



UNIVERSIDAD DE LEÓN

Departamento de Filología

Hispánica y Clásica

CUESTA TORRE, María Luzdivina, “En torno al tema de la guerra en el Libro del caballero Zifar”, Actas del VIIé Congrès de l’Associació Hispànica de Literatura Medieval, Universidad de Castelló de la Plana, 1999, pp.113-124. ISBN 84-8021-280-0. Puede leerse la versión digitalizada en: <http://www.ahlm.es/IndicesActas/ActasPdf/Actas7.2/09.pdf>.

**ACTES DEL VII CONGRÉS
DE L'ASSOCIACIÓ HISPÀNICA
DE LITERATURA MEDIEVAL**

(Castelló de la Plana, 22-26 de setembre de 1997)

Volum II

EDITORS:

SANTIAGO FORTUÑO LLORENS

TOMÀS MARTÍNEZ ROMERO



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

Asociación Hispánica de Literatura Medieval. Congreso Internacional (7è : 1997 : Castelló de la Plana)

Actes del VII Congrès de l'Associació Hispànica de Literatura Medieval : (Castelló de la Plana, 22-26 de setembre de 1997) / editors, Santiago Fortuño Llorens, Tomàs Martínez Romero. — Castelló de la Plana : Publicacions de la Universitat Jaume I, 1999

3 v. ; cm.

Bibliografia. — Textos en català i castellà

ISBN 84-8021-278-0 (o.c.). — ISBN 84-8021-279-9 (v. 1). — ISBN 84-8021-280-2 (v. 2). — ISBN 84-8021-281-0 (v. 3)

1. Literatura espanyola-S. X/XV-Congressos. I. Fortuño Llorens, Santiago, ed. II. Martínez i Romero, Tomàs, ed. III. Universitat Jaume I (Castelló). Publicacions de la Universitat Jaume I, ed. IV. Títol.

821.134.2.09"09/14"(061)

Cap part d'aquesta publicació, incloent-hi el disseny de la coberta, no pot ser reproduïda, emmagatzemada, ni transmesa de cap manera, ni per cap mitjà (elèctric, químic, mecànic, òptic, de gravació o bé de fotocòpia) sense autorització prèvia de la marca editorial.

© Del text: els autors, 1999

© De la present edició: Publicacions de la Universitat Jaume I, 1999

Edita: Publicacions de la Universitat Jaume I
Campus de la Penyeta Roja. 12071 Castelló de la Plana

ISBN: 84-8021-280-2 (segon volum)
ISBN: 84-8021-278-0 (obra completa)

Imprimeix: Castelló d'Impressió, s. l.

Dipòsit legal: CS-257-1999 (II)



EN TORNO AL TEMA DE LA GUERRA EN EL *LIBRO DEL CABALLERO ZIFAR*

M^a LUZDIVINA CUESTA
Universidad de León

UNO DE LOS rasgos más característicos del *LCZ* (*Libro del Caballero Zifar*) es la heterogeneidad de sus elementos compositivos. Entre estos no son de desdeñar los relativos al arte de la guerra. Aunque no existe un estudio dedicado exclusivamente a este tema, sí ha habido algunas valiosas aproximaciones. Diz, que dedicó un artículo al tema de las armas en el *LCZ*, indicaba que los episodios bélicos son sorprendentemente escasos en esta obra, si se la compara con otros relatos caballerescos (1979: 189),¹ grupo en el que generalmente se la encuadra (Gómez Redondo, 1994: 175). Su trabajo parte del anterior de Luciana de Stefano (1972), que ya proponía excluir al *LCZ* de este grupo. Ambas señalan la importancia que cobra en el *LCZ* el plano colectivo frente al individual, aspecto insinuado también por M. R. Lida (1952: 260), y la preponderancia de la guerra sobre los combates singulares. Resaltan además la atmósfera de verosimilitud que impregna el libro y las alusiones a la táctica militar (Stefano, 1972: 9-10; Diz, 1979: 190). Sin embargo, todavía resta por analizar la dimensión militar de los episodios bélicos.

