

EL MUNDO DE LA CABALLERÍA A TRAVÉS DE LA CRÓNICA DE DON PERO NIÑO

M. R. OSORIO DOMÍNGUEZ

La Crónica de don Pero Niño es, sin duda, una obra fundamental para el estudio de la caballería castellana en el siglo XV. Su autor, Gutierre Díez de Games, criado y amigo de don Pero Niño, no sólo quiso confeccionar la biografía de su señor sino también un auténtico tratado de la caballería. Hay que decir que en esto Games se diferenciaba de otros biógrafos de su época, como Gonzalo Chacón, Alonso de Maldonado o Pedro de Escavias, que también aludían en sus respectivas obras a numerosos ideales y costumbres caballerescas. No obstante, sólo Games llegó a elaborar un verdadero compendio sobre lo que la caballería debía ser y era. Por eso, al leer *el Victorial* nos parece que el cronista supo mezclar con éxito todos los aspectos que daban forma a la caballería medieval, todas las dimensiones que, a la vez, configuraban la profunda ambigüedad del término: en la *Crónica de don Pero Niño* la caballería es a la vez un fenómeno militar y una disciplina erudita, una ética, un código y un modelo de comportamiento, una moda y un ideal literario. Este afán de globalidad aparece en la propia estructura de la crónica, que viene precedida de un proemio, especie de introducción a la propia biografía, donde se pretendía relatar la historia de la institución desde sus más remotos orígenes, y a la vez detenerse en sus más insignes representantes, explicar la misión y dignidad específicamente cristiana de la caballería, su sentido como mantenedora del orden social, sus virtudes y el carácter de su superioridad.

Después de esta exposición teórica, la biografía de don Pero Niño había de ser, por así decirlo, la parte práctica de la obra. La ejemplar vida del conde de Buelna debía demostrar la certeza de todas sus afirmaciones; la caballería contemporánea seguía poseyendo una misión trascendente y un sentido del honor comparable al de los grandes héroes antiguos.

No obstante, la *Crónica de don Pero Niño* es también una obra peligrosa. Su incuestionable atractivo y el propio deseo de globalidad del autor pueden hacernos creer que *el Victorial* lo explica todo sobre la caballería medieval, lo cual no es cierto. En primer lugar porque la visión de Games no viene dada por su observación de las realidades castellanas de la época. El cronista, por el contrario, está enormemente condicionado por los tratados y las novelas que ha leído o escuchado, y por las modas nobiliarias que ha conocido: su concepción de la caballería se halla, por tanto, refractada por los ideales e imágenes de la cultura caballerisca. En la *Crónica de don Pero Niño* la caballería aparece, a menudo, más como un modelo teórico que como una realidad. Desde luego, eso no tiene nada de negativo en sí mismo, pero nos obliga a estudiar el mundo de la caballería desde una perspectiva estrictamente cultural, perspectiva ésta que no siempre coincide con las realidades históricas. Además, debemos recordar que la influencia cultural que Games ha recibido ni siquiera es peninsular sino, en su mayoría, inglesa y sobre todo francesa.

En otro sentido, el *Victorial* nos muestra sólo la imagen que la caballería tenía de sí misma, lo cual no tiene nada de extraordinario puesto que Games fue un caballero. Por tanto nuestras conclusiones, ya que no inciertas, al menos forzosamente resultan limitadas: las grandes transformaciones que están teniendo lugar en el campo de la guerra y de la organización del estado no han sido aún suficientemente fuertes como para modificar las concepciones y actitudes mentales de los caballeros. Aparte de esto, el cronista se olvida de la visión que pudieran tener otros estamentos, por cuya causa sus propias opiniones acaban resultando demasiado tradicionalistas. Nada se nos dice del resto de los combatientes, arqueros, peones, ingenieros, etc., cuya presencia está modificando constantemente el ámbito de la guerra. Por otra parte, la nobleza "de toga" procedente, en buena medida, de linajes nuevos y cada vez más decisiva en la organización de los estados, es un tanto despreciada por el cronista. No obstante, debemos tener en cuenta que esta nobleza ha heredado muchos de los ideales caballerescos e incluso, con el tiempo, llegará a incorporar a la caballería sus propios valores: la formación intelectual, la disciplina, el ser-vicio al estado. Games, en cambio, nunca reconoce estas aportaciones ni advierte conscientemente que la caballería pueda estar adoptando rasgos nuevos, propios ya del mundo renacentista. Por eso, las conclusiones del presente trabajo, lejos de dar una visión completa de la caballería bajomedieval, tan sólo pretenden ofrecer una visión más, no forzosamente única ni más perfecta que cualquiera otra, de las múltiples e imprecisas facetas que presentaba el fenómeno durante el siglo XV.

1. EL PROEMIO. LAS INFLUENCIAS CULTURALES DE GUTIERRE DIEZ DE GAMES

En numerosas ocasiones ha sido señalada la influencia ejercida por los heraldos en la historiografía medieval (Stanescu, 1988: 183-197). No hay más que observar la importancia que los cronistas medievales conceden a fiestas, guerras y torneos para comprobar la certeza de esta afirmación. El mismo tono entusiasta con el que tan a menudo es descrita la guerra -como un acto noble y selecto donde, lejos de cualquier planteamiento táctico, aparentemente los adversarios se enfrentan sólo para realizar bellos hechos de armas- demuestra que estos autores tendían a mirar la historia con los ojos de los heraldos. Esta contribución la ha recibido Games más que ninguno de los cronistas castellanos del siglo XV, y no es extraño que así sea. Entre otras cosas porque Games, además de escribir la biografía de su señor, pretendía también componer una especie de tratado sobre la caballería, y esa particular intención suya le convertía casi en un heraldo. Estos heraldos eran, en parte, los responsables de haber convertido a la caballería en algo más que un oficio de las armas: en una disciplina susceptible de una interpretación erudita. Su visión de los hechos históricos se hallaba refractada por ideales como el honor, el valor o la lealtad¹; en fin, para ellos la historia del mundo no era sino el seguimiento de la honra y del valor a lo largo de todas las etapas de la historia, desde Judea, Persia y Caldea, hasta Troya, Grecia y Roma, y desde allí hasta Francia, Inglaterra o España (Stanescu, 1988: 194).

¹ Recordemos que ellos eran los encargados de registrar oficialmente todos los actos de valor tanto en la guerra como en los juegos militares. En las batallas, y en especial en los torneos, confeccionaban relaciones de los estandartes e insignias de todos los caballeros y anotaban no sólo las victorias y las derrotas sino también todas las conductas heroicas o deshonrosas que tuvieran lugar en un encuentro. Aparte de elaborar genealogías y armoriales y de ser maestros en la literatura y el ceremonial cortesés, ellos mismos eran biógrafos e historiadores. Sobre estos aspectos puede verse la obra, ya clásica de Wagner, 1956.

Precisamente ese es el objetivo que Díez de Games buscó al confeccionar el proemio de su crónica. También él repasó las diversas etapas de la historia mundial intentando componer una verdadera historia de la caballería. Tenemos un escaso conocimiento de las fuentes que el cronista consultó aunque, en líneas generales, no tuvo que ser original². Los personajes a los que se refirió formaban parte de una tradición erudita y literaria más antigua, que había hecho de ellos auténticos modelos de lo que la caballería debía ser. De hecho, en el siglo XV la cultura caballeresca se hallaba ya plenamente consolidada, contaba con una literatura rica en ejemplos y capaz de dar a la caballería de la época un apoyo incuestionable. Estos modelos conformaban una verdadera mitología histórica cuyos héroes y leyendas Games debió de conocer a la perfección a través de los más diversos contactos y lecturas. M. Keen ha demostrado cómo esta cultura caballeresca tuvo su origen en el área anglofrancesa, siendo desde allí transmitida al resto de la Europa occidental. No es nuestra intención evaluar ahora tal afirmación, pero sí debemos reconocer que los personajes y tópicos literarios empleados por el cronista proceden, en general, de obras de autores franceses o ingleses. Veamos, no obstante, cuáles son esos mitos³.

Hacia el final del proemio Díez de Games hace referencia a nueve personajes históricos que en su tiempo eran conocidos como los *nueve barones* o los *nueve preciados de la Fama*, y considerados los modelos más representativos de lo que la caballería había sido a lo largo de la historia. No sólo se les estimaba como ejemplos de proeza y de virtud. A la vez, habían llegado a convertirse en santos patrones de la institución. Formaban, por sí decirlo, una especie de panteón. Tres de ellos, Josué, David y Judas Macabeo, eran paladines del pueblo judío; los otros tres, Héctor, Alejandro y Julio César, pertenecían al mundo grecorromano, y los tres últimos se correspondían con el área anglofrancesa: eran Artús, Carlomagno y Godofredo de Bouillon⁴. No obstante, luego podremos comprobar que el esquema propuesto por Games resulta ser un tanto original. Sea como fuere, estas cuatro etapas, extraídas respectivamente de las Sagradas Escrituras, de los autores grecolatinos y de las crónicas y cantares de gesta franceses e ingleses, constituían, de hecho, los mejores temas de la literatura profana; eran en cierto sentido pilares de la cultura caballeresca⁵. Puesto que todos ellos dejaron su huella, mayor o menor, en la *Crónica de don Pero Niño*, y sobre todo en esta primera parte, hemos creído necesario referirnos brevemente a cada uno de estos tipos de relatos.

² No obstante, según J. de M. Carriazo, entre estas fuentes podemos hablar de la lectura de historias y crónicas, a destacar una crónica inglesa y otra que mandó componer el abuelo de Pero Niño. Entre los autores clásicos referidos por el autor se encuentran Homero, Platón, Aristóteles, Virgilio y Lucano, aunque posible-mente varios de ellos fueron consultados indirectamente, a través de autores medievales que por su parte los habían citado. Carriazo ha destacado también la influencia de los romances en la crónica y sobre todo del *Libro de Alexandre*, del cual el cronista cita unos párrafos (Díez de Games, 1940)

³ Keen, 1986: 139-168, donde el autor realiza un completo análisis de la mitología histórica de la caballería.

