

Lectura e investigación de los libros de viajes medievales

EUGENIA POPEANGA

Los libros de viajes constituyen un corpus textual coherente y bien articulado dentro del sistema cultural del Medioevo, a pesar de lo cual, se han visto siempre alejados de los centros de interés del investigador de la literatura medieval románica.

Cabe suponer que esa preterición de los libros de viajes, producidos en dicha época, se deba en gran medida a las peculiaridades de su discurso, reputado en general de escaso interés literario. La crónica de una cruzada a Tierra Santa, el relato de una peregrinación, o el de una conquista en Oriente, el diario de un comerciante, las notas de un embajador, o las de un misionero, por mucha soltura que haya desplegado en el manejo de la pluma su autor correspondiente, se contemplan como simples testimonios de una experiencia aislada, cuando no individual, que, todo lo más, representan un reflejo de la época, en cuyo caso pasan a engrosar los archivos de documentos histórico-geográficos: «Los eruditos que se han mostrado interesados en la edición de los libros de viajes han sido sobre todo geógrafos e historiadores. Así, Plan de Carpin, Rubrouck y Jourdain de Séverac han sido publicados por la *Société de Géographie*; Odorico aparece incluido en la colección *Recueil de voyages et de documents pour servir à l'histoire de la Géographie*. Este título es bien significativo: desde esta óptica el viaje queda asimilado a un documento. Se utiliza para *servir* y ofrece interés en la medida en que enriquece la serie de conocimientos históricos y geográficos». (Claude Kappler, 1986: 79).

Tradicionalmente, los libros de viajes medievales han merecido la atención más bien para los historiadores, y más especialmente, para los historiadores de la cultura medieval (Jacques Le Goff, Michel Mollat, Jean Richard, etc.) y no tanto para los filólogos, que colocan los textos de esta índole en el cajón de sastre rotulado «literatura didáctica» y que, aun dentro de tal agrupación, asignan para ellos un lugar poco privilegiado. Pese a la existencia de algunas excelentes ediciones, el terreno en cuestión ha sido escasamente roturado por los medievalistas filólogos de hasta el momento presente (hecha excepción de un Benedetto, Pérez Priego, López Estrada...) hecho que se pondrá de manifiesto en la bibliografía

específica para el estudio de los libros de viajes, que aportaremos aparte de la bibliografía general final.

Nuestro interés por los libros de viajes medievales va dirigido, en primer lugar, hacia un mejor conocimiento del hombre de esa época, en su dimensión de *homo viator*, dimensión esta que, aun por encima de la circunstancia histórica, se proyecta sobre lo primordial, permaneciendo como rasgo fundamental del ser humano a la búsqueda de lo desconocido. Se trata, pues, de una investigación de aprendizaje existencial, tarea que emprendemos en equipo repartiendo los terrenos a explorar y ampliando los objetivos de nuestro trabajo.

Nos encontramos frente a una rica variedad de textos (partimos del excelente trabajo de Jean Richard titulado *Les récits de voyage et de pèlerinage*), textos escritos tanto en latín como en lenguas romances, cuyos autores pertenecen a distintas capas sociales y se dirigen a los destinatarios más diversos. Sin embargo, se pueden destacar unos cuantos rasgos fundamentales comunes, así como, de forma subyacente, se puede inferir y constatar un modelo ideal, imitado por los que, de una manera u otra, nos han relatado su viaje en la Edad Media, comprendida esta época hasta 1550, según la articulación cronológica de Paul Zumthor en *Parler du Moyen Âge*, (1980: 16, 77-78) (criterio discutible, por supuesto, que replantearemos a propósito de ciertos relatos portugueses).

Por nuestra parte, tratamos de entender y de explicar el éxito que alcanzaron en su época los libros de viajes medievales, la enorme difusión de que gozaron y su gran influencia más allá de la circunstancia histórica como impulso hacia nuevas aventuras, tanto de experiencia directa como literarias.

Finalmente, asumimos la ardua tarea —tal vez la meta más difícil de nuestro trabajo— de situar debidamente —o, al menos, lo mejor posible— los libros de viajes dentro de la literatura medieval, considerada desde la postura del investigador moderno. Esta hipótesis de trabajo nos lleva al planteamiento teórico fundamental de *qué es la literatura en la Edad Media*, planteamiento que nos mueve a adoptar, en lo que cabe, la actitud del hombre medieval para luego conjugarla con nuestros conocimientos y opiniones sobre el particular desde el enfoque de la teoría de la literatura y la semiótica actuales.

Una vez establecidos los objetivos que nos ocupan, se hace de todo punto preceptivo optar por una metodología unitaria de trabajo, cuestión harto espinosa tratándose de un material tan heterogéneo y de un equipo integrado por varias personas. En principio, aceptamos tanto la metodología tradicional como la más moderna; aun así, nuestra investigación, dada la índole de los objetivos que se ha propuesto, requiere incluso una revisión de esa metodología tradicional, toda vez que el enfoque escolástico —el del filólogo que piensa que los textos medievales se han escrito para su propio lucimiento (dicho irónicamente por Pierre Guiette) —) «Le plus grand tort des philologues, c'est croire que la littérature ait été faite pour des philologues» (apud. H.R. Jauss, «Littérature médiévale et expérience esthétique», *Poétique* 31, 1979: 324) olvida precisamente el material que aquí nos ocupa. Resulta difícil, sin embargo, emanciparse de la férula de lo histórico-comparativo, de lo establecido como géneros en las literaturas medievales y, sobre todo, substraerse a la gran influencia de cuanto es considerado como obras

maestras y grandes creadores, con las consagradas glosas, a lo largo y a lo ancho de la filología románica: «Une histoire littéraire conçue en XIX^e siècle dans l'ambiance du scientisme nationaliste, par là fortement motivée dans ses contenus, fait que voiler, par sa recherche même des facteurs sociaux et biographiques qui sont censés expliquer le texte, la pertinence de ce contexte. A nous d'en remodeler les termes et l'usage: de les étendre en les dépassant, à partir de ce noyau informationnel, situé à quelques carrefour interdisciplinaire et sans lequel aucune théorie n'a de chance de définir son objet. Aussi bien, de l'histoire littéraire éclatée subsistent les fondations, que l'on aurait tort de prendre pour ses déchets: techniques à ras de parchemin; antique et glorieuse philologie, malgré les dégradations qu'on lui fit subir; tout un outillage à valider la réalité des textes, a attester, à la rendue crédible». (P. Zumthor, «Médiéviste ou pas», *Poétique*, 1977: 314).