Si se compara el *LCZ* con los libros de caballerías posteriores la diferencia es notoria, porque el autor del *LCZ* desprecia el aspecto lúdico de las armas (justas y torneos) para centrarse únicamente en su aspecto «serio». Los escasos combates «persona por persona», tan frecuentes en la literatura artúrica y en los libros de caballerías del siglo XVI, forman parte aquí de conflictos colectivos. El aspecto lúdico de la caballería había sido duramente criticado por la Iglesia desde que Inocencio II en 1130 condenó las «detestables ferias y mercados llamados vulgarmente torneos» y, poco después, el II Concilio de Letrán de 1139 negase el derecho a ser sepultado en sagrado a quien cayese muerto en un torneo (Cardini, 1990: 107). El autor del *LCZ*, que dio a su protagonista el título de «Caballero

1. Sin embargo, en el *Tristán* castellano tan sólo se produce una guerra, dos en el *Baladro del Sabio Merlin*, tres en la *Demanda del Santo Grial*, una en la *Historia de la reina Sebilla*, tres en *Enrique fi de Oliva*,... Las obras artúricas pueden leerse en *Libros de caballerías*, t. I (1907), ed. Adolfo Bonilla y San Martín, Bailly-Bailliere, Madrid; las del ciclo carolingio se encontrarán en *Historias caballerescas del siglo XVI* (1995), ed. Nieves Baranda, Turner, Madrid.

de Dios», no podía permitir que éste contraviniese las disposiciones eclesiásticas. Zifar, por el contrario, responde al ideal de *miles sancti Petri* que se fraguó en el siglo XI con el papa Gregorio VII: santidad y caballería podían a partir de entonces marchar unidas si ésta última se dedicaba a la defensa de la paz y de los *pauperes* (Cardini, 1990: 89). Ni Zifar ni sus hijos inician nunca la guerra y su participación en ésta desemboca en el restablecimiento de la paz y el orden social.

La casi total supresión en el *LCZ* del aspecto lúdico de la caballería no debe oscurecer, sin embargo, el hecho de que los episodios bélicos son extraordinariamente importantes y ocupan una considerable extensión en la obra. En el *LCZ* hay cinco guerras, dos de las cuales se desdoblán en dos batallas: 1) el señor de Éfeso contra la señora de Galapia, representada en la batalla por Zifar; 2) el rey de Ester contra el primer rey de Mentón, representado en la batalla por Zifar; 3a) el conde Nasón contra Zifar, rey de Mentón, representado en la batalla por Garfín; 3b) el sobrino del conde Nasón contra el rey de Mentón, representado en la batalla por Roboán; 4) el rey de Guimalet contra la infanta Seringa de Pandulfa, representada en la batalla por Roboán; 5) los reyes de Garba y Safira contra el emperador Roboán 5a) al que derrotan; 5b) que vence.

El *LCZ* es generalmente reconocido como un libro de ficción con finalidad esencialmente didáctica. Entre las enseñanzas que se pretenden transmitir, las relativas a la guerra ocupan un lugar destacado. Tal vez porque el público al que va dirigido ese didactismo está compuesto fundamentalmente por caballeros. El oficio, la obligación, el cometido propio del caballero es la guerra, pues «ninguno non puede ser dicho cavallero si primeramente non se provare en el canpo» (*LCZ*, 1982: 199). Y la enseñanza bélica, bajo la forma de ejemplos prácticos, ocupa buena parte de la obra. El valor de la instrucción teórica sobre la guerra también queda resaltado cuando el rey de Mentón aconseja a Garfín y Roboán sobre tácticas militares y éstos, que todavía no saben que él es su padre, se lo agradecen tanto que le comentan: «ca non solamente nos mandades como señor, mas castigádesnos como padre a fijos» (*LCZ*, 1982: 202). El *LCZ* se muestra en esto, como en tantas cosas, hijo de su tiempo, pues en el siglo XIII se difunde en Castilla el *De re militari* de Vegecio (Rodríguez Velasco, 1996: 418) y la gran era de la tratadística táctico-estratégica medieval se sitúa entre los siglos XIV y XV (Cardini, 1990: 106). Es particularmente significativo el hecho de que la creación del *LCZ* coincida con el periodo de definición de la caballería en la Castilla medieval (Rodríguez Velasco, 1996: 18). Por otra parte, el rey Alfonso XI, en cuya minoría de edad fecha M. Vaquero (1992: II, 857-871) esta obra, se mostró después especialmente interesado en la caballería, grupo social al que dio nuevo impulso y poder político a través de la creación de la Orden de la Banda y de la concesión de la categoría de ley a las *Partidas* de Alfonso X (Rodríguez Velasco, 1996: 23).