⁴ La primera fuente donde se hace referencia a estos personajes son los *Voeux de paon* de Jacques de Longuyon, obra francesa de principios del siglo XIV. A fines de la Edad Media estos nueve barones habían llegado a ser sumamente conocidos, de modo que incluso existía un cierto culto a sus supuestas reliquias; también se hablaba de nueve heroínas aunque, en este caso, los personajes no se correspondían con las tres etapas mencionadas. También fueron muy populares entre los modernos; así, Cervantes los conoce como "*todos los nueve de la Fama*", y en Inglaterra eran recordados hasta el siglo XVIII como "*the nine worthies*". Puede verse Huizinga, 1978: 99 y ss. Un completo estudio de las nueve heroínas nos lo ofrece Warner, 1981: 205 y ss.

⁵ Un tardío cantar de gestas, la *Chanson des Saisnes*, ed. de P. Michel, París, 1832, pp. 1-2, declaraba ya la existencia de tres materias que todo hombre instruido debía conocer: la *materia de Francia*, la *materia de Bretaña* y la *materia de Roma la Grande* (citado por Keen, 1986: 139). Estas no representan sino a tres de las etapas a las que se refiere Longuyon en su esquema de los *nueve barones*. Los relatos del Anticuo Testamento formarían una cuarta materia.

Es muy escaso el influjo que ha dejado en Games la *materia de Francia*, esto es, los relatos de las crónicas y cantares de gesta franceses, si exceptuamos ciertos episodios novelescos sobre el origen de la Guerra de los Cien Años o la locura del rey Carlos VI. Tal vez los cantares de gesta, origen de estas leyendas, presentaban un mundo demasiado agresivo y rudo para los nobles del siglo XV que, como luego veremos, solían preferir lo sofisticado del *roman courtois* a las historias de los antiguos héroes carolingios⁶.

En cambio, no sucede lo mismo con los relatos del Antiguo Testamento, que tienen importante cabida en la *Crónica de don Pero Niño*. A los nobles medievales la Historia Sagrada les recordaba que la caballería poseía una insigne dignidad religiosa desde su propio origen: a través del pueblo judío Dios había instituido un emblemático orden de los guerreros que debía preparar ya el camino al Mesías. Al menos desde la declaración de la Primera Cruzada, a fines del siglo XI, la vocación específicamente cristiana de la caballería había quedado consolidada, aunque ello no suponía que los caballeros hubieran abandonado su carácter laico. Por esa larga tradición, Games no puede concebir la misión del guerrero como algo ajeno a la cosmogonía bíblica. Para él, la historia de la caballería queda plenamente identificada con la historia de la redención de Cristo, y el caballero no puede ser sino el instrumento empleado por Dios para salvar al mundo. El propio origen de la institución halla en la Creación, y existe incluso un antes y un después de Cristo para la caballería. Hay una primera caballería precristiana, destinada a recomponer el orden destruido por el pecado original y por la confusión de las lenguas. Como mantenedora de ese orden, la caballería está augurando la venida de Cristo y, a la vez, no ha podido nacer bajo mejores auspicios puesto que para ella han sido escogidos los mejores hombres, los más destacados por su fuerza física y por su integridad moral (Díez de Games, 1940: 3-6). Al lado de esta caballería se alinean los grandes guerreros y reyes bíblicos como Judas Macabeo, Salomón o Judit, pero también los príncipes y caudillos de la Antigüedad clásica como Hércules, Alejandro o Julio César, porque el reino de Dios no puede ser sólo para los judíos. En realidad, los propios padres de la Iglesia consideraban que también los gentiles habían contribuido a allanar el camino para la llegada de Cristo. A menudo se recordaba que su advenimiento había coincidido con la *Pax Romana*, y ese signo de la paz dignificaba a todo el mundo grecorromano. La paz, conseguida gracias a los éxitos de la caballería pagana, había hecho posible la extensión del Cristianismo y el posterior reconocimiento de la Iglesia cristiana (Maier, 1972: 67). Ese era precisamente el sentido que los hombres medievales daban a la historia clásica, y por eso Héctor, César y Alejandro eran tres de los nueve caballeros de la fama: hasta cierto punto la caballería cristiana se consideraba fruto de la unión de las dos tradiciones anteriores, la judía y la gentil.

Ahora bien, aunque Games pretende mostrar lo insigne de esta primera caballería, también desea dejar patente que, lejos aún de la llegada del Mesías, sus representantes nunca pueden alcanzar la suprema perfección: Salomón es arrastrado al paganismo y ha de sufrir el castigo de ver dividido su reino, y a Nabucodonosor, pintado en términos muy negativos, le sucede otro tanto. Por su parte, Julio César es un hombre obsesionado por un afán de gloria póstuma absolutamente anticristiano. En cuanto a Alejandro Magno, este personaje fue muy conocido a lo largo de la

⁶ El paso del cantar de gestas a la novela como símbolos de dos determinados entornos sociales ha sido expuesto por Köhler, 1963: 21-26.

⁷ Al fin Games concluye, refiriéndose a los gentiles: "*E así entendían que toda la gloria hera en este mundo. Estos andauan e non sabían donde buscavan la luz en las tinieblas; que aunque auían las quatro vertudes para bien biuir en este mundo, no auían conoçimiento de las otras tres vertudes que estauan ençerradas en sus almas: feé, esperança e caridad, sin las quales el hombre non se puede salvar ni conoçer a Dios, que es verdadera vida. E porque ni sauían ni entendían que otra gloria ouiese sinó la de este mundo, por eso punaban que quedase grand fama dellos después de sus días*" (Díez de Games, 1940: 31-32).

Edad Media y considerado como paradigma del perfecto caballero, a la vez que de la más excepcional largueza. Díez de Games no duda en introducirlo en su proemio, aunque lo cristianiza adecuadamente, haciéndolo entrar en Jerusalén y adorar la ley judía (Díez de Games, 1940: 17). Posiblemente el cronista ha creído que debe cristianizarlo si desea presentarlo como un caballero auténtico. No obstante, los autores medievales, pese a elogiar largamente a Alejandro, veían también en él el símbolo de la soberbia castigada, al fin, con una desgraciada muerte⁸.

Solamente la llegada de Cristo y la redención de los pecados da a la caballería la perfección que antes le ha faltado. La segunda caballería, ya cristiana, está compuesta, según Games, por tres órdenes: la de los ángeles, que pelearon contra Lucifer y lo arrojaron al infierno, la de los mártires, cuya muerte sirve de testimonio de Cristo, y la de los *“buenos reyes de la tierra, justos, derechureros e temientes a Dios. E los buenos caballeros que punan por manparar la madre santa Yglesia, e la feé católica, e la berdad de su rey e su reyno”*. Y se dice, según cuenta el cronista, que estos últimos caballeros *“en galardón, tienen aparejadas en la gloria aquellas sillas çelestiales que Luzifer e los malos ángeles perdieron, por su sobervia”* (Díez de Games, 1940: 39). Esta última idea tampoco era nueva en la Edad Media, que a menudo creía que la divina misión de la caballería no había concluido aún, todavía era urgente y necesaria. Su panteón mitológico seguía abierto a los hombres verdaderamente virtuosos, cuya fama les hacía merecedores de los asientos dejados por los malos ángeles⁹.

Debemos reconocer que Díez de Games manifiesta una especial predilección por la historia grecolatina. En su proemio a nadie dedica tanto espacio como a Julio César y a Alejandro y, ya fuera del mismo, relata varias leyendas acerca de este último. A su vez, hacia la mitad de la crónica Games se decide a contar la historia de Inglaterra y, para ello, utiliza una leyenda -la leyenda de Bruto- que, pese a pertenecer ya a la *materia de Bretaña*, también entronca con las historias de la Ilíada y la Eneida (Díez de Games, 1940: 142-177). En sus intentos de teorizar acerca del amor cortés, Games nos habla de los grandes amantes del mundo helénico y troyano: Alejandro y Calestia, Héctor y Pentesilea, Eneas y Dido (Díez de Games, 1940: 92-95). No debe extrañarnos esta preferencia, puesto que Games asistió sin duda al nacimiento y desarrollo del Humanismo y al despertar de los autores clásicos. No obstante, el influjo de los temas griegos y

⁸ Games también deja entrever esa consideración: en una ocasión Alejandro llega a un extraño país habitado por filósofos cuya sabiduría le llevará, al fin, a reconocer sus limitaciones y a deponer las armas:

“-A lo que dizes que te demandemos alguna buena ley e costunbre por donde bivamos, señor, pedímoste que nos quites una muy mala costunbre que ay en esta tierra, e nos la mudes en mejor. E si tú esto fazes, nunca tal vez ovo en el mundo como tú.

E dixo Alixandre:

-Dezidme cuál es.

E dixeron ellos:

-Señor, morimos en esta tierra; faz tú que no muramos e danos vida.

Dixo Alixandre

-Quien non puede añadir vn día de vida a sí, ¿cómo dará a vosotros bida perpetua?

E dixeron ellos:

-Pues que ansí es, ¿Por qué te travajas en estragar la tierra?

Entonze Alixandre volvió la rienda a su cavallo, e fuése su bía.

(Díez de Games, 1940: 317-318).

⁹ Debemos recordar que el panteón de los *nueve caballeros de la Fama* tampoco se consideraba concluso. Así, Bertrand du Guesclin fue aclamado como décimo barón entre los franceses. Por su parte, los escoceses reclamaban este puesto para Robert de Bruce (Keen, 1986: 166). Obsérvese, por otra parte, la curiosa analogía entre los ángeles, sentados también en una especie de mesa honorífica, y los propios caballeros de la Tabla Redonda.

romanos en la cultura caballeresca es mucho más temprano. Las escuelas del siglo XII demostraban ya una cierta preocupación por resucitar ese pasado clásico, y no es raro que así lo hicieran. A través de las Cruzadas la caballería conoció el Imperio Bizantino y todos los territorios que conformaban el antiguo Imperio Romano Oriental; allí los hombres debieron de reencontrarse con ese mundo helénico tan atractivo como poco conocido. Por su parte, esta *materia de Roma* dio una nueva dignidad a ciertos ideales de la ética caballeresca: la gravedad, el servicio a la patria, la disciplina militar. Pese a ser aparentemente ajenos a ciertos aspectos particularmente individualistas de la caballería, estos valores acabaron teniendo un lugar importante en sus concepciones.

