujeres somos la civilización” (602).

Por otro lado para explicar la historia del personaje de Leonia se recurre a la analepsis y en la narración se relaciona con una especie de saber al que accede Ardid de forma repentina como ocurre en los sueños: “Sin apenas darse cuenta – como ocurre, a veces, en los sueños -, supo de los orígenes de la Isla, el Reino e, incluso, las

circunstancias más íntimas de la vida de tan singular Reina” (603). Así, mediante la repetición se sigue vinculando una y otra vez a la isla con el mundo de los sueños y se cuenta el pasado de la suegra de Gudú. Este mismo recurso, el de la repetición, se puede observar también en lo que se cuenta de Leonia que como varios personajes tiene una infancia truncada por un adulto o un personaje que se comporta como tal de acuerdo al relato, es decir, que busca la riqueza, el poder y el sometimiento de los otros. Leonia es raptada de su isla natal a los nueve años por el Rey del Archipiélago Septentrional al que antes de cumplir once asesina para casarse después con el Rey de la Piratería Oriental del que se deshace a los doce. Todavía no llega a los trece cuando ya está en la isla que será su reino, ahí se une al Príncipe de los Bajíos al que también desecha al poco tiempo. Como vemos la historia es parecida a la de Ardid quien no puede evitar comparar su propia vida con la de Leonia.

La isla empieza a transformarse durante la última noche que pasa la madre de Gudú en el lugar lo que le causa tristeza y ansiedad. De pronto el lugar lleno de bullicio se vuelve callado y solitario: “Parecía que el Palacio entero, y la Isla misma, estuvieran deshabitados, no en aquel momento, sino a través de tiempo y tiempo” (608). Ardid no puede encontrar el lugar en el que experimentó tanto placer durante varias noches y se dice que la parte oculta de la isla solo puede verse a partir de la medianoche:

“Sólo a partir de la medianoche se penetra en el archipiélago secreto; sólo a partir de la medianoche, hasta el alba...y yo sé que es el tiempo exacto de los prodigios, de la magia y de los sueños”, se dijo (609).

Como vemos tanto el narrador como el personaje de Ardid siguen vinculando ese espacio con lo onírico. El tiempo, según se explica en la narración, parece no transcurrir de forma cronológica sino a la manera de los sueños y Ardid piensa que solo es posible acceder a ese lugar especial de la isla donde obtuvo tanto placer a la medianoche. El lector no puede más que confundirse con estas descripciones que hacen parecer un lugar físico donde sucedieron hechos reales dentro de la diégesis como un lugar imaginario presente en la mente de Ardid que observa los mismos sitios que antes estaban llenos de colores, lujos y gente hermosa convertidos en “un espectáculo desolado, desierto y reseco” (609). Finalmente Ardid termina pensando que todo fue un sueño: “Dios mío – se dijo Ardid - . Todo era un sueño, o un recuerdo...” (609). Por último, cuando parte de regreso a Olar conforme la Nave Nupcial se aleja de la isla siente frío y una tristeza muy grande pues “supo que se despedía para siempre del último jirón de su, tal vez, desaprovechada juventud” (610). En el relato no se contrastan las experiencias de Ardid con las de otro personaje de tal forma que no es posible diferenciar lo que sucedió de lo que no ocurrió pues solo se cuenta desde la perspectiva del narrador y la de Ardid y ambas mezclan lo real con lo soñado.

Cuando llegan a Olar, Ardid se porta fría y desdeñosa con Almíbar. Ahora le parece un sujeto grotesco y viejo, lo trata con indiferencia y desprecio. Mediante estas acciones se contraponen la juventud y la elegancia que representan el espacio físico e imaginario de Leonia con la vejez y lo ordinario que significa el espacio de Olar. La conducta de Ardid, quien guarda en su memoria o en su imaginación o en ambas las

experiencias que tuvo en la Isla de Leonia y no ve a su regreso con los mismos ojos Olar, afecta la salud del hermano de Volodioso que enferma de tristeza y muere.

Por otra parte, Gudulina se embaraza de Gudú y además estalla una revuelta contra el rey en el País de los Desfiladeros, que se encuentra al este de Olar, encabezada por sus hermanos Bancio y Cancio, que no participan en la anterior rebelión dirigida por Ancio y Furcio. Ellos dirigen a una muchedumbre formada por mineros explotados y algunos soldados desertores y lo hacen acompañados de Lisio, el joven que odia profundamente a Gudú por la forma en que explota y maltrata a los más pobres de la población y que solo piensa en vengarse del tirano. Sobresale aquí la forma en que se oponen desde la perspectiva del narrador la naturaleza humana con la de los animales y los seres feéricos que están vinculados, desde luego, con el medio ambiente. Las selvas y los bosques son construidos como espacios físicos desde una representación pagana, es decir, como lugares habitados por criaturas semidivinas que son testigos de la destrucción ocasionada por el ser humano y no como sitios que ofrecen recursos que pertenecen al hombre para su explotación:

Y algo flotaba entre los juncos, algo parecido a una voz que narraba aquellas cosas. Aunque sólo los juncos y las piedras, y acaso una asustada nutria, las escuchaban con el mismo pavor que oían el vuelo de los buitres o el suave hollar la hierba de la raposa. Sólo los trasgos, los elfos, y acaso las criaturas fluviales podrían entender aquel lenguaje, y poco podían afectarles estas cosas. “Humanas rencillas, hediondas podredumbres, necias historias”, comentaría a lo

sumo la carpa con el transparente silfo, o el cándido elfo que asomara sus ojos de rocío entre la hierba (624-625).

El amor y la falta de compasión que se transforma a veces en odio, se contraponen también aquí como en todo el relato y la inclinación por la segunda de los personajes principales causa dolor de alguna u otra forma a los demás. Ardid asesinó de cierta manera a Almíbar por su propia vanidad y falta de empatía pero también por pensar solamente en dirigir el reino para su hijo. Gudú, al carecer de corazón, explota y esclaviza hasta la extenuación a parte de su pueblo sin el más mínimo remordimiento. Lisio, por su lado, piensa principalmente en vengarse del rey de Olar más que en liberar a los Desdichados, tan es así que lo llama Gudú el Odiado. En lo último podemos ver cómo no solamente por medio del narrador se usa una característica de un personaje para otorgarle el nombre sino que también sucede mediante los diálogos entre los personajes ya que el nombre aparece por primera vez en una conversación entre Lisio y los hermanos de Gudú. Un ejemplo de cuando sucede por mediación del narrador es el caso de Ondina cuyo nombre cambia a Tristeza-Ondina. Así el personaje se convierte, literalmente, en un rasgo de la naturaleza humana que de acuerdo a la diégesis se encuentra también en el medio ambiente, principalmente en el lago:

La Tristeza moraba en el Lago, se acercaba a las costas, inundaba la luz y se filtraba en el viento. Y la Tristeza – que algún día fue Ondina – sonriente y enamorada criatura – flotaba aún sin memoria, trocada en doliente e inundado corazón, y entraba por rendijas, puertas, ojos y labios: hasta posarse, lentamente, sobre consciencias y corazones. Y Tristeza-Ondina también llegaba

a Ardid; y Tristeza-Ondina llegaba al Hechicero; y Tristeza-Ondina llegaba al Trasgo (633-634).

La forma de construir el espacio físico y de relacionar estrechamente lo interior, lo psíquico, con lo exterior, es una de las características principales de la obra y a mi parecer de las más sobresalientes pues la autora lo desarrolla bastante bien. Los acontecimientos que se narran ocurren durante la Edad Media y si bien hay señales del cristianismo en la construcción de los espacios domina más bien una perspectiva pagana pues las divinidades o semidividades habitan los espacios y los personajes con características especiales como Ardid son capaces de verlos. Estos personajes feéricos representan características psíquicas universales, de ahí que usemos algunos arquetipos junguianos para explicarlos, y aunque aparecen físicamente también representan aspectos psíquicos a veces en conflicto en la construcción psíquica de personajes como Ardid. Porque, siguiendo a Frye, el personaje de Ardid está construido a la manera de una novela, es decir, con características más “reales”, mientras que los demás personajes lo están a la manera de un romance. Es por ello que representan motivos o características universales como señala Hillman: “los personajes míticos retratan rasgos de la naturaleza humana; la psicología no es sino mitología con ropajes modernos” (*Un terrible* 127). La psicología entonces nombra de otra forma lo que antes ya existía en los personajes de la mitología de la misma manera que en el relato Ondina pierde su nombre para ser llamada Tristeza. Así, vemos aquí con mucha claridad la construcción de un personaje con base en uno o dos rasgos universales pues si en un principio Ondina representaba la concupiscencia ahora es la tristeza que invade a los hombres.

En cuanto a la rebelión, por si las dudas Gudú manda matar al Príncipe de los Desfiladeros, Contrahecho, hijo del Rey Loco que estaba desde hacía varios años al cuidado de Ardid y de Dolinda, una de sus doncellas, quien lo quería como a un hijo. Ardid desobedece las órdenes de su hijo y salva al niño. Sin embargo, su doncella ya no es la misma pues la invade una gran tristeza por no poder ver al niño y comienza a odiar al rey de Olar. Al final se suicida colgándose de un cinturón durante el invierno, que se vincula con la tristeza:

Fue aquél un largo invierno; tan largo y cruel como la memoria de las gentes no recordaba. Pues el frío, la inquietud y el temor se unían a aquella larga y rara epidemia que parecía brotar del Lago y se extendía por todos los corazones: la Tristeza (641).

Así, el invierno se opone siempre a la primavera. El primero representa la melancolía y la muerte mientras que el segundo la alegría y la vida. Al momento en que suceden estos eventos Gudú cuenta con 17 años, Contrahecho con 6 y Lisio con 16. Es recurrente a lo largo del relato que se especifique la edad de los personajes principales como Gudú pues el tiempo de la diégesis no coincide siempre con el tiempo de la narración de tal manera que en unas cuantas páginas se puede avanzar años en los hechos que se narran o en muchas páginas avanzar muy poco. Así, el que se especifique la edad de los personajes proporciona ayuda al lector para que no se pierda en el tiempo de la diégesis pues sin ese recurso la lectura del texto sería mucho más complicada. Y además si bien el narrador hace uso de la prolepsis y la analepsis

siempre avisa de alguna manera antes de hacerlo de tal forma que el lector está de continuo guiado por los cambios temporales como ocurre en un relato tradicional.

En cuanto a la manera en que se configura el País de los Desfiladeros como espacio físico dista mucho de la forma en la que se construye en el relato la Isla de Leonia. El País de los Desfiladeros no está mezclado con la imaginación y el sueño, es un espacio completamente real en la diégesis habitado por gente débil que ha sido explotada por muchas generaciones. La descripción que se hace de este espacio es sencilla y no tiene la misma importancia que la isla situada al sur. Aquí se siguen contrastando las características de los seres feéricos y algunos animales con los del ser humano. A través de la narración pero también de las acciones y diálogos de los personajes el hombre es representado como un ser donde habitan la ambición y el odio y su propósito en la vida es tener riquezas y poder. Las cualidades positivas que hay en él son las que provienen de la infancia y la mayoría de ellos las pierden cuando crecen física, pero sobre todo psicológicamente por causa de la violencia. La niñez entonces se relaciona con los seres feéricos que tienen intereses distintos a los de los humanos pero sobre todo a los de los adultos, por eso son los únicos que recuerdan de cierta manera a las primeras víctimas del conflicto:

Nadie les recordó en Olar, nadie se cuidó de conocer sus tumbas, excepto los sombríos gnomos del Desfiladero, que, a veces, acudían por los subterráneos a contemplar lo que la especie humana hacía con sus semejantes, y el valor que tal especie concedía, por el contrario, a las ínfimas piedrecillas y metales de las minas, restos – abandonados y desechados por ellos – de los resplandecientes

tesoros que en tan profundo lugar tallaban y pulían , allí donde la naturaleza humana no hubiera conseguido penetrar jamás (645).

El animal que es representado más desfavorablemente es el lobo. Vimos más arriba cómo se le representa de forma negativa en los diálogos entre los personajes cuando se le vincula con los piratas e incluso cuando se le relaciona con Volodioso. Así, ya que la rebelión y el invierno van dejando víctimas que son inmediatamente olvidadas, como vimos en la cita anterior, los lobos aparecen. Sus características contrastan con las de los animales vinculados con los gnomos y los trasgos que son curiosos más no viven de la rapiña:

Habrían bajado lobos de las montañas, empujados por el frío y atraídos por el conocido fragor con que su instinto, tiempo y tiempo anterior a su nacimiento, avisábales de festín. Y al igual que los ojos de los lobos relucían a la entrada de los bosques, llegaban también los buitres, los cuervos, las raposas, y todo rapaz, en fin, que sospechase podría sacar algún provecho de tanta desolación. Y también los humildes pájaros del frío, las pequeñas criaturas que huyen entre la hierba y los curiosos, inocentes y menudos habitantes de los campos, acudían a contemplar – junto a gnomos y trasgos - , por distracción, estupor o pura curiosidad, cuanto llegaban a cometer tan extrañas como inocentes criaturas (646).

El lobo y la nieve significan problemas, miedos, dificultades. El animal es temido y se asocia con la noche, con la oscuridad y es una amenaza para los inocentes. La nieve representa la vejez. Y es mediante su presencia en el espacio físico como se

relaciona con la edad de Ardid pues, así como el reino está cubierto por su presencia también lo está la cabellera de la madre de Gudú:

Descubrió así, de pronto, que lo que fue una corona de leonado fulgor, rubia y espléndida cabellera también parecía ahora nevada. Y comprendió que jamás primavera alguna derretiría aquella nieve: ni el sol conseguiría dorarla de nuevo (651).

Aquí se le avisa al lector del paso del tiempo y el inicio de la vejez de la protagonista lo cual afectará las acciones del personaje pues a partir de ese momento lo que antes consideraba secundario ocupará un lugar principal en sus intereses. Esto se anuncia primero mediante el narrador e inmediatamente después con el comportamiento del personaje que trata de evitar sin éxito el triste final de Dolinda. Así, como en todo el relato, las acciones del personaje sirven para prolongar lo que enuncia el narrador pues tiene un conocimiento completo del universo que narra.

Al final, la rebelión de los más pobres, de los Desdichados del País de los Desfiladeros, es aplastada por el ejército de Gudú y los líderes de esta, Lisio, Bancio y Cancio, mueren. Los hermanos del rey de Olar son olvidados inmediatamente pues eran seres pusilánimes y ambiciosos. En cambio, Lisio se convierte en una llama especial pues, aunque Gudú quemó todos los cuerpos de los rebeldes, el cuerpo de Lisio se transformó en una “llama que no podía apagarse entre las cenizas” (673) y es encontrada por un trasgo que la guarda para sí porque el más anciano de los gnomos le dice: “Guárdala en buen lugar. Pues no es fácil que esta llama se extinga, y por contra, acaso llegue un día en que prenda grande y viva. Pues he aquí uno a quien

nadie conocía, y sin embargo no será olvidado” (674). Lisio, al ser un personaje cuyo móvil no es tanto la ambición sino la sed de justicia es relacionado, así, con el mundo feérico como repetidamente ocurre en la obra. Lo mismo sucede cuando nace el primogénito de Gudú, curiosamente bautizado como Gudulín, y Contrahecho se convierte en su bufón. Contrahecho, inocente y huérfano, es “usado” para vincular otra vez la infancia y la inocencia con los seres feéricos pues es capaz de ver al Trasgo y conversar con él.

Además, Ardid ya no puede evitar enfrentarse a su vejez y la de los suyos. Su cabello se torna cada vez más blanco, su amigo el Hechicero ya no goza de buena memoria y su fiel Trasgo sufre porque Gudú nunca ha podido verle. El tema de la vejez, la soledad y la tristeza comienza a aparecer con mayor frecuencia y con ello también la nostalgia por todo aquello que se dejó en el camino por perseguir el poder. Lo observamos, desde luego, a través de los ojos de Ardid que repentinamente empieza a otorgarle importancia a la amistad y a los sentimientos. Se representa también en el espacio físico pues comienza a cuidar de su antiguo Jardín y nace un tallo donde estaba el Árbol de los Juegos por lo que a la vez que envejece “todos pensaron que la Reina rejuvenecía” (666).

La madre de Gudú es la verdadera protagonista de la novela pues es el personaje más contradictorio y ambivalente, el único que realmente no representa un solo arquetipo sino el conflicto propio de la vida humana. Los demás personajes, en cambio, desempeñan algún tipo de función y se comportan con base en ella pues se dedican a desempeñar un rol hasta cierto punto limitado. Ardid se mueve entre el bien y

el mal, el amor y el odio, lo racional y lo irracional, mientras que los demás tienden a inclinarse solo por uno u otro lado. Ardid, en cambio, muestra casi siempre una capacidad de introspección y reflexión que no tienen los demás personajes. Sus acciones ocurren en un espacio que sobresale por su extensión pero también por la forma en que se vincula el contenido psíquico de los personajes con el espacio físico pues Matute, como bien señala Aguilar, crea un mundo fantástico comparable al de autores como Tolkien:

A. M. Matute crea en *Olvidado Rey Gudú* un mundo fantástico —en tanto no existe históricamente y en tanto la fantasía forma parte inseparable de él— comparable a los mundos creados por otros autores como J. R. R. Tolkien en *El Señor de los Anillos*, Marion Zimmer Bradley en *Las Nieblas de Avalón* y en la serie sobre el planeta *Darkover*, o los mundos de *Star Trek*, *La Guerra de las Galaxias*, *Duna*, y los de otros muchos escritores de literatura medievalizante, de fantasía o de ciencia-ficción (88).

Volviendo a Gudú, regresa a Olar después de una larga ausencia cuando ya sofoca completamente la rebelión en el País de los Desfiladeros. Uno de los recursos mediante los cuales avanza rápidamente el tiempo de la diégesis es con el cambio de estación, así si la lucha con los rebeldes ocurre principalmente en invierno, el regreso del rey sucede cuando ya se acerca el verano: “Y los días pasaban, y el verano iba aproximándose, y Gudú no regresaba a Olar” (676). Este recurso es, como la mayoría de los que se emplean en el relato, repetitivo, pues los acontecimientos y los recursos literarios usados para configurar la obra no varían mucho. El rey entonces regresa a

Olar en pleno verano pero antes de partir enseña a sus hombres más jóvenes las lindes con las estepas: “Ahí tenéis, ante vuestros ojos, el llamado Mundo Desconocido” (676). De ese territorio que soporta simbólicamente el misterio hablaré en el siguiente apartado. Sin embargo, antes de ello es conveniente explicar un poco lo que ocurre durante el tiempo que Gudú permanece en su reino. Recordemos que el héroe conquistador no tiene su corazón en el cuerpo sino en una urna y como el reencuentro con Gudulina le hace sentir algo parecido al amor por poco se rompe:

Y en aquel instante algo vibró, con la delicadeza y dureza sólo posibles en el cristal. Una vibración tenue como el eco, o el recuerdo; dura y frágil a un tiempo, capaz de derribar un muro o despertar un corazón. Y esa vibración amenazó, por un instante, estallar en mil pedazos la urna que apresaba el corazón del Rey. Pero el sortilegio era muy poderoso, o la naturaleza del Rey poco propicia para tales cosas. De suerte que, de inmediato, la vibración cesó, y de nuevo el corazón del Rey permaneció a salvo (685).

Así, el rey mantiene una relación, si bien distante, con su corazón y lo que representa, pues no es posible lograr una supresión absoluta de una característica humana. Lo que pasa con el corazón de Gudú comunica al lector que si bien el personaje hasta ese momento no tiene deseos contradictorios no significa que no pueda hacerlo en el futuro. Aparece también un rasgo que sí es característico del personaje, la curiosidad, que lo motiva a conocer más sobre ese sentimiento para él raro que se llama amor. Poco a poco comienza a intuir que hay algo en él que olvidó o perdió:

De vez en vez – con amargura desconocida - , se decía que había algo que él parecía haber olvidado o perdido: y este pensamiento lo desosegaba, y deseaba recordarlo, o descubrirlo (686).