Creemos que la metodología derivada del estructuralismo y del enfoque semiótico puede arrojar plausibles resultados por cuanto aquéllos tengan de imaginativo y de actitud constructiva. Por lo que respecta al quehacer científico en los últimos años de los grandes medievalistas, éstos, revisando su postura un tanto rígida de los años 70, tienden a incorporar las aportaciones de la semiótica en su estudio y análisis de la Edad Media. Frente a esta tendencia, interesada más bien en el sistema y en las relaciones *intercódigos* (es decir, que centra su interés en la obra, aunque no sólo «en sí» como lo hacen los estructuralistas); frente a esta tendencia idealista, operante a partir de unos modelos, lejana, por lo tanto, a la realidad histórica y concreta, y cercana «a priori» de un *Supercódigo* o de un metalenguaje artificioso, tenemos un camino amplio, con un trazado firme, a través del cual nos es posible, sin detrimento del método científico, escudriñar y retomar el pasado. Recorrer paso a paso la Edad Media, adoptando por guía los mejores aportes de la filología románica tradicional —esto es, un importante acopio de datos, desde los simplemente contextuales hasta los que inciden en el texto de forma más directa, capaces todos ellos de envolver el texto mismo en esa espesa capa de hechos objetivos histórico-lingüísticos—, promete una investigación «rigurosa», erudita, capaz de resaltar en muchos casos la preparación y el buen quehacer filológico del glosador.

Por otra parte, las tendencias extremas de la semiótica en el terreno del que aquí nos ocupamos, bien pueden dar lugar al olvido del texto medieval, al dar prioridad al trabajo del investigador, de tal modo y manera que el lector moderno tienda a considerar el texto en cuestión (de autor anónimo, o, en cualquier caso, lejano para él) como una recreación del crítico.

En resumidas cuentas, nos hallamos ante un doble enfoque en el estudio de los libros de viajes medievales: desde una perspectiva historicista, por un lado; desde una perspectiva inmanentista (o literaria propiamente dicha), por otro. Ambos enfoques, lejos de comportar dos vías disyuntivas y enfrentadas, conforman dos vectores compatibles, que hemos de conjugar para alcanzar los objetivos que nos proponemos. P. Zumthor comenta: «D'où à chaque moment de la lecture du texte médiéval, une double nécessité: déceler les marques formelles de la manière dont ce texte s'inséra dans la culture de son temps et simultanément,

redéfinir, adapter et parfois rejeter les concepts critiques modernes, de façon à les rendre propres à saisir cette historicité» (1980: 83).

Por nuestra parte, asumimos la postura del lector actual que se dispone a hacer una doble lectura de un mismo corpus textual: una, que ilumine su entorno contextual, su circunstancia histórica; otra, que dé razón del texto mismo, de su realidad intrínseca, sin olvidar en uno y otro caso que nuestra propia lectura es a su vez histórica, incluso subjetiva, por cuanto está mediatizada por los condicionantes epistemológicos que nuestra realidad cultural y circunstancia histórica implican. Con todo, a la hora de sistematizar nuestros resultados creemos poder realizar un enfoque semiótico que dé frutos satisfactorios, puesto que se trata de situar los libros de viajes medievales dentro de su sistema cultural, así como dar, en cierto modo, razón del amplio eco que tuvieron los mencionados libros en la época. Además, el enfoque semiótico que proponemos viene respaldado por las investigaciones más recientes de Paul Zumthor acerca de la oralidad e importancia de la voz transmisora, así como por las de J. Jauss y la escuela de Constanza en torno a la hermenéutica de la recepción.

Tanto la Edad Media como los confines de ésta con el Renacimiento comportan un período muy prolijo en producción de textos que pueden estudiarse como libros de viajes. A ello hay que añadir que ese material (aun cuando en muchos casos resulte de difícil clasificación) de obras surgidas a partir de la Alta Edad Media se encuentra debidamente conservado, cuando no editado, en la inmensa mayoría de los casos.

Así pues, uno de los problemas planteados desde el comienzo de nuestro trabajo estriba tanto en seleccionar el corpus a estudiar, en medio de tan amplio material, como en establecer los criterios de la selección. El mencionado estudio de Jean Richard, que, de alguna manera, pretende agotar los relatos de viajes y peregrinaciones, nos ha servido de guía a la hora de seleccionar el material. De entre los textos clasificados por el historiador francés, hemos escogido algunos que representan —según él— «un viaje real», así como también otros que cuentan «un viaje imaginario», aceptando de este modo —y en tanto resultados ulteriores no nos induzcan a afinar con más detalle— una clasificación bipartita, en función de lo real histórico y de lo puramente literario. Como ejemplo de este último tipo de libros hemos elegido *Le pèlerinage de Charlemagne*.

Como material concreto de trabajo, hemos seleccionado una serie de relatos de «peregrinación» escritos unos, principalmente en latín, otros en vulgar.

Por su entidad y rango descollante, merece estudio aparte el libro de Marco Polo, estudio que, sin embargo, se ha realizado a partir de los mismos presupuestos e idéntica metodología que en el resto del trabajo.

En el terreno de la llamada literatura historiográfica medieval, nos hemos detenido ante varias crónicas catalanas y ante una crónica francesa peculiar, *Le Canarien*.

En el dominio hispánico, dado que el material es más bien escaso y tardío, hemos optado por un tratamiento globalizante de los textos que pueden considerarse libros de viajes, como es el caso de la *Embajada a Tamorlán*, de Ruy González

de Clavijo, *El Victorial*, o las *Andanças e viages de un hidalgo español*, de Pero Tafur.

Finalmente, hemos escogido asimismo un texto atípico, cuya cronología cae fuera del marco medieval: la *Peregrinação*, de Mendes Pinto.

A través de la lectura crítica de los textos medievales, intentaremos conocer la vida y las costumbres del hombre de la época en su dimensión de caminante y viajero, y comprender así lo que significaba para él la aventura del viaje. Nuestro punto de partida es la historia medieval, no ya únicamente la que se encuentra reflejada en los libros de viajes, sino incluso toda esa amalgama heteróclita de acontecimientos que configuran la época. Por consiguiente, no tratamos de recrear un mundo remoto (como se ha venido haciendo, pretenciosamente, en múltiples estudios de filología románica), sino que procuramos allegar los datos que nos permitan informarnos sobre un tiempo que, si bien lejano ya, puede reflejarse y hacerse comprensible en el actual.

Mucho se viene hablando últimamente de la modernidad de la Edad Media. Pues bien, según esto, varios de los rasgos que la caracterizan tal vez puedan servirnos de bisagra para una comprensión de nuestra época más amplia de horizontes. Mas conviene advertir, por otra parte, que una información copiosa y detallada no siempre nos procura una imagen más profunda de las cosas (sería el mismo caso de los árboles que impiden ver el bosque); por ello, pues, nos vemos obligados a admitir vacíos de información, eslabones perdidos a lo largo de los siglos, lagunas que debemos rellenar con elementos cogidos «por analogía» con otros conocidos. Ni que decir tiene que, en nuestro trabajo, siempre se admite la duda y a menudo hay cuestiones que están por responder. «Nôtre tâche (qui en doute sérieusement aujourd'hui?) est plutôt de saisir les points de rupture, les foyers d'éclatement, notre propre fragmentation, opérée par la lecture ...» dice Zumthor (1980: 92).