Existe, sin embargo, un rasgo muy curioso en el planteamiento de Díez de Games. Aunque el cronista presta una cierta atención a la *materia de Bretaña* -historia de Bruto y narración de ciertas leyendas sobre el origen maravilloso de Inglaterra- en su obra el ciclo artúrico parece haber quedado conscientemente desterrado. En primer lugar, Games niega a Artús el lugar que tradicionalmente le corresponde entre los *nueve preciados de la Fama*, sustituyéndolo por el francés Carlos Martel. Este olvido todavía resulta más extraño si tenemos en cuenta su gusto por las sofisticadas modas caballerescas, que precisamente tienen un lugar muy destacado en el tema de la Tabla Redonda. Tampoco le han faltado ocasiones para contar historias artúricas: hubiera sido muy fácil colocar entre los grandes amantes de la historia a Lancelot y Ginebra o a Tristán e Isolda. Y al relatar la historia de Inglaterra igualmente podría haber narrado las leyendas de Artús. Sólo en una ocasión alude brevemente al personaje de Merlín, y lo hace casi de pasada. Por lo demás, es muy improbable que haya decidido eliminar el ciclo artúrico por considerarlo escasamente histórico.

Esta supresión todavía resulta más inexplicable si tenemos en cuenta que la crónica entera está impregnada, como luego veremos, del ambiente y tópicos que acompañan al tema de la Tabla Redonda: hay torneos, fiestas, votos y aventuras como en el *roman courtois* y, lo que es aún más importante, el tema del heroísmo por amor, foco temático de las novelas de ciclo artúrico, a menudo se convierte, por su parte, en el motivo principal de la crónica¹⁰.

Para finalizar esta parte del presente trabajo, debemos reconocer en Games un rasgo de suma originalidad. Dentro de su esquema de los *nueve barones de la Fama*, el autor sustituye a los tres héroes grecolatinos por tres personajes de la historia y de la Reconquista castellanas: el Cid, Fernán González y Fernando III. Hasta ahora el cronista se ha inspirado, en líneas generales, en modelos teóricos que, como ya antes hemos señalado, proceden del área anglofrancesa¹¹.

¹⁰ Puede resultar un tanto comprometido identificar el ciclo artúrico con el *roman courtois* en general, pero lo cierto es que a menudo aquél fue el vehículo por excelencia de éste. A diferencia de otras materias, la *materia de Bretaña* poseyó la ventaja de haberse elaborado con posterioridad al propio desarrollo de la caballería medieval. Sus fuentes históricas eran muy escasas e imprecisas, por cuya causa los escritores medievales tuvieron que echar mano de multitud de leyendas galesas y bretonas a la hora de componer la historia de Inglaterra: lo histórico y lo ficticio acabaron íntimamente unidos. Gracias a esta vaguedad las historias de Artús pudieron convertirse en el material donde quedaban plasmados los ideales de la vida caballeresca, el anhelo de aventuras propio de cualquier segundón de la nobleza, y el erotismo de la lírica provenzal. De ahí el gran éxito del que disfrutó el ciclo artúrico durante mucho tiempo. Este tema puede verse en Cirlot, 1986.

¹¹ Así, por ejemplo, al referirse a los orígenes de la caballería, Games nos cuenta cómo por el pecado original y la situación de confusión que se siguió, los hombres decidieron elegir reyes que los gobernarán y caballeros fuertes y sabios para que ayudaran a aquéllos a defender la paz. Por sus admirables cualidades estos guerreros llegaron a ocupar un puesto de honor en la sociedad, de modo que más tarde sus hijos fueron llamados "hijosdalgo" o, en palabras de Games "*hijos de bien*" (Díez de Games, 1940: 6). Una explicación semejante ofrecen las *Coutumes de Beauboisis*, del francés Beaumanoir, en el siglo XV, que por su parte se inspira en lo que varios siglos antes habían dicho ya Ramón Llull y Juan de Salisbury.

Por eso resulta curioso encontrar, entre todas estas fuentes extranjeras, un intento por parte del autor de exponer una mitología específicamente castellana para la historia de la caballería -mitología que incluye, dentro de la misma crónica, la leyenda de don Rodrigo y la cueva de Toledo, la traición de don Julián y la conquista de la Península por los musulmanes-. No es nuestra pretensión llegar a conclusiones de carácter definitivo, pero al menos debemos preguntarnos hasta qué punto Castilla, aún siendo receptora de la cultura francesa e inglesa, ha tratado de crear sus propios modelos teóricos, en qué medida ha podido formarse una verdadera cultura caballeresca castellana, y qué papel han jugado en esa dirección las crónicas y cantares de gesta y, ya a finales de la Edad Media, el romancero.

2. EL PERSONAJE DE DON PERO NIÑO Y LA CONCEPCION DE LA CABALLERIA

Sin duda Díez de Games nunca pretendió ofrecer, en su crónica, un profundo y fiel retrato psicológico de don Pero Niño. Por una parte, su obra había de ser un encomio del personaje y, por otra, el propio autor pretendía componer, a través de la vida y hazañas del conde de Buelna, una auténtica apología del oficio de las armas. Por eso no debe extrañarnos la plana personalidad que demuestra poseer don Pero Niño en cada uno de sus hechos, ni tampoco la relativa ingenuidad con la que se expresan sus decisiones. En realidad, el protagonista no es sino el vehículo del que se ha servido el cronista para glosar todas sus concepciones respecto a la caballería. Don Pero Niño es el arquetipo del perfecto caballero: valiente hasta la temeridad, íntegro, cortés y leal. Su misma existencia tiende también a ser igualmente plana. No podemos negar el indiscutible valor de la crónica como fuente histórica ni los importantes datos que aporta acerca de cuestiones muy diversas: las actividades marítimas de Castilla en tiempos de Enrique III, la intervención castellana en la guerra de los Cien Años o bien, ya en la tercera parte de la crónica, las intrigas mantenidas primero entre Fernando de Antequera y Catalina de Lancaster y más tarde entre Álvaro de Luna y los infantes de Aragón¹².

A su vez, la explicación del término "*miles*" que, según Games, hace referencia al mejor hombre entre mil guerreros, escogido para dirigir a toda una legión, tiene su origen en las *Etimologías* de S. Isidoro de Sevilla. Sin embargo, fue también Juan de Salisbury quien retomó la idea en el siglo XII. En el XIII Lull la incluyó en su *Libre de l'orde de cavalleria* y a partir de ahí podemos encontrarla en multitud de escritores franceses, a destacar Ghillebert de Lannoy, hasta el final de la Edad Media. La historia de Alejandro Magno ha contado también con numerosas versiones de autores franceses como la *Alexandreis*, de Gautier de Chatillon, aunque debemos reconocer que Games utiliza, en este caso, una obra castellana, el *Libro de Alezandre*, incluyendo además una serie de estrofas del mismo, que constituyen un verdadero resumen de doctrina caballeresca. Asimismo, el esquema de los tres órdenes de caballería -ángeles, mártires y caballeros- es también antiguo. Por poner un ejemplo nos referiremos a la frecuencia con la que los ángeles luchan contra los paganos, al lado de los caballeros cristianos, en varios cantares de gesta franceses. La Edad Media consideró a la caballería como un reflejo del mundo divino. La idea de que los ángeles son semejantes a los caballeros, por su lucha contra Lucifer, se encuentra ya en autores como Gregorio Magno o Rábano Mauro (Pauphilet, 1980: 103). En fin, no sabemos qué fuente utilizó Díez de Games para la historia de Bruto, aunque él mismo reconoce haber consultado una historia de los reyes de Inglaterra. En todo caso, el primer autor que puso por escrito esta leyenda, hacia la primera mitad del siglo XII, fue Geoffrey de Monmouth, a quien, dicho sea de paso, debemos el esquema básico de la historia de Artús.

¹² En este último caso, lo cierto es que Pero Niño se encontró en una situación bastante embarazosa. Tomó partido por don Enrique, el maestre de Santiago, y eso le hizo caer en desgracia ante el rey. Cuando Juan II huyó de Talavera, donde el infante prácticamente le tenía prisionero, y se refugió en Montalván

Pero, pese a la veracidad de los acontecimientos descritos, todos ellos están impregnados de la ideología caballeresca; se hallan además dominados por el tono nostálgico de un hombre que escribe siendo ya mayor, cuya memoria ha revestido los hechos pasados con una cierta aureola de encanto. Por eso la existencia de don Pero Niño acaba siendo tan arquetípica como el personaje mismo, no es sino la vida, por excelencia, que debe llevar un caballero: la guerra como leal servicio al rey, la compañía y la amistad entre hermanos de armas, representada por justas y torneos, y por todos los refinamientos de la vida cortesana, y el amor como recompensa por las hazañas. Por todas estas condiciones la *Crónica de don Pero Niño* es perfecta para ilustrar los valores y concepciones de la caballería medieval. Pero a la vez puede mostrar los cambios que la institución está sufriendo y las formas externas que le imprimen su carácter en el siglo XV.

En primer lugar, hay algo perfectamente claro desde el inicio de la crónica. Pero Niño forma parte de ese subgrupo dentro de la nobleza al que G. Duby ha calificado con el nombre de “jóvenes” (Duby, 1989: 132-148). No posee bienes propios que le permitan mantenerse holgadamente y sólo vive del salario que recibe del rey a cambio de sus prestaciones militares: “*E mandó dar a él e a ellos toda su paga conplidamente, segúnd hordenança de Castilla, por el tiempo que allá estubiesen*” (Díez de Games, 1940: 99). Ni siquiera los hombres a quienes dirige son vasallos suyos, criados en su casa y educados junto a él en el oficio de las armas, sino sencillamente guerreros que el rey ha puesto bajo su mando: “*mas de allí adelante, veyendo el rey que hera de hedad para ello, e muy bastante para ser por sí señor e governador, púsole el rey gentes en su gobernança*” (Díez de Games, 1940: 99). Pero Niño pertenece, por tanto, a esa nobleza de servicio cada vez más numerosa que, a lo largo de los siglos XIV y XV, ha visto descender constantemente sus rentas a causa del aumento de salarios, de las particiones de tierra o de los elevados gastos propios del estilo de vida noble¹³, cuando no de determinadas coyunturas políticas. Respecto a esto último, el triunfo de Enrique II sobre Pedro *el Cruel* había ya supuesto una renovación en el seno de la aristocracia. Una serie de linajes, procedentes de la mediana y baja nobleza, empezaron a ascender en detrimento de las antiguas casas, sostenidos por el apoyo de los señoríos, así como de las rentas, mercedes y quitaciones concedidas por el nuevo monarca. Todos ellos iban a formar parte de una oligarquía encargada de gobernar que, pese a no haber perdido aún su carácter guerrero, con el tiempo iría siendo cada vez más cortesana. Poco a poco, esta oligarquía vio muy incrementada su influencia, mientras que la vieja nobleza guerrera, cada vez más diezmada por las guerras que tuvieron lugar durante el reinado de Juan I, no pudo evitar una rápida pérdida de influencia y poder (Suárez Fernández, 1975: 43-44)¹⁴.