TIPOLOGÍA DE LAS SITUACIONES BÉLICAS PLANTEADAS

A lo largo del relato se presentan diferentes situaciones bélicas, conforme al principio de la *variatio*, ofreciéndose enseñanzas adaptadas a cada una de ellas. Éstas pueden clasificarse en varios tipos: defensa de plazas asediadas, ataques a campamentos sin fortificación, asedio a villas amuralladas, batalla en campo abierto y hostigamiento del enemigo mediante pequeñas escaramuzas y correrías.

El asedio era la forma que con mayor frecuencia adoptaba la guerra en la Edad Media. Lo característico de la guerra medieval es el temor al enfrentamiento en campo raso, por lo que la reacción normal ante un enemigo más poderoso era refugiarse en una fortaleza o ciudad amurallada (SHM, 1984: II, 64), prácticamente inconquistable si no mediaba la traición de los defensores o si la duración del asedio no obligaba a la rendición por hambre. La única forma de tomar una plaza fuerte por las armas era que los asediados presentasen batalla y la perdieran, o que los sitiadores consiguieran derribar o minar la muralla, lo que era realmente difícil a causa de que los defensores podían arrojar desde ésta todo tipo de proyectiles (SHM, 1984: II, 93-94). Esto es lo que sucede cuando el ejército del señor de Efeso ataca las murallas de Galapia y, encontrándolas bien defendidas, se tiene que retirar de nuevo a su campamento:

E llegaron los otros cerca de los muros de la villa, tirando de piedras e de fondas e de saetas e faziendo grant ruido, pero el que se llegava a las puertas o al muro non se partía ende sano, de cantos e de saetas que les tiravan de la villa (LCZ 1982, 94).

El LCZ muestra una táctica para obligar a los sitiados a presentar batalla: las correrías efectuadas por la tierra cuya defensa depende de la fortaleza asediada. El sobrino del rebelde conde Nasón, «estando en una villa muy bien cercada con quinientos cavalleros», ve que el ejército del rey está quemando las granjas y decide salir a defenderlas, cayendo prisionero en la batalla posterior (LCZ, 1982: 201).

Los dos primeros episodios bélicos que se presentan inciden en el caso contrario: la señora de la villa de Galapia y el rey de Mentón se encuentran en plazas sitiadas. El problema militar estriba en levantar el asedio. En ambas ocasiones se conseguirá mediante el ataque al campamento enemigo de un pequeño ejército de valientes caballeros. Esto era infrecuente en la realidad: por lo general la fortaleza esperaba el socorro del exterior (SHM, 1984: II, 65). En el libro se muestran dos formas, muy semejantes, de resolver el problema: saliendo en secreto de la fortaleza durante la noche por un lugar no vigilado,

como en el episodio de la villa de Galapia (*LCZ*, 1982: 94-95), y saliendo abiertamente por las puertas de la ciudad al amanecer, antes de que el enemigo se encuentre preparado, como en el caso del reino de Mentón (*LCZ*, 1982: 164). En las dos ocasiones se aprovecha un fallo táctico del oponente, que demuestra no haber realizado una buena labor de vigilancia. La hueste que cerca Galapia es insuficiente para rodear la muralla, quedando una parte de ésta sin cercar (*LCZ*, 1982: 93). En el caso de la batalla con el rey de Ester, el ejército sorprendido al amanecer es consecuencia de un fallo de los vigías.

El conocer los planes del oponente es otra de las claves del éxito militar. Los de Galapia envían a un «barrunte» que informa sobre el número de peones, caballeros no hidalgos y caballeros hidalgos, la situación del real donde se encuentra el señor de la hueste y la baja disposición para el combate del ejército enemigo (*LCZ*, 1982: 93). En la guerra contra el conde Nasón el Caballero Amigo actúa como espía nocturno (*LCZ*, 1982: 188-189). De esta forma el ataque planeado por el traidor, basado, como los de Zifar, en la nocturnidad y la sorpresa, queda desbaratado y se convierte en una trampa para los mismos que lo planearon.