Muchos investigadores consideramos la Edad Media como un sistema cultural cerrado, organizado y articulado sobre una serie de códigos que se entrelazan sintácticamente, dotados de una importante dimensión semántica y una proyección pragmática. Pero esta concepción del mundo medieval desestima en gran medida el factor «desconocido», es decir, aquello que nosotros —por pertenecer a otro sistema cultural— no podemos descodificar y, por lo tanto, tampoco podríamos explicarlo en buena lid. Ahora bien, si desde el punto de vista didáctico tal actitud bien puede producir un desconcierto, no ocurre así para la postura del científico, quien acoge la duda antes que la explicación especiosa de la realidad escasamente conocida (los textos medievales, en este caso) por referencia a otros elementos «similares», según el principio de la analogía.

El abordar la lectura de los libros de viajes medievales en el contexto de la circunstancia histórica, representa el intento de conocer la *situación* real en que han surgido y se han dado a conocer; significa asimismo el saber perfilar la personalidad de los autores y cuál fuera el público receptor de sus relatos. La aventura del viaje y del descubrimiento se convierte ante nosotros en una experiencia cargada de significación, que genera de forma virtual un discurso

específico que, con el tiempo, llegará a textualizarse. Al enumerar los textos seleccionados, indicábamos si estaban escritos en latín o en vulgar. Pues bien, uno de nuestros propósitos, dentro de la perspectiva histórica, es el de conocer la forma de transmisión y recepción de los textos escritos en latín, si han sido o no traducidos al romance y si se han manejado y transmitido como textos independientes o como textos insertados en obras enciclopédicas de mayor envergadura como es el caso del itinerario de Plancarpinus y de los relatos de Simón de Saint Quentin, incluidos en el *Speculum Historiale*, de Vincent de Beauvais.

El libro de Marco Polo —quizás el más conocido de entre los de su género—, tan magníficamente estudiado desde el punto de vista filológico por Benedetto Foscolo, por un lado, presenta interesantes problemas lingüísticos, al ser el primer libro de viajes en romance; por otro lado, llama notablemente la atención su enorme difusión desde un comienzo, así como también su traducción a otras lenguas romances y al latín. Para ilustrar el mecanismo de la recepción tocante a los libros de viajes medievales, nada mejor quizás que *Il Milione*, por ser el libro más representativo a este propósito. Nos interesan mucho, aún cuando su fecha de aparición sobrepase el marco cronológico convencional de la Edad Media, las recopilaciones y antologías de libros de viajes medievales, con sus correspondientes prólogos a cargo del autor (o los autores), más la presentación de cada texto.

Así pues, nuestra investigación comporta, en cierto modo, un acopio y una confrontación de datos de índole diversa, que, sobrepasando el terreno filológico y literario, llegan a una investigación de carácter interdisciplinario. Este enfoque se nos revela imprescindible, si tenemos en cuenta que tanto el emisor del relato de viajes (ya sea que lo escriba directamente, ya sea que, como Marco Polo, se valga del discurso oral para que un redactor lo haga realidad en texto escrito —figura que se viene distinguiendo cada vez más en la medievalística—), como el destinatario —el histórico y el ideal— inciden en los más diversos planos de la vida del Medievo en general. Pero aun así, hay que tener en cuenta que nuestra lectura crítica difícilmente podrá coincidir con la del lector u oyente medieval. «L'historicité, c'est le trait qui dans l'étude de cultures anciennes, dans la lecture critique de textes antiques ou médiévaux, caractérise simultanément, mais séparément et différemment, celui qui dit et ce qui est lu. Que le lecteur prenne ou non conscience de ce trait ne change rien à cette situation. Si l'on admet avec les sémioticiens de Tartu que l'histoire est un texte que se communique, en y réagissant, le corps social, l'historicité se situe à la fois dans cette lecture et dans la production des phrases nouvelles qu'elle génère» (P. Zumthor, 1980: 40). La importancia del mensaje contenido en estos relatos, ya sea puramente informativo, ya entrañe unos valores literarios, se pierde en gran medida por la barrera lingüística, que constituye el código más complicado y menos fiable a la hora de su desciframiento.

Superada esta prueba, debemos concentrarnos en el esbozo de las enciclopedias del hombre medieval, tan diferente a las nuestras en muchos de sus códigos. De esas enciclopedias, nos interesan preferentemente las series de

códigos que reflejan la concepción y los conocimientos histórico-geográficos de la época, códigos que, si bien operan a un nivel sintáctico, tienen asimismo la capacidad semántica que confiere significación a sus diversos eslabones, prefigurando así un trasfondo mítico-simbólico.

De alguna manera, hemos tratado de dejar en claro nuestro interés por la historia *per se* como material que nos permita reconstruir una o varias enciclopedias supuestamente medievales. Mas lograr que los relatos de viajes se reflejen en el espejo de la historia para así considerarlos como textos que incorporan el dato histórico y nos lo brindan al cabo de los siglos, no está en nuestros propósitos.

El abordar los libros de viajes en cuestión desde la perspectiva de la propia historia medieval constituye una de las vías de nuestra investigación. La otra pretende enfocar esos mismos relatos desde un punto de vista literario para lo cual trata de situarlos dentro de la literatura de la época. Como queda dicho al comienzo de este trabajo, los textos que aquí nos interesan resultan de difícil acomodo entre las obras literarias medievales. Por el tipo de discurso en que se manifiestan, así como por la función representativa (informativa) que prioritariamente cumplen, muy bien pudieran ser considerados como textos científicos (lo cual, por otra parte, parece responder en muchos casos a la intencionalidad de sus autores). Se trata, en general, de una pseudociencia organizada conforme al modelo de las «autoridades», de una *imitatio* de carácter puramente textual.

Sabido es de todos que uno de los problemas más vidriosos para la teoría literaria moderna estriba en determinar de forma clara la *literariedad* de tal o cual discurso, i.e., la dimensión formal y pertinente que nos permite distinguir un discurso literario de otro que no lo es. Si la cuestión resulta ya difícil para los textos cercanos a nosotros, mucho más lo será, sin duda alguna, en el caso de textos medievales. En primer lugar, lo que consideramos literatura medieval está integrado por el conjunto de «textos» de esta índole llegados hasta nosotros. Sin embargo, y a partir de los estudios más recientes de Zumthor, se supone también haya existido un discurso oral originario, anterior o, en todo caso, paralelo a su textualización. Ahora bien, no hay en general problemas a la hora de declarar literatura un fragmento de un cantar de gesta, una pieza dramática, un poema trovadoresco o un *roman* de cualquier tipo que sea, ya que, o bien se encuadran dentro de unos géneros preestablecidos y caracterizados *a priori* como literarios, o bien obedecen al criterio de la ficcionalidad, esto es, ofrecen al lector un mundo creado enteramente por su autor.