Pero Niño pertenece a uno de esos antiguos linajes venidos a menos. El propio cronista nos cuenta cómo su abuelo, Pero Fernández Niño, optó por el partido de Pedro I durante la guerra civil y, ante el fracaso de éste, no pudo evitar verse en una situación poco ventajosa para su familia. Pero a la vez Games deja bien claro que nada hay en común, a excepción del servicio al monarca, entre Pero Niño y esa nueva nobleza cortesana que ahora tiende a acaparar los pues-

hizo sufrir a Pero Niño costosas consecuencias: le privó, en primer lugar, de la tenencia del alcázar de Segovia. El futuro conde de Buelna se encastilló entonces en Montánchez, pero poco después el monarca le reclamó también la fortaleza. Pero Niño la entregó sin oponer ninguna resistencia y hubo de exilarse a Aragón. Allí Alfonso V le recibió muy bien pero él, sabiendo que el monarca aragonés pretendía entrar en Castilla, por no luchar contra Juan II volvió a su reino y se refugió en Berzosa, en tierras de Burgos. Por fortuna, Álvaro de Luna acabó reconciliándolo poco después con el rey (Díez de Games, 1940: 324-328).

¹³ G. Duby ha observado cómo el gasto excesivo a menudo arruinó a tantos nobles como las circunstancias económicas adversas (Duby, 1989: 237-238).

¹⁴ Sobre la evolución de la nobleza castellana en los siglos XIV y XV puede verse también a Mitre Fernández, 1968, y sobre todo véase Moxó, 1969: 1-210.

tos políticos de importancia. De nada sirve que esta última tome para sí el título de caballería porque según Games sólo son caballeros aquellos que siguen practicando la guerra:

“No son todos cavalleros quantos cavalgan cavallos, ni quantos arman cavalleros los reyes son todos cavalleros. Han el nonbre; mas non hazen el exerçizio de la guerra. Porque la noble cavallería es el más honrrado ofizio de todos; todos desean subir en aquella honrra: traen el ávito e el nonbre, mas non guardan la regla. No son caualleros, mas son apantasmás e opóstatas. Non faze el ávito al monxe, mas el monje al ávito. Muchos son los llamados, e pocos los escogidos” (Díez de Games, 1940: 42).

No obstante, Games demuestra también un interés muy especial por justificar la modesta prosapia de su protagonista. Su afán de narrar con todo detalle la guerra civil sólo tiene por objeto destacar el alto linaje del que desciende Pero Niño pese a encontrarse ahora en una posición más baja, linaje que, según el cronista, tiene su origen en la casa de Anjou¹⁵. Este celo del autor, esta importancia concedida a la estirpe no debe extrañarnos en absoluto, puesto que durante la Baja Edad Media el término *caballería* llegó a convertirse en un sinónimo de *nobleza*. Ya no era caballero aquél que hubiera recibido la caballería, de forma más o menos solemne, de manos de otro caballero, sino sencillamente el hombre que descendiera de otros que sí lo habían sido. Durante el siglo XV ni siquiera era necesario que, en las justas y torneos, los participantes hubieran sido armados caballeros, pero sí que probaran su pertenencia, desde antiguo, al estamento. La palabra *caballería* había acabado por describir *“las obligaciones, estado y modo de vida de los que poseían aquel título por su nacimiento y que aspiraban a ella, pero que podían o no ser caballeros de hecho”* (Keen, 1986: 194). En resumen, la caballería ya no iba a ser nunca más un orden superior al cual el hombre accedía después de un íntegro aprendizaje y de un complejo ritual de iniciación, sino más bien una categoría innata transmitida al individuo a través de sus antepasados. El propio Díez de Games no hace sino ratificar esta idea al expresar su convicción de que el caballero nace, no se hace: *“E por esta razón andan muchos herrados en la cauallería, que no saben de lo que vsan: a unos rendiría más el açada que la banda, e a otros más el escriuanía que las armas”* (Díez de Games, 1940: 84).

En realidad, la situación de crisis económica sufrida por la nobleza a finales de la Edad Media, y el ascenso de otros grupos sociales, burgueses o campesinos acomodados, tiene una inmensa relación con este deseo, por parte de la aristocracia, de cerrar con el muro de su orgullo de casta el acceso a la caballería. Ya hemos observado la escasa consideración que Games dedica a la nueva nobleza “de toga”. Por la misma causa el cronista suele manifestar un relativo desdén hacia el cultivo de las letras¹⁶.

¹⁵ Cosa que, sin embargo, J. de M. Carriazo considera muy improbable. Este afán por demostrar el acreditado linaje de Pero Niño vuelve a aparecer poco después. Al parecer, la madre del protagonista fue ama de leche de uno de los hijos de Juan I, lo cual no era ninguna causa de orgullo si tenemos en cuenta que este cargo solía ser destinado a mujeres de procedencia bastante humilde. El cronista no tuvo más remedio que justificar este hecho, y para ello relató una curiosa historia de porfías y disensiones entre la reina y los padres del futuro conde de Buelna. Al parecer, aquélla sólo pretendía que su hijo fuera criado por una mujer de buena sangre y creyó que doña Inés Lasa, la madre de Pero Niño, era la persona más adecuada. Pero ella y su marido se sintieron ofendidos por la elección de la reina y decidieron marchar de la corte para mostrar su descontento. Sólo después de un largo tira y afloja, aderezado con dádivas y ruegos de los monarcas, se avinieron a volver. Pero antes impusieron la condición de que doña Inés Lasa fuera tratada, no como a una simple nodriza, sino como a una verdadera mujer noble (Díez de Games, 1940: 61 y ss).

¹⁶ Díez de Games pone, por ejemplo, en boca del instructor de Pero Niño palabras como éstas: *“El que a de aprender a vsar arte de cavallería, non conbiene despender luengo tiempo en escuela de letras; cúnplevos lo que ya dello sabedes. Lo que agora dello vos queda, el tiempo lo dará, vsando algo dello”* (Díez de Games, 1940: 64).

Esta creciente importancia del linaje en las concepciones de la caballería fue, por su parte, causa de que, en los siglos XIV y XV, cada vez menos hombres fueran armados caballeros (Duby, 1989: 236). El propio Pero Niño no recibe la caballería de manos del rey hasta muy avanzada la crónica (Díez de Games, 1940)¹⁷. Esta infrecuencia no tiene nada de raro, puesto que la pertenencia a una casa era ahora lo único que podía hacer del hombre un caballero; además, el individuo en cuestión podía ahorrarse los cuantiosos gastos que suponía la ceremonia, lo cual resultaba muy ventajoso teniendo en cuenta los elevados dispendios que, ya de por sí, necesitaban los nobles para mantener su estilo de vida.

Ahora bien, al lado de todo esto Games va a plantear también una cuestión tan espinosa y debatida como la conexión entre nobleza y virtud. ¿Qué es lo que define la categoría de noble, qué es lo que hace al hombre caballero? ¿La pertenencia a un linaje, la concesión de un príncipe o las virtudes que ha demostrado? Los escritores castellanos y europeos con frecuencia se hacían estas preguntas. Por supuesto que, pese a la importancia del linaje, tampoco se le podía negar a la virtud personal su incuestionable valor, porque con ello la caballería hubiera acabado siendo una institución rígida y esclerótica: “*el buen cauallero ¿qué á de tener? Que sea noble. ¿Qué es noble e nobleza? Que aya el corazón ordenado de virtudes*”, sentencia Games (1940: 40), y su crónica no es sino una completa exaltación de las virtudes del protagonista. Por su parte, el autor alude en varios lugares a la costumbre de conceder premios a los dos o tres caballeros que más hubieran destacado en el curso de una batalla, práctica ésta que demuestra sobradamente lo mucho que se estimaba la valentía personal (Díez de Games, 1940: 199-200)¹⁸.

Pero, al fin y al cabo, la conciliación entre el linaje y la virtud individual no podía quedar demasiado lejos, sobre todo porque esta última sólo lograba entenderse como una contribución más a los triunfos que, desde antiguo, venían atesorando los antepasados:

“Hijo, parad mientes cómo soys de grand linaje, e cómo aquella rueda del mundo que nunca está queda, nin dexa ser sienpre las cosas en buen estado, abaxó el vuestro muy honrrado linaxe, e de los grandes fizo pequeños, e de los altos fizo vaxos. E a vos conviene pugnar e trabajar por tornar en aquel estado donde vos benides; ca non es maravilla parescer el hombre a su padre en mantener aquel estado que dexó, porque aquello ganado lo falló, mas es mucho de loar pasar a todos aquellos donde él viene, e cobrar mayor lugar” (Díez de Games, 1940: 64).

¹⁷ Curiosamente Pero Niño protestó ante el rey porque lo que de veras deseaba era recibir la caballería antes de entrar en una batalla. Más adelante Juan de Tobar la recibiría, de manos de don Pero Niño, antes de la batalla de la Higuerelela (Díez de Games, 1940: 335). De hecho, a lo largo de la Edad Media fue muy frecuente que la investidura de un caballero se realizara justo antes de comenzar un encuentro. La ceremonia poseyó desde sus inicios un manifiesto simbolismo de muerte y renovación. El hombre que la obtenía “renacía” a un estado superior al natural, adquiría a través de ella una virtud nueva y sobrehumana que le permitía enfrentarse con éxito a sus enemigos. En definitiva, todo ello viene a confirmar que la caballería, término por lo demás sumamente ambiguo, siempre tuvo mucho de sagrado. Para estos aspectos véase Stanesco, 1988: 45-70 y Eliade, 1959: 188.

¹⁸ Por otra parte, contamos con un interesante testimonio sobre la concesión de premios semejantes. Durante la segunda mitad del siglo XIV los caballeros teutónicos eran conscientes del escaso interés económico que ofrecía la cruzada contra los pueblos paganos de Lituania y Samogicia. Por eso, a fin de atraer a los caballeros europeos, habían establecido lo que ellos denominaban “mesa del honor”, a la que se sentaban los diez o doce caballeros que mayor valor y preparación hubieran demostrado; además se les premiaba con insignias que confirmaban los honores ganados (Keen, 1986: 228 y ss).