En el *LCZ* los asedios terminan resolviéndose en un ataque al campamento enemigo. Esto sucede porque los sitiados creen en sus posibilidades de vencer, y consideran inútil permanecer por más tiempo dentro del refugio que ofrece la muralla. El libro no muestra cómo puede ser tomada una fortaleza, y parece darse por supuesto que eso es poco menos que imposible. También la primera batalla de la guerra contra el conde Nasón (3a) constituye un ataque al campamento enemigo, que en este caso no cerca ninguna fortaleza y se encuentra en campo abierto. Los tres primeros episodios bélicos que muestra la obra, protagonizados por Zifar y Garfín consisten, así pues, en ataques a campamentos enemigos. Los restantes, protagonizados por Roboán, serán batallas en territorio descubierta: la guerra del rey de Mentón contra el conde Nasón (3a), la de Roboán contra el rey de Guimalet, a favor de la infanta Seringa (4), y la del emperador Roboán contra los reyes rebeldes (5). Este último episodio bélico no aporta nuevas situaciones bélicas y la guerra en sí queda pobremente descrita, convertida primero en correrías y bandidaje, y finalmente en una nueva batalla en campo raso. Aquí el interés del autor se centra en la descripción de la obtención de treguas y en la pacificación de la zona. Roboán aprovecha las enseñanzas paternas, pero no reproduce en su actuación las mismas situaciones bélicas: no puede decirse que, en el caso de las guerras, las aventuras del hijo sean una réplica de las del padre.

Otra de las formas que podía tomar la guerra es la que don Juan Manuel denomina «guerra guerreada» (1968: 123) y que consiste en correrías y bandidaje de pequeñas fuerzas militares que actúan en ataques rápidos a lugares desprotegidos, creando el caos y la destrucción, para retirarse inmediatamente a

lugar seguro sin presentar batalla al ejército contrario. Así pretende comportarse el grupo de ciento cincuenta caballeros que el conde Nasón envía a «correr el campo de Vueça» (*LCZ*, 1982: 189). Así actúa también «el algará del rey» para obligar al sobrino del conde Nasón a presentar batalla: «entróles por la tierra del conde a correr e a quemar e astragar todo quanto fallavan» (*LCZ*, 1982: 201). Y es igualmente el tipo de guerra que inician los reyes levantiscos de Garba y Safira, que no quieren declarar la guerra a su emperador abiertamente (*LCZ*, 1982: 410-411).

EL ARTE DE LA GUERRA

Tanto para la batalla en campo abierto como para el ataque a un campamento enemigo desprovisto de fortificación, el libro ofrece varias tácticas militares. Ya que no es posible hacer aquí una lista exhaustiva, el recorrido por algunas de ellas podrá servir para dar una idea de la abundancia de conocimientos que transmite el autor sobre esta materia. Previamente al ataque lo más importante es:

1) Conseguir un ejército valiente y arrojado, de forma que, aun siendo menor en número, se garantice la victoria. Para ello se realiza una selección: no es tan importante la cantidad como la calidad y la buena disposición de los caballeros. Si se considera el número de los combatientes, los enfrentamientos presentados pueden ser bien de ejércitos equivalentes o de ejércitos desiguales en cuanto a sus efectivos. Este segundo caso atrae más el interés del autor, que se complace en presentar a sus héroes en el bando menos numeroso. El autor del *LCZ* no constituye una excepción: tanto los historiadores como los creadores literarios medievales gustan de exagerar el número del enemigo para realzar el valor de la victoria (*SHM*, 1984: II, 63-64). En la defensa de la villa de Galapia el ejército de Zifar constará de cien caballeros, mientras que el de su oponente estará formado por quinientos caballeros, de los cuales sólo doscientos son hidalgos. Se menciona que no todos los guerreros son de fiar, porque los que no son hidalgos han venido a la guerra de mala gana (*LCZ*, 1982: 93). El señor de Efeso no ha seguido la recomendación de don Juan Manuel: «Lo primero que pune de aber mucha gente, et buena, et faga quanto pudieren por que sean pagados del» (1968: 113).