Gudú siente curiosidad por ese sentimiento que experimenta con Gudulina por lo que no se aleja de Olar. El tiempo que permanece en la ciudad se manifiesta, al igual que la duración de la rebelión, por el paso de las estaciones. Varios años transcurren en unas pocas páginas pues el rey se queda en Olar:

No sólo hasta la espléndida primavera en la que el pequeño Gudulín acababa de cumplir su primer año – acontecimiento al que no presentaron demasiada atención sus padres – sino también durante el verano, otoño, invierno y otra prometedora primavera (686).

Como ya mencioné, este es un recurso muy usado en la narración. Las estaciones, el cumpleaños o la revelación de la edad de algún personaje informan del tiempo transcurrido dentro de la diégesis. En el caso de Gudú, como es un héroe, no se dedican muchas páginas a describir lo que ocurre en ese tiempo sino que se adelanta para que empiece con más prontitud su próxima aventura. Gudú tiene en ese momento 19 años y su esposa 18. En cuanto a Ardid ella observa los efectos del tiempo en la vejez de sus amigos el Trasgo y el Hechicero. A su vez, su entrada en el otoño de la vida se reitera con el mayor grado de reflexión que va adquiriendo y con el interés por esos aspectos de la vida que le interesaban a Tontina y ella despreciaba durante su adultez. Esto lo vimos con el renovado interés por su jardín y aquí ocurre lo mismo cuando el narrador omnisciente describe sus sentimientos:

Constataba que la vida es demasiado breve para cuanto de ella se espera, y el mundo demasiado versátil e imprevisible para tomarlo tan en serio como ella, en su ardiente juventud, hiciera (686).

Se anuncia nuevamente el vínculo que reestablecerá Ardid con Tontina y el Príncipe Once, conforme se acerque más y más a su muerte. Así, si bien Tontina ha muerto sus efectos perduran en Ardid y se contraponen la seriedad con lo lúdico. Lo primero significa en el relato un comportamiento poco genuino o artificial y la represión de contenido psíquico; lo segundo, tiene que ver con la infancia que representa la verdadera identidad o el ser integral.

Durante el tiempo que Gudú permanece en Olar muere el Hechicero que es enterrado en el jardín de Ardid en el que ya crece un árbol donde antes estaba el Árbol de los Juegos. Conforme llega el invierno el rey de Olar se prepara para su próxima aventura y la más importante, la que va a tener como escenario las estepas, el espacio que soporta simbólicamente el misterio y que lo vincula con los deseos de todos sus antepasados. Resalta aquí que Gudulín, que desde muy pronto da muestras de ser muy cruel quizá por herencia de su descorazonado padre, puede entender el lenguaje Ningún, la lengua del Trasgo. Se resalta así nuevamente el vínculo de la niñez con los personajes feéricos que aparece a lo largo de todo el relato pues ese lenguaje es inaccesible para los adultos. Gudulín también es capaz de verlo, pero eso se debe más a la contaminación del Trasgo que a las características del propio niño. Esto último lo comunica el narrador desde la perspectiva de Ardid y lo confirma desde la del narrador que sabe lo que ocurre dentro de los personajes pero también afuera de ellos:

Gudulín podía verlo. Creía Ardid – que de inmediato lo notó – que era a causa de su avanzada contaminación. Ahora casi todo el mundo – si se hubieran tomado la molestia de interrogarse por súbitos e inexplicables reflejos, bruscas sacudidas y fugaces sombras - sin demasiado esfuerzo lo habría visto. Por todo ello, Ardid sufría mucho por él (692).

Los pensamientos y las acciones de los personajes siempre confirman y sirven para describir lo que comunica el narrador por lo que nunca hay contradicción entre ellos y en cierta forma cuentan una historia que parece ser narrada desde una sola perspectiva. El espacio, las acciones y el tiempo los “observa” el lector a través del narrador omnisciente que tiene acceso a las verdades y leyes dentro de la diégesis y conoce por lo tanto lo que piensan, sienten y el fin que tendrán los personajes por apartarse o no de lo que ese narrador considera valioso. No es que el narrador omnisciente juzgue directamente a los personajes sino que los acontecimientos, que él conoce y comunica, se encargarán de hacerlo por sí mismos al apartarse aquellos de un deber ser. Es por eso que la vida de Gudú tendrá un final trágico. Esta postura del narrador la vemos también con los personajes feéricos que tienen prohibido amar pues va contra su naturaleza y cuando lo hacen son castigados de una u otra forma. En cambio, de acuerdo al relato el amor es un sentimiento inherente al ser humano y en específico de su adultez. Si se carece del corazón con el que se le asocia, como ocurre con el protagonista, se transgrede una ley y por lo tanto hay una consecuencia funesta. Sin embargo, el amor se describe como un sentimiento que genera mucho sufrimiento. La mayoría de las veces provoca aflicciones e incluso la demencia como ocurre con Gudulina quien enloquece después de parir dos hijos más de Gudú, Raigo y Raiga, por

no ser amada por su esposo. Las distintas historias que se narran culminan de manera similar y esto no es casualidad como tampoco lo es que los niños de la sangre de la dinastía nazcan en la misma estación como en un dialogo menciona Ardid: “Es curioso: todos los niños de esta dinastía nacen en invierno” (693). Y es que la diégesis se desarrolla con base en hechos que se repiten una y otra vez y ese es precisamente uno de los hilos conductores de la trama. En algunos casos parece deberse al árbol genealógico, como en Gudú que tiene las mismas obsesiones y los mismos comportamientos de sus antepasados, y en otros a la tentación del amor, como con el Trasgo y Tontina que mueren por amar, pero los personajes repiten conductas y tienen desenlaces casi siempre muy parecidos. Así, los personajes parecen estar atrapados en un universo con sus propias leyes que a final de cuentas no pueden evadir.

Por último, también se vincula el amor con el sufrimiento cuando Gudulina pierde la cordura y se dedica a visitar y observar el lago del bosque. Ardid quiere saber qué es lo que ella busca o ve en el lago y Gudulina le dice: “No sé; tal vez amor” (697). Pero la madre de Gudú es incapaz de percibir lo que ahí se encuentra, en cambio, unos niños que habitan por la zona sí. Bajo sus aguas se pueden observar los cuerpos de dos víctimas de ese mismo sentimiento que ahora destruye a la esposa del rey:

A aquella hora y en aquel punto, bajo la tersa piel del agua, podía descubrirse – reflejados como árboles, barcos o nubes – los cuerpos enlazados y errantes (como naves a la deriva) del Príncipe Predilecto y la Princesa Tontina (697).

Ardid, por sus propias características, no puede verlos, solo los niños. Ellos también pueden ver en el lago los cuerpos de los marineros sacrificados por Ondina e

incluso a una mujer que no es otra que la nieta de la Gran Dama: “Una que llega, a veces, con la bruma...y trepa, y trepa, desde las aguas hasta las aldeas, las barcas, las casas de los hombres” (698). Por eso cuando Ardid les pregunta el nombre de esa mujer ellos contestan: “Los hombres la llaman Tristeza” (698). Así, se vuelve a vincular la inocencia y la infancia con una visión y un saber especial. Se hace además una separación muy clara entre el saber académico, libresco y el del salvaje noble que tiene una sabiduría que no se adquiere leyendo sino en las “fuentes de la vida”. Ardid estudia en los libros de su maestro motivada por la curiosidad y la ambición y vive desvinculada de lo que representa la infancia por eso no puede acceder a esa clase de conocimiento. Además, expulsó de su vida aquello de lo que más quiere saber, el amor, del cual no se puede aprender en libros:

Y sintiendo sus manos ociosas y vacías, la Reina lloró. Ahora sabía que no hallaría en los libros del Hechicero, ni en parte alguna, lo que buscaba, algo que había perdido para siempre, aunque no osaba nombrar ni reconocer. Pero a poco, secó sus lágrimas. Muy torpe era la vida, y muy torpe la especie humana, si tal vacío o ausencia podía destruirla. Ella no sólo lo había apartado de su vida, sino que lo había desterrado del corazón de aquel que, hasta el momento, tuvo por su mejor obra (698).

4.7 El arquetipo de la sombra: las estepas y el este como soporte simbólico del territorio salvaje o primitivo y del terror a lo desconocido

Gudú se muda al Castillo Negro para preparar bien sus tropas para la invasión de ese territorio que tanto obsesionó a sus antepasados, las estepas. Ahí sigue reclutando

jóvenes que no pueden resistirse a sus palabras pues les contagia su atracción por lo desconocido. Esa atracción es descrita como un antiguo veneno. Y lo es, de acuerdo a la narración, porque es una obsesión peligrosa que ha poseído a sus antepasados y el ahora rey de Olar tampoco puede resistirse a ella:

Sus palabras les enardecían y les sumían en tan singular como antiguo veneno: la atracción de lo desconocido, la búsqueda y dominio de aquello que podía constituir un misterio para la mayoría, aún asaeteado por sombríos presagios o terroríficas leyendas, propagadas de boca a boca (700).

Gudú no tiene corazón, pero eso no impide que sienta curiosidad. El corazón funciona como soporte simbólico de la compasión y la empatía por lo que su ausencia en el cuerpo del héroe no significa que no sienta otras emociones humanas. Así, es incapaz de conmoverse por el sufrimiento del otro, pero no de odiar o de apasionarse por algo como sucede con los caballos de su caballeriza a los que presta gran atención: “La pasión también puede anidar en cualquier lugar del ser humano aunque no resida precisamente en el corazón. En la mente, quizá, es más poderosa” (701). De esta manera el narrador separa la mente del corazón y no relaciona la pasión solamente con el órgano del que carece el protagonista. Asimismo, se precisa que las reflexiones sobre el sentido de la vida que Gudú hará en el futuro, que comienzan cuando sube a la torre más alta del Castillo Negro durante la noche y contempla las estepas, son posibles a pesar de su insuficiencia:

Rechazó toda compañía – incluido al propio vigía – y se enfrentó, solo, a la gran tiniebla del mundo, a la enorme y oscura pregunta de lo desconocido. Se sintió

solo bajo la inmensidad de un cielo que parecía ignorar o despreciar palabras o memoria, que anulaba o reducía a la nada innumerables sabidurías anteriores – presentidas, leídas, o totalmente desconocidas -...Un escalofrío le atravesó como un rayo. Si no hubiera tenido tan clara conciencia de haber nacido Rey, se habría arrodillado (703).

La oscuridad se relaciona con la falta de claridad, de conocimiento. Y las estepas son, específicamente, el espacio que se asocia con lo desconocido de tal forma que el vínculo entre ese espacio y la oscuridad se vinculan con los efectos que sufre el personaje. Por eso se enfrenta a la oscuridad cuando está a punto de partir hacia ese territorio desconocido e incluso comienza a pensar en Dios: “Encarado a la oscuridad, sólo una palabra acudió a su mente, tan inquietante como arrinconada: ‘Dios’ ” (703). Se marca aquí un cambio en el personaje que obedece al significado del espacio. Las estepas son el misterio pero también son un lazo con sus antepasados que se manifiesta en sus preguntas sobre Dios y en la presencia en la oscuridad del cielo del mismo dragón que atormentó a sus antecesores:

Inesperadamente, de lo más alto y lejano de la noche, surgió una voz, renació, pues era una voz antigua, una voz que se remontaba a aquel día en que Sikrosio conoció el terror. Y Gudú creyó entrever en el gran cielo la enorme cabeza, misteriosa y agorera, de un Dragón. Pero antes de que pudiera afirmarse cabalmente esta visión, tal y como se deshace las nubes en el cielo, aquella imagen había desaparecido. Tan sólo la tersa y negra noche se extendía de nuevo, inmensa y sobrecogedora, sobre él (704).

El dragón aparece justo después de las dudas de Gudú sobre Dios lo cual no es casualidad pues ambos están vinculados a la figura del padre en el relato y su presencia se debe a que el personaje está en el límite de lo conocido y a un paso de comenzar a conquistar una vasta extensión de territorio. Este espacio, como ocurre con Ardid en la Isla de Leonia, representa un espacio psicológico del personaje, es decir, se vincula la psicología del personaje con las estepas. Gudú, hasta ese momento, solo es un guerrero, pero ahora comienza a percatarse de que no es un hombre independiente. Persigue la conquista del mismo territorio desconocido y salvaje que interesó a sus antepasados, por lo que se desatan sus dudas, sus preguntas sobre el origen de sus deseos:

“Tal vez yo no tengo deseos, acaso soy únicamente el instrumento de innumerables deseos anteriores...” Y entonces deseó no desear nada; sentirse y saberse solo: sin pasado, sin futuro; inmensamente solo, una estrella errante inabarcable en la oscuridad del universo (704).

Las estepas no solo representan un espacio físico desconocido por Gudú sino que también tienen que ver con la interioridad desconocida del propio personaje. Ya sea a través de monólogos o del narrador es posible notar la transformación del mismo desde el momento en que sube a la torre más alta del Castillo Negro a contemplar la oscuridad y el este. Así, la travesía verdadera del rey de Olar comienza a partir de ese enfrentamiento con lo desconocido en el exterior y en el interior a la manera de un héroe mitológico:

La travesía del héroe mitológico puede ser, incidentalmente, concreta, pero fundamentalmente es interior, en profundidades donde se vencen oscuras resistencias, donde reviven fuerzas olvidadas y perdidas por largo tiempo que se preparan para la transfiguración del mundo (Campbell, *El héroe* 44).

Así, el personaje de Gudú que hasta aquí estaba construido con base más que nada en una sola cualidad o característica psicológica comienza a desarrollar mayor complejidad. Aparecen en su fluir psíquico, poco a poco, deseos contradictorios y una capacidad de introspección que antes no poseía que lo lleva a cuestionar su propia individualidad y a percatarse de su falta de autonomía por el poder que sobre él tiene su madre:

Y por primera vez se preguntó quién era realmente. ¿Sólo aquel que su madre decidió que fuese? ¿Y que había decidido para él? Ser, acaso, el arma esgrimida de otro deseo, de otro misterio, de los muchos que lo empujaban siendo niño, por pasillos prohibidos, en pos de algo que no comprendía, ni sabía ni ansiaba o aborrecía. Acaso algo quería destruir o aniquilar para siempre. O, por el contrario, algo que secretamente anhelaba sobre todas las cosas conocidas (704).

Las preguntas que Gudú se hace sobre sí mismo lo llevan a recordar una historia que le contó alguna vez el Hechicero. Esto se cuenta a través de la perspectiva del narrador omnisciente y trata sobre árboles reyes, árboles que eran venerados por culturas antiguas que se adherían falsamente a la cristiandad. El bosque vuelve a

aparecer como un espacio vivo más relacionado con el paganismo que con la cristiandad pues está habitado por seres feéricos y árboles sagrados:

Al parecer, desde tiempos muy lejanos hubo – y aún, secretamente, había – grandes Reyes del Bosque. Enormes árboles con nombre propio – Irmansul era uno, y otros, y otros más, habitantes de las misteriosas tierras septentrionales, como la Encina Sagrada...; y eran Reyes, verdaderos Reyes que a su llamada muda, secreta, rendían pleitesía pueblos enteros (704).

Gudú se compara con esos árboles pues desde su perspectiva Ardid lo sabía rey desde que lo llevaba en el vientre de la misma manera en que las raíces de la “Encina Sagrada saben todo de las altas ramas, siempre cubiertas de hojas, aun en el más crudo invierno” (706). Sin embargo, no logra convencerse a sí mismo de ello y se cuestiona si un hombre puede ser un rey:

¿Era realmente un hombre un Rey? Había oído decir a su madre, en cierta ocasión, que las mujeres de Olar parían hijos, pero sólo ella había parido un Rey. Y la negrura de la noche no respondía a estas preguntas, ni a ninguna otra. Sobre él, y ante él, se extendía la inmensidad del misterio de la vida y del mundo (706).

Y de forma similar a como sucede con la pasión que no reside exclusivamente en un órgano, también se señala, por medio del narrador, que el corazón no es el recipiente que alberga los recuerdos. Por ello la memoria de Gudú no está dañada y es de ahí de donde mana la curiosidad que le impele a atravesar cualquier límite que se le

haya impuesto. Esto se enuncia repitiendo lo que sucedió con su corazón que ya se ha mencionado varias veces:

A él, hacía mucho tiempo, le habían encerrado el corazón en una urna. Pero nadie había encerrado en parte alguna su memoria, y ella le devolvía puntualmente la curiosidad, aquella que le empujaba desde niño a traspasar los límites prohibidos y adentrarse por oscuros y húmedos pasadizos, y asomarse a una zona donde, al parecer, acechaba el enemigo (707).

El este como soporte simbólico de la destrucción y el caos representa el enemigo principal contra el cual se tiene que combatir para proteger a la civilización y extender su dominio. Los habitantes de ese espacio son percibidos por Gudú y los habitantes de Olar como semi-humanos. Funcionan de acuerdo al arquetipo de la sombra que aparece con frecuencia en el romance en personajes con características no humanas o semi-humanas asociados con lo salvaje o primitivo o en seres asociados con la magia negra como brujas o magos. Se trata de personajes que representan el mal y a los que pretende combatir el héroe en los relatos populares. Además, como son parte del imaginario colectivo, se presentan de forma similar en los sueños:

Las figuras tempranas de la sombra están definidas de forma menos explícita, y con frecuencia no humana: animales, alienígenas de otros planetas, figuras subhumanas, vampiros, hombres-lobo. Gradualmente, a medida que el análisis progresa, las formas de la sombra desarrollan características más humanas, pasando con frecuencia de animales y alienígenas a personas de piel oscura: negros, árabes, indios, etc. (Robertson, *Arquetipos* 206).

En el relato la apariencia de los habitantes de las estepas es distinta al igual que sus costumbres por lo que representan la alteridad para los personajes que habitan en Olar. Así, en ellos proyectan la violencia y la destrucción y otras características negativas de la naturaleza humana. No olvidemos que los llaman los Diablos Negros. La percepción que se tiene de ellos y su territorio como el verdadero enemigo se relata desde la perspectiva de Gudú si bien por mediación del narrador omnisciente:

Pero ahora no se trataba del enemigo conocido, ni de las pequeñas y escurridizas tribus esteparias que su padre y él mismo habían derrotado. Ahora se enfrentaban al Enemigo verdadero: la estepa, el terror de Sikrosio, el imposible sueño de Volodioso; el Este, el Gran Enemigo Verdadero se abría como una trampa (709).

Sin embargo, a diferencia de lo que sucede en otras ocasiones, esta vez el narrador no respalda el pensamiento del protagonista, es decir, se relata desde la perspectiva del personaje, pero el lector no puede tener certeza sobre si la percepción de Gudú corresponde o no a la realidad. ¿Son los habitantes de las estepas unos salvajes que merecen ser “civilizados”? El este es lo desconocido, el misterio, pero además el héroe ve ahí a un enemigo que de acuerdo al relato no es tal pues lo que él ahí observa es lo que vieron sus antepasados y una oscuridad interior que lo rodea todo:

“Oscuridad por todas partes. A la oscuridad de una larga noche hemos venido a parar nosotros. Pero hubo un tiempo, una luz, que alguien añora. Mi madre dice que la conoce, que viene del Sur...Pero no lo cree. La reina es una mujer

valiosa, me alegra tenerla como madre; pero no logro descifrar qué secreto guarda para sí y no me revela. Sabe algo que no dice...Otros hombres, otros tiempos, otra luz...Y Gudú, el Rey Gudú, yo, saldré de las tinieblas e incendiaré el mundo". Fantaseaba, soñaba, creía (708).