Distinto es el caso de los libros de viajes y de las crónicas. Corresponden los primeros a la literatura didáctica; las segundas, a la historiográfica. Tal clasificación convencional ha relegado a estos dos tipos de texto a una situación de marginalidad. Si por literatura, en la Edad Media, se entiende todo lo escrito, es de suponer que nuestros textos sean literatura igualmente; ahora bien, puesto que su discurso no alude a la historia convertida en mito, ni está dramatizado, ni es ficticio, ni tampoco está confeccionado conforme a los preceptos de la retórica al uso, bien pueden marginarse allende los confines de la Literatura.

Conviene establecer una bipartición dentro de los relatos de viajes: denominamos *libros de viajes* a aquellos que narran y describen un viaje «real»; por su parte, los relatos que conciben un viaje «imaginario» entran en lo que llamamos *literatura de viajes*. Los primeros pueden contener momentos más o menos literarios en su aspecto formal, según nuestro criterio, pero se limitan a «contar» una aventura «verdadera», cuyo héroe es el autor mismo; por ello, no se trata de un acto de creación sino de un simple relato: aquí el autor refiere en primera persona, con mayor acierto y gracia, sus propias aventuras, pero su intencionalidad no es la de producir efectos lúdicos en el seno de sus destinatarios, sino la de informar a los lectores (u oyentes colectivos de una lectura en público), quienes en principio pertenecen a su mismo estamento y, por lo tanto, participan de la misma enciclopedia. El propio sentido de la aventura de descubrimiento que prefigura el relato, está determinado por una conducta codificada y tiene fines bien determinados. Pero también nos preguntamos con Todorov en *Les genres du discours*: «Y a-t-il une différence radicale dans le systématisme du texte entre un récit de voyage réel et un récit de voyage imaginaire (alors que l'un est fictionnel, l'autre non)?». (1979: 22).

En un trabajo anterior, «Realidad y ficción en los libros de viajes medievales» en *Literatura y fantasía en la Edad Media*, (Granada, 1989), establecíamos los modelos que estructuran los libros de viajes, módulos virtuales inducidos por nosotros a partir del estudio global de los textos. Suponemos que la existencia de modelos de las autoridades y la posibilidad de estructurar los relatos para extraer los módulos ideales dan pie al establecimiento de un tipo de discurso que podríamos denominar *mixto*: combinación de discurso científico y de ficción (incluso cuando la ficción, en este caso, no equivalga a como la entendemos hoy en día).

El viajero medieval parte de lo conocido para descubrir un mundo; en muchas ocasiones, sin embargo, se ve que su ulterior descubrimiento no se corresponde con la *imago mundi* que tenía prefigurada (un mundo sazonado de fantasía, poblado de seres monstruosos; en una palabra, un mundo mítico y generador de elementos mitológicos), lo que le obliga a tomar postura ante una realidad diferente o a abandonarse al mundo imaginario y «renarrarlo», afianzándolo así cada vez más. Esta actitud y este procedimiento han dado lugar a una auténtica «literatura de viajes», que comprende, como queda dicho, los textos de *viaje imaginario* y por ende, comporta la creación deliberada de un mundo maravilloso, apto para satisfacer y divertir a un amplio público.

Tanto los libros de viajes como las crónicas se escriben para un destinatario concreto que, en muchas ocasiones, es quien encarga la obra, que en un comienzo se difunde poco. Pero el discurso «científico-fantástico» (ese que llamaríamos «de ciencia ficción») de los libros de viajes incita a una lectura crítica moderna, que los considera objetos de su estudio por cuanto ellos tienen de ficción. Si para el hombre medieval podían estos libros merecer, además, un interés «informativo-científico», para nosotros conservan solamente el interés de un relato en cuanto que contiene elementos de ficción, aptos para acicatar la actividad imaginativa en su época y para proporcionarnos a nosotros, lectores a unos siglos

de distancia, material y argumentos de interés literario: «Es inútil preguntarse si el libro de viajes constituye un género literario: desde la *Odisea* hasta las novelas de *science-fiction* del siglo XX (viajes en el tiempo, en el espacio, a través del cuerpo humano, etc.), pasando por Luciano (*Historias verdaderas*, y otras narraciones), la abundante literatura de viajes reales e imaginarios responde a nuestras necesidades. A lo largo de la historia del hombre, el viaje, el libro de viajes, son vehículos ideales de sueños y de mitos. ¿Cómo, pues, ignorar sus aspectos estéticos?» (C.Kappler, 1986: 79).

LA AVENTURA MEDIEVAL. FORMAS DE TEXTUALIZACION

La Edad Media, se puede considerar, desde una perspectiva semiótica, como un sistema cultural unitario, fundamentalmente paradigmático, de naturaleza semántico-simbólica. Por lo tanto, la labor del medievalista, entendida como de carácter interdisciplinar y en equipo, se encamina hacia el reconocimiento de los modelos semánticos más relevantes que prefiguran un sistema organizado en círculos concéntricos, cuyo centro común-ideal, significativo *per se* es la propia Divinidad. Una vez articulados, estos modelos semánticos se actualizan y relacionan sintácticamente en un tiempo histórico determinado y pueden, por la materialización del juego de la creatividad lingüística de las unidades culturales clave producir un texto o una constelación de textos. En el sistema cultural medieval estos textos deberán presentarse como altamente significativos, no sólo de forma aislada y esporádica sino también en su interrelación que, de esta manera, potencia las características del mundo que configura. Podemos hablar, pues, de un macrotexto medieval cuyos puntos clave están representados por las encrucijadas de códigos de lo profano (esto es, de contenido histórico, ideológico, económico, social, etc.) en confluencia con códigos de lo sagrado (es decir, de carácter mítico religioso). La producción textual medieval no es arbitraria sino dirigida, responde a un modelo previamente textualizado y de interés analógico. El mundo medieval se constituye y se articula según semejanza con el mundo divino, cuyo reflejo es un texto fundamental, portador de todos los significados que en actos repetitivos se pueden codificar y organizar dentro de un espacio profano, que se presenta como un paradigma cuyos elementos situados en distintos niveles se constituyen en variantes de un significado único. La Divinidad se concibe como un *Emisor* primordial, productor de mensajes coherentes y perfectamente codificados, en cuya semiosis el sacerdote (hierofante) juega el papel de *Intérprete* (en el valor peirceano de este término), siendo, por una parte, el *Receptor* de este *Signo* divino (mensaje esotérico) y por otra el *Emisor* del *Interpretante* de dicho *Signo* (reprocesado ahora en mensaje esotérico, al alcance de todos) cuyo *Destinatario* representa el común de las gentes. En algunos casos el *Intérprete* puede ocultar significados o presentársenos sólo como Depositario de la información y de los contenidos profundos. La principal actividad del hombre medieval se centra en la «traducción» o interpretación del mensaje divino, lo que le ayuda a vivir de acuerdo con lo significativo.