2) Elección de un caudillo. El caudillo medieval tenía escaso poder. Su fuerza se basaba en el consenso de los guerreros en obedecerlo. De ahí que al ataque deba preceder la reunión de un consejo militar en el que participarán los principales nobles, que aportarán a la batalla los caballeros bajo su mando (*SHM*, 1984: II, 65). El rey de Mentón, antes de otorgar a Zifar el acaudillamiento de

su ejército, reúne a sus nobles para pedirles consejo, pero éstos fracasan en la prueba, pues no se han detenido a pensar en cómo ganar la guerra. Ante esta situación el rey decide prescindir de ellos como caudillos y otorgarle ese cargo al héroe. La capacidad de Zifar como caudillo queda demostrada por su sabiduría al elegir a los caballeros que participarán en la escaramuza y al «esforçar a su gente» (LCZ, 1982: 166), consiguiendo que su valor aumente. el rey de Mentón obedece la norma de Alfonso X (*Segunda Partida*, XXIII, IV) quien regulaba la elección de caudillo basándose en tres factores: el linaje, el poderío y la sabiduría, y daba preferencia a ésta última (1972: 230). El caudillo a su vez debe tener garantizada la obediencia del ejército. Para ello Zifar toma juramento («omenaje») a los caballeros de Galapia de que le seguirán y cumplirán sus órdenes (LCZ, 1982: 91).

3) Mantener en secreto la cuantía del ejército y el momento del ataque.

4) Obtener información fidedigna sobre los efectivos del enemigo y sobre sus propósitos.

5) Sorprender al enemigo, acercándose a él todo lo posible sin que lo note.

Similares son las recomendaciones de Alfonso X (*Segunda Partida*, XXII, 1) y de don Juan Manuel: «todas las cosas que fiziere dévelas fazer mucho en poridad, lo más encubiertamente que pudiere», «deve fazer mucho por tener barruntes et esculcas con sus contrarios, por saber lo más que pudiere de sus fechos» (1968: 114).

Zifar demuestra conocer estas normas básicas ya en el primer episodio bélico que se relata, pues cuando se convierte en el caudillo militar de Galapia ordena a la gente de la ciudad que no salga a combatir con los cercadores para que éstos desconozcan el número de sus efectivos, observa detenidamente el campo enemigo, preguntando a un espía acerca de lo que ve, y logra la victoria apareciendo de repente por caminos secretos, y valiéndose de la oscuridad de la noche y del desconcierto que produce en el oponente el ser despertado de forma súbita (LCZ, 1982: 93-95). Alfonso X recomendaba que, si no se obtenía suficiente información por los «barruntes», los adalides del ejército «débense trabajar como sepan tomar algunos de los daquel lugar á qui quieren facer guerra, porque por ellos puedan saber ciertamente cómo estan los enemigos, et en qué manera los deben ellos guerrear» (*Segunda Partida*, XXII, I (1972: 220). En el LCZ se expresa ese mismo consejo con un ejemplo: Roboán obtiene información del caballero enemigo Gamel sobre los efectivos de su señor (LCZ, 1982: 190).

Una vez que la batalla se ha trabado, las tácticas básicas consistirán en:

1) Atacar de forma decidida, intentando aterrorizar al enemigo con la fuerza del propio impulso. Éste es el primer consejo bélico que Zifar imparte a sus

hijos (*LCZ*, 1982: 201). Casi inmediatamente Roboán lo pondrá en práctica en su batalla contra el sobrino del conde Nasón:

«Amigos, los miedos partidos son, segunt me semeja, e vayámoslos acometer, que non ha çinco días que me castigaron que el miedo que los enemigos nos avían a poner en acometiéndonos que gelo posiésemos nos primero feríendolos muy derraviadamente e sin dubda» (*LCZ*, 1982: 203).

Don Juan Manuel manifiesta su admiración por los moros, que son maestros en la táctica de provocar el espanto de los cristianos (1968: 124). El autor del *LCZ*, con enseñanzas teóricas y ejemplos, parece querer transmitir a sus lectores la idea de imitarlos. El segundo efecto del ataque decidido es resaltado por Roboán en la batalla contra Guimalet: se impide así que los enemigos puedan ser socorridos con la llegada de nuevos efectivos (*LCZ*, 1982: 340). También en este caso el *LCZ* presenta en forma de ejemplo una de las enseñanzas de don Juan Manuel: «Et si Dios le á guisa ora mal cabdellados o esparzidos, entonces deve acometer tan apriesa, et tan brauamente, que los non dexe ayuntar» (1968: 120).