Cuando los cronistas pretendían alabar a un determinado personaje, invariablemente acababan refiriéndose a las proezas de sus antecesores, porque de este modo demostraban que el caballero en cuestión era de buena casta¹⁹. La virtud, en definitiva, era un complejo de talentos, hazañas y bondades familiares que se acumulaban generación tras generación y que eran entregados al hombre desde su nacimiento para que los conservara y acrecentara. Sólo teniendo en cuenta que para el hombre medieval la virtud no era algo individual sino un tesoro colectivo podremos entender su absoluta identidad con el linaje. La mayor virtud que podía poseer un caballero era la de parecerse y recordar siempre lo más glorioso de sus antepasados (Pérez de Tudela, 1986: 813-829).

Conviene, sin embargo, que profundicemos en el sentido que, para la caballería medieval, poseía la virtud. Ciertamente, Díez de Games cree que las virtudes propias del caballero pueden ser la cortesía, la lealtad, la prudencia, la sobriedad, etc., pero antes que todo eso el caballero debe ser valiente y experto en el oficio de la guerra; la virtud por excelencia tiene para él un marcado componente militar, e incluso la honra y la guerra vienen a ser términos afines: Bruto abandona a su esposa y a su reino porque, no habiendo tenido que luchar por ninguno de los dos, se siente como un advenedizo sin derecho a gozar de una honra concedida tan sólo por el azar²⁰. Para el autor de *El Victorial* la honra por excelencia es la “*honrra de las batallas*” (Díez de Games, 1940: 200). Pero no basta con observar el carácter guerrero, por otra parte más que evidente, que daban los caballeros a la virtud. Durante los siglos siguientes la nobleza seguirá ocupando un lugar destacado en la guerra, a través de los ejércitos permanentes de la Edad Moderna, y seguirá creyendo que el valor es un pilar incuestionable en su profesión. Pero ello no impedirá que se encuentre ya bastante lejos de la caballería medieval. Debemos escudriñar aún más hondamente las connotaciones que esconde el término *virtud*.

En primer lugar, la *Crónica de don Pero Niño* fue escrita en una época de transición donde convivían la innovación y la pervivencia. Desde luego, la organización, el armamento y la táctica de la guerra venían sufriendo importantes transformaciones desde el siglo XIV; pero, al menos en sus líneas fundamentales, aún no había tenido lugar, en las concepciones del hombre de guerra, una mudanza tan grande como para convertirlo en alguien ajeno a la caballería medieval. Bien es cierto que las nuevas máquinas artilleras privaron a muchos hombres de armas de su papel de asaltantes de fortalezas, y también es verdad que la caballería pesada sufrió numerosas derrotas a manos de los arqueros y de la infantería, cuya superioridad quedó demostrada en numerosas batallas²¹. A causa de ello el caballero se vio obligado a modificar sus planteamientos tácticos, llegando incluso a combatir a pie²².

¹⁹ Díez de Games, 1940: 62, donde el cronista se refiere a la valerosa actuación de Juan Niño, padre del protagonista, durante el cerco de Lisboa, en tiempos de Juan I.

²⁰ “*Todo esto que yo ove, úbelo sin batalla e sin grand traujo. Bien sabedes que la cosa que honbre gana e más cara le questa con grand afán, más la preçia. E por ende, esta honrra en que so puesto non la preçio, porque la ove en donado. Lo que honbre á en paz, non lo loan los avtores*” (Díez de Games, 1940: 156-157).

²¹ En especial en las grandes batallas de la Guerra de los Cien Años, como Crécy, Poitiers o Azincourt, donde los famosos arqueros galeses lograron frenar la potente embestida de la caballería francesa produciendo el desorden en las tropas y la consiguiente desbandada del enemigo (Rothero, 1981 a y 1981 b).

²² Así, por ejemplo, en la batalla de Nájera casi todo el ejército del Príncipe Negro había desmontado mientras que, de las tropas de Enrique de Trastámara sólo la vanguardia luchaba a pie. Lo mismo sucedió en la batalla de Aljubarrota, donde también los portugueses decidieron descabalar y esperar la acometida enemiga al amparo de las trincheras que habían cavado. Los arqueros debían frenar la carga de la caballería castellana, y los hombres de armas portugueses sólo habían de salir de las trincheras una vez que és

Sin embargo, de ello no puede deducirse que las concepciones de la caballería hubieran cambiado en sus aspectos esenciales; la misma necesidad de combatir a pie no era algo opuesto a su mundo mental²³. Lo que sí difería notablemente de él era el combate desde la distancia, el que efectuaban los arqueros que, situados en una posición ventajosa, podían aniquilar a los hombres de armas sin que ellos pudieran defenderse, o el de las máquinas artilleras que también desde la lejanía lograban acabar con cualquier esfuerzo y cualquier honra caballeresca. Por eso aún en los siglos XIV y XV los arqueros y peones eran considerados por muchos, no como auténticos guerreros, sino como simples auxiliares cuya función consistía tan sólo en preparar el camino para los caballeros, que eran quienes de veras combatían²⁴.

La *Crónica de don Pero Niño* aún era ajena a las transformaciones que habrían de producirse un siglo después, todavía desconocía, al menos en su sentido esencial, todo lo que traería el estado moderno y su nueva fiscalidad, la formación de ejércitos permanentes y su efecto inmediato, la práctica de la guerra a un nivel mucho más uniforme y racional. Y, lo que es aún más importante, *el Victorial* demuestra sobradamente que la caballería seguía estando definida por su carácter de derecho hereditario: de ahí la importancia del linaje. Aún tendremos que aguardar al siglo XVI para contemplar el paso del caballero medieval al oficial moderno, cuyas características lo alejan definitivamente de aquél (Keen, 1986: 316): de él ya no sólo se espera un arrojo sin límites y un adecuado conocimiento de armas, caballos, y de ciertos planteamientos tácticos. Su labor cuenta también con un ámbito administrativo primordial, referente a la organización, las pagas, el abastecimiento o la estrategia militar, y su oficio no es algo que le venga dado por su nacimiento sino en virtud de un nombramiento concedido por la autoridad. Los nuevos militares no pueden ser ya "*simples conductores de hombres, incorporados, de forma casi anónima, a la primera línea de combate*" (Contamine, 1984: 286), y por otra parte se hallan ahora mucho más desligados del pelotón, cada vez más anónimo, de combatientes: ya no existen lazos personales de vasallaje que vinculen al jefe con su mesnada, y éste es, tal vez, uno de los escasos rasgos del que sí participa a medias el personaje de don Pero Niño. Pese a lo tradicional de su espíritu guerrero, al menos el conde de Buelna, por pertenecer a esa nobleza de servicios, de algún modo está contribuyendo a unas transformaciones que, no obstante, no alcanzarán verdadera expresión hasta el siglo siguiente.

Por eso, para Games la virtud y el valor poseen un tono ingenuo completamente revelador. Pero Niño nunca es alabado por sus buenas aptitudes como estratega, ni por su eficaz y disciplinado cálculo de la disposición de sus enemigos. Solamente se habla de su valor y destreza y, como mucho, del poderoso liderazgo que sabe ejercer como caudillo entre sus hombres. A menudo demuestra el arrojo aparentemente pueril de los caballeros andantes: rara vez sigue los prudentes consejos de sus marineros y, durante el ataque al puerto de Túnez, se arroja temera-

ría castellana, y los hombres de armas portugueses sólo habían de salir de las trincheras una vez que ésta hubiera quedado totalmente abatida. Puede verse una completa descripción de la batalla de Nájera en Dupuy, 1973: 174 y ss., y sobre todo, con un detallado plano del encuentro, véase Oman, 1991: 188-189. Para una descripción de la batalla de Aljubarrota puede consultarse a Suárez Fernández, 1977: 218.

²³ Al contrario, Díez de Games nos cuenta una anécdota muy reveladora a este respecto. En una arenga a sus compañeros de armas, el rey de Inglaterra decidió que todos sus hombres desmontaran a fin de evitar la tentación de la huida. El combate a pie era, por tanto, doblemente honroso porque, privado el caballero de la movilidad que le confería su montura, aún había de padecer peligros -y méritos- mayores (Díez de Games, 1940: 228).

²⁴ Así, a pesar el papel fundamental que los arqueros ingleses desempeñaron en la batalla de Nájera, López de Ayala apenas los nombró al describir el desarrollo del encuentro, posiblemente influido por ese prejuicio propio de su época que le hacía creer que el combate por excelencia era la carga de la caballería pesada (López de Ayala, 1953: 407).

riamente sobre la cubierta de una galera mora enemiga quedando, él solo, a merced de sus adversarios (Díez de Games, 1940: 116). Pronuncia impulsivas arengas exhortando a sus hombres a que bajo ninguna circunstancia abandonen el campo de batalla (Díez de Games, 1940: 267), y más adelante, cuando durante el asedio de Setenil él, por su parte, se ve obligado a huir ante una inesperada emboscada de los moros, este hecho constituirá la mayor de sus vergüenzas, pese a tener plena justificación (Díez de Games, 1940: 295).

Pero sobre todo, para Díez de Games la virtud podrá poseer sus rasgos estrictamente espirituales pero también es un valor físico, y nos demuestra lo mucho que el caballero apreciaba su propio cuerpo: en el transcurso de sus luchas contra los corsarios Pero Niño ha sido herido en una pierna. Todos los médicos curan una y otra vez al caballero, sin que la llaga deje de supurar y, al fin, ante la pésima evolución del mal y lo que, según ellos, parece un principio de gangrena, deciden amputar el miembro enfermo. Pero, según el cronista, el futuro conde de Buelna no está dispuesto a dejarse mutilar, “*si la ora es llegada en que yo devo morir, sea fecho en mí lo que a Dios plazze. Ca el cauallero mejor le es morir con todos los miembros juntos, segúnd que Dios ge los dió, que no bebir lastimado e menguado, e verse e non ser para bien ninguno*” (Díez de Games, 1940: 138). Da la impresión de que para él la pérdida de una pierna es casi una castración, algo que inmediatamente le impide seguir siendo un caballero. La caballería es para él un concepto íntimamente ligado a la integridad física. El final del episodio es igualmente épico; el protagonista se cura la herida aplicándose, él mismo, un hierro candente. En ninguna otra escena cobra Pero Niño una dimensión tan heroica.