Sea cual fuese la naturaleza de los textos medievales su último significado es ampliar los sememas-clave que estaban dictados ya; en cuanto a su organización sintáctica, esto implica sólo un juego de niveles en función del tiempo histórico y de los contextos en que se actualizan. Para la Edad Media se entiende como texto no sólo la realización escrita de un mensaje verbal, puesto que existe también una importante producción oral consignada por escrito algunas veces y casi nunca simultáneamente al momento de su actualización (véase Zumthor, 1987). Creemos que si un mensaje verbal llegase a tener un contenido significativo y demostrase una articulación adecuada de los cuadros intertextuales, podríamos considerarlo texto aunque se tratase de una producción oral. La oposición texto/no texto constituida sobre escrito/no escrito no opera siempre en el sistema cultural medieval, sino que se crea una oposición nueva, propia, centrada sobre el contenido verdadero o no del mensaje. Por lo tanto sí aceptamos las teorías de la escuela de Tartu, entendemos por texto una unidad altamente significativa que se actualiza como verdadera; el carácter de «verdadero» reconociéndose por analogía con el texto único de naturaleza divina, cuyas variantes son todos los demás textos. De esta manera, lo oral, la producción que se sirve de la voz (véase Zumthor) con tal de ser entendida como «verdadera» en sus significados se puede tratar como texto, aunque no llegase a materializarse por escrito. Es importante también hacer hincapié en la hipercodificación de la producción oral, ya que la organización supravocal, la hipercodificación y la interacción de los cuadros intertextuales le confiere calidad de texto. Estamos pues ante un sistema cultural que funciona a partir de un modelo prefigurado, virtual, de estructura tripartita (véase *Las tres órdenes o lo imaginario del feudalismo*, de Duby), que implica una relación inicial preestablecida en la red de códigos. La enciclopedia preparada y ofrecida de antemano sirve en principio para descodificar los significados profundos configurados por imágenes (iconos o emblemas) que a su vez se organizan y manifiestan a través de una relación sintáctica. A medida que avanza la Edad Media (como tiempo histórico), se puede asimismo detectar cierta pérdida de eslabones en la enciclopedia corriente del Receptor, de modo que, a la hora de descodificar los nexos emblemáticos, acusa vacíos semánticos. Es fácil para una época remota teoretizar. Comenta Duby: «La dificultad está en otra parte. ¿Cómo confrontar lo imaginario y lo concreto? ¿Cómo disociar el estudio «objetivo» del comportamiento de los hombres del de los sistemas simbólicos que inspiraron su conducta y la justificaron ante sus propios ojos? ¿Puede el historiador despojar completamente las sociedades antiguas de la vestidura ideal con la que se cubrieron? ¿Puede verlas diferentemente de como ellas se soñaron, de como ellas se pensaron? Interroguémonos, medievalistas.» (1983: 30).

La aventura medieval, tipologizada en función de la conducta codificada según los diferentes estamentos, comporta unas formas de vivir y de actuar que entrañan un posible texto: ese *texto virtual* al que aludíamos en el primer capítulo del presente trabajo, puesto que la necesidad de pervivencia, el salto cualitativo del tiempo histórico al tiempo eterno, se realiza sólo y únicamente a través de un texto, de una narración. Así pues, la aventura está codificada de antemano;

representa un acto y una acción que se perfilan conforme a una serie de elementos fijos. Las posibles variables se dan en función del estamento que ejerce la aventura, de modo que en tal caso, el principio de analogía opera *a priori* en el deseo de emprender algo nuevo, parangonándolo con aquello que, de una u otra forma, se había ya emprendido y por lo tanto, se había ya narrado, codificado, propiciando así una liberación del tiempo histórico y configurando un héroe de índole mítica.

La aventura precisa de un soporte textualizado fuera del espacio y el tiempo históricos, es decir, de algo que, en alguna medida, haya participado de lo *sagrado*, se haya codificado dentro de los moldes de lo mítico-religioso. El modelo de la aventura en cuestión podía estar tomado bien de la Antigüedad clásica o bien de la propia Edad Media; pero tanto en uno como en otro caso, dicho modelo debe partir de una «fundación mítica», que conlleva una idea de lucha, muerte y resurrección (entendido esto no necesariamente en el sentido de la religión cristiana).

El orden de los estamentos (cf. Duby) comprende tres figuras que operan tanto en el nivel sintáctico como en el semántico: el clérigo, el caballero y el campesino, figuras éstas que generan códigos propios y que, en el nivel semántico, se manifiestan en principio como monovalentes. Dentro del sistema, entre las diversas figuras se establece una relación sintáctica que hace que cada una de las mismas se enriquezca en su significación. El mundo medieval, en su dinámica, tiende a ampliar esa monovalencia de que están afectadas en principio las distintas figuras estamentales, llegándose a forjar en ocasiones bivalencias y hasta polivalencias: tal es el caso de la figura del Rey (o de un alto caballero) que a veces asume los emblemas y atributos tanto del clérigo como del caballero, y, en el acto de emprender la aventura, se proyecta con rasgos polivalentes que, de tener un significado ordinario, pueden adquirir un valor simbólico, convirtiendo a la figura emblemática en un héroe, primero real —ubicado en un espacio empírico y en un tiempo histórico—, más tarde mítico, una vez textualizada su aventura: «La ‘ideología tripartita’ a la cual Georges Dumézil siempre ha considerado como ‘un ideal y, al mismo tiempo, un medio de analizar, de interpretar, las fuerzas que aseguran el curso del mundo y la vida de los hombres’, constituye el armazón de un sistema de valores; la encontramos actuando abiertamente en los dominios del mito, de la epopeya o de la adulación ...» (Duby, 1983: 25-26).

Vemos, pues, cómo el proceso que aquí nos interesa, parte de una red previa de códigos sagrados para cristalizar en una imagen que se configura en un texto inicial. Para que una figura estamental se actualice, esto es, se convierta en un personaje histórico o literario, debe emprender su aventura, lanzarse hacia un proyecto existencial que la implica, siguiendo para ello un recorrido ritual, a través del cual se percibe la analogía con el texto virtual. La aventura permite a la figura medieval «profanizarse»: pasar del plano de lo imaginario al de lo real. Ya una vez narrada, la aventura pasa a constituir un elemento fundamental dentro del código literario. Nos encontramos, pues, ante distintos tipos de aventuras: unas, de carácter histórico, delimitadas por un tiempo y un espacio empíricamen-

te situables, que se acoplan a un subyacente código histórico-cultural; otras, «maravillosas», que operan a modo de situaciones en las que aflora un substrato mítico-simbólico. Al grupo de estas últimas corresponderían las aventuras de carácter caballeresco, así como de amor, mientras que al de las primeras corresponderían las de descubrimiento y de conquista.

El código de la caballería, uno de los mejor estudiados, estipula la aventura como núcleo cara a la estructuración del propio código. En un comienzo, éste se ha elaborado sobre una base ético-moral y religiosa virtual, base a su vez sustentada en un código general, profano de índole socio-económica. El código caballeresco, que aglutina a su vez una pluralidad de subcódigos (como, por ej., el del amor cortés), viene a ser el último eslabón de una serie de códigos superpuestos, y tal vez pueda así considerárselo un punto de encuentro, un nudo articulador, de los códigos tanto de lo profano como de tipo mítico-religioso.