Además, aparecen referentes reales que Gudú conoce por haberlos leído en varios libros: "Eneas, Alejandro, Escipión, Vegecio, Julio César..., allí reencontraba la clave de tantas y tantas experiencias desaparecidas y deseadas" (708). Pero Olar y Gudú están sumidos en la ignorancia y no tienen acceso a ese mundo que él ambiciona. De manera que se sigue contraponiendo la luz con la oscuridad y se reitera el aislamiento en el que se encuentra el territorio del reino y el mismo rey. La conquista de las estepas es solo un intento de acabar con ello: "En su interior maldecía las tinieblas que, inexplicablemente para él, arrastraba el mundo conocido" (708).

La frontera que señala el límite de lo conocido se encuentra cerca del Gran Río, Gudú y sus hombres se dirigen hacia allá. En el trayecto de ese viaje se presenta de forma breve a un personaje que tendrá importancia más adelante, la hija olvidada de Gudú, Gudrilkja, que desde niña ya está obsesionada con ser rey. Gudú no se encuentra con ella y se adentra cada vez más en la estepa que "permanecía inalterable ante sus ojos: ancha, larga, indescifrable" (714). Así, un día se entera de la historia de una isla que se encuentra ubicada alrededor del Brazo Gigante que es un brazo del Gran Río y que está ubicada más adentro de las estepas. Las orillas de ese brazo fluvial se ensanchan tanto en una zona que forman un lago y en su centro se encuentra

la isla. La existencia de este espacio se cuenta y se describe a través de un personaje, Rakjel, un soldado de origen estepario de Gudú, mediante un diálogo entre ambos:

Señor, es que...en verdad, esta historia entraña un gran peligro. Pues dice la leyenda que si algún extraño intentara llegar hasta allí, o comunicara a hombre de otra tribu – y aún peor, de otra raza – su existencia, morirá traspasado por tantas lanzas como palabras tenga su historia (715).

Según cuenta Rakjel se dice que en esa isla se encuentra la ciudad más extraordinaria del mundo cuyas riquezas no tienen comparación. El problema es que se encuentra gobernada por una reina “tan feroz, sanguinaria y valerosa como el más intrépido y valiente de los guerreros” (715). Conduce su ejército ella misma y es temida por todos. Nuevamente se describen las características de un espacio físico a través de la percepción de un personaje que en este caso nunca ha estado allí. Su relato es, como él menciona, una leyenda y es a través de ella que el lector tiene acceso a ese espacio. No hay un personaje que habite aquella isla y que la describa al lector por lo que solo tiene la información proporcionada desde la subjetividad del personaje llamado Rakjel, pero reforzada por más relatos similares de otros personajes que subrayan la forma en que ese espacio representa para ellos lo más desconocido y temido. También es importante el diálogo que Gudú mantiene con Yahek, otro soldado de origen estepario de Gudú, quien nunca le contó la leyenda por el miedo que le provoca: “Pero, Señor... ¡no creáis una sola palabra! En todo caso, no les prestéis oído: pues únicamente ahí es donde, en verdad, anidan los diablos del fin de la tierra” (717). Y trata de evitar que se dirija hacia allá: “Señor, Señor... no prestéis oídos al mal

viento de la estepa. Es el viento del fuego y de la sangre, el viento del más cruel de todos los inviernos" (717). La descripción de ese espacio se enfatiza aún más mediante el narrador que cuenta que varios prisioneros de tribus esteparias que Gudú venció "uno a uno fueron repitiendo cuanto Rakjel había dicho" (718).

Gudú no se deja atemorizar por las historias de sus subordinados o prisioneros y planea dirigirse hacia la isla. Además, conoce al Gran Jefe Largklai que se convierte en su aliado. Cuando Gudú considera que las condiciones son propicias, es decir, cuando comienza el verano, inicia su viaje hacia la isla. El trayecto es largo y su descripción sirve para relacionar más aún el territorio de las estepas con la soledad y el vacío:

Avanzaban y avanzaban, y únicamente soledad, vacío y miseria iban hallando en su camino. Los días pasaron, y tras días y más días el verano estaba llegando a su más madura edad. Y no había rastro de cuanto esperaban (721).

Recordemos que ese vacío lo contempló Gudú desde su reino mirando en dirección a las estepas cuando ya estaba a punto de iniciar su expedición. Esa experiencia transformó al personaje pues no es sino hasta ese momento cuando comienza a tener una capacidad de introspección y reflexión que no había mostrado antes en todo el relato. Ahí se relaciona ese vacío con la oscuridad, con las tinieblas. Y si bien las preguntas que se hace Gudú comienzan por el estímulo de su visita al este y la noche eso no impide que se vuelvan cada vez más profundas y complejas: "¿Qué esconderá el oscuro vientre del mundo?" (709). Así, las acciones de los personajes, es decir, la experiencia del viaje, confirma los relatos narrados por otros personajes y la percepción que Gudú tenía de un espacio desconocido para él. Cuando finalmente

llegan a su destino Gudú decide que deben cruzar el Brazo Gigante por ambos lados de la isla “y una vez al otro lado, se desplazarían de forma que la isla quedara en la parte posterior, rodeada por la estepa y, por el otro lado, el agua” (722). Pero antes también debían ver lo que hay de aquel lado del río pues de acuerdo a la forma en que los personajes perciben ese espacio pueden encontrarse muchas cosas, incluso el Gran Precipicio, el lugar donde se acaba el mundo. Esto es enunciado por el narrador que lo hace desde la perspectiva de los personajes del mundo de Olar:

Pues podían hallarse con otras tantas ciudades como con nutridas tribus guerreras, o con solitarias estepas, e incluso, con el fin de éstas; o con bosques, o quizá con el remoto Gran Precipicio donde acababa el mundo, aquel del que se nutrían y del que surgían los malos Diablos, al mando de la más peligrosa y feroz Diablesa: la legendaria, misteriosa y terrorífica Reina Urdska (722).

Así, la tercera parte concluye con la invasión de Gudú a la estepa y la preparación de un ataque a la Isla de Urdska que representa lo más poderoso y temido de la estepa. De modo que si la Isla de Leonia soporta simbólicamente el sueño y el paraíso perdido, la Isla de Urdska soporta simbólicamente la muerte, la destrucción y el caos. Y de igual forma que el personaje de Ardid no vuelve a ser el mismo después de esa experiencia tampoco lo será Gudú pues ambos espacios físicos están vinculados con las características psicológicas de cada uno de ellos.

La cuarta parte comienza con la llegada del verano al que se relaciona con el león: “El verano era un león antiguo, acechante y devastador” (725). Esta descripción del verano que lo relaciona con las características agresivas del león tiene que ver con

un recurso que usa con frecuencia el narrador, pues así como el invierno se relaciona con la vejez y la muerte, al verano se le culpa de estimular la agresividad de los hombres: “Era el verano, el astuto verano que enardece la violencia agazapada en el corazón de los hombres” (725). De tal forma que el verano no es solo una estación más pues se le describe con varias características vinculadas al comportamiento humano: “Vengativo, temido y bello verano” (725). El verano es además una luz brillante que despierta todo lo desconocido que representa el espacio de las estepas:

Todo en su entorno parecía un innumerable despertar de criaturas antes nunca vistas, misteriosas, con lenguajes y costumbres desconocidas, al frente de insospechadas tierras (726).

Vimos además la forma en que Gudú se compara con personajes con referentes reales cuando reflexiona sobre sí mismo. También ocurre así con la llegada del verano pues el rey de Olar se relaciona con otro referente extratextual a través del narrador omnisciente que separa los diferentes pensamientos del personaje y describe la manera en que Gudú recuerda la historia bíblica de Adán y Eva: “Y sobre todo, sobre su misma memoria, se supo el primer hombre del mundo. Acaso como aquel Adán del que le hablaban su madre y el Abad de los Abundios” (726). La forma en que se percibe a sí mismo el héroe refuerza una de las características principales del personaje con relación a las estepas: la de lo racional contra lo irracional, la de la luz contra la oscuridad. Olar, para sus habitantes, es el orden y la claridad, el este, por el contrario, el caos y las tinieblas. De ahí la imagen de la antorcha que aparece en los pensamientos de Gudú descritos por medio del narrador:

Confuso, se repitió mentalmente que él era el portador de una antorcha – tal y como le había explicado su anciano Maestro que hacían los atletas de la Antigüedad -. Así mismo, él debía ahora pasar aquella antorcha a quienes le sucedieran o revelaran. “¿A quiénes?”. No tenía gran conocimiento de sus hijos no sabía siquiera cómo eran o qué aspecto tenían (726).

En medio de estas reflexiones recuerda que su reino se desarrolló gracias al olvido del oeste y cuestiona si lo que tiene realmente le pertenece y si otros hombres que gobiernan el mundo han sido asaltados por tantas dudas como ahora le ocurre a él. Pero sobresale sobre todo en sus recuerdos la imagen del dragón que aparece nuevamente como el terror mismo, como aquello que desde niño ha combatido dentro de sí y que lo acecha siempre de alguna u otra manera. Y así, aunque el mal tiene la forma de un monstruo es algo que no puede palpar pues existe materializado solamente en su interior ya que en el exterior tiende a no tener forma y a esparcirse en territorios o enemigos desconocidos. Es el mal que ve en los que no hablan su misma lengua o tienen las mismas costumbres que él, pero no en sí mismo:

La misma duda, el mismo terror: el Dragón, el milenario y perverso Dragón alzaba de nuevo la cabeza, y el inabarcable espacio donde habitaba un remoto anhelo se ofrecía a él. Se vio a sí mismo niño, reflejado en las aguas de un manantial o un lago. Y vio a un hombre joven, de ojos centelleantes, fuerte y grande, que levantaba su mano derecha y esgrimía una espada contra algo o alguien. Aquella imagen se borró, y en su lugar reapareció el niño pequeño, muy pequeño, enfrentándose al Dragón que persistía en sus terrores infantiles,

cuando la noche se abatía sobre sus sueños y él ni siquiera sabía que era hijo del Rey (727).

Y es precisamente porque el personaje proyecta todo ese terror en lo desconocido y en especial en la Isla de la Reina Urdska que tiene que convencerse a sí mismo de que ella es solo una mujer de igual forma que él es solo un hombre: “Entonces se repitió una y otra vez, como para grabarlo bien en su mente, que la Reina Urdska también era una mujer y sólo una mujer” (727). El miedo que sufre el héroe acelera su desarrollo y lo enfrenta con su pasado, con su origen: “Y entonces le asaltó la certidumbre de algo que nunca hasta aquel momento se había atrevido a enfrentar: ‘Tú eres el hijo no deseado de un hombre que odió a su padre’” (729). Su introspección es además más profunda pues la presencia del protagonista en las estepas significa traspasar los límites de sus antepasados:

¿El alma? Ave desconocida y sin nombre. Mucho le hablaron en otro tiempo de aquella sustancia. No entendía bien de qué se trataba, pero, por si acaso, pensó, no había que desechar su existencia. De todos modos, relegaba estas cosas a un espacio vago, accesorio, de su memoria infantil (729).

De esa memoria infantil en la que se relegan pensamientos o preguntas sin respuesta provienen los recuerdos de la infancia que aparecen justo en esta aventura en la cual el héroe enfrenta, según él, al Enemigo. En esos recuerdos es posible observar la división binaria que se hace del mundo por medio del diálogo que Ardid sostiene con Gudú. También se describe a través de los recuerdos de Gudú la forma

en que la reina considera el amor un abominable sentimiento que debe ser abolido de la vida de un verdadero rey para que nada ni nadie obstruya su camino:

Le decía: “He de revelarte algunas cosas, Gudú. Cosas que sólo el anciano Maestro conoce y que yo aprendí de sus labios: hubo un tiempo en la Antigüedad en que se enfrentaron los dioses y los hombres, la vida y la muerte, el poder y la esclavitud, la brutalidad y la inteligencia, la codicia y la sabiduría...y el amor a la vida. Hubo, hay y habrá todavía largas luchas, derrotas y victorias para conseguir el poder, el odio y el amor. Pero este último es un sentimiento nefasto, despreciable: tú nunca serás su presa, porque nadie, y menos un Rey, debe ser objeto y juguete de tan abominable sentimiento. Así que escúchame bien, hijo mío: tú eres el Rey, y nadie debe interponerse en su tu camino” (730).

Entre todos esos recuerdos se resalta algo muy importante para las acciones que realiza el héroe y para todo el relato: la memoria y el olvido. Gudú, el portador de la antorcha, de la luz, trata de rescatar al Reino de Olar del olvido al que también debe su existencia pues se convirtió en tal por el olvido del oeste, del gran reino al que pertenecía su territorio. Él lo recuerda de forma confusa en un diálogo que sostuvo con su madre durante su infancia: “Sabía que algo le obligaba a rescatar a Olar del olvido, a la vez que ampararse en él” (730). Y de igual forma busca hacerlo consigo mismo pues Gudú no quiere ser olvidado y la guerra es la manera de rescatar su nombre y su vida de la nada, del vacío.

Por otro lado en la reina Urdska se personaliza todo el contenido proyectado por Gudú y los habitantes de Olar en las estepas. Este espacio representa, como ya

señalé, todo lo temido por la gente de Olar. Por eso cuando las nieblas se disipan y se vislumbra la isla, Gudú y sus soldados no pueden evitar ser invadidos por el terror al que se asimila con una raíz que trepa muy alto: “Pero el terror brota de una raíz terrible: cuando se cree muerta, es quizá cuando más poderosa se alza, como si se tratara de una savia oculta, capaz de trepar hasta lo más alto del árbol” (730). El terror se propaga entre cada soldado y a pesar de ser causado por la vista de la isla su real contenido tiene que ver más con el miedo a lo desconocido que con la propia isla, de ahí que se compare ese terror con el aliento de un dragón que avanza e inunda el ambiente: “El terror se alzaba ahora en el ánimo de cada uno de los hombres y no les permitía huir, ni retroceder o simplemente gritar. Sólo se extendía sobre ellos un silencio tangible y espeso: el aliento del Dragón avanzando entre las aguas” (732). Vemos aquí de nuevo que el dragón representa más bien un monstruo interior pues nunca aparece físicamente en el relato y su aliento en este caso es el miedo que se propaga. El dragón es la bestia que hay que enfrentar pero no tiene forma y se presenta en la manera en que los personajes perciben lo desconocido y diferente. Es el mal y la violencia que los habita y que, para ellos, personifican los Diablos Negros.

Pero la reina Urdska no solo personifica el terror sino también lo ignorado que atrae y seduce a Gudú. El espacio físico del este también soporta simbólicamente el misterio, el límite de la civilización y de los alcances paternos. Por eso el rey de Olar cree encontrar, al igual que sus antepasados, lo que siempre ha estado buscando en su reina, Urdska, incluso antes de siquiera saber su edad, si es joven o vieja, bella o fea, inteligente o bruta:

“Urdska, princesa o reina, quien seas, ¿dónde estabas cuando yo te buscaba?”, se dijo. “Me pregunto si cuanto he heredado, cuanto he luchado; cuanto he conseguido, no era más que la secreta búsqueda de ti. No sé si te odio, pero sí que te deseo, que deseo apoderarme de ti...Me inquietas y no sé si quiero humillarte o elevarte hasta mí...”

Por eso para Gudú ver la isla significa la corporeización de un deseo que no puede definir hasta ese momento, de un móvil que lo impulsa a conquistar territorios y a cruzar los límites establecidos para incrustar en lo desconocido: “Desde que avisaron la Isla de Urdska, como quien ve por primera vez la corporeización de un deseo, no dejaba de soñar” (735). Pero esto siempre está vinculado con su propio interior desconocido, de ahí que cuando combate por primera vez con la reina Urdska “le pareció enfrentarse a su propia imagen” (736).

La ciudad resiste y no se rinde. El paso del tiempo se enuncia, como en anteriores ocasiones, con el cambio de estación. Si el sitio de la isla comienza en el verano, “el otoño pasó y el feroz invierno de la estepa cayó sobre ellos” (735). Para reforzar esto se proporciona la edad de Gudú, 21 años, de Gudulina, casi 4 y de los gemelos, 1. Y ya cuando la isla cae ha entrado nuevamente el invierno y Gudú tiene 22 años. De manera que el lector siempre es avisado del paso del tiempo que a pesar de ser cronológico transcurre en ritmos diferentes dependiendo de la importancia para el relato de las acciones de los personajes. Así algunos años transcurren con pocas palabras y otros no de acuerdo al tiempo que les dedica el narrador.

La conquista de la isla no frena la capacidad de introspección que Gudú desarrolla desde que se dispone a partir hacia el este. Y si el arquetipo de la sombra se representa en la literatura por medio de personajes asociados con lo oscuro y lo desconocido como brujas y magos negros, también tiene mucho que ver con lo que el personaje ignora de sí mismo, con los aspectos oscuros de su propia personalidad. Por eso el rey siempre relaciona a Urdska y la isla consigo mismo y someterlas le provoca una nueva reflexión: “Y un pensamiento le asaltó: ‘Quizá el esplendor consista en ir más allá de ti mismo, más allá de cuanto conoces; quizá sea eso lo que en los viejos libros llaman la gloria’” (737). Tanto las estepas como el dragón que aparece en los sueños y visiones de Gudú representan esos aspectos oscuros y destructivos que lo constituyen. De ahí que se vea a sí mismo en Urdska y que se identifique con el dragón, es decir, con los dos principales enemigos que enfrenta toda su vida. Combatirlos e incluso vencerlos significa aumentar su autoconocimiento porque se trata de una lucha contra sí mismo. Invadir las estepas, por lo tanto, significa para Gudú enfrentarse a la sombra y a su propio interior.

De acuerdo a cómo se construye el relato ciertos espacios físicos tienen una importancia particular para la psicología de determinados personajes. Cuando Gudú visita la Isla de Leonia no sucede ninguna transformación importante en sus características, en cambio su incursión en el este lo transforma completamente. Para Ardid es el sur, para Gudú el este. Y si desde la perspectiva de un personaje, Ardid, la Isla de Leonia representa el paraíso perdido, desde la del héroe, Gudú, la Isla de Urdska representa lo desconocido tanto exterior como interior. Él está escindido porque su corazón existe, pero no dentro de su cuerpo y por eso tiene muy poco acceso a las

funciones afectivas que ese órgano representa de acuerdo a la diégesis. Su ausencia significa por lo tanto también un pobre autoconocimiento ya que le es imposible comprender sus emociones y deseos. Gudú se percató de ello a medida que retira el misterio que envuelve a Urdska para descubrir que en realidad está en su interior. Así, cuando tiene a Urdska prisionera y contempla su físico por primera vez en medio de un extraño polvo trata de convencerse de que es una mortal más y no un ser que proviene del fin del mundo:

“No es oro, no es polvo de sol, no es la niebla encendida que yo vi alzarse desde las aguas del Brazo Gigante...es el falso polvo de oro que tiñe las alas de algunas mariposas”, se dijo Gudú, con un sutil estremecimiento. Y así aventaba el temor, y el misterio, como hacía con todo cuanto turbaba su pensamiento (738).

Gudú no solo toma como prisionera a Urdska sino también a su hermana, Ravja, de 12 años. La belleza de ambas mujeres lo calma un poco pues la conquista del territorio tan anhelado en vez de causarle alegría le causa un enorme vacío, porque así como Ardid enfrenta una crisis después de vivir en la Isla de Leonia, Gudú lo hace al lograr dominar al Enemigo que representa la Isla de Urdska. Un espacio es el paraíso que la reina perdió, el otro el gran enemigo al que el guerrero consagró su vida:

Gudú se entretuvo al contemplar las ruinas de aquella que fue la leyenda más acuciante de su vida. “Es extraño – se dijo, mientras avanzaba entre los escombros, bajo un cielo que parecía observarle con unos inmensos ojos -, es extraño que la realización de un deseo provoque un vacío tan grande...” Y era

verdad: en vez de la euforia que se reflejaba en sus hombres, un vacío creciente se abría ante él (739).