Lo que, en definitiva, acaba definiendo al auténtico caballero son sus cualidades físicas, pero también la lucha cuerpo a cuerpo y, aún más, la exposición al peligro, a la fatiga y al dolor. El mismo comportamiento ascético del que hacen gala tantos de ellos, el valor concedido a las heridas de guerra, pueden encontrarse también en muchas sociedades primitivas, donde se cree que el sufrimiento corporal es la prueba que debe rebasar el hombre para acceder a un estado superior, que no es otro que el de guerrero (Bonthoul, 1971: 72 y ss.). La *Crónica de don Pero Niño* participa ampliamente de estas características y viene a confirmar que, pese a las transformaciones que está sufriendo la caballería medieval, aún perviven, para no pocos caballeros, muchos de los rasgos que la han definido durante los siglos anteriores. Por su parte, Games ha sabido plasmar a la perfección ese componente de padecimiento y ascetismo, que tan bien define al universo mental de la caballería:

“Los cavalleros, en la guerra, comen el pan con dolor; los biçios della son dolores e sudores: vn buen día entre muchos malos. Pónense a todos los travaxos, tragan muchos miedos, pasan por muchos peligros, abenturan sus vidas a morir o vivir. Pan mohoso o vizcocho, biandas mal adovadas; a oras tienen, a oras non nada. Poco vino o no ninguno. Agua de charcos e de odres. Las cotas vestidas, cargados de fierro; los henemigos al ojo. Malas posadas, peores camas. La casa de trapos o de ojarasca; mala cama, mal sueño” (Díez de Games, 1940: 42-43).

En fin, para concluir esta parte del presente trabajo sólo nos queda analizar las características de las justas y torneos descritos en la *Crónica de don Pero Niño*. Con frecuencia se ha dicho que, en el siglo XV, estos juegos militares habían perdido valor como formas de adiestrar al combatiente, para convertirse en verdaderos espectáculos. Por una parte, el monumental armazón estético y dramático que acompañaba al encuentro había llegado a ser casi tan importante como el encuentro mismo: los modelos literarios y los poderosos medios visuales de la cultura caballeresca sin duda habían contribuido a ello, de modo que por todas partes aparecían nuevas imágenes e incluso nuevos tipos de juegos que, como los torneos con vestimenta artúrica o posteriormente los pasos de armas, tenían tanto interés en combatir como en recrear las ficciones novelescas. Por otra parte, una serie de innovaciones se habían ido adueñando de estas celebraciones, y habían hecho

de ellas actividades mucho menos peligrosas: la introducción de la barreta en las justas, que dividía las dos lizas y hacía imposible que los combatientes chocaran accidentalmente, el empleo de *arneses reales* con mayores protecciones, y de armas *à plaisance*, es decir, despuntadas o con las puntas cubiertas, habían ido desterrando poco a poco los accidentes mortales. Además el torneo, lucha colectiva y mucho más amenazadora, iba siendo sustituido por los encuentros singulares o justas (Ruiz Domènec, 1988: 159-193). En ocasiones se ha querido ver en todo esto el reflejo de una profunda decadencia de la caballería, la pérdida de sus ideales y del papel que antaño le correspondía en la guerra.

Sin embargo, *el Victorial* aporta una interesante información, que puede llevarnos a matizar todo lo anterior. En primer lugar, en las justas celebradas en París, a las que asiste Pero Niño, se combate sin barreta, siendo el riesgo mucho mayor: los franceses “*justan sin tela, a manera de guerra, por el topar*”, por cuya causa el choque suele ser muy violento: “*contece muchas vezes que topan vn caballo con otro, e caen amos a dos, o cae el vno, o amos a dos. Es muy peligrosa justa: non la fazían todos honbres, mas honbres diestros e muy cavalgadores*”. Al decir del cronista, ello facilita que, a pesar de la validez de la regla según la cual nunca debe justar más de un caballero contra otro, a menudo un único jinete deba vérselas con más de un adversario (Díez de Games, 1940: 237). Así, en una de estas justas el conde de Clermont y otro caballero anónimo sufren, por esta causa, considerables lesiones. Por otra parte, Games pone de manifiesto que con frecuencia se celebraban numerosos combates *a ultranza*, es decir, con armas de guerra. Estos encuentros eran particularmente arriesgados cuando los caballeros se despojaban de una de las piezas de su armadura, quedando desprotegida la parte del cuerpo correspondiente. Es lo que el cronista denomina *ensayo de justa*, encuentro éste que carece de las solemnidades de la justa propiamente dicha, y que ni siquiera es presenciado por las damas. Gracias, en parte, a esta ausencia, en la lucha queda permitida una violencia que en una justa normal podría resultar escandalosa. Pero a la vez, Games nos informa de que estos encuentros debían de recibir una cierta distinción de honor: el mismo Pero Niño prefiere participar en uno de estos ensayos y, en cierto sentido, desdeña un tanto la justa normal:

“El ensayar dellos es justar vnos contra otros tan fuertemente, e como cada vno mejor puede, salvo que allí no llevan sobrestas, ni cimeras; aquélllo dexan ellos para las fiestas. Pero conteze algunos que tales van del ensayar, que non an voluntad de justar en la fiesta; ansí conteció aquel día a algunos. Pero Niño, que sienpre le plugo más del facer que del dezir, pensando que los non podría aber tan a buen trecho, por el grand cargo que él tenía de sus galeras, e estava ya en tiempo de partir a yr fazer su guerra, non Quró de la fiesta” (Díez de Games, 1940: 239).

Pero Niño resulta vencedor. Derroca a todos sus adversarios, a muchos arranca escudos y piezas del arnés y a uno de ellos le rompe un brazo. De algún modo volvemos a la misma conclusión de antes. También aquí el peligro es el verdadero aliciente de la justa o del torneo, puesto que sin él nadie puede realizar un acto de heroísmo, que es la idea central que domina estos juegos. El accidente mortal en el transcurso de un encuentro es siempre lamentado por todos los presentes, pero a la vez viene a confirmar que la caballería posee aún sus rasgos fundamentales: su espíritu increíblemente épico. En uno de sus artículos, M.V. Cirlot ha demostrado que, pese a todas sus recientes innovaciones, las justas y los torneos siguen siendo juegos peligrosos, donde muchos pueden perder la vida (Cirlot, 1988: 55-78). *El Victorial* viene, desde luego a confirmar sus opiniones; en sus descripciones festivas aparece aún esa ostentación aparentemente infantil del arrojo que antes hemos podido observar, caracteres todos que cambiarán con el tiempo, cuando la guerra se haya convertido en una práctica mucho mejor organizada y cuando el militar sea algo más que un guerrero.

3. EL ESTILO DE VIDA 'CABALLERESCO'. LA INFLUENCIA DE LAS FICCIONES LITERARIAS

Pero no toda la existencia del caballero, ni todos los valores que definían a la caballería hallaban su lugar en el ámbito de la guerra. Ya antes hemos aludido a todo un estilo de vida noble o caballeresco, constituido por las fiestas, los votos y empresas, los juegos militares, y por todos los refinamientos de las cortes principescas, cada vez más sofisticadas. A grandes rasgos este estilo de vida se caracterizaba por sus enormes gastos y por una liberalidad que a menudo superaba el derroche, por un código de cortesías que hoy día parece pueril y por una ostentación del lujo que, también a nuestros ojos, casi resulta de mal gusto²⁵. Pero a la vez venía definido por la influencia que sobre él habían ejercido los modelos literarios²⁶. Es en este último aspecto donde nos vamos a detener, puesto que el cronista, con su temperamento novelesco e indudable conocimiento del *roman courtois*, ha descargado en su obra muchas de las influencias literarias suyas y de sus contemporáneos.

La *Crónica de don Pero Niño* está plagada de imágenes y tópicos comunes en los libros de caballerías. El propio nacimiento e infancia del protagonista vienen amparados por la premonición de un espléndido futuro, como le suele ocurrir a los héroes novelescos (Le Goff, 1985: 40 y ss.)²⁷, y por su parte las pláticas entre doña Beatriz -segunda esposa del protagonista- y sus doncellas, nos recuerdan también a esos diálogos tan frecuentes en las novelas cortesescas, desde Chretien de Troyes hasta J. Martorell en su *Tirant lo Blanch*. El tratamiento que hace el cronista de las aventuras amorosas de don Pero Niño no es otro que el del amor cortés de los trovadores y novelistas franceses y, sobre todo, la misma estructura de la crónica cuenta con muchos de los rasgos del *roman courtois*²⁸.

²⁵ "Il n'y a pas de doute que pour un moderne, cet étalage de vaisselle et de pièce de monnaie est du plus mauvais gout. Celà apparaît à ses yeux comme un moyen des plus vulgaires pour susciter l'admiration des invités pour le possesseur de tant de richesses déployées [...] mais la splendeur des vêtements est moins une question de mode qu'une 'monstration' qui révèle au regard la réalité de celui que les porte. Ils rendent celui-ci plus voyant, signalent sa fonction et son état d'âme à un moment donné. L'exageration des ornements et la parade des couleurs ont souvent comme fonction d'assurer la transmission d'un message précis" (Stanesco, 1988: 174-175), hasta cierto punto el autor está parafraseando a Huizinga, 1978: 286. y ss.

²⁶ "Estos caballeros reales e históricos estaban intoxicados de literatura y actuaban de acuerdo con lo que habían leído en los libros de caballerías (Riquer, 1967: 12). Cabe destacar además la obra de Köhler, 1974, así como los interesantes comentarios de Huizinga, 1972: 113 y ss.

²⁷ Cuenta el cronista que, en los días de la infancia de Pero Niño, se presentó ante sus padres un misterioso extranjero, peregrino a Santiago, y les auguró los grandes hechos de armas que más adelante habría de realizar su hijo: "señora, sabed que este vuestro hijo que por armas ha de subir a grande estado, e vsando por armas e cauallería á de ser muy famoso e muy honrado caballero; e por ellas á de ser el mayor hombre e más honrrado que ovo jamás en su linaje" (Díez de Games, 1940: 84).