2) Matar o capturar al cabecilla oponente o un familiar muy próximo (un hijo, por ejemplo): el ejército desprovisto de su caudillo se batirá en retirada y concertará la paz. Como la táctica anterior, también ésta será una de las primeras enseñanzas que Zifar dirige a sus hijos (*LCZ*, 1982: 201) y que Roboán pone en práctica:

«Feritlos, que muerto es el sobrino del conde.» E los de la otra parte del conde que lo oyeron, salíanse del campo e ívanse; e así que fincó el campo en Roboán e en los suyos (*LCZ*, 1982: 204).

La situación descrita en la novela concuerda con las recomendaciones de don Juan Manuel de desanimar a los enemigos dando a entender que ya están vencidos (1968: 120).

3) Matar caballos y hombres, sin coger prisioneros ni detenerse a robar el botín, y quemar las chozas del ejército enemigo, creando el caos. Zifar recomienda este comportamiento, que ya le había dado buen resultado en la guerra de Galapia (*LCZ*, 1982: 95), a la hueste de Mentón: «E castigó a los peones que non se metiesen ningunos a robar, mas a matar, tan bien cavallos como omes» (*LCZ*, 1982: 164). Otra táctica empleada y de buen resultado es cortar las cuerdas que sujetan las tiendas enemigas, para que los que se encuentran dentro no puedan salir (*LCZ*, 1982: 164).

4) Saber disponer las distintas partes del ejército. Suelen mencionarse al menos dos: peones y caballeros. A veces también se habla de los ballesteros. En la batalla contra el rey de Ester, Zifar coloca delante a los peones, y en se-

gundo lugar a los caballeros (LCZ, 1982: 164). Entre los caballeros suele distinguirse entre los que son hidalgos o auténticos caballeros y los que son «ruanos», es decir, villanos que disponen de caballo. Entre los hidalgos de Galapia hay algunos que no tienen «lorigas de cavallo» (LCZ, 1982: 92) y que reciben el nombre de «escuderos fijosdalgo» (Lucía, 1997: 115-137).

Cada cuerpo del ejército tendrá un comportamiento peculiar. El papel de los peones o escuderos es auxiliar a la caballería creando, como ya se ha dicho, la confusión en el campo contrario, quemando y cortando las cuerdas de las tiendas. Cuando un peón lucha contra un caballero debe matarle el caballo y «de que caíe del cavallo» meterle «las lanças so las faldas» y matarlo. También es función de los peones el defender a los caballeros descabalgados, cuyos movimientos se hallan muy limitados por el peso de la armadura. Por último, son los peones los que proporcionan nuevo caballo a los que lo han perdido, capturando alguno de los que han quedado sin amo. Así sucede cuando Roboán pierde su caballo en la batalla contra el rey de Guimalet y durante un gran rato permanece a pie, rodeado de sus escuderos. El Caballero Amigo le da su caballo y después los peones le consiguen otro (LCZ, 1982: 341). Los ballesteros intervienen en los ataques a ciudades sitiadas, de lo que puede deducirse que su principal función, tal como la concibe el autor del LCZ, es herir a los defensores situados en las murallas, de forma que los caballeros y peones atacantes puedan acercarse a éstas (LCZ, 1982: 89).

Pero el cuerpo fundamental del ejército en la Edad Media era, tal como queda reflejado en el texto, la caballería, a cuyo cargo corría la parte principal de la batalla, que era la carga. La caballería avanzaba lentamente hasta llegar a la distancia de carga, que se hacía a un aire muy vivo, ordenada por una señal. El objetivo era atravesar la formación del adversario, para girar y cargar de nuevo, pero de revés. Cuando no se conseguía esto, la carga derivaba en una *melée*, una lucha poco organizada entre grupos de caballeros de uno y otro bando (SHM, 1984: II, 77). Esta descripción se ajusta perfectamente a las cargas de la caballería comandada por Roboán en las batallas que sostiene contra el sobrino del conde Nasón (LCZ, 1982: 203) y contra el rey de Guimalet (LCZ, 1982: 340-341). En ambos casos se produce la *melée*, al no conseguirse la victoria con la primera carga. En el curso de ésta hay intentos de reagrupamiento. Para ello los contendientes se «llaman», gritando la señal: «¡Mentón, por su señor el rey!» o «¡Pandulfa por la infanta Seringa!».

5) Saber retirarse cuando la fuerza contraria es claramente superior, provocando la persecución del enemigo, y aprovechar la desorganización que