El rey busca sosiego en los brazos de la hermana de Urdska con la que tiene relaciones sexuales varias veces. Ella lo lleva al lugar donde se encuentra escondido el tesoro de las estepas. Ahí Gudú encuentra piedras preciosas, vasijas de metales raros y joyas, pero lo más importante son unos pergaminos en los que se cuenta la historia de la reina y su linaje y se predice el futuro de tal forma que el lector se entera de lo que ocurrirá entre el rey de Olar y Urdska en las páginas siguientes y se reitera la conducta entre padres e hijos pues Gudú ignorará, al igual que Ardid lo hizo cuando le buscó esposa, las cláusulas de la profecía:

Pertenecía a una antiquísima civilización condenada a desaparecer. Y de allí se decía que él, Gudú, sería el esposo de Urdska y que de ella tendría dos hijos, hermosos, crueles y valientes, a los que nombraría sus sucesores. Sin embargo, aquí la profecía tomaba un oscuro cariz, plagada de pequeñas cláusulas – las pequeñas y malvadas cláusulas con las que también habían tropezado Ardid, el Hechicero y el propio Trasgo en El libro de los Linajes – de las que Gudú no hizo caso, como no lo hiciera su madre, en otro tiempo. Con todo lo cual, su imaginación se espoleó (742).

Ravja, después de que satisfizo varias noches a Gudú, es ignorada por él. Se fuga junto con un soldado de confianza que traiciona a Gudú, Rakjel, al que Urdska le recuerda su parentesco con su pueblo y lo llama el Indomable. Este guerrero fue educado por Gudú pero tiene sangre esteparia y deja al rey de Olar con el objetivo de

comenzar una rebelión contra él en las estepas. Por su parte, el rey de Olar deja soldados en el territorio conquistado y se dispone a regresar a su reino en el que ingresará con una exhibición especial: la reina Urdska encadenada. Ella es ahora, que ya no tiene grandes enemigos imaginados o reales, la corporeización de todo lo que desea. Cuando regresa el rey tiene 24 años y dos cicatrices. Así termina la aventura en la isla y el narrador regresa a Olar señalando las edades de los hijos de Gudú: “Mientras tanto, en Olar, también había pasado el tiempo para Gudulina. Cumplía ya veintitrés años, siete Gudulín, y casi cinco los gemelos Raigo y Raiga” (747).

4.8 El contraste entre dos mundos: el mundo idílico y el mundo demoniaco

Como mencioné, después de relatar la aventura de Gudú en las estepas el narrador cambia de espacio y regresa a Olar, además retrocede en el tiempo para contar lo que ocurrió durante la ausencia del rey. Como aparecen nuevos personajes, Gudulín, Raigo y Raiga, se describen sus características. En el caso de Gudulín “iba tornándose cada día más rebelde, descarado y maligno” (749). Sus rasgos se usan para contrastarlos con los de sus hermanos Raigo y Raiga que “eran en todo distintos a su hermano: despejados de mente, de carácter dulce y hermosos cabellos rubios, como su abuela” (750). Se oponen nuevamente la luz con la oscuridad pues si ellos tienen el cabello dorado y son de “carácter dulce” en cambio Gudulín lo tiene negro, “nadie le había visto sonreír, y había en toda su persona una tristeza muy profunda, o una gran oscuridad” (751). Incluso se repite la forma en que se crean varios nombres a lo largo del relato ya que debido a lo anterior a Gudulín los criados lo llaman “el Príncipe Oscuro o el Príncipe de la Oscuridad” (751). Él huye de la luz del sol y se refugia en la penumbra.

De modo que al describir a los tres personajes se adelanta parte del rol que tendrán en el relato pues uno está asociado a la oscuridad y dos a la luz.

Gudulín es la adoración del Trasgo que lo acompaña en sus paseos por los pasillos del castillo y con el que comparte su afición por el vino. Como hemos visto, el amor no es, de acuerdo al relato, algo carente de peligros, al contrario. Así, el Trasgo ve desprenderse el primer grano de uva del racimo de su pecho por el amor que siente por ese niño. En cambio Ardid cuida con mucho entusiasmo su jardín y ve que renace por tercera vez junto con el Árbol de los Juegos aunque Gudulina, la esposa de Gudú, no lo puede ver pues solo piensa en su esposo. Además, la madre del rey busca un maestro para Gudulín, un hechicero. Lo encuentra en la prisión, entre los condenados por la práctica de “brujería y malas componendas con el diablo” (754). Se llama Astrágalo y Ardid revisa su historia en el Libro de los Linajes. Así, se cuenta muy brevemente la historia de este personaje pues el narrador resume lo que lee la madre de Gudú en el libro y se le proporciona esa información al lector. Aquí sobresale la diferenciación que se hace entre un hechicero y un brujo a través del narrador omnisciente que cuenta los pensamientos de Ardid:

Sabía bien en qué se distinguían un hechicero – honorablemente dedicado al conocimiento de los grandes secretos que sustentan al mundo – y de un brujo. Un brujo puede ser honesto, en algunas ocasiones, pero por lo general son malos aprendices de la verdadera sabiduría y a menudo caen en tentaciones deleznales, capaces, incluso, de causar males y desgracias sin cuento (758).

En la diégesis aparece una mujer relacionada con la brujería llamada la Bruja de las Estepas que en su momento aconseja a Ondina y sigue a su hijo Yahek hasta el día en que él muere. Pero no se hace ahí el contraste entre los brujos y los hechiceros como se realiza aquí donde queda claro que los primeros causan males y los segundos buscan la “verdadera sabiduría” y que en todo caso practican la “magia blanca”. Esta polarización que también vemos en otros personajes es común en el romance y debe a ello parte de su popularidad:

This vertical perspective partly accounts for the curious polarized characterization of the romance, its tendency to split into heroes and villains. Romance avoid the ambiguities of ordinary life, where everything is a mixture of good and bad, and where it is difficult to take sides or believe that people are consistent patterns of virtue or vice. The popularity of romance, it is obvious, has much to do with its simplifying of moral facts (Frye, *The secular* 50).

El Maestro Astrágalo dura poco tiempo como preceptor de Gudulín y es desterrado de Olar ya que se dedica junto con su discípulo a rapiñar u otras actividades similares. El hijo de Gudú no realiza buenas acciones y solo causa dolor a otros como al Trasgo al que arranca un grano de uva cada que puede e incluso a animales como a un murciélago al que clava en el tronco de un árbol para torturarlo. Ni siquiera un accidente que sufre y lo tiene varios días en cama lo cambia pues su rol en la historia está determinado desde un principio. De ese accidente se recupera gracias a un personaje que Ardid llama “joven Físico” que ofrece sus servicios pues nadie logra curar a Gudulín. Aquí aparece de nuevo el contraste entre la luz y el bien y la oscuridad

y el mal. Se trata de “un hombre joven, de alta estatura, y tan rubio que sólo Tontina hubiera podido rivalizar con él” (765). A diferencia del cruel Gudulín es un personaje que sí tiene contacto con lo que representa la infancia y el amor según la diégesis, pues siente compasión por el dolor del otro. Él le practica una transfusión de sangre y le salva la vida al hijo de Gudulina. El Trasgo le explica en su raro lenguaje a Ardid el origen de este personaje que no parece ser un simple humano:

Está al borde de la Historia de Todos los Niños, pero él nunca quiso entrar allí, ni siquiera cuando tuvo edad razonable para conseguirlo. Y jamás entrará, ni tan sólo lo deseará; pero ten por seguro que allí sería bien recibido, aun cuando nunca supo ser niño... (766).

Ardid trata inútilmente de saber su nombre pues el joven le dice que no tiene y cuando se lo pregunta al Trasgo su respuesta es: “Ah, niña, los años espesan tu mente- dijo él, distraídamente - . No entiendo cómo puedes preguntarme algo tan evidente y simple” (768). Ese joven, al que el Trasgo llama Clarividente, desaparece después de salvar al niño. Ardid, desesperada, envía al Trasgo a averiguar su paradero. Descubre que vive en la misma cabaña junto al lago donde él, Ardid y el Hechicero vivieron antes. No es casualidad pues el personaje, como otros en parte, funciona como vínculo final de la protagonista con su verdadera identidad. En ese mismo sentido es la conversación que tiene con el Trasgo cuando le encomienda la tarea: “Niña, dime, ¿a dónde fuiste?, ¿dónde estás? Te busco muchas veces por el subterráneo y no doy contigo...” (775). La respuesta de Ardid hace evidente que el

personaje comienza a volver a sus orígenes pues es consciente de su carencia: “No sé dónde, ni por dónde vagará aquella niña...” (775).

Raigo y Raiga, que en ese momento tienen cinco años, juegan en el Árbol de los juegos junto con Contrahecho. Las acciones de esos personajes también sirven para realizar cambios en el mundo interior de Ardid pues la relacionan nuevamente con el juego. Además del árbol van a la torre donde se encuentran los antiguos juguetes de Tontina y ahí los halla Ardid que comienza a asistir con ellos al lugar: “Y, recordó que ella jamás había jugado ni había sido verdaderamente niña” (770). Comienza a manipular los muñecos y así “la Reina aprendió a jugar, por primera y última vez en su vida” (771). Además, el asistir a la torre con sus nietos le permite, de acuerdo al narrador, recuperar la sabiduría vinculada a la infancia: “Desde que cada tarde subía a la buhardilla de la viaje Torre y allí permanecía largo rato con sus nietos y Contrahecho, Ardid había recuperado cierta sabiduría que creía desaparecida de su memoria” (775). Y le hace saber al Trasgo que si algún día recupera esa niña que fue se lo hará saber: “Te prometo que en cuanto halle aquella niña, te avisaré” (775). El proceso es paulatino pero ya se desarrolla como se hace evidente por los cambios que se observan en Ardid que es orillada por las acciones de otros personajes a reflexionar sobre su pasado y a retornar a su verdadera identidad. Esto sucede cuando ya tiene 40 años y se recalca repetidamente:

Sí, a su muy madura edad – había ya cumplido cuarenta años – Ardid empezaba a comprender, o al menos a intentarlo, la vieja y despreciada sabiduría de los desvanes, allí donde van a parar los juguetes rotos olvidados y descoloridos de

los niños que crecieron y ya no están en ninguna parte . Porque los años habían conseguido que olvidase aquella ciudad llamada La Historia de Todos los Niños (780-781).

La relación de Ardid con Tontina y el Príncipe Once aparece nuevamente pues ambos están vinculados al arquetipo del niño divino que representa en los cuentos populares esa sabiduría de la que se habla en el relato. Así, ella descubre que Tontina enseñó a sus nietos a jugar en la torre y la causa de su muerte, recibir el primer beso de amor. Además se relaciona otra vez el lenguaje Ningún, que hablan los seres feéricos como el Trasgo y que Ardid ya no es capaz de comprender, con el de los niños que no tienen uso de razón pues Raigo le dice a Ardid que “Once nos pudo devolver los cofres que habíamos perdido”, lo cual no tiene sentido para la reina pues ellos aún no habían nacido pero Raigo insiste: “De sobra sabes que mucho antes de asomar por aquí, estos cofres eran nuestros” (781). La madre de Gudú si bien no comprende completamente ese lenguaje no lo desprecia ni lo considera una ininteligible media lengua, sino que les presta atención a sus nietos y solo deja de interrogarlos por su incapacidad para entenderlo completamente:

Y nada más preguntó Ardid: pues el lenguaje de los niños que aún no tienen uso de razón – y que, menos ella ahora, todos tomaban por ininteligible media lengua – era muy similar al lenguaje Ningún. No estaba ya capacitada para descifrarlo en su totalidad (782).

La transformación de Ardid que inicia con la visita a la Isla de Leonia se convierte, como mencioné, en un retorno interior que se desarrolla gradualmente y que

se observa tanto en los diálogos que sostiene con otros personajes como en su fluir psíquico. El regreso victorioso de Gudú de las estepas señala, a través del narrador omnisciente, la visión interna o el entendimiento de Ardid de su propia extirpación que no fue física sino psicológica, es decir, afectiva o emocional:

Y pensó que, acaso, el gran error de su vida no era únicamente haber privado de amor a Gudú – hasta el punto de impedirle amarle a ella -, sino que, ella misma, había efectuado una monstruosa extirpación en lo más hondo de sus sentimientos: pues había mirado siempre a Gudú como Rey, antes que como hijo (782).

El conocimiento interior al que accede el personaje tiene que ver entonces con las características psicológicas de la infancia que en el relato se asocia con el ser integral y con la sabiduría que la plenitud psíquica proporciona. Esa es la verdadera identidad a la que retorna poco a poco Ardid y que implica dejar de reprimir contenido psíquico que no sea útil para el rol que desempeña y por lo tanto aceptar emociones o sentimientos como el amor. Es el estado idílico que menciona Frye que es alterado por circunstancias externas de las cuales se libera finalmente de una u otra manera el protagonista del romance:

Identity means a good many things, but all its meanings in romance have some connection with a state of existence in which there is nothing to write about. It is existence before “once upon a time”, and subsequent to “and they lived happily ever after”. What happens in between are adventures, or collisions with external

circumstances, and the return to identity is a release from the tyranny of these circumstances (*The secular* 54).

La novela de Matute se estructura como un romance trágico por lo que no vemos un final feliz sino momentos en los que los dos protagonistas se liberan de las circunstancias externas y regresan a su verdadera identidad a través del sufrimiento y finalmente con la extinción de su vida, hecho que en ambos personajes tiene que ver con la recuperación del corazón pues gran parte de la trama gira sobre lo que ese órgano representa. Además, la infancia se vincula con la plenitud psíquica en oposición con la vida adulta de Ardid y Gudú que significa una psique mutilada. Todo se señala siempre a través de contrastes entre la luz y la oscuridad, la vida y la muerte, la primavera y el invierno, es decir, entre dos mundos, uno asociado con la inocencia, la felicidad y la paz, y otro asociado con la soledad, la violencia y el dolor:

The characterization of romance is really a feature of this mental landscape. Its heroes and villains exist primarily to symbolize a contrast between two worlds, one above the level of ordinary experience, the other below it. There is, first, a world associated with happiness, security, and peace; the emphasis is often thrown on childhood or on an "innocent" or pre-genital period of youth, and the images are those of spring and summer, flowers and sunshine. I shall call this world the idyllic world. The other is a world of exciting adventures, but adventures which involve separation, loneliness, humiliation, pain, and the threat of more pain. I shall call this world the demonic or night world. Because of the powerful

polarizing tendency in romance, we are usually carried directly from one to the other (Frye, *The secular* 53).

Y precisamente cuando Gudú regresa del espacio que representa ese mundo de la oscuridad en el universo de la obra puede observarse una vez más tal contraste. Para los habitantes de Olar, las estepas representan el mal y la destrucción y no hay nada que teman más que a los habitantes de ese territorio. Para ellos, los pueblos esteparios son la personalización del mal, de su propia violencia y destrucción. Así, este espacio y sus personajes, como mencioné en el apartado anterior, funcionan como el arquetipo de la sombra para la gente del reino: “La sombra arquetípica se contempla como poseedora de características que son rechazadas por todas las culturas: ¡al parecer es el mal encarnado!” (Robertson, *Tu sombra* 131). Por ello los creen semi-humanos habitantes del fin del mundo que tienen los atributos que ellos rechazan en sí mismos. Pero Gudú que conquistó ese territorio trata de deshacer tal ilusión en el pueblo por lo que manda traer las cinco cabezas que tenía de los Jefes Esteparios y dice:

Aquí tenéis, pueblo temeroso y estúpido, a esos que llamáis los diablos del fin del mundo. Se corrompen y hieden de igual manera que las cabezas de los ladrones y los criminales: pues de la misma sustancia están hechos. Como las vuestras...y la mía (783).

Después les corta las trenzas y las arroja al pueblo. Aquí puede verse que la violencia y la destrucción que los habitantes de Olar veían en los esteparios eran

también propias pues esa acción de Gudú desata toda la agresividad oculta de su gente:

Y la plaza, y las piedras, y las murallas todas de Olar se invadieron de un rojo resplandor; y un viento caliente de sangre se pudo aspirar en el aire, y encendía las miradas, penetraba por oídos y bocas, y arrancaba gritos de violencia, de toda la antigua y soterrada crueldad que se agazapaba en el corazón de los hombres. Hasta el punto de que aquel olor podía percibirse también con ojos y oídos (784).

Después manda traer a Urdska y ordena que Gudulín, que aún no cumple los 8 años, le corte su trenza y también se la arroje al pueblo. El vástago del rey lo lleva a cabo y en la descripción de sus rasgos físicos se le sigue vinculando con la violencia y la oscuridad: “Sus agudos y blanquísimos colmillos de chacal brillaban tanto como sus oscuros ojos, semicerrados de odio” (784). El niño lo hace y el pueblo sigue su festín de violencia. Por otro lado Gudú prefiere a Urdska que a su esposa porque lo que antes veía en las estepas ahora lo personaliza en su prisionera. La busca porque necesita más estepas que conquistar y ella representa eso para él: “Y sintió sed, una abrasadora sed de estepa, de ilimitados horizontes, de sangre y de polvo” (787). Así, el rey tiene el mismo comportamiento que su antecesor:

Pues reverdecía en él aquella última sed de su padre – aunque él lo ignorara – cuando decía a la joven e iracunda Ardid que la Princesa de la Estepa no era una mujer, sino el largo sueño de los hombres, que nace con el veneno del poder, el triunfo y el dominio de sus semejantes (803).

El rey de Olar se muda a la Corte Negra y manda que Gudulín lo acompañe e inicie su entrenamiento. El narrador le otorga otro nombre a Gudú al que asocia también con la oscuridad: “Rey Negro de nuevo entró en su verdadero Reino: el único que sentía propio, entre todos los reinos de la tierra” (788). Gudulín vive poco tiempo. El narrador lo describe como terco y fuerte pero también como cobarde y perezoso. Incluso le recuerda a Gudú a los hermanos Soeces. El príncipe heredero, al igual que sus antepasados, odia a su padre. Se trata de un tema, el del conflicto entre el padre y el hijo, que también se repite a lo largo de la diégesis. Gudulín muere en un accidente, se cae de su caballo y se parte la cabeza. Mientras agoniza le dice al Trasgo: “Yo era la Oscuridad...Trasgo, Trasgo, ¿por qué dejaste que me nacieran...?” (791). Su muerte alegra a los lagartos y los murciélagos y a través del viento se escucha una voz que dice con fuerza: “La Oscuridad no es ya el reino de Gudulín: la Oscuridad vuelve a pertenecernos” (791). La relación del personaje con la oscuridad se recalca en varias ocasiones y tiene que ver tanto con un espacio físico como con contenido psíquico pues se refiere tanto a las características psicológicas del personaje como a los lugares en que habitaba, los pasillos y túneles carentes de la luz del sol. Su nacimiento y su muerte causan dolor a los niños que lloran, desde luego, en la oscuridad: “Y ese día, innumerables niños en el mundo lloraron, y lloran en la oscuridad” (791). La oscuridad acompaña a Gudulín hasta en su muerte y resalta rasgos del personaje como la soledad, el odio y la violencia pues solo tuvo un amigo, el Trasgo, al que siempre dañó igual que a esos animales que se alegran de su fallecimiento. El Trasgo, al que solo le quedan ya cinco granos de uva en su racimo, llora muchísimo su pérdida. Busca inútilmente a la Dama del lago para construir una nave y poder cumplir el sueño de

Gudulín de ir al mar, pero no ocurre así sino que el mar viene y se lleva el cuerpo que se convierte en una “isla sin raíces”:

Y el mar llegó por fin un día: porque el mar es tan grande y generoso, como terrible. Y lo llevó con él, y lo hizo isla: pero isla sin raíces, flotante como una nave que surca, sin parar, todos los mares del mundo. Y desde entonces, Gudulín-isla navega, tan solitario como fuera en su vida de niño. A veces, se aproxima a ciertos litorales donde aún vaga – y vagará por siempre – Lontananza-Tristeza. Y los dos se reconocen, y luego los dos se alejan uno de otro (793).

Por su parte Gudulina enloquece cada día más por el desamor de Gudú y es encerrada. Raigo se convierte en el nuevo príncipe heredero y Ardid busca al joven misterioso que antaño le salvó la vida a Gudulín para que sea su maestro. Lo encuentra en la cabaña donde ella vivió y lo convence de aceptar su propuesta. Ahí le revela su nombre, se llama Amor, con lo que vuelve a usarse el recurso del nombre de un personaje en la diégesis para representar rasgos universales. El personaje, igual que los anteriores que mencioné, sirve para continuar operando los cambios en el interior de la protagonista pues su aparición la sigue empujando a la autorreflexión y en su caso a relacionarse otra vez con el amor. Lo cual es notorio tanto en sus pensamientos cuando contempla el Árbol de los Juegos que sigue creciendo, como en sus acciones pues no deja de visitar la Torre Azul, como llaman ahora sus nietos a la torre donde están los juguetes de Tontina. Todo esto indica ese retorno de Ardid a su infancia y a su reconciliación con el amor al que durante su vida adulta consideró lo

más peligroso e inútil que existe. Así, se siguen ligando los espacios físicos con el contenido psíquico de los personajes principales y con la naturaleza. Lo vimos también con Gudulín que habitaba zonas carentes de luz, pero destaca, desde luego, mucho más en Ardid. Un ejemplo es el caso del Árbol de los Juegos que sigue creciendo e incluso sus hojas brillan en la oscuridad por la transformación que ocurre poco a poco en el personaje: “Sus hojas brillaban de tal forma que, en la noche, diríase que en vez de árbol, era una encendida lámpara” (800).

La reina Urdska tiene dos hijos de Gudú, Kiro y Amo, que desde su nacimiento educa para que odien a su padre. Gudú, por su parte, se retira de Olar pues se va al sur a someter una rebelión de los Weringios liderados por Orwain pero antes de irse manda a su madre que Gudulina y sus dos hijos, Raigo y Raiga, sean regresados a la Isla de Leonia. Ardid envía a la esposa de su hijo pero no a sus nietos a los que esconde en la Torre Azul. Y si en las características psicológicas de Ardid se opera un cambio que se manifiesta en su fluir psíquico y en el espacio relacionado con este que significa un retorno a lo que representa en la diégesis la infancia y el amor, la aparición de nueva cuenta de Príncipe Once lo confirma aún más. Ardid y el Príncipe Once se reencuentran en la Torre Azul y el diálogo que sostienen vuelve a relacionar a su nieto Gudulín con la oscuridad:

El Tiempo sólo me explica sus entretrejos, y en ellos he leído al derecho y al revés; así, yo sólo puedo decir que Gudulín era la Oscuridad, y que el mar le esperaba. Pero nunca iré al mar, y el mar lamerá siempre sus costas, sin alcanzarlo...Pues, Señora, ¿sabéis?, Gudulín no es un niño, Gudulín, es una

isla, la Isla de la Oscuridad. Y el mar siempre querrá ganarla, pero las islas son tan rebeldes, en su soledad, que estas cosas, Señora, resultan al fin imposibles (811).

Sobresale también que se convierte en una isla pues de acuerdo al diálogo son “tan rebeldes, en su soledad”. Tales características con las que se describe ese territorio son las que tiene de acuerdo a sus acciones y pensamientos el personaje pues al final de sus días se lamenta de no haber tenido un solo amigo. Era cruel y solitario y, en ese sentido, una isla que se desenvolvía principalmente en espacios carentes de luz. La transformación del personaje en una isla subraya y relaciona más esas características con un espacio. Gudulín se convierte en una isla que tratará de alcanzar el mar, pero nunca podrá hacerlo, es decir, la soledad lo acompañará por toda la eternidad.

El reencuentro de Ardid con el Príncipe Once, que en la diégesis funciona como el arquetipo del niño divino, se suma entonces a la relación que sostiene con Amor. Se subraya así lo que sucede en el interior de la reina que no puede librarse del amor como le dice el personaje del mismo nombre: “Yo iré a donde vos me ordenéis: pero no por eso os libraréis de mí” (813). Pasan una noche juntos lo cual representa hasta cierto punto un aumento en la autoconciencia del personaje pues se percata de la necesidad que tiene de ese sentimiento. Pero destaca más la forma en que se relata, en pocas palabras y usando referentes bíblicos, la historia de la protagonista:

De suerte que amanecía y estaban los dos como Adán y Eva en el Jardín del Paraíso – según leyera Ardid en El libro de los Abundios -, y con el nuevo sol, dijo Eva a Adán:

-Huye, márchate, y no pises más esta tierra, que está maldita para ti...

Y como cierto ángel, que en el antedicho libro se reseñaba, si no con espada de fuego, sí con desesperación como espada, lo arrojó para siempre, no solo de Olar, ni de la ciudad ni del país, sino de su desdichada vida (813).

Amor se va y muere poco después ejecutado en la Plaza del Mercado. El narrador no especifica las causas que lo conducen a la muerte pero por las acciones del personaje que se dedica al estudio seguramente fue porque se le acusó de practicar la brujería. Ardid manda traer sus cenizas y las guarda celosamente ya que representan los restos de aquello que, sin saberlo, extirpó de su vida más que de la de su hijo: “Guardó la Reina Ardid hasta el final de sus días las cenizas de aquello que, más que su de su propio hijo, había extirpado sin saberlo de su propia vida” (814). El paso del tiempo en la diégesis, como ocurre en toda la obra, se enuncia a través del cambio de las estaciones y de la edad de los personajes. Así, inmediatamente después de los anteriores eventos Ardid cumple 44 años y se acentúa cada vez más su autorreflexión mediante las acciones y los diálogos que sostiene con distintos personajes. También se informa que la revuelta que fue a someter Gudú “duró cerca de ocho años” (815). El lector siempre está ubicado en el tiempo porque el narrador avisa explícitamente su transcurrir ya sea mencionando la estación del año en que ocurren

los hechos, dando la edad de los personajes principales o incluso señalando la duración de un conflicto desde antes de que comience a relatarse detalladamente.

En cuanto a Gudulina nunca llega a su destino pues la Isla de Leonia desaparece como se anunció que ocurriría a través del diálogo que Ardid sostiene con la reina cuando visita el lugar. Su barco naufraga y solo una “flor de su cabello” (814) es recuperada y entregada a Ardid. La Isla de Leonia se pierde mar adentro en el Gran Precipicio de la Vida como el espacio que representa el sur y el sueño pues se desprenden sus raíces:

Una vez embarcada la Princesa, algo extraordinario ocurrió en el mar: se tornó rojo como vino, y el sol, en cambio, se ocultó horrorizado; y en una noche roja y negra, vieron cómo la Isla de Leonia se desprendía de sus secretas raíces submarinas; y las gaviotas propagaron la muerte de la Reina, en tanto la Isla, desanclada, huía irremisiblemente mar adentro, hasta perderse en el Gran Precipicio de la Vida y el Fin del Mundo (814).

Aquí vemos otra vez la forma en que se relacionan personajes con espacios pues la muerte de Leonia significa la desaparición de su isla de igual forma que el llanto de Gudú significará el olvido de Olar. Gudulín transformado en una isla, el Árbol de los Juegos y el mundo interior de Ardid, las estepas y el caos y la destrucción, son otros ejemplos de esto que es una constante en el relato. Lo es también la ligazón de personajes con emociones o sentimientos universales como Ondina con la tristeza y Amor con amor. En algunos casos esa relación es más explícita, en otros menos, pero se mantiene a lo largo de toda la diégesis y es parte de la riqueza de la obra pues la

autora muestra una gran capacidad para borrar los límites entre personajes, emociones, sentimientos, y espacios. Construye así un universo mágico a la manera de los relatos populares, los cuentos de hadas o de la mitología en los que un niño muerto puede volverse una isla o una ondina que sufre por desamor volverse la misma tristeza que invade el corazón de los humanos.

También se repiten las situaciones pasadas en las nuevas generaciones. Kiro y Arno, los hijos de Gudú y Urdska, son entrenados en la Escuela de los Cachorros. Tienen 4 años cuando Gudú se va y ya son sometidos a duros entrenamientos. Y al igual que Ardid hizo con Gudú, Urdska los usa para satisfacer sus ambiciones: “Depositaba en sus hijos todos los deseos y destinos que para ella o para su raza quería: atribuirse el dominio y poder sobre –a su entender – tan miserable suelo” (817). De modo que los personajes secundarios repiten las acciones de los protagonistas con lo que se refuerzan los temas que los últimos enfrentan a lo largo de la diégesis. Así, de igual forma que sucede previamente con los antepasados y con el mismo Gudú, los hermanos rivalizan en sus aspiraciones y el odio mutuo crece.

Gudú, si bien ausente, anuncia que se casará con Urdska. Ardid tiene que convencer a los miembros de la corte para que aprueben la boda usando sus habilidades para la diplomacia, pero el personaje ya no funciona como antes. Sus acciones son cada vez más cuestionadas por ella misma y el narrador omnisciente hace patente que “las convicciones que la sustentaban hasta entonces, ahora entraban de lleno en el reino de la duda” (819). Puede ser que una voz interior o proveniente del

exterior la haga dudar pero el conflicto dentro de ella aparece cada vez con más frecuencia:

Ardid flaqueaba en sus decisiones, y una voz en su interior, o tal vez en la cornisa de aquella chimenea poblada de ausencias, de vasijas donde el tiempo se vertía sin piedad, de cenizas de sentimientos, murmuraba: “Ardid, Ardid...¿qué has hecho de tu juventud” (819).

Ardid ya enfrenta la vejez pues “ya había más plata que oro en sus cabellos” (819), pero en su caso significa un retorno cada vez más acentuado a lo que en la diégesis representa la infancia y a una reconciliación con el amor en sus diferentes manifestaciones. Es decir, una vuelta a la vida paradisiaca que llevó una vez en el sur donde no existía la violencia ni el sufrimiento pero no de forma exterior sino interior. Por eso el Árbol de los Juegos sigue frondoso y brillante hasta el último otoño en la espera del regreso de Gudú, cuyo viaje recordemos dura 8 años. A partir de ese momento comienza a marchitarse pues ya es el otoño también en la vida de Ardid. Y si bien se repiten situaciones de los protagonistas en personajes secundarios sus diferencias para subrayar su importancia en la diégesis también se señalan. Así, aunque Contrahecho, Raigo y Raiga son escondidos en la Torre Azul por Ardid como ella hizo con su propio hijo, sus caminos no son especiales como los de la reina y Gudú. El rey de Olar es protegido porque su destino es convertirse en un héroe y Ardid siempre tiene la capacidad de la “doble visión” que la vincula con la infancia. Por eso Contrahecho, una vez que deja de ser un niño, no puede ver el Árbol de los Juegos como tampoco pudo Gudulina: “¿Qué Árbol, Señora? No sé a cuál os referís; no veo

ningún Árbol” (822). Y lo mismo ocurre con Once que tampoco pueden ver ya ni Raigo y Raiga, que tienen 15 años, ni Contrahecho que tiene 23: ¿Once? – se extrañó Raiga-. No sé quién es, Señora” (823). No son capaces ya de verlo y por tanto, tampoco lo recuerdan, con lo que se refuerza las características particulares de la protagonista que nunca olvida ni deja de ver ese otro mundo. Además, si bien ya no comprende como antes el lenguaje Ningún no lo olvida como sí ocurre con esos tres personajes que lo hacen siendo aún tan jóvenes.

Debido a lo anterior los nietos de Ardid abandonan la Torre Azul que ya no es visitada por ninguno de los cuatro. Así, se cierra ese espacio poblado por los juguetes de Tontina donde Ardid revive su niñez. Por otro lado, Raiga se enamora de Contrahecho a pesar de su triste fealdad y después de darle el primer beso se transforma a sus ojos en alguien hermoso. El evento se relaciona con el cuento de *La bella y la bestia* pues ocurre después de que Ardid lee junto a ellos en el Libro de los Linajes la “Historia del Príncipe Blanco transformado en horrible bestia” (825), que recuperó su antigua belleza después de recibir un beso de amor. Sin embargo, en el caso de Contrahecho la transformación solamente ocurre a los ojos de Raiga pues para los demás sigue siendo un sujeto sumamente repulsivo por su aspecto físico. Tales hechos, como en los casos anteriores, sirven para señalar la transformación del personaje principal que se manifiesta en particular en el diálogo que sostiene con su nieta en el que la trata de convencer, antes del evento del beso, de que si ama a Contrahecho, que a ojos de esta es solo un sirviente, siga adelante:

Niña querida, te voy a revelar algo: tal vez es un sirviente, tal vez no lo es, pero ¿qué puede importarte esto? Muchas cosas he aprendido en la vida y de muchas me he arrepentido. Pero la más amarga de todas es mi horror ante un sentimiento como el tuyo. No lo deseches tú, querida, pues sólo así conocerás un poco de la escasísima felicidad que ofrece este mundo (826).

Este discurso es completamente distinto a los pensamientos y acciones anteriores a los sucesos que marcan la metamorfosis del personaje. Marca de forma explícita la forma en que ha cambiado su manera de percibir el amor. Sobresale otro diálogo que señala ahora la manera en que el personaje tiene conciencia y sufre por la forma en que manipuló y no fue madre de su propio hijo como ahora pretende serlo de Contrahecho y Raiga: “Y tanto le amo a él como a ti, y los dos sois como los hijos que no supe tener jamás...” (827).

Gudú regresa a Olar después de sofocar la rebelión, es decir, después de 8 años. Se casa con Urdska y sigue con su plan de nombrar heredero a uno de los dos hijos que tuvo con ella. Desconoce la existencia de Raigo y Raiga pero el conocimiento de eso no alteraría sus planes pues su intención es mezclar su raza con la de los esteparios. Por eso desea un heredero hijo de él y Urdska. Para atender las reclamaciones de los nobles rebaja impuestos y manda a su madre que traiga alegría a la corte mediante el comercio y las celebraciones. En las acciones que realiza Ardid se sigue señalando su cambio mediante diálogos, monólogos o por el narrador omnisciente como cuando acepta el encargo de su hijo: “Pero no escapó al Rey el tono fatigado y desprovisto del antiguo entusiasmo de la Reina por estas cosas” (837). O

cuando ve entrar a Urdska y sus hijos el día de la ceremonia con vestidos hechos con telas importadas y recuerda que fue Almíbar el que trajo la primera tela de seda al reino: “Por qué fui contigo tan egoísta, tan estúpida...?” Y recordaba, recordaba..., aunque su recuerdo ya no servía para nada ni para nadie” (840). El personaje es muy distinto de aquella niña que buscaba el poder y la venganza. La vejez, el dolor y la búsqueda de lo perdido marcan ahora sus acciones y el corazón, que en la diégesis representa el amor y la compasión, no deja de funcionar: “Sus ojos veían con dificultad, pero el más grande de todos sus dolores era aquel que se había sentado, y ya para siempre, en el centro de su corazón” (834).

Gudú pasa 1 año en la corte de Olar. Ardid hace a Raigo parte de su guardia y lo nombra Risko. El joven, al igual que sus medios hermanos, recibe adiestramiento. Los tres buscan el trono y el poco interés que Ardid muestra ahora en lo que antes tanto le importara se enfoca en apoyar a su nieto en la consecución del trono y en derrotar a Urdska. La guerra siempre está presente en el relato aunque no se abunde en descripciones sobre los acontecimientos que ocurren en ella. Gudú, después de un tiempo de paz que dura 1 año, tiene que partir a las estepas pues ahora hay una rebelión encabezada por su antiguo soldado Rakjel. No se percata de que esa guerra ha sido planeada desde Olar por su ahora esposa la reina Urdska. Así, Gudú abandona nuevamente Olar y deja sola a su madre. Antes de que se vaya el rey, Urdska propone a la asamblea que le corte la cabeza para disipar cualquier sospecha de traición y, contrario a lo que ella esperaba, Gudú no interviene en la decisión y solo pide que se resuelva rápido el asunto para poder partir a las estepas. La acción del héroe se complementa con la información que proporciona el narrador para señalar de nuevo la

carencia de corazón del rey que implica la incapacidad de amar: “Ignoraba que Gudú no la amaba a ella, ni a sus hijos, ni a nadie, ni siquiera a su madre” (845). Finalmente la asamblea no se atreve a ordenar su muerte y Gudú parte. Urdska se muda a la Corte Negra y desde ahí sigue con su plan que desencadenará el enfrentamiento final entre ella y Gudú y su madre.

En conclusión, la separación entre un mundo idílico y uno demoníaco sí aparece y muy claramente en la obra. Se trata, como ya mencioné, de lo que por un lado representa el sur y la niñez de Ardid: la infancia, la primavera, la vida. Esto se encuentra asociado con los personajes feéricos, la doble visión, el Árbol de los Juegos y el lenguaje Ningún en la diégesis. También tiene que ver con el corazón y las funciones que se le atribuyen en el relato: el amor y la compasión. De ese mundo es arrebatada la protagonista por el mundo demoníaco que tiene que ver con el invierno, la adultez, la violencia y la muerte. Pero conforme Ardid envejece emprende una vuelta a ese mundo y a una identidad ligada a él que si bien ocurre en su interior no deja de aparecer en sus acciones, pensamientos y diálogos conforme se acerca al final de su vida. Su vejez se manifiesta en el cuerpo pero también en el Árbol de los Juegos que como ella entra al otoño de su existencia. De manera que aparecen en la novela los dos grandes patrones organizativos que existen en la literatura según Frye, los cuales son desarrollados de forma compleja en la obra mediante el uso de los distintos recursos literarios que mencioné más arriba:

En la literatura existen dos grandes patrones organizativos. Uno de ellos es el ciclo natural mismo; el otro, una separación final entre un mundo idealizado y

feliz, y otro terrible y desdichado. La comedia va en la dirección general del primero, y suele terminar con alguna fórmula del tipo: “Y vivieron felices para siempre”. La tragedia va en la dirección opuesta, hacia la fórmula complementaria de la anterior: “No se debe considerar feliz a un hombre hasta que no haya muerto” (*El gran* 98).