²⁸ Según Le Goff, 1985, la novela de caballerías europea responde a un esquema bien definido donde la aventura constituye una especie de rito de iniciación que lleva al joven escudero a convertirse en un caballero auténtico. Éste debe salir de *el mundo de la cultura* -representado a través de espacios y elementos simbólicos como el castillo, el vestido, el torneo, los alimentos cocinados- para adentrarse en un mundo opuesto, de carácter salvaje y simbolizado, por su parte, en el bosque. Ese es el escenario modélico de la aventura, allí su virtud es probada y en ese espacio encuentra toda clase de criaturas salvajes y peligrosas. En el bosque él mismo adquiere las características de ese mundo salvaje, necesarias para hacer de él un buen caballero, y acaba superándolas. Después de esta especie de peregrinación en busca de su identidad, puede volver a la civilización, ya realizado como un verdadero caballero, y completa su formación accediendo al amor de una dama. Tomando como ejemplo las novelas de la época, cada una de las aventuras de don Pero Niño se corresponde también con un amor. Después de sus primeras armas, nuestro

Por su parte, Games pone también de manifiesto el influjo constante de estos modelos literarios en la vida de los nobles de su tiempo. Así, cuando Pero Niño se hospeda en la casa de mosén Arnao de Tría, almirante de Francia, se nos informa de la afición de los caballeros franceses por las canciones y trovas provenzales, y a la vez se cuenta que durante las comidas “*el que supiese hablar, teniendo tenperanza, e guardando cortesía, en armas e en amores, buen lugar tenía de lo dezir e ser escuchado, e bien respondido, e satisfecha su yntención*” (Díez de Games, 1940: 221). Es muy posible que dentro de estas conversaciones tuvieran su propio lugar los relatos de episodios literarios e incluso la audición de libros de caballerías, lo cual no sería de extrañar si tenemos en cuenta su gran auge durante el siglo XV. Games alude, a su vez, a ciertas costumbres inspiradas directamente en obras de la literatura: en una ocasión, después de celebrado en Coria un banquete al que asiste Pero Niño, él y otros caballeros realizan votos, según era la costumbre, en presencia de un ave viva o cocinada (Díez de Games, 1940: 100). El antecedente originario de esta curiosa moda era también literario; J. de Longuyon lo hizo famoso en su versión del *Roman d’Alexandre*, al referirse a los votos que los guerreros de Alejandro hicieron sobre un pavo real en una fiesta durante el sitio de Éfeso (Keen, 1986: 282-283). En el siglo XV se había convertido en una práctica bastante común entre la nobleza francesa: así, en 1453 Felipe de Borgoña organizó la famosa fiesta del *faisán de Lille*, a fin de preparar una nueva cruzada para rescatar Constantinopla de los turcos. En medio de una complicada escenificación, al estilo de las novelas artúricas, muchos caballeros juraron luchar contra los invasores ante un faisán adornado de piedras preciosas y, lo cierto es que, pese a la frivolidad de toda la ceremonia, algunos de ellos cumplieron su promesa²⁹.

También se refiere Díez de Games a la importancia de las órdenes seculares de caballería. Durante su estancia en París, Pero Niño recibe la misiva de seis caballeros, vasallos del duque de Orleans, que ruegan al castellano que combata con ellos ante el requerimiento de siete miembros de la orden de *l’écu vert à la dame blanche*. Aunque Pero Niño acepta, por diversas razones el encuentro nunca llegará a efectuarse. Si hacemos mención de estas órdenes de caballería es porque ellas también tienen su paralelo novelesco. A diferencia de otras órdenes de carácter

caballero se enamora y casa con doña Constanza de Guevara. Sin embargo, una existencia tranquila, en compañía de los suyos, no hubiera sido nada caballeresca y hubiera acabado por ablandarle: de hecho las contradicciones entre el amor y los deberes militares del caballero ya habían sido profundamente tratados por Chretien de Troyes en *Erec y Enide* y en *el caballero del león*. La cuestión quedaba zanjada rápidamente, el caballero debía volver a ese espacio de la aventura y probar allí su valor (véase García Gual, 1988: 178 y ss.). Por eso las aventuras de Pero Niño contra los corsarios andaluces primero, y contra los ingleses después presentan el tema fundamental de los libros de caballerías: el viaje como ideal pedagógico, como búsqueda de la perfección. El escenario de esas aventuras posee el mismo carácter salvaje y marginal de las obras de Chretien de Troyes. El mar, como el bosque, a merced de monstruos y de prodigios, es incivilizado y primariamente inmerso en la naturaleza. La segunda parte de sus aventuras ocurre además en Inglaterra, país maravilloso por excelencia, situado en los confines de la tierra y habitado por hombres igualmente salvajes y extraños; a ese calificativo se suman una serie de fábulas acerca del origen novelesco y extraordinario del reino inglés. Tierra, en fin, inhóspita y rodeada por el bosque. Después de esto el protagonista vuelve al espacio de la civilización, representado por su parte en Francia, país que se caracteriza por el gran refinamiento de la vida nobiliaria. De estos placeres gozará ampliamente Pero Niño, asistiendo a grandes fiestas y participando en justas y torneos. Además, en este caso le estará aguardando otra mujer, la almiranta de Francia. Pero Niño sólo abandonará su vida aventurera una vez se haya casado por segunda vez, se haya establecido y le haya sido concedido el título de conde de Buelna. La vida caballeresca ha quedado para los *jóvenes*. Al final de la crónica el protagonista ha adquirido ya posición sobrada para no tener que errar en busca de andanzas que le proporcionen honra, gloria e ingresos para mantenerse.

²⁹ La descripción puede encontrarse en La Marche, 1896: 381-382, citado por Runciman, 1973: 184-185.

“nacional”, como las de la Banda, el Toisón de Oro o la Jarretera, la orden de la Dama Blanca poseía unos móviles políticos mucho menos evidentes³⁰ y, a menudo, su propósito principal era sólo el cumplimiento de uno o varios votos, la asistencia a justas y torneos, o la liberación de aquellos caballeros que hubieran jurado realizar determinados hechos de armas. Además la orden de *l'écu vert à la dame blanche* había sido creada a imitación de las novelescas compañías de caballeros y tenía como motivo central el propio concepto literario del amor cortés. El francés Jean le Maigre la había fundado en 1399 con el fin de defender, como hacían los protagonistas de las novelas, a las mujeres indefensas y a las bellas castellanas desheredadas injustamente por sus parientes (Huizinga, 1978: 220). Aunque luego la orden no se caracterizó por haber deshecho muchos entuertos, al menos las circunstancias de su origen nos revelan el poderoso influjo de la ficción novelesca.

Pero sobre todo, Games ha demostrado su sobrado conocimiento de las novelas de caballerías al relatar los amores de Pero Niño. Conviene señalar la escasa importancia que la crónica castellana concede a la vida privada de sus personajes, y menos aún a su vida sentimental, lo cual convierte a *el Victorial* en una obra única dentro del género³¹. Para Games, como para muchos otros autores, el amor cortés es una pedagogía que civiliza la violencia de los caballeros puesto que, pese a su carnalidad, exige una perfecta disciplina del deseo (Cátedra, 1989). Ese carácter pedagógico es precisamente lo que impulsa al hombre a realizar hazañas por amor, llevándolo, por tanto, hacia la perfección personal. Por eso nos dice el cronista que “*natural razón e muy conbeniente cosa hera que vn doncel tan apuesto como hera Pero Niño, en quien tantas preezas auía, e tan loado hera de las gentes, que fuese amado*”. Gracias al amor de las mujeres los hombres “*son mejores, e se traen más guarnidos, e hazen por su amor grandes prezas e cauallerías, ansí en armas como en juegos, e se ponen a grandes abenturas, e buscan las por su amor, e van en otros reynos con sus enpresas dellas, buscando canpos e lides, loando e ensalçando cada vno su amada e señora*” (Díez de Games, 1940: 90).

Durante su permanencia en Francia, el protagonista de *el Victorial* vive una historia amorosa que, relatada por Games, adquiere todos los ingredientes del amor cortés. Incluso es posible que el propio Pero Niño creyera que su experiencia parecía estar sacada del argumento de una novela. Sea como fuere, en ella aparece el característico triángulo amoroso, centro de la ficción literaria: el señor feudal, mosén Arnao de Tría, su joven esposa y el caballero, Pero Niño, que en este caso no es vasallo pero sí invitado del primero. Por su parte, el idilio transcurre en la casa de éste y se ve adornado por todos los refinamientos de la vida nobiliaria. Sin embargo,

³⁰ Pero no totalmente ausentes, pues el combate poseía, en este caso, un claro móvil político: la enemistad entre el duque de Orleans y el duque de Borgoña, del cual eran vasallos los caballeros de la orden; véase Riquer, 1967: 40.

³¹ Estudiar el amor cortés es una labor que fácilmente puede quedar reducida a la nada puesto que, en líneas generales, su plasmación en la vida real de los nobles medievales es muy discutible. Por otra parte, de él tanto los historiadores como los críticos literarios han hablado largo y tendido, siendo estudiado bajo los más diversos puntos de vista. J. Huizinga lo consideraba como una inversión de la situación real que, por motivos económicos, sociales y religiosos, resultaba enormemente represiva (Huizinga, 1978: 117 y ss.). A partir de ahí las perspectivas se han ido multiplicando. El amor cortés ha sido considerado el resultado de un proceso cultural que ha llevado a las cortes nobiliarias a una forma de vida cada vez más refinada. También se ha querido ver en él la plasmación novelesca de un vínculo de vasallaje que, en realidad, no se dirige tanto a la dama como a su marido, el señor (Duby, 1990: 47-52). A su vez, se ha dicho que es una forma elitista de amar y una estética conscientemente creada al margen del pensamiento eclesiástico, una nueva religión contraria a la cristiana, pero muy imbuída de sus esquemas (Denomy, 1945: 139-207). En fin, la exaltación del sentimiento amoroso a la categoría de aspecto noble en la vida del hombre ha podido llevar a éste a estados de ánimo individualistas, como la soledad, la melancolía o el egotismo, contribuyendo por tanto el amor cortés al despertar de la conciencia individual (Ariès y Duby, 1988: 514-515).

Games demuestra un afán considerable por ocultar lo que, a todas luces, no es sino un adulterio: mosén Arnao y Jeannete de Belanges parecen más un padre y una hija que un marido y una mujer, duermen en cámaras distintas y separadas nada menos que por todo un puente levadizo, e incluso se nos hace dudar de que el matrimonio haya sido realmente consumado, sin lo cual carecería de validez, pero tampoco se podría, en ese caso, hablar de adulterio. Por su parte, Games nunca insinúa que exista algo deshonesto entre Pero Niño y la almiranta, aunque otras muchas razones prueban lo contrario. Más tarde mosén Arnao muere, muy oportunamente, pero entonces lo que se entabla entre ellos más que una pasión rotunda y secreta es un noviazgo de lo más formal³².