El texto medieval hace generalmente caso omiso de los códigos subyacentes para tratar casi exclusivamente el código de la caballería en su núcleo: la aventura caballeresca, que se presenta como texto virtual capaz de dar lugar a un género importante en el sistema cultural del Medioevo: *le roman*. Dicho género actualiza la aventura para el público, asociándola a una figura que parte de un emblema para convertirse en un héroe. En varias ocasiones este héroe cobra carácter mítico en virtud del significado simbólico de la aventura; esto se da cuando el personaje prefigurado a través de un módulo, o texto virtual, recibe un nombre y emprende una aventura (aun cuando sean varias a lo largo de la narración), que el lector u oyente actualiza en función de su competencia enciclopédica, situándola en la Historia. Cuando la narración haya perdido tanto el carácter sagrado de un comienzo (la *quête* ritual) como el carácter profano —a través de un proceso descodificador dentro de un tiempo histórico—, devendrá susceptible de ser utilizada como base de un texto «nuevo», que, sometido a una técnica intertextual, se volverá totalmente profano, concebido en una clave irónica, burlesca o sentimental. La aventura caballeresca sigue siendo la misma; lo que difiere son sus elementos ornamentales. Por otra parte, su grado de significación se atenúa a medida que prolifera el género: comienza siendo una aventura «significativa» en todos sus códigos; lo es más tarde en algunos solamente, para acabar siéndolo únicamente en el código literario.

Vemos, pues, cómo la aventura caballeresca acaba siendo un simple episodio dentro de la trama narrativa, manteniéndose tan sólo como nexo en el nivel sintáctico. La pérdida de esa carga semántica que le venía dada a la aventura desde el texto virtual, «sintactiza» este nuevo tipo de aventura, que puede volver a cargarse de significación mediante el código intertextual de la parodia.

La degradación de la aventura caballeresca —el distanciamiento cada vez mayor, tanto del autor-emisor como del público-receptor, con respecto al trasfondo mítico-simbólico implicado en el texto virtual— desemboca en otro tipo de aventura: la aventura sentimental. Esta gira en torno a un sentimiento que determina las acciones del personaje (o personajes), aunque raras veces pasará un elemento de esta índole a engrosar las filas de los héroes míticos. En la

aventura sentimental, desaparece uno de los eslabones fundamentales que articulaban la aventura caballerescas: el de la *muerte-resurrección* significativa, entendida como *rito de paso* de lo profano a lo sagrado. Tal componente, pues, queda excluido en la textualización de la novela sentimental, la cual se codifica casi siempre dentro del marco de lo profano, y es actualizada por el público mediante la utilización exclusiva del código literario, valiéndose de modelos literarios precedentes. Por razones obvias, no se acoge a este tipo de aventuras la de *Tristán e Isolda* (o similares), profundamente simbólica, textualizada sobre un trasfondo mítico y articulada conforme a los códigos religioso y caballeresco.

En lo que más tarde se conocerá como *novela de aventuras*, la aventura recuerda la de tipo caballeresco en sus elementos básicos; ahora bien, se destaca asimismo la pérdida total de su significación profunda. Tenemos, pues, aquí una serie de *episodios enlace*, concebidos de acuerdo con los gustos de un lector modelo y en los que prima, evidentemente, lo ornamental espectacular sobre lo mítico-simbólico.

Volviendo al sistema cultural del Medioevo, podemos detectar, aparte de la caballerescas, la aventura de conquista y la aventura de descubrimiento. Ambos tipos tienen su correlato estamental y se ciñen a unos códigos de carácter histórico-profano. La aventura de conquista representa, en su texto virtual, la aventura propia del caballero, toda vez que en ella prevalece el código de su estamento, si bien una aventura de este tipo selecciona, de entre los elementos que configuraban la aventura caballerescas, el de *la lucha*, entendida ésta en principio como elemento altamente semantizado, aunque sometido a la presión del tiempo histórico. Por eso la aventura de conquista, que virtualmente podría textualizarse como aventura caballerescas, en su actualización como aventura propiamente dicha, *pierde toda relación con la aventura del roman*. Prima en ella el trasfondo histórico en detrimento del mítico-simbólico, de modo que los personajes que emprenden aventuras de esta índole, pueden muy bien llegar a convertirse en «héroes de la historia», pero no en héroes de carácter mítico. Esta clase de aventura se manifiesta en dos tipos de texto: a) el de la epopeya y b) el de las crónicas, siendo el primero de ellos más afín al código de la caballería, y también más propicio, por ceñirse a modelos anteriores, a convertir en héroes a sus protagonistas.

La aventura de conquista, una vez testimoniada en forma narrativa, puede invadir el terreno de lo legendario, aunque de inmediato se interpreta con arreglo a los códigos socio-económicos, morales, religiosos, etc., todos ellos históricos; sólo el distanciamiento temporal, con el cambio de público receptor, puede modificar el sistema de descodificación textual, de tal modo que lo que para el público de la Edad Media eran aventuras motivantes de interés y, en general, cercanas en el tiempo, para nosotros resulta ya lejano: hemos perdido las connotaciones, la cobertura contextual del hombre del Medioevo, de modo que para una idónea descodificación de este tipo de textos nos es preciso reconstruir una enciclopedia que, aunque insegura y siempre a guisa de tanteo, nos acerque a ese mundo medieval, enciclopedia que irá al «hecho en sí» más que a la

narración del mismo. Así pues, la aventura de conquista, si bien es portadora de elementos mítico-legendarios, constituye, en su época, una aventura de carácter histórico y, para un público de un tiempo tan distante como el nuestro, una aventura de valor puramente literario.

En lo que se refiere al texto de las crónicas, el planteamiento semiótico resulta más complejo, ya que hemos de tener en cuenta un aspecto importante. Se trata, en la mayor parte de los casos, de obras por encargo, destinadas a una lectura individual o, en todo caso, a un público muy restringido. Las aventuras, en textos de este tipo, bien son narradas con inmediatez a su realización (cuya narración requiere, en este caso, su codificación de acuerdo con los condicionantes históricos), bien son contadas tras un distanciamiento temporal, pudiendo entrar entonces el autor en el terreno de lo legendario, alusivo a modelos ilustres ya existentes.

En las crónicas, la aventura de conquista propiamente dicha se pliega a un recorrido existencial, impuesto al narrador, que lo utiliza como nexo significativo sólo en un contexto determinado. La aventura de conquista cobra en las crónicas su valor semántico en función de la riqueza sintáctica del conjunto de la narración.

Pasemos finalmente a la aventura de descubrimiento, tipo éste de aventura que se da como posible alternativa a la aventura de caballería, una vez modificada la estructura estamental de la Edad Media. Se trata aquí de una aventura híbrida en principio, dado que encierra elementos comunes a la caballería y a la de conquista, si bien, por otra parte, podemos distinguirla de ambos tipos en cuanto a los sujetos de la acción: ésta se realiza normalmente por personajes no pertenecientes a la orden de caballería, por lo que la aventura en cuestión no está prefigurada virtualmente por el código caballeresco. Quienes emprenden este tipo de aventuras son ya clérigos, ya comerciantes (no incluidos estos últimos en el esquema tripartito de Duby). Es de advertir con respecto a los clérigos que, si bien mantienen sus emblemas y atributos tradicionales, su conducta ha cambiado ya radicalmente, de modo que su forma de actuar como descubridores les convierte en figuras no encajables en estamento alguno. Si son, por una parte, mensajeros de Dios en su palabra, ejercen asimismo cometidos de índole política o científica, de modo que aparecen más inmersos en lo profano que en lo sagrado.