4.9 El ciclo natural: el otoño y el invierno de Ardid y el invierno de Gudú

El Trasgo no aparece en el relato desde que muere Gudulín y se lleva su cuerpo. Después regresa con Ardid pero para eso el narrador, mediante una analepsis, vuelve a introducirlo en los hechos describiendo brevemente sus últimos días con el cadáver. En el subsuelo de la viña el Trasgo guarda el cuerpo de su amado Gudilín pero es encontrado por “un enjambre de gnomos, severos y puros” (847) que se lo llevan con ellos. La descripción de esos personajes sirve para contrastar sus características con las del Trasgo que está sumamente contaminado por el vino y el amor. El más severo de ellos es llamado Gnomo Más Viejo y desprecia al Trasgo por su estado. Ese gnomo culpa a Gudú de la muerte de muchos inocentes pues “los primeros en caer fueron los niños de la oscura región” (848). Se sigue así enfatizando la diferencia entre la oscuridad y la luz en el relato, como muestra también la respuesta del Trasgo: “A mi niño, mi niño – lloró el Trasgo -. Mi niño era la Oscuridad del mundo” (848). También aparecen el Gnomo Menos Severo, que como su nombre lo indica es más flexible, y el Gnomo Superior, que es el señor de los subsuelos. Aquí vemos nuevamente, como muchas veces en el relato, que el nombre del personaje indica su cualidad principal si no es que la única. Finalmente el Trasgo encarga el cuerpo de Gudulín a esos gnomos

y vuelve con Ardid. Su reencuentro señala mediante el diálogo que sostienen la forma en que Ardid se alejó de su identidad, de su infancia, lo cual es, como vimos en el apartado anterior, cada vez más evidente para el personaje que poco a poco emprende un retorno a esa identidad perdida: “Ah, traidora, traidora...¿por qué te has vuelto así? – aulló dolorido - . ¿Por qué no eres mi niña?” (850). Y aunque el Trasgo toma entre sus dedos los cabellos plateados de la reina no es solamente a la vejez física a la que se refiere el personaje sino a la psicológica, es decir, a la forma en que Ardid ha perdido las características asociadas en el relato a la infancia. Ardid trata de culpar a otro, el Protector de Once, de su estado actual, pero el Trasgo la responsabiliza por lo que ha hecho de sí misma:

No mientas, sabes que a mí nada se me oculta: y no puedes negar ahora que sólo tú has hecho una cosa tan horrible contigo misma. El Protector de Once sólo contempla y reseña estas cosas...No las hace, las hacemos nosotros, tonta criatura. ¿Por qué te has traicionado de tal forma..., si sabías que con ello a mí me traicionabas? Ay, ni siquiera aquella niña tan extraordinaria fue capaz de salvarse (850).

El reencuentro termina cuando los dos se quedan dormidos. Así el narrador retoma brevemente la historia del cuerpo de Gudulín y regresa con Ardid y el Trasgo hasta que sale el sol. Los gnomos taladran la tierra y llegan al mar que se lleva los cuerpos de los niños muertos uno a uno, pero cuando llega el turno de Gudulín topes y murciélagos tratan de evitarlo: “‘Éste no, éste no. Este es el Príncipe de la Oscuridad’”. El mar dijo: ‘Apartaos, ése es como los otros’” (850). Como vemos, la relación del

personaje con la oscuridad se repite una y otra vez. Además el mar representa a los otros y el hecho de que Gudulín se convierta en una isla marca su soledad:

“No es como los demás. Ese no puede ir al mar, porque perdió todas las oportunidades del amor”. “Bien – volvió a decir el mar -, apartaos; prometo dejarlo ahí”. Pero lo ciñó de un espeso cinturón de ecos y lo convirtió en isla, como siempre fue (850).

El mar, que como vimos en el relato puede hablar, tiene contacto con una caracola que le dice que Gudulín no quería ser isla sino nave y “como el mar no es vengativo” (850) trata de cumplir su deseo desprendiendo sus raíces para que sea una isla que se mueva según lo haga el mar:

Así que, suavemente, lo desprendió de su raíz, y lo dejó adentrarse en él, isla oscura, niño tonto y solitario, rodeado por todas partes de un azul tan profundo que nunca antes había conocido (851).

Aquí podemos ver la existencia de ese otro mundo en el relato en donde el mar habla y existen gnomos y trastos. Ese es el mundo del que Ardid se desprendió y que se asocia siempre con la infancia. La protagonista está dotada de la doble visión que se menciona en la diégesis como Goteo de Luna y que le permite ver más allá del resto de los seres humanos, pero eso no impide que pierda paulatinamente sus facultades debido a la forma en que se separó de sí misma aunque conserve siempre parte de esa capacidad aun siendo vieja. De manera que la identidad perdida del personaje se asocia con la plenitud psicológica y con el paraíso perdido que en el relato tiene que

ver con la infancia que representa el amor, la compasión y la amistad. Es así que, como menciona Von Franz en sus interpretaciones de los cuentos de hadas, el héroe o la heroína se separan de un centro interior que representa la verdadera identidad o el ser integral que ella llama *self*, y se desarrollan una o dos funciones separadas de este, las cuales establecen un predominio que se manifiesta en las acciones, diálogos y pensamientos del personaje. Ese centro se relaciona con un paraíso del que se fue separado bruscamente durante la niñez como en el caso de Ardid:

But in childhood there is the tragedy of separation; there is, for instance, the typical event of being thrown out of Paradise, of having one's first shock of incompleteness and discovering that something perfect has been lost. Such tragedy mirror the moment when the ego begins to become an entity apart from the Self. Then the ego is established as a self-existing factor, and the intuitive connection with the center is partly lost (60).

La muerte de la familia de Ardid comienza esa separación que concluye cuando ella reprime y mutila parte de sí misma y se enfoca solamente en vengarse de Volodioso y acceder al poder. Así, deja de ser una niña y se convierte en un ardid lo cual le permite lograr todos sus propósitos. Su amputación interior se representa con la extracción, literal, del corazón del hijo de la heroína que también pierde las funciones que ese órgano representa en el relato: el amor y la compasión. Sin embargo, ella conserva una autonomía de la que Gudú carece por esa operación, que la hace volver poco a poco a su origen. Ese retorno, como hemos visto, se manifiesta varias veces a través de las acciones, los diálogos con otros personajes y los pensamientos de la

protagonista que describe el narrador. En ellos también se muestra la conciencia que adquiere el personaje de su propia situación interior: “Y se decía entre sollozos: ‘Trasgo querido, es verdad, es verdad, ¿qué hice conmigo?’” (852).

El siguiente día después de su reencuentro el Trasgo le muestra su “corazón” a Ardid en el que ya solo quedan tres granos de uva a punto de caer. Los causantes de ello son los niños: “¿Quién? ¿Y tú me lo preguntas? Vosotros, todos los niños que yo amaba me han destrozado así” (851). Ardid manda al Trasgo, que sigue confundiendo a Gudulín con Gudú y parece ya no recordar la muerte de su querido niño, a espiar a Urdska. El narrador menciona que tarda tres días y tres noches en regresar. Así, Ardid se entera de la conspiración de la reina de las estepas contra su hijo. Por otro lado Raigo descubre el matrimonio secreto de su hermana con Contrahecho y enfurece pues está enamorado de su hermana aunque no lo dice de forma explícita. Pero el diálogo que sostiene con Ardid lo deja claro pues ella habla de “vergonzosos sentimientos que sabes culpables, se trate de Príncipe o Rey” (857). De todas formas alberga un gran odio y jura matarlos a los dos.

Si bien la transformación de Ardid está cada vez más acentuada y es irreversible, ayuda a Raigo a convertirse en rey para impedir que alguno de los hijos de Urdska lo sea. Aunque le dice a Raigo que “un Rey debe alejar de sí toda debilidad, incluso los recuerdos...y todo lo que pueda desviarle del verdadero sentido de su vida” (858), su respuesta la afecta gravemente pues se percata de la forma en que su nieto repite su historia: “Señora, os juro que no amaré jamás a nadie...excepto a vos” (858). Por eso “quedó paralizada de estupor y revivió, de súbito, las mismas palabras que ella

pronunciara hacía muchos años” (858). Raigo sigue el consejo de su abuela y deja atrás sus recuerdos y su infancia y se va a donde Gudú a informarle de lo que sucede.

Luego el tiempo transcurre con velocidad, lo que se enuncia mediante el curso de las estaciones como en otras ocasiones. Primero pasa el invierno, luego la primavera “y más tarde el verano amaneció extendió su calor” (860). En la asamblea se crean dos bandos, uno a favor de Ardid y otro de Urdska quien cuenta con el apoyo del caballero Ringlair que no es ducho con la espada, pero que como armas tiene “astucia, traición y oscuridad” (862). La reina de las estepas sigue educando a sus hijos basándose más que nada en el odio, la fuerza y la astucia. Pero los dos príncipes rivalizan cada vez más entre ellos y, al igual que algunos de sus antepasados, “no toleraba ninguno de los dos la supremacía del otro” (863). Se repite así este tema en la diégesis. Después el tiempo transcurre otra vez de forma rápida “y el verano cedió, y el otoño invadió lentamente las colinas y los bosques de Olar y las Tierras Negras” (864). La llegada del otoño es muy importante pues tiene que ver con el ciclo de la vida de Ardid del que hablamos en el apartado anterior. El otoño en el jardín representa la estación en la que se encuentra la vida del personaje: “El otoño resplandecía en el Jardín de Ardid” (866). De ahí que aunque lo cultive junto con Raiga y Contrahecho no reverdezca pues “ni flores ni plantas crecían allí. No habían medrado en primavera ni en verano ni en otoño” (866). Más relevante aún es que el Árbol de los Juegos ahora es un tronco muerto ya que es el principal soporte simbólico de la infancia en la diégesis y es precisamente porque aún hay algo de inocencia en Raiga y Contrahecho que se conserva algo de él como lo señala el narrador omnisciente:

Pero en aquella mirada y aquella sonrisa, Ardid comprendió que, si bien no esperaban hijo alguno, por su mismo candor aún no se había convertido en cenizas el tronco de aquel Árbol que ahora, sin acertar a comprender la verdadera razón, deseaba conservar ardientemente (866).

Después el narrador señala nuevamente el transcurrir de las estaciones para ubicar en el tiempo el traslado de Urdska del Castillo Negro, donde vivió un tiempo, a Olar junto con sus hijos. Se menciona que “iba pasando el otoño, y estaba ya muy amenazado por el frío del invierno” (866), cuando eso sucede. Ardid toma la presidencia de la asamblea y la división entre los dos grupos de nobles se hace evidente. La mayoría está a favor de Urdska y sus dos hijos, que tienen casi 11 años. Ardid les revela a sus aliados que Raigo vive y su pequeño grupo la apoya. Pero el ciclo de la vida de Ardid ya está en su penúltima estación y su lucha durará muy poco. El narrador menciona primero la llegada del último día del otoño en su relación con la tierra y con el tiempo: “Llegó el último día del otoño: no el que señalan los hombres, con signos o símbolos, sino donde realmente ocurre. Esto es en la propia tierra” (871). Pero después revela la futura muerte de la protagonista y su relación con la estación pues señala que “aquel ultimo otoño fue, en verdad, el Último Otoño, de Ardid” (871). La madre de Gudú es hecha prisionera por Urdska y es enviada a la Torre Azul. Este espacio es importante pues refuerza el vínculo del personaje con la niñez pues ahí se encuentran los juguetes de Tontina lo cual genera que la protagonista siga su vuelta interior en “su madura estación”:

Desde su encierro, Ardid oía el fragor de la batalla; y por vez primera se sintió indiferente a todo lo que de ella pudiera resultar. Pues súbitamente, en su madura estación, encontró una sonrisa olvidada, y descubrió de nuevo uno a uno todos los muñequitos de la desaparecida y remota Tontina (872).

Los dos jóvenes jardineros que la acompañan en su encierro, Raiga y Contrahecho, y a los que Ardid no presta atención, lamentan la pérdida del jardín y añoran descubrir algún otro “como puede cualquiera soñar con un perdido o, tal vez, jamás entrevisto Paraíso” (872). Y es que el jardín que tiene en su centro el Árbol de los Juegos representa en la diégesis ese paraíso del que fue arrojada Ardid como ya mencioné en otro apartado. Por eso el hecho de que sea destruido señala también el futuro fin de la protagonista: “El Árbol de los Juegos ardió y se consumió enteramente” (872). Una forma de morir muy parecida a la que tendrá Ardid.

Después el narrador cambia de espacio y personajes y ahora expone lo que pasa con Raigo. Durante su viaje cae del caballo y queda inconsciente. Cuando despierta está en una especie de cabaña muy grande pero con el techo muy bajo y al cuidado de los Hermanos Pastores o Hermanos del Bosque, una extraña tribu pastoril. Estos personajes, de corta estatura y vello abundante y que llaman a los esteparios hombres-bestia, no habían aparecido en todo el relato ni se había hecho mención alguna de su existencia. Llaman a Raigo niño de oro y después de que les cuenta que es hijo de Gudú y la misión que tiene que cumplir, se unen a él y celebran una especie de rito en el que le practican a Raigo una incisión como la que se hace cada uno en su propio brazo para sellar su unión. Después el narrador explica muy brevemente el

origen de los personajes mediante una analepsis en la que también expone la causa de su admiración por Gudú. Se les describe como “una tribu pastoril, procedente del Norte más oscuro y tenebroso; allí donde sólo Volodioso había llegado” (882). Conducen rebaños de cabras de gran tamaño y sus mujeres y niños habitan en el subsuelo pues construyen sus hogares escarbando bajo los Árboles Gigantes. Los campesinos les temen a ellos y a sus cabras a las que confunden con el diablo. Físicamente se les describe como de complexión robusta, de piernas combadas o jorobados y muy peludos. Llaman a Gudú “nuestro padre” y antes de aliarse definitivamente a Raigo y acompañarlo en su viaje celebran otro ritual en el que “tensaron una piel de cabra y comenzaron a batirla rítmicamente” (883). Ese sonido es un llamado al resto de la tribu, dirigida por Lar, para que se presente y una a la guerra en favor del rey.

Para ir hacia Yahekia, ciudad en la que se encuentra Gudú, montan todos, incluyendo Raigo, a las corpulentas cabras. Al tercer día de su viaje se encuentran con guerreros de Urdska, los vencen con facilidad y toman un prisionero, Usklaidoj, para que les sirva de testigo con Gudú. Cuando llegan a Yahekia, Raigo decide que es mejor esconderse y esperar. Él explora la zona junto con Lar y el Pequeño Hermano Uro y se encuentra con la hija bastarda de Gudú y por lo tanto su media-hermana, Gudrilkja. Ella lo lleva con Indra, la mujer más importante de la ciudad y quien cuida al herido y derrotado Gudú. La causa de las cuatro derrotas de Gudú frente a Rakjel es un sentimiento. El héroe, que carece de corazón, combatió poseído por el odio. Así se repite una conducta común en la diégesis: la extirpación de alguna característica o afecto que constituye al ser humano. Ahora el hijo de Ardid desea extraer de su interior el odio: “Extirparé el odio de mí – se dijo – y el Rey Gudú volverá a conocer la gloria”

(891). Además, lleva la corona con él “como símbolo de una misteriosa fuerza y seguridad” (892). Algo similar ocurre con Gudrilkja que renuncia a ser mujer mientras ello le impida ser como Gudú: “Ella se juraba que jamás, jamás se comportaría como mujer mientras esta condición no se viera igualada a la de aquel que amaba y odiaba entremezcladamente” (898).

Raigo le cuenta a su padre de la conspiración de los esteparios en Olar y le entrega la carta de Ardid en la que le dice que él es su hijo. Gudú también conoce a la hija que tuvo con Lontananza, Gudrilkja, que vive obsesionada con ser soldada y rey, aunque ambos ignoran su parentesco. Además, Gudú acepta como sus soldados a los Hermanos Pastores a los que promete convertir en una nueva nobleza y que lo curan mediante un extraño ritual pagano en el que invocan “al dios de la sangre y de la niebla” (897), que no es el de los cristianos de Olar. Antes de irse de Yahekia, Gudú ve a Gudrilkja y trata, por segunda vez, de tener sexo con ella. Raigo escucha su conversación y sigue a su media-hermana, combate con ella, la vence y le dice que no acuda a la cita. Gudrilkja se dedica entonces a seguir a Gudú y un soldado la ayuda a hacerse pasar por hombre para ser parte del ejército. Por su parte Gudú regresa a Olar a combatir a los sediciosos, pero antes de ingresar en la ciudad envía un grupo de inspección, liderado por Raigo, a investigar. El príncipe le informa de lo ocurrido en su ausencia a Gudú de manera que los hechos que se narraron en capítulos anteriores son contados muy brevemente en un diálogo entre los dos personajes en el que se resume la situación del reino. Hay dos bandos, uno al lado de Urdska, otro fiel a Ardid que ya “ha sido hecha prisionera...o tal vez muerta” (909). Los dos grupos se están enfrentando en ese momento por lo que urge su presencia en la ciudad. Es en esa

situación que Gudú y Ardid vuelven a encontrarse en el mismo espacio aunque nunca más vuelven a sostener un diálogo entre ellos. Cuando entran a Olar ven muchos incendios y aves carroñeras y “el fragor, el hedor, y los gritos que traía el viento, anunciaban la desolación de aquella que fue poderosa capital del Reino” (910). La batalla dura cinco días y si bien triunfa el rey Gudú nada vuelve a ser como antes.

No se especifica el número de días que Ardid y sus dos nietos pasan como prisioneros en la Torre Azul ya que el narrador solo dice: “Allí encerrados, pasaron mucho tiempo” (911). Ardid busca el aislamiento, la introversión, pues “una rara sensación de indiferencia, la llenaba” (911). Contrahecho y Raiga se disponen a escapar e invitan a su abuela a acompañarlos pero ella se niega. En el diálogo que sostiene con ellos se anuncia lo que ocurrirá al pedirles que huyan hacia el Sur y no vuelvan: “Pues sé, puesto que mi corazón me lo dice, que el fin de este lugar, de este mundo nuestro se acerca” (912). Así Contrahecho y Raiga escapan y se van en una barca junto con dos niños pequeños.

Y si el fin de Olar se acerca es porque el de Gudú también. El final del personaje tiene que ver con la recuperación de aquello que se le arrebató, el corazón, que en la diégesis se asocia con la identidad perdida del héroe pues representa rasgos universales que le son extirpados y lo vuelven incompleto. Ese final comienza cuando enfrenta a Urdska en la batalla pues más allá de la grave herida en el cuerpo que la reina de las estepas le provoca el narrador describe el “amordazado amor” entre ambos:

Y así, el Rey y la Reina frente a frente, dos sombras en la hoguera, espolearon sus monturas, entrecruzaron sus lanzas, y sus cuerpos rodaron juntos sobre el incendio del misterioso país que disputaban: un lugar, un espacio, un reino del que jamás ninguno de los dos había sabido atravesar la frontera: acaso el más violento y amordazado amor que pudiera existir entre un hombre y una mujer. Pero Gudú llevaba el amor encerrado en una copa de duro y transparente hechizo, y la verdadera Urdska había muerto hacía ya mucho tiempo (916).

La reina de las estepas muere en el enfrentamiento y Gudú sufre una herida de gravedad cerca del corazón de la que ya nunca se recupera completamente. Esa herida no es solo física sino también psíquica y es su segunda característica la que más afecta al rey de Olar: “Porque nadie en el mundo, ni después del mundo ni más allá del apagado polvo del mundo, podría ya cerrar sus párpados ante el infinito asombro que produce el descubrimiento del amor” (917). Así, el héroe con todo y la ausencia de corazón comienza a liberarse del hechizo que le hizo su madre y por lo tanto a independizarse del control que ella siempre tuvo sobre él. Sin embargo el descubrimiento del amor no implica su comprensión pues así lo señala el narrador: “Gudú permaneció inmóvil, moribundo, tal vez tan profundamente asombrado como ella. Pero, en su caso, el asombro era fruto de la incompreensión hacia un sentimiento que nunca entendería” (917). La alusión a la herida en el corazón, a ése que no se halla en su cuerpo sino que se encuentra encerrado en otro lugar, es clara, primero Gudú dice: “Nunca me habían herido así”. Refiriéndose a la herida en su cuerpo pero después el narrador omnisciente aclara: “Y era verdad, aunque no únicamente en el sentido que él creía” (917). De modo que si bien en su cuerpo queda una “herida

monstruosa y nunca vista antes, ni en el Rey ni en criatura alguna” (917), en su interior también. Y esa herida será parte del impulso hacia la transformación final del personaje que retornará a su verdadera identidad, es decir, al Gudú niño que sí tenía un corazón. Los Hermanos Pastores curan su cuerpo pero no sanan la herida interior del rey.

Ardid muere asfixiada por el humo del incendio. Sus últimos días en la torre destacan por la indiferencia del personaje a lo que ocurre en la batalla y la aparición de recuerdos y visiones que señalan el contraste entre la Ardid niña y la Ardid adulta. Se trata de un estado contemplativo en el que la protagonista se vuelve plenamente consciente de su identidad perdida: “Lentamente, la Reina Ardid despertaba del profundo sueño, que quizá había sido toda su vida” (920). Ese despertar tiene que ver con el retorno a la infancia que en la diégesis representa la plenitud y el paraíso del que se es arrebatado por la violencia. Por eso las visiones que tiene siempre están relacionadas con esa etapa de la vida. En una de ellas aparece incluso la piedra azul que está vinculada con las características del personaje durante su niñez:

Y regresaba la pequeña Ardid, se acercaba, saltando sobre las ruinas, al viento del Sur las trencitas, y gritaba y gritaba, y esgrimía en su mano derecha una piedra azul y horadada, por cuyo orificio el mundo era muy diferente. “Ardid, pequeña Ardid – la llamó entonces, tímidamente - ¿qué hiciste de tus amigos, el Trasgo, el Maestro? (920).

Entre esas visiones aparece su propio hijo al que ella misma arrebató esa infancia que ahora añora con el objetivo de llegar al poder. Ve a un niño de mirada indiferente y dura que le enseña su propio corazón: “Y mostraba en la palma de su

mano un corazón menudo, rojo y palpitante como un ave malherida, encerrado en una copa igualmente dura y transparente” (920). Pero la nueva y a la vez vieja Ardid pide a Gudú que se libere: “Gudú, rompe el cristal del tiempo, rompe el cristal del desamor, y la impiedad: vierte la tierra sobre la arena y llora, llora, Gudú, hijo mío” (921). Se muestra así la transformación definitiva del personaje que si bien inicia mucho antes no ocurre definitivamente hasta unos días antes de su muerte. El dolor que siente la protagonista en su corazón se compara con una amputación que es lo que finalmente le hizo a Gudú: “Ardid sintió que su corazón se quebraba. Creía que no podía doler de la misma manera que una herida corriente, pero ahora sabía que el corazón duele tanto como una amputación” (921). Y es en esos últimos momentos que desea volver ver a Tontina, al Príncipe Once, al Trasgo y a todos aquellos que durante su vida prestó poca atención. La visión que tiene del Árbol de los Juegos representa la forma en que ella se alejó de lo que este significa y por lo tanto de todos ellos:

De improvisto, en medio del desván, había brotado nuevamente el tronco del Árbol de los Juegos: pero esta vez desnudo, negro, despojado de todas sus hojas. Estaba allí, solo, nudo, negro, despojado de todas sus hojas. Estaba allí, solo, como una severa recriminación, como una sutil amenaza o un vago remordimiento, algo que Ardid no alcanzaba a descifrar (922-923).

También destaca la forma en que el personaje se refiere al mundo como un lugar al que se fue arrojado desde un lugar mejor, es decir, como si se tratara de la caída del paraíso. Y desde luego, ese lugar idílico se asocia con su propia infancia y

con un comportamiento espontáneo y genuino que contrasta con las características que la reina desarrolló durante su vida adulta:

Y Ardid no tenía valor para llamar al Trasgo, porque ya habría descubierto su última traición: que Gudú no era el niño que él había enterrado en la viña, y que ella era una vieja y mala mujer que se llamaba Reina, pero que nada tenía que en común con la pequeña Ardid que le acompañaba por los pasadizos, y le daba la mano, y le acunaba entre sus brazos. “¿Por qué es tan ciego, y tan indescifrable el mundo al que nos trajeron? ¿Quién nos dejó caer en este mundo, tan mudo, impío y desolador?”, clamó, al fin, desesperada (924).

El contraste entre Ardid la reina y Ardid la pequeña es muy claro. La primera representa la vida mutilada, la vida como una serie de ardidés en la que se valora la ambición, la manipulación de los demás y el desprecio a los sentimientos. La segunda significa la verdadera identidad, el ser completo sin ninguna mutilación psíquica que no suprime sentimientos y es capaz de amar y de jugar. Y el regreso de Ardid a esa identidad perdida es percatarse de todo eso y comprender que ese paraíso que representa la Ardid pequeña ya no puede ser alcanzado físicamente sino solo con la aceptación de las partes de sí misma que suprimió, esto es, con la integración del contenido psíquico reprimido. Por eso le pide a la visión que tiene de su hijo que lllore y trata de evitar desde su encierro y mediante gritos que sus otros nietos Kiro y Arno se maten entre ellos. No lo consigue pues la desobedecen y ambos mueren. Así se repite la historia y más niños pierden la vida porque quieren ser los reyes de Olar. Todos estos hechos señalan que a la protagonista ya no le importa tanto el reino y que el

mundo es para ella es un lugar triste en el que se intenta recuperar una identidad o un paraíso que se cree haber perdido:

“Triste es el mundo, tristes sus criaturas”, murmuró, tapándose los oídos, para no oír ni ver a los que hablaban de la hermosura donde ella sólo podía ver ahora fealdad, miseria y larga estepa, estepa sin fin. Nada importaban ya, ni Urdska ni Olar ni Reino alguno, para la última noche de Ardid. Nada importaba, sino la vaga esperanza de recuperar algo que creía haber perdido y nunca había poseído. “Y sólo de tan frágil materia está hecha la vida: de imposibles recuperaciones, de imposibles regresos y de imposibles comienzos” (924).

El momento exacto en el que el narrador describe la muerte de Ardid también está asociado con la infancia pues cuando la torre comienza a arder ella llama a Once. Sin embargo en su lugar aparece, en su visión, un grupo de niños pobres y famélicos encabezados por Lisio que representan a todos los niños olvidados:

“Regresa, Once, regresa – murmuró Ardid, sintiendo que sus fuerzas le abandonaban -. Regresa, al menos tú...No quiero estar tan sola.” Pero Once no debía oírla, porque no acudió. En cambio, de la espesa oscuridad, que ni las llamas podían iluminar, surgieron lentamente multitud de manos sucias que se tendían hacia ella entre harapos, ojos brillantes y manitas demacradas. Y de entre aquel tropel de niños famélicos, uno sólo avanzó hasta ella y se inclinó a mirarla.

-¿Quién eres tú? – dijo Ardid.

-Lisio – respondió él, y nuevamente tendió la mano, suplicante. Pero ella no tenía nada que darle, no le conocía ni jamás había oído su nombre (926-927).

Este es el último pasaje en el que Ardid aparece con vida. La reina de Olar muere durante el invierno que en la diégesis se asocia con la muerte. Así, su vida culmina de acuerdo con las estaciones del año y su relación con la fertilidad. Y es Raigo quien encuentra su cuerpo en la torre y se lo lleva a su padre. El fin de la protagonista es en un espacio relacionado con la infancia como es la Torre Azul y sus últimos diálogos y acciones en este espacio siempre están vinculados a esa etapa. Su historia no concluye con un final feliz pero sí con la conciencia de la pérdida de la Ardid pequeña en beneficio de la Ardid reina. Y es ese “darse cuenta” de todo lo que perdió lo que constituye su tragedia pero también el retorno a su verdadera identidad al final de sus días. No hay una recuperación, no hay un regreso, no hay un nuevo comienzo pero sí una reconciliación con lo que mutiló dentro de sí misma que se manifiesta en todos sus lamentos. Sufre las consecuencias de sus erradas acciones pero muere consciente y arrepentida de ellas. Y es de esa manera que la heroína recupera su corazón como lo hará también Gudú, el todavía rey de Olar.

Contemplar el cadáver de Ardid desata reflexiones en Gudú. Entre sus pensamientos asocia a su propia madre a las estepas, es decir, al misterio. El héroe comprende que lo desconocido no está en las tierras inexploradas sino en sus semejantes y su madre fue en realidad el gran misterio para él. Las características con las que el narrador describe a Ardid a través de los ojos de Gudú muestran los rasgos de su comportamiento de adulta, esos de los cuales la reina se arrepintió antes de

morir. El frío y el invierno se siguen mencionando y se relacionan con la muerte y la soledad. Ese frío ya no abandonará el cuerpo de Gudú en lo poco que le resta de vida sin importar la estación del año que marque el tiempo:

El Rey contempló en silencio el rostro de su madre. Y llegó hasta él un gran frío: un frío como ni en los días más rudos de la estepa invernal había sentido; un frío que, como el dolor, alcanzaba e invadía regiones desconocidas de sí mismo. Contempló aquel rostro una y mil veces y, lentamente, un grande y cruel asombro le iba llenando: ¿Cómo era posible que jamás volviera a oír sus arteros consejos, disfrazados de dulzura? ¿Cómo era posible que jamás volviera a ver, con regocijada admiración, el brillo astuto de aquellos ojos que encerraban – para él – todas las intrigas y malicias de la tierra? Y Gudú sintió que contemplaba ante sí un misterio más grande e imposible de desentrañar que el de la misma estepa (930).

Después Gudú permanece en Olar para reconstruirla y también para sanar de su herida. Sin embargo Lar, el Hermano Pastor que lo trata, le dice que esa herida nunca sanará: “Esta herida está hecha de tiempo, y la urdieron contra ti las fuerzas de un amor y una venganza” (933). Es decir, las dos fuerzas que impulsaron la sedición de Urdska aunque de la primera nunca estuvo consciente. El narrador menciona la partida del invierno, la llegada de la primavera y cuando ya está muy avanzado el verano Gudú parte hacia las estepas a terminar de sofocar la rebelión de Rakjel acompañado por Gudrilkja. Raigo se queda en Olar y los celos y el odio hacia su media-hermana crecen lo cual es un tema que se repite a lo largo de la diégesis y señala la forma en que los

personajes tienen los mismos comportamientos que sus antepasados como lo señala el mismo narrador cuando se refiere a los sentimientos de Raigo:

Y aquellos sentimientos que arrastraba desde tiempos anteriores a él, tan suyos, que casi podían enlazarse con los del niño Volodioso, cuando vio con horror morir a su madre bajo la brutalidad del padre, llegaba hasta la soledad de otro niño, hijo ignorado. Un niño llamado Gudú, que escapaba de su encierro para atisbar por alguna rendija, eco, palabra o rayo de sol, el mundo o lo que él suponía que era el mundo y la vida (936).

En las estepas Gudú descubre un creciente desinterés por lo que antes eran sus principales deseos. Se repite así lo que le sucede a Ardid que en sus últimos días muestra una gran indiferencia por todo aquello a lo que entregó su vida desde el momento en que dejó atrás su infancia. En el caso de Gudú su apatía se debe a que se percata de todo lo que ignora sobre los otros y sobre la naturaleza humana. El narrador describe este proceso cuando señala la forma en que el territorio desconocido deja de atraerle como antes y las únicas razones que le dan sentido a su vida se desvanecen:

Lo desconocido ya no revestía el aliciente de antaño, carecía ahora de la fuerza o del brillo de la gloria. Pero no podía detenerse en estas minucias ni permitirse abandonar las únicas razones que habían dado sentido a su vida: deseo, poder y desvelamiento del más allá; alcanzar lo que no se ve, lo que nadie sabe, lo que uno mismo quizá tampoco sabe si desea alcanzar (935-936).

Es solamente el odio el que lo sostiene para enfrentarse a los rebeldes pues ya no le importa la guerra. Los derrota y toma prisionero a Rakjel, el cabecilla, pero en vez de seguir adelante y adentrarse en las estepas clava las enseñas y los confines del reino. Se limita ahora a defender su frontera con lo que se muestra el cambio que sufre Gudú, pues más que conquistar otros territorios ahora desea entender al otro como lo señala el narrador: “De pronto, el ansia de saber era el motivo más importante en la vida de Gudú” (939). El diálogo que Rakjel sostiene con Gudú en el que le explica por qué lo traicionó muestra el tipo de conocimiento al que el héroe no puede acceder por carecer de corazón:

Sólo conozco dos sentimientos tan fuertes que obliguen a un hombre a traicionar su palabra: el ansia de libertad o el odio. Existe un tercer sentimiento, pero tan ambiguo, tan dividido y misterioso, que desde luego tú, Gudú, ni siquiera puedes sospechar: el amor (939).

Antes de morir Rakjel le dice a Gudú que Gudrilkja es su hija. Además un grupo de emisarios le informa que Raigo lo traicionó y tomó el poder. Cuando Gudú le comunica a Gudrilkja que es su padre ella no puede soportarlo pues “le deseaba como hombre, y como Rey ansiaba sucederle” (941). Por eso huye y se va hacia Olar y justo en el momento en que va a ser coronado Raigo lo hiere de muerte con la espada de Volodioso. Los Hermanos Pastores la persiguen y le atraviesan el corazón. Poco después también muere Raigo que pide a los Hermanos Pastores que lo pongan junto a su hermana Gudrilkja, que se coloque entre los dos la espada de su abuelo y que los entreguen a Gudú como un presente. Le deja dichas las palabras que tienen que

pronunciar cuando lo hagan: “Y decidle que esta es su descendencia, esta es la estirpe que le sucederá” (943). Los Hermanos Pastores hacen la última voluntad de su niño de oro y como consecuencia de sus actos Gudú los destierra del reino y los manda a vivir al bosque por lo que regresan a las montañas.

El paso del tiempo se enuncia como en toda la diégesis con el cambio de estación: “Así pasó el invierno y retornó la primavera” (945). Pero en el tiempo de la vida Gudú sigue siendo invierno, la última estación, la que representa su próxima extinción y la soledad que lo inunda: “Todos decían que el sol había regresado de sus refugios invernales, y el calor se expandía por todas partes. Pero Gudú tenía frío, un frío del que no se podía proteger” (945). El frío que padece el héroe se menciona en varias ocasiones y enfatiza el deterioro que este sufre ya que su muerte se aproxima: “El frío era tan grande para él, que no podía dominarlo. Titiritaba, y no sólo era eso, se daba cuenta de que no podía retener nombre ni fechas, gloriosas o nefastas” (945). Antes de su fin Gudú se topa con el Trasgo, al que no puede ver como no pudo durante toda su vida, y le arranca la última uva de su racimo. Así el Trasgo desaparece para siempre:

El Trasgo desapareció así para siempre con un largo lamento, y se convirtió – tal como le había advertido la Dama del Lago -, en hojas de otoño, pisadas de ciervos en la hierba, cri-cri de mariposas cantoras en la noche (947).

Después se topa con un grupo de niños y charla con uno de ellos que le dice que es de Por Ahí. Gudú trata de convencerlo para que ingrese en lo que queda de la Corte Negra, pero los logros del rey no lo impresionan y lo llama “viejo tonto y feo”

(948). Después echa a correr y “en ese momento el frío se hizo insoportable” (948). Es así que el final de Gudú también es vinculado con la infancia pues las palabras del niño lo hacen descubrir su verdadera faz. Su encuentro causa que el rey quiera ver su rostro por lo que corre al lago para ver su reflejo y solo “contempló a un viejo andrajoso y torpe” (948). Y justo en ese momento el dragón aparece y su llanto ya es incontenible:

En aquel momento un antiguo y conocido Dragón emergía del agua: un Dragón que llegaba a él desde la oscura memoria de su sangre, desde el terror de Sikrosio. Con un débil grito, lloró por primera vez. Por él, por toda su vida, por su pérdida juventud y, sobre todo, por la gran ignorancia de cuanto le rodeaba (948).

Y como el hechizo que le habían practicado por órdenes de su madre, el Trasgo y el Hechicero, prohibía derramar a Gudú una sola lágrima pues de hacerlo sería olvidado para siempre, el lago comenzó a crecer con las lágrimas del rey y lo inundó todo. Y así fue olvidado para siempre de la memoria todo lo que hizo y lo que fue el rey Gudú junto con su reino y todos los que lo habitaron:

Y el llanto del Rey cayó al Lago, y éste creció. Creció de tal forma que anegó la ciudad, el Reino y el país entero, hasta más allá de las lindes donde Gudú había pisado. Y tanto él como su Reino, como cuantos con él vivieron, desaparecieron en el Olvido (948).

Así concluye la vida del héroe y termina la novela. Si bien su historia tampoco tiene un final feliz las lágrimas que derrama al contemplarse a sí mismo en el reflejo del

lago representan su liberación del control materno. También significan la conquista de su autonomía y la plenitud interior que le fue arrebatada por Ardid porque llora y al hacerlo recupera de alguna manera el corazón que se le extirpó de su cuerpo. Así aunque el final del relato es trágico el héroe reconquista lo que de acuerdo a la diégesis representa el corazón y con ello vuelve a su verdadera identidad. La transformación que poco a poco va sufriendo el personaje culmina entonces con la realización de la conducta prohibida. Por otro lado la presencia del dragón también es importante pues está vinculado a la figura paterna y que aparezca en el lago tiene que ver con la relación de Gudú con sus antepasados, pero señala también la semejanza del héroe con el monstruo. Finalmente la inundación que provoca su llanto marca el final de todo Olar, la desaparición y el olvido de todo el territorio y sus habitantes. Se trata de un diluvio provocado por el llanto del propio rey que tiene como referentes el diluvio bíblico y griego. La vida del rey concluye y por lo tanto también la vida del reino que es borrado de la historia.

5. Conclusión

Ana María Matute es una escritora que pone en acto estrategias, técnicas e incluso ciertas categorías que van tejiendo una textualidad que podemos considerar inserta en un registro literario en *Olvidado rey Gudú*. En cierta forma esta obra se acoge a ciertos modelos o lineamientos referidos a la tradición que se reactualizan y marcan el desarrollo de la diégesis.

La estructura de la novela aquí analizada está construida con base en el pre-género literario que Frye llama romance. Es un relato que se desarrolla en torno a dos

protagonistas, Gudú y Ardid, que mutan psicológicamente con el transcurrir de los acontecimientos narrados. Es decir, estructura la obra conforme al pre-género del romance y es capaz de crear los conflictos internos y externos que transforman a los dos héroes del relato. Para esto se requiere una alta capacidad de introspección y desde luego una *teckné* propiamente literaria pues es mediante ella como se construye el fluir psíquico de los personajes así como los sucesos que los afectan. Así, las historias de Gudú y Ardid tienen siempre que ver con su mundo interior y son adecuadamente relacionadas con sus acciones, los acontecimientos e incluso los lugares que visitan. Se crea así un universo complejo en el que lo interior y lo exterior se vinculan mediante el uso de distintos recursos literarios, como el manejo de los planos temporales mediante la analepsis y la prolepsis, la descripción del espacio y los personajes que lo habitan, la intertextualidad y otros que mencioné a lo largo de la investigación.

Además, para que un romance funcione como tal es importantísimo crear los eventos que “marcan” a los personajes principales pues es alrededor de ellos que se desarrollan las demás acciones. En *Olvidado rey Gudú* así ocurre pues cada acción importante tiene una consecuencia en el fluir psíquico de Gudú y Ardid que los lleva a recorrer el camino que parece ser su destino. La violencia que orilla al héroe a salir de su tierra o la visita a una isla son como paradas en la travesía que les espera por anticipado. El narrador funciona como un dios que ya escribió la historia al crear el mundo y disminuyó el libre albedrío de su creación pues desde el mismo título se puede saber el desenlace de la obra y lo que ocurrirá con Gudú al final de sus días. De modo que el romance se combina con la tragedia pues la fatalidad está anunciada

desde un principio y el lector ya sabe que al final, pase lo que pase, Gudú será olvidado. Así, la autora española usa su capacidad como escritora para re-vincularnos con los grandes relatos, con los mitos y los cuentos de hadas. Revalora lo tradicional y lo usa para crear un nuevo relato que al menos en mi caso como lector tiene un efecto similar al que se experimenta con la lectura de un mito recreado.