En general, para Games el principal aspecto del amor cortés es el heroísmo por amor: los caballeros medievales hacen gala de una curiosa psicología al hacer convivir la experiencia amorosa con el riesgo y el dolor físico, como si el placer se hallara precisamente en ese contraste³³. En la *Crónica de don Pero Niño* los encuentros amorosos siempre se desarrollan o derivan del peligro o de la misma guerra; ya hemos visto cómo el protagonista y sus hombres realizan votos por el amor de sus damas, votos que entrañan arriesgadas acciones de armas. Por su parte, durante el asedio de Pontevedra las mujeres acuden al adarve de la villa para contemplar el combate de los caballeros, y el propio Games comenta lo excelente de la ocasión para realizar proezas por amor (Díez de Games, 1940: 68). A menudo los caballeros, en el curso de una batalla, entran en una especie de trance ante la presencia cercana de la muerte y de la sangre. Pero esa presencia cobra una manifiesta dimensión erótica cuando el caballero viste las prendas que le ha dado su dama, o bien se adorna con sus joyas, cosa muy frecuente en los torneos pero también en la guerra. Así le sucede a don Pero Niño durante el cerco de Alcántara por el rey de Portugal: “*Hera la su cota ronpida en muchas partes de feridas de lanzas, e algunas dellas apuntauan en la carne, e de algunas dellas salía sangre; e avnque la cota hera muy preçiada, e ge la auía dado vna muy grand señora: e si dixese que hera reyna no mintiría*” (Díez de Games, 1940: 83). Más adelante el protagonista tampoco dudará en enviar su espada, “*toda mellada e sacados grandes pedazos della, de los grandes golpes que auía fecho con ella, e toda bañada en sangre*”, a la almiranta de Francia, para demostrarle que es merecedor de su amor (Díez de Games, 1940: 292). Recordemos, por otra parte, que Pero Niño y doña Beatriz se enamoran precisamente en el transcurso de una justa, y que es el valor y la destreza del protagonista lo que, según Games, da lugar al enamoramiento de doña Beatriz: en el torneo, según se ha dicho, la violencia y la tensión erótica se complementan a la perfección (Stanesco, 1988: 71).

La literatura, por tanto, ejerció una influencia indudable en muchas de las costumbres de la caballería bajomedieval, llegando incluso a modelar concepciones y sentimientos. Es difícil saber hasta qué punto el ideal del amor cortés fue importante para los nobles de la época o si,

³² Menéndez Peláez, 1987, ha demostrado en su tesis doctoral cómo la lírica castellana de los cancioneros tiende a conciliar el amor cortés y la doctrina católica, rechazando por ello el adulterio. A su vez, el erotismo de estas poesías es mucho menos explícito que en las obras francesas, lo cual según él es debido a “*la raigambre religiosa en que se encuentra impregnado el reino de Castilla y al fuerte influjo de la cultura judía*” [p. 197]. Por su parte, este rechazo del adulterio se encuentra también en toda una corriente, existente desde siglos atrás, donde se propone la realización del amor dentro del propio matrimonio, cosa totalmente ajena a los trovadores occitanos. Esta corriente podemos verla ya en Chretien de Troyes en novelas como *Erec y Enide o el caballero del león* [García Gual, 1988: 81-84].

³³ “*El caballero y su dama, el héroe por amor, he aquí el eterno y principal motivo romántico, que en todas partes surge y ha de surgir siempre de nuevo. Es la más inmediata traducción de la pasión sensible en una autonegación ética o cuasi-ética [...]. La exteriorización y el cumplimiento del deseo, que parecen inasequibles, son reemplazados y superados por la heroicidad por añor. Por eso se plantea en seguida la muerte como alternativa del cumplimiento, asegurándose por ambas partes, digámoslo, así, la satisfacción*” (Huizinga, 1978: 108).

por el contrario, fue sólo un modelo cultural sin apenas plasmación en la vida real. Games le concede un puesto notable y lo considera digno de la memoria histórica, pero el suyo es un caso poco frecuente en la cronística castellana de la época, y viene dado por sus propias conveniencias como caballero a las órdenes de don Pero Niño. Games pretendía presentar a su señor como un paradigma del perfecto caballero y para ello acumuló tópico tras tópico a lo largo de su crónica, hizo partícipe a su señor de todas las cualidades y objeto de todas las imágenes de los libros de caballerías. Dentro de esos ideales al amor cortés le correspondía un puesto de honor, y por eso Games no dudó en hacer que su protagonista se comportara también como un enamorado de *roman courtois*. Pero es muy posible que los propios caballeros reales e históricos se complacieran en creer y en sentir lo mismo. Sea como fuere, todos estos influjos literarios vienen a demostrar que la caballería en el siglo XV había llegado a su plenitud cultural.

BIBLIOGRAFÍA

- ARIÈS, P. y DUBY, G.
 (1988): *Historia de la vida privada, 2. De La Europa feudal al Renacimiento*. Madrid. 1ª.
- BONTHOUL, G.
 (1971): *El fenómeno Guerra*. Barcelona. 1ª.
- CÁTEDRA, P.N.
 (1989): *Amor y pedagogía en la Edad Media. Estudios de pedagogía amorosa y práctica*. Salamanca. 1ª.
- CIRLOT, M.V.
 (1986): *La novela artúrica*. Barcelona. 1ª.
- CIRLOT, M.V.
 (1988): "El juego de la muerte. La selección de las armas en las fiestas caballerescas de la España del siglo XV". *La civiltà del torneo (sec. XII-XVIII). Giostre e tornei tra Medioevo ed Età Moderna. Atti del VII convegno di studio*. Narni, 1988. 55-78.
- CONTAMINE, P.
 (1984): *La guerra en la Edad Media*. Barcelona. 1ª.
- DENOMY, A.J.
 (1945) "Fi'amors: The pure love of the troubadours; its amorality and possible source". *Medieval Studies*. VII. 139-207.
- DÍEZ DE GAMES, G.
 (1940): *El Victorial. Crónica de don Pero Niño, conde de Buelna*. Ed de J. de M. Carriazo. Madrid. 1ª.
- DUBY, G.
 (1989): *Hombres y estructuras en la Edad Media*. Madrid. 1ª.
- DUBY, G.
 (1990): *El amor en la Edad Media y otros ensayos*. Madrid. 1ª.
- DUPUY, M.
 (1973): *El Príncipe Negro. Eduardo, señor de Aquitania*. Madrid. 1ª.
- ELIADE, M.
 (1956): *Initiation, rites, sociétés secrètes. Naissances mystiques. Essay sur quelques types d'initiation*. París. 1ª.
- GARCÍA GUAL, C.
 (1988): *Primeras novelas europeas*. Madrid. 1ª.
- HUIZINGA, J.
 (1972): *Homo Ludens*. Madrid. 1ª.
- HUIZINGA, J.
 (1978): *El otoño de la Edad Media*. Madrid. 1ª.
- KEEN, M.
 (1986): *La caballería*. Barcelona. 1ª.
- KÖHLER, E.
 (1963): "Quelques observations d'ordre historico-sociologique sur les rapports entre la chanson de geste et le roman courtois". *Chanson de geste und höfischer roman*. Heidelberger Kolloquium 1961. 21-30.
- KÖHLER, E.
 (1974): *L'aventure chevaleresque. Idéal et réalité dans le roman courtois*. París. 1ª.
- LA MARCHE, O.
 (1896): *Memoires*. Ed. de Beaume et d'Arbaumont. París. 1ª.
- LE GOFF, J.
 (1985): *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. Barcelona. 1ª.
- LÓPEZ DE AYALA, P.
 (1953): *Crónica del rey don Pedro*. Ed. "B.A.E.". Tomo LXVIII. Madrid. 1ª.
- MAIER, F.G.
 (1972): *Las transformaciones del mundo mediterráneo, siglos III-VIII*. Madrid. 1ª.

MENÉNDEZ PELÁEZ, J.

(1987): *Nueva visión del amor cortés. El amor cortés a la luz de la tradición cristiana*. Oviedo. 1ª.

MITRE FERNÁNDEZ, E.

(1968): *Evolución de la nobleza en Castilla bajo Enrique III*. Valladolid. 1ª.

MOXÓ, S. DE

(1969): "De la nobleza vieja a la nobleza nueva. La transformación nobiliaria castellana en la Baja Edad Media". *Cuadernos de Historia de España*. 3. 1-210.

OMAN, C.

(1991): *The Art of War in the Middle Ages, vol 2, 1272-1485 ad*. Londres. 1ª.

PAUPHILET, A.

(1980): *Études sur la quête du Saint Graal*. París. 1ª.

PÉREZ DE TUDELA, I.

(1986): "La 'dignidad' de l Caballería en el horizonte intelectual del siglo XV". *En la España medieval V. Estudios en memoria de don Claudio Sánchez Albornoz*. Vol II. Madrid. 813-829.

RIQUER, M. DE

(1967): *Caballeros andantes españoles*. Madrid. 1ª.

ROTHERO, C.

(1981 a): *The Armies of Crecy and Poitiers*. Londres. 1ª.

ROTHERO, C.

(1981 b): *The Armies of Agincourt*. Londres. 1ª.

RUIZ DOMÈNEC, J.E.

(1988): "El torneo como espectáculo en la España de los siglos XV y XVI". *La civiltà del torneo (sec. XII-XVIII). Giostre e tornei tra Medioevo ed Età Moderna. Atti del VII convegno si studio*. Narni. 1988. 159-193.

RUNCIMAN, S.

(1973): *La caída de Constantinopla*. Madrid. 1ª.

STANESCO, M.

(1988): *Jeux d'errance du chevalier medieval. Aspects ludiques de la fonction guerrière dans la littérature de Moyen Age flamboyant*. Leiden. 1ª.

SUÁREZ FERNÁNDEZ, L.

(1975): *Nobleza y Monarquía. Puntos de vista sobre la historia política castellana del siglo XV*. Valladolid. 1ª.

SUÁREZ FERNÁNDEZ, L.

(1977): *Historia del reinado de Juan I de Castilla*. Madrid. 1ª.

WAGNER, A.

(1956): *Heralds and Heraldry*. Oxford. 2ª.

WARNER, M.

(1981): *Joan of Arc*. Londres. 1ª.