Tanto los clérigos como los comerciantes son los auténticos aventureros de la época que nos ocupa, aquellos que se tienen que enfrentar con un espacio ignoto, espacio que, en principio, no habrán de conquistarlo con las armas sino, según los casos, bien predicando la ley del Evangelio, bien comprando y vendiendo. El tipo de aventura que unos y otros emprenden, se halla textualizado virtualmente en los autores clásicos: Herodoto, Estrabón, Plinio... y hasta San Isidoro de Sevilla, autores todos ellos que constituyen las «autoridades»; o bien se halla también prefigurado en las aventuras de Alejandro Magno. Todos esos modelos, a excepción de este último, carecen, sin embargo, del rasgo que comporta la aventura: son descripciones de un espacio lejano, realizadas en un tiempo remoto.

El aventurero, según lo que acabamos de decir, confronta la realidad

descubierta con la representada en los modelos, no coincidiendo en muchas ocasiones su experiencia personal, «lo visto y oído» por sí mismo, con su enciclopedia previa. La descodificación semántica de la aventura de descubrimiento requiere, en muchos casos, la «invención» de una enciclopedia nueva; la codificación de una realidad inédita hasta entonces requiere, por su parte, el establecimiento de una analogía entre esa enciclopedia nueva, personal, y la común al hombre de la época.

Vemos, pues, cómo este tipo de aventura no se pliega totalmente a ninguno de los códigos que jalonan el sistema cultural de la Edad Media, si bien mantiene concomitancias con algunos de ellos. Vemos, por otra parte, que, en la realización de la aventura de conquista, prevalece la experiencia personal, rasgo que, en el caso de los restantes tipos de aventura, queda casi excluido. En otro aspecto, el aventurero es el sujeto a la vez del enunciado y de la enunciación: es el protagonista de los hechos plasmados en un texto del cual es, además, el emisor, fenómeno este que se da asimismo, aunque de forma aislada, en algunas crónicas.

Como toda aventura medieval, la aventura de descubrimiento se configura como acto y acción en un texto virtual, puesto que, semánticamente, se desarrolla a partir de un núcleo narrable y, sintácticamente, sus elementos deben organizarse conforme a una unidad que pueda ser reproducida. Así pues, la aventura de descubrimiento (asociada a veces a la de conquista) se verifica de acuerdo con dicho texto virtual que preestablece, de una u otra manera la conducta «del aventurero» medieval suscribiéndola en el paradigma semántico del sistema. Ese texto virtual, puede prefigurar una aventura directa, existencial, o una aventura meramente libresca. La aventura directa implica una relación seriada, sometida a la cronología, esto es, un viaje real que conlleva el descubrimiento o la conquista de un espacio. Por otra parte la aventura libresca es puramente textual, se basa en un reprocesamiento de relatos similares, ya codificados respecto a su mensaje, relatos que, sacados de su contexto histórico y organizados de manera diferente (en general, la estructuración responde a fines didácticos y a la realidad concreta en que está inmerso el autor), configuran un metatexto o código glosado, es decir una suma de reglas de narración de un viaje, que se enlazan y manifiestan sintácticamente.

Quien emprende una aventura libresca viene a realizar un «tratamiento de textos» (procedimiento usual en la Edad Media), de tal modo que la labor descodificadora del lector de hoy requiere una pragmática intertextual: «Les auteurs médiévaux, on l'a dit, sont avant tout de fins lecteurs, des lecteurs curieux et attentifs qui réécrivent, commentent et déplacent la signification des textes antérieurs dans leur propre création, elle-même lue et commentée par les textes postérieurs. Chaque texte est situé au carrefour d'une double tradition et constitue le foyer d'une activité intertextuelle foisonnante qui l'informe et le décentre». (Jean-Charles Huchet, 1984: 16). La aventura libresca no suele actualizarse en un núcleo narrativo, por lo que no genera un texto de doble dimensión, semántica y sintáctica, sino que únicamente pone en evidencia los nexos que organizan los textos-códigos base en una enciclopedia.

LOS LIBROS DE VIAJES MEDIEVALES: UNA ENCRUCIJADA DE TEXTOS

Todas estas consideraciones preliminares nos ayudan a situar dentro del sistema medieval un corpus de textos con unas características bien determinadas que se podría configurar como un género. Los libros de viajes medievales se pueden investigar por separado, agotándose el texto en sí mismo, o en un conjunto como una unidad textual, ya que se detecta una relación sintáctica entre todos ellos, relación establecida por el juego de niveles, por la organización de los tópicos y por el mensaje común que encierran; eso es una descripción del mundo desconocido en función de los textos que relatan cómo es el mundo conocido. El juego de la analogía proporciona verosimilitud y de esta manera el nuevo texto podría ser «verdadero». El estudio de las guías de peregrinación, de los relatos de los misioneros, diplomáticos o comerciantes, las historias de los cruzados—todos estos implicando un viaje real—, así como los viajes alegóricos, o la narración de un viaje ficticio nos ponen de relieve la variedad de textos que representa este material, toda vez que el plantearnos el corpus de una forma global como una encrucijada de textos podría determinar un nuevo enfoque acerca del sistema cultural medieval. En primer lugar estos libros ponen de manifiesto un proceso de textualización especial, puesto que se escriben o bien durante el viaje-aventura, o bien, en la mayoría de los casos pasan por la fase de relato oral, textualizado, escrito más tarde y no siempre por el autor material del viaje.

El análisis de la estructura de los libros de viajes nos revela, en general, la existencia de dos tipos de textos. El primero es el que corresponde a la narración del viaje real, el otro el texto que cuenta y enseña cómo se debe emprender este viaje real, lo que hay que ver y también cómo se ha de contar lo visto y lo oído. Se trata evidentemente de un texto-modelo de la «aventura de descubrimiento», modelo que genera el viaje, se presenta codificado ya, pero acusa notables pérdidas en lo que se refiere al significado. Si entendemos el libro de viaje como un texto unitario, entonces, el texto-modelo nos aparece más bien con funciones sintácticas, como cuadro intertextual o tópico. Al mismo tiempo la combinación entre la narración del viaje real y el texto «modelo de un relato de viaje a la manera de las autoridades» proporciona al autor una garantía de veracidad de su propia aventura. Hoy en día el lector de un libro de viaje medieval capta como una fórmula estereotipada el continuo afán del aventurero-autor de inculcar en su público la idea del mensaje verdadero que se le transmite. Monjes misioneros, negociantes, peregrinos y cruzados, todos dan fe de que todo lo que cuentan lo han visto y oído por sí mismos, o en todo caso les ha sido contado por un testigo digno de toda confianza. El deseo de hacer verosímil la aventura es constante; para eso sirve tanto el testimonio directo como el aportado por el buceo en el mundo de otros textos. Los libros de viajes que permiten inferir el texto virtual de la aventura libresco poseen una estructura cerrada, circular que opera como espacio textual atemporal que anula o neutraliza diferentes espacios y tiempos históricos. El autor viaja por un mundo configurado en los libros, siendo su

resultado un libro de viajes, hecho de otros viajes precedentes, donde la aportación del «yo aventurero» es insignificante (a través sobre todo del modelo al que aludimos anteriormente).