En cuanto a los personajes, desarrollados con base en arquetipos representan características universales. La autora incluso nombra a algunos personajes con la característica que representan como Amor o Ardid. En otros casos el nombre no es exactamente lo que representan pero está relacionado con su cualidad, como es el caso de Tontina cuyo nombre tiene que ver con la forma en que los adultos entienden su inteligencia, pero que en realidad no es nada tonta sino que es poseedora de una sabiduría que el adulto ha olvidado. El personaje más complejo de la obra es Ardid pues dentro de ella hay contradicciones internas e incluso represiones. En este sentido es el personaje más “real”, más similar a lo que somos los seres humanos. Es, de los personajes importantes, el único que no está basado en un solo arquetipo sino que interactúa con ellos a lo largo del relato. Su actitud varía a lo largo de la obra pues sufre transformaciones que son bien elaboradas por la autora pues son construidas con anticipación y son justificadas por los acontecimientos que enfrenta y los espacios físicos que la afectan.

Gudú es el otro personaje que muestra cierta complejidad aunque ya muy avanzado el relato. La mayor parte sí representa un solo arquetipo, el del guerrero, y se comporta de acuerdo con él. Sin embargo, al final se vuelve introspectivo y aparecen

los conflictos internos propios de toda vida humana. Puede decirse que se libera del arquetipo y se vuelve un personaje complejo con distintos matices. Igualmente la autora desarrolla muy bien su transformación pues la vincula con las acciones que el guerrero piensa que debe realizar y con los espacios físicos que supuestamente debe invadir y devaluar. Es así que también la evolución del héroe se construye poco a poco y sin acudir a recursos fáciles como un súbito cambio en sus pensamientos sin justificación alguna o a la aparición de un personaje nuevo que lo solucione todo. No, Matute va construyendo a los dos personajes más complejos de la novela poco a poco y sus conflictos internos y mutaciones siempre están relacionadas con las acciones, las situaciones y los espacios físicos del relato.

Por otro lado, el hecho de que los personajes estén basados en arquetipos y tengan un comportamiento más o menos predecible no los vuelve de ninguna manera “planos”, pues aunque tengan rasgos muy evidentes y una actitud y comportamiento que no varían mucho durante el relato, a excepción desde luego de Gudú y su madre, su interacción y el efecto que tienen en ambos los vuelven en conjunto complicados y contradictorios. Amor y Gudú, por ejemplo, no parecen tener posibilidad de conciliación y Ardid vive en su interior esa contradicción entre el amor y la guerra, entre la compasión y la ambición. Así, la autora no crea a los personajes de esta manera para hacerlos fáciles para el lector sino con una intención artística que consiste en representar características y conflictos universales inherentes al ser humano. Crea un personaje complejo, Ardid, que interactúa con arquetipos que la afectan y transforman. Así, la novela tiene valor como obra literaria por los recursos propiamente literarios que usa la autora entre los que destacan la forma en que es capaz de configurar temas,

situaciones y personajes con base en arquetipos. Esto es algo que frecuentemente realiza Matute y no solamente en *Olvidado rey Gudú* ya que en otras de sus obras se puede observar claramente un diálogo con los mitos que re-crea a través del uso de arquetipos como bien señala Anita Lee: “Her work can easily represent the modern individual’s dialogue with past myths and the individual’s constant attempt to renew and reform the narrative myth through the use of archetypes” (2). Por ello los personajes y las situaciones que la autora configura y el lector tiene que refigurar son universales pues representan situaciones o partes de la psique humana que según Lee están presentes en todas las culturas:

Many of the characters in Matute's work are variations on basic types recurring throughout the span of her publication, over fifty years. The archetypal figures that her characters represent are both intriguing and universal in nature, timeless, fitting most ages and cultures. The archetype is described by archetypal literary critics as recurring, universal, timeless and fits most if not all ages and cultures (Lee 3).

Ana María Matute recupera la riqueza de los cuentos y relatos populares usando un lenguaje complejo y sin embargo también sencillo por su estilo, y como señalé en un capítulo, guiando al lector por medio de la narración para que se ubique en el tiempo y en el espacio. Se trata de un texto, por lo tanto, relativamente fácil de leer y desde luego con más de una interpretación. La novela muestra que hay un público que busca este tipo de obras si hacemos caso a las palabras de Goytisolo:

La evolución interna de los géneros literarios raramente puede ser desvinculada del entorno social en que se produce, de un público nuevo que, en cierto modo, parece estar esperándola (15).

Así, existen lectores como es mi caso, que consumen aquella literatura que establece un diálogo con los mitos y los relatos populares de la manera en que lo hace la autora española independientemente de si se trate de una evolución o no. Es decir, que logren desarrollar relatos con una estructura arquetipal y configurar personajes con base en arquetipos con el dominio de la *techné* propiamente literaria. Matute lo hace por las razones que expliqué anteriormente y a lo largo de la investigación. Debo señalar, por lo tanto, que mi hipótesis ha sido comprobada. *Olvidado rey Gudú* tiene una estructura basada en una organización arquetípica que corresponde al pre-género literario que Frye llama romance. Además, los personajes y situaciones que aparecen en la obra están basados en arquetipos y por ello tienen una función arquetipal dentro de la misma. Esto último parece repetirse a lo largo de toda la obra de Ana María Matute:

Matute's characters generally represent recurring types that reappear with variations throughout the entire span of her publication, over more than fifty years. The complex, abstract forms that her characters typically exhibit incorporate the characteristics of archetypal figures that intrigue Matute's readers because they do not usually remain in one single archetypal stage for the entirety of the novel; instead, they progress and metamorphose often. The reader identifies with aspects of these characters, even though some are tragic and at

times absurd in their behavior. What appeals most to readers, as with archetypes in general, is that they are universal in nature, as well as timeless, fitting multiple ages and cultures (Lee 165).

Así, considero que por las características particulares de la obra objeto de estudio, el marco teórico usado fue el apropiado. He tratado de realizar una investigación más bien interdisciplinar, como lo es mi propia formación, en la que se estudie *Olvidado rey Gudú* en su literaturidad, pero que incluya también el análisis de los arquetipos pues constituyen un registro literario que en el caso de esta obra también debe abordarse pues la autora recurre a ellos constantemente.

En cuanto a los modos narrativos empleados en el relato, la narración está bien lograda. El relato de los hechos, el transcurrir del tiempo y las descripciones de espacios físicos y personajes son elaborados con fluidez y precisión. Los diálogos son acompañados por el narrador omnisciente que desentraña sus causas y el efecto que tienen en los personajes. Las descripciones no son demasiado largas y no detienen la acción y cuando lo hacen, revelan las características psicológicas de los personajes que es necesario conocer para comprender su comportamiento. Es así que los modos narrativos empleados y la forma en que se utilizan siempre tienen una causa y sirven para hilar la trama en sus diferentes aspectos. Esto no es nada sencillo de lograr si se tiene en cuenta la extensión de la obra, el número de personajes que aparecen y lo extenso que es el universo creado. Así, la narración transcurre en orden cronológico y une los distintos hechos, espacios físicos y características psicológicas de personajes mediante temas como el de la compasión y la violencia, la infancia y la adultez o el

amor y su significado. De modo que se crea una novela compleja con distintos relatos que se unen y forman una gran historia que he tratado de interpretar aquí.

El narrador utiliza reiteraciones para subrayar cualidades como lo hace con las estaciones del año, que también se usan para señalar el paso del tiempo, o con la luz y la oscuridad. Así, durante el relato se realizan y desarrollan asociaciones que permean toda la obra y que están bien logradas pues nunca se desvinculan de los acontecimientos, del espacio físico ni de la psicología de los personajes. Se representan así las contradicciones propias de la vida humana, las distintas situaciones que se deben enfrentar y el conflicto interior. Durante la narración esto se señala con frecuencia de tal manera que el lector no puede olvidarlo ya que hasta en los últimos capítulos tiene que ver con los sucesos tanto físicos como psíquicos que ocurren. Es por lo tanto un recurso literario que se usa con una finalidad y la cumple.

La subjetividad del narrador enfatiza los temas centrales del relato y su mirada, que desde luego afecta la descripción de los hechos, está vinculada con las situaciones que enfrentan los personajes y la forma en que las perciben. Así, la mirada del propio narrador incide en el sentido del texto y refuerza su significado. Esto funciona adecuadamente puesto que el punto de vista del narrador explica y describe los acontecimientos que sufren los personajes como si se tratara de fuerzas exteriores e inevitables que las más de las veces culminan de manera funesta. Con ello se consigue que la forma de ver el mundo del personaje más complejo, Ardid, parezca justificada pues el mundo, de acuerdo a la percepción del narrador, es un lugar violento que dista mucho del paraíso. Es por lo tanto otro recurso literario bien logrado pues sirve para

dar todavía más unidad a la obra y explicar las acciones de los personajes que son víctimas y victimarios de ese mundo descrito desde la mirada del narrador.

La intertextualidad es otro de los recursos literarios bien empleados por la autora pues vincula a sus personajes con los que aparecen en algunos cuentos de hadas de otros escritores. En algunos casos son parientes y en otros simplemente se les menciona pero siempre en relación con los acontecimientos y acciones que sufren o realizan los personajes de la novela y de ninguna manera al azar. En cuanto a las distintas figuras retóricas que aparecen en el relato no rompen el ritmo de la narración ni vuelven la lectura complicada sino que sirven para aclarar o describir mejor algún acontecimiento y sus implicaciones, o la emoción o afecto de un personaje, lo que termina por favorecer el ritmo narrativo que se mantiene a lo largo de la obra. Es por ello que esas figuras retóricas no se experimentan como ajenas al resto de la narración sino como parte de ella pues no afectan sino que se injertan bien en el estilo narrativo.

Considero, por las razones expuestas anteriormente y por lo realizado a lo largo de la investigación, que los recursos propiamente literarios de los que se vale la autora para configurar la obra están bien logrados. *Olvidado rey Gudú* es una novela que podemos clasificar como literatura culta, pero que no deja nunca de vincularnos con la literatura popular. Los cuentos de autores como Anderson, Perrault y los hermanos Grimm siempre están presentes en el relato que, podría decirse, es un gran cuento de hadas no “dulcificado” como señala Ruiz a propósito de esta novela y *Aranmanoth*:

Sus dos últimas novelas, *Olvidado rey Gudú*, y sobre todo *Aranmanoth*, no sólo recogen alguno de los elementos de estos cuentos, sino que son ellos mismos

como dos grandes cuentos de hadas; y como éstos en sus orígenes, dejan fluir por sus páginas el amor, el desamor, la tragedia, la crueldad, la rivalidad entre hermanos... Ana María Matute no concibe los cuentos de hadas como esos relatos dulcificados que se dan actualmente al público infantil, pensando que nada debe rozar su halo de inocencia, sino como esos cuentos populares, no dedicados únicamente a los niños, que les enseñan a qué habrán de enfrentarse y que pueden evitar que más adelante el niño choque con la crudeza de la vida envuelto en una armadura de cristal (2).

Así, como un gran cuento de hadas para niños y adultos, la novela no tiene un final feliz ni sus personajes tienen una vida fácil. En su existencia siempre está presente la violencia y tienen, las más de las veces, un final funesto. La forma de concebir el mundo del narrador implica que es un lugar donde predomina la agresividad y la muerte y en el que la niñez se experimenta como el paraíso perdido del cual se es arrebatado bruscamente. Se trata de algo constante en la obra de Ana María Matute, lo podemos ver también, por ejemplo, en *Luciérnagas*. Así, el lector, al ver con los ojos del narrador percibe la realidad que él crea como cruel e inmisericorde. Además, personajes como Ardid muestran las distintas fuerzas en pugna que la constituyen y el conflicto interior como algo inherente a la vida humana. Por otro lado, como señalé anteriormente, el narrador utiliza un lenguaje sencillo, usa repeticiones y guía al lector en el tiempo y en el espacio. Esta forma de narrar tiene relación, como acertadamente señala Ruiz, con la oralidad de los relatos populares que eran escuchados por el pueblo y que Matute en cierta forma imita:

Y es que la voz narradora en estas dos novelas se manifiesta como una voz compleja. Su lenguaje tiene la sencillez y la belleza de los cuentos populares nacidos y escuchados entre las gentes del pueblo. Se trata de un narrador / una narradora que nos acerca a los personajes, que utiliza la coloquialidad, que a menudo bromea o se sirve de la ironía, que participa en las historias para darles vida. No debemos olvidar que la oralidad es una de las peculiaridades de los cuentos populares, y es esa imitación de la oralidad lo que lleva a Ana María Matute a utilizar la sintaxis sencilla o las repeticiones, que ayudan al que escucha a reconocer lo que se está diciendo enlazándolo con lo que ya se ha dicho, y a interrumpir a menudo la narración con largos paréntesis explicativos. Se intenta volver al lenguaje de los niños, al lenguaje que puede ser entendido por todos porque es un lenguaje primario (7).

Para finalizar y tomando en cuenta todo lo mencionado en esta conclusión, *Olvidado rey Gudú* es una obra literaria bien lograda que puede ser considerada como un gran cuento de hadas en el que se configuran con habilidad personajes y situaciones con base en arquetipos y cuya estructura obedece a una organización arquetipal. Es una novela que se apega en cierta forma a los relatos tradicionales, e incluso les rinde homenaje, y que rescata los cuentos populares y el folclor y los re-crea en una nueva narración que es sencilla, pero que aun así no deja de ser compleja por los recursos propiamente literarios que emplea, los contenidos que trata y la manera en que los desarrolla.

Textos consultados

Aguilar González, Francisco Báez. La onomástica como medio de referenciación, tipologización y universalización históricas. *Interlingüística*, 2005, 71-89. Web. 20 de enero, 2018.

Amezcuza Gómez, David. *“La teoría literaria de Northrop Frye”*. Tesis. Universidad Autónoma de Madrid, 2011. Web. 26 de abril, 2019.

Bartra, Roger. El salvaje en el espejo 9-217. *El mito del salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica, 2011. Impreso.

Brasey, Édouard. *Enanos y gnomos*. Trad. Esteve Serra. Barcelona: Editorial Morgana, 2001. Impreso.

---. *Gigantes y dragones*. Trad. Esteve Serra. Barcelona: Editorial Morgana, 2001. Impreso.

---. *Sirenas y ondinas*. Trad. Esteve Serra. Barcelona: Editorial Morgana, 2001. Impreso.

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Trad. Luisa Josefina Hernández. México: Fondo de Cultura Económica, 2014. Impreso.

---. *Las extensiones interiores del espacio exterior*. Trad. Roberto Bravo. España: Editorial Atalanta, 2013. Impreso.

Compagnon, Antoine. *El demonio de la teoría*. Trad. Manuel Arranz. Barcelona: Acantilado, 2015. Impreso.

Culler, Jonathan. La literaturidad. *Teoría literaria*. Trad. Isabel Vericat Núñez. México: Siglo veintiuno editores, 1993, 36-50. Impreso.

C. Foster, Thomas. *Leer como profesor*. Trad. Martín Schifino. Madrid, Turner Publicaciones, 2015. Impreso.

Eco, Umberto. *Confesiones de un joven novelista*. Trad. Guillem Sans Mora. Ciudad de México: Editorial Lumen, 2011. Impreso.

---. Introducción a la Edad Media 11-41. *La Edad Media*. Trad. Alva Barrera Omar Daniel y Peña Torres Denis. México: Fondo de Cultura Económica, 2015. Impreso.

Eliade, Mircea. *Tratado de historia de las religiones*. Trad. Tomás Segovia. México: Ediciones Era, 2016. Impreso.

Frye, Northrop. *Anatomía de la crítica*. Trad. Edison Simons. Venezuela: Monte Ávila Editores, 1957. Impreso.

---. *El gran código*. Trad. Elizabeth Casals. Barcelona: Editorial Gedisa, 2001. Impreso.

---. *The secular scripture. A study of the structure of romance*. Estados Unidos de América: Harvard University Press, 1976. Impreso.

Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Trad. Celia Fernández Prieto. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.

Goytisolo, Luis. *Naturaleza de la novela*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2013. Impreso.

Gray, John. *El alma de las marionetas. Un breve estudio sobre la libertad del ser humano*. Trad. Carme Camps. Madrid: Editorial Sexto Piso, 2015. Impreso.

Hillman, James. *Un terrible amor por la guerra*. Trad. Juan Luis de la Mora. Madrid: Editorial Sexto Piso, 2010. Impreso.

Jung, Carl Gustav. *Civilización en transición*. Trad. Carlos Martín. Madrid: Trotta, 2001. Impreso.

---. *La dinámica de lo inconsciente*. Trad. Dolores Ábalos. Madrid: Trotta, 2011. Impreso.

---. *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Trad. Carmen Gauger. España: Editorial Trotta, 2015. Impreso.

Jung, Emma y Von Franz, Marie-Louise. *La leyenda del grial*. Trad. Juanjo Priego. Barcelona: Editorial Kairós, 2005. Impreso.

Lee Coffey, Anita. "Six archetypes in selected novels of Ana María Matute". Tesis. Texas Tech University, 2002. Web. 17 de octubre, 2018.

Matute, Ana María. *Olvidado rey Gudú*. Barcelona: Editorial Destino, 2015. Impreso.

Ouaknin, Marc-Alain. *Biblioterapia leer es sanar*. Trad. Rafael Segovia Albán. México: Editorial Océano, 2016. Impreso.

Prado Garduño, Gloria. *Creación, recepción y efecto*. Universidad Iberoamericana: 2013. Impreso.

Ricoeur, Paul. *Escritos y conferencias alrededor del psicoanálisis*. Trad. Adolfo Castañón. México: Siglo XXI, 2009. Impreso.

---. *Escritos y conferencias 2 Hermenéutica*. Trad. Adolfo Castañón. México: Siglo XXI, 2012. Impreso.

---. *Freud: una interpretación de la cultura*. Trad. Armando Suárez. México: Siglo veintiuno editores, 2014. Impreso.

---. *La memoria, la historia, el olvido*. Trad. Agustín Neira. Madrid: Trotta, 2003. Impreso

---. *Teoría de la interpretación*. Trad. Graciela Monges. México: Siglo XXI editores, 2014. Impreso.

---. *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Trad. Agustín Neira. México: Siglo XXI editores, 2013. Impreso.

---. *Tiempo y narración II. Configuración del tiempo en el relato de ficción*. Trad. Agustín Neira. México: Siglo XXI editores, 2011. Impreso.

---. *Tiempo y narración III. El tiempo narrado*. Trad. Agustín Neira. México: Siglo XXI editores, 2013. Impreso.

Robertson, Robin. *Arquetipos junguianos*. Trad. Montserrat Ribas Casellas. Barcelona: Ediciones Obelisco, 2014. Impreso.

---. *Tu sombra. Aprende a conocer tu lado oscuro*. Trad. Juan Eloy Roca. Barcelona: Editorial Paidós, 2002. Impreso.

Ruiz Guerrero, M^aCarmen. *Humanismo y cuentos de hadas en Ana María Matute: Olvidado rey Gudú y Aranmanoth*. Web. 4 de diciembre, 2018.

Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. Trad. Silvia Delpy. México: Ediciones Coyoacán, 2009. Impreso.

Vattimo, Gianni. *El fin de la modernidad*. Trad. Alberto L. Bixio. España: Editorial Gedisa, 2007. Impreso.

Von Franz, Marie-Louise. *The interpretation of fairy tales*. Estados Unidos: Shambhala Publications, 1994. Impreso.