Sea cual fueren, las características del libro de viajes (itinerario, descripción del mundo, crónica de viaje-conquista, guía de peregrinación), todos, de una forma más o menos evidente utilizan los tres tipos de texto separándolos de forma deliberada o procurando insertar el *texto modelo* dentro del *texto relato*. Este último se nos presenta, dentro del sistema cultural medieval como una forma nueva; se le podría llamar texto testimonio (por lo general estamos ante un relato en primera persona bien sea un diario de viaje, unas memorias o cartas). El texto que se configura a través del modelo, aparece como estructurado en función de otros textos manteniendo siempre la organización sintáctica de los elementos que varían sólo en función de los distintos contextos histórico-geográficos. En este tipo de textos se va a observar la tendencia a ramificarse en variantes contextuales con deslizamiento hacia el pastiche; en cuanto a su descodificación —esto se realiza siempre en función de la enciclopedia de la época y el intérprete debe ser capaz de elegir entre dejar pasar la información o retenerla. Generalmente esta información es de diversa índole: científica, religiosa, histórico-geográfica, antropológica, estructurada en forma de «descripción», siendo éste también un elemento modélico, retórico dentro del código literario.

Portador de menos información pero mucho más interesante y productivo para nuestra investigación es el relato oral de contenido significativo que se textualiza en torno a dos palabras clave «aventura» y «maravilla», palabras que desarrollan un texto en que prevalece un significado no controlable a través de posibles modelos textuales. La significación prefigurada en «la aventura» remite a los componentes de tipo mítico-simbólico preexistentes en el Texto Unico y que caracterizan el sistema. La aventura del viajero, incluye muchas veces tanto la acción de conquista, como el afán de descubrimiento; al narrarla el autor la organiza en unidades espacio temporales secuenciales cuya repetitividad se interrumpe por la introducción del elemento «maravilla». Se observa una ruptura en la unidad del significado logrado en principio por los dos textos fundamentales del libro de viaje —el relato testimonio cuyo núcleo es la aventura misma narrable y narrada y el texto de tipo informativo construido sobre un modelo. En la Edad Media, nos encontramos a menudo con libros de viaje que se titulan *Libro de las Maravillas* (por ejemplo, Marco Polo, Mandeville, Jourdain de Séverac), por lo tanto asistimos al reemplazamiento del elemento dinámico por uno globalizador. La «maravilla» lo abarca todo: los animales fantásticos de los bestiarios, las piedras con propiedades mágicas de los lapidarios, los milagros de la Tierra Santa, el unicornio-rinoceronte, los palacios cubiertos de oro de Marco Polo, y el árbol cuyos frutos en su madurez presentan al viajero seres de tipo humano de Odorico de Pordenone y Mandeville: «Lo que corresponde a nuestro «maravilloso» es la palabra en plural *mirabilia*. Si existe pues una continuidad de interés por un mismo fenómeno entre la Edad Media y nosotros, un interés por «lo maravilloso» hay que considerar que si nosotros vemos en ella una categoría del espíritu o de la literatura, la gente culta de la Edad Media y quienes recibieron

de ella su información y eran formados por ella, verían en tal categoría un universo, lo cual es muy importante, sólo que un universo de objetos, un conjunto de cosas antes que una categoría» (Jacques Le Goff, 1985: 4). El texto que se organiza en torno a la «maravilla», aunque contenga en muchos casos una valiosa información objetiva que también se descodifica como tal por un círculo reducido de entendidos científicos, como encrucijada de textos que es, va más lejos e implica, en algunas ocasiones, un significado no codificado previamente— en realidad una incursión en lo desconocido. Hay «maravillas» que se describen como ejemplos de «lo ya conocido» y «maravillas» no identificadas, maravillas cuyo significado no viene dado en los textos-enciclopedias anteriores o, simplemente, no aparece en ningún texto. Si las maravillas que salpican el relato de la aventura real del viajero-autor no pueden ser remitidas a otro texto, en torno a esta palabra clave se desarrolla un texto nuevo, que no se inserta entre los textos significativos del sistema cultural medieval. Este texto nuevo sigue siendo un texto que significa pero su significado escapa de la red que unifica el sistema. La descodificación resulta difícil si no imposible si se pretende descodificar como testimonio objetivo de una realidad conocida directamente.

Por lo tanto, aunque los libros de viajes pretenden transmitir un mensaje fundamental, informativo, en el acto de recepción de este mensaje, siempre «verdadero», el nivel denotativo se pierde. El público no entiende el mundo de las maravillas como una realidad lejana y cognoscible, sino sencillamente lo considera como un mundo de ficción. Comenta Todorov en *Les genres du discours*: «Rien n'empêche une histoire qui relate un événement réel d'être perçue comme littéraire; il ne faut rien changer dans sa composition, mais simplement se dire qu'on ne s'intéresse pas à sa vérité et qu'on l'a lit "comme" de la littérature» (1978: 16). A través de la actualización de los textos que configuran un libro de viaje el lector oyente puede informarse (pero a medida que avanza la Edad Media, cada vez menos) pero, fundamentalmente, puede construir un mundo de ficción alrededor de los términos marcados anteriormente: «aventura» y «maravilla». El mensaje ya no se recibe como verdadero en cuanto que contiene una información verdadera y comprobable (directa e indirectamente) sino que llega como una guía orientadora, que potencia la creatividad y la fantasía. El trasfondo mítico-simbólico que rige en toda creación medieval aflora en algunos de los libros de viajes, de manera distinta, desconcertante. La aventura de conquista y descubrimiento emprendida como acción y narrada por el autor-viajero permite al público participar de las «maravillas» de un mundo desconocido sin cuestionarse ya si lo contado es verdadero o no.

Una vez anulada esta oposición (verdadero/no verdadero) se pueden considerar los libros de viajes medievales como el género que rompe la organización del sistema cultural que los habría generado. El mensaje que encierran y transmiten deja de ser significativo para convertirse en lúdico. El público busca el deleite y las aventuras «verdaderas» se convierten, en el acto de lectura, en aventuras inventadas, esta vez no por el autor sino por el lector. Estamos pues, ante una fructuosa cooperación textual que permite a este tipo de textos avanzar hacia el Renacimiento con una fortuna por lo menos igual que la de la Edad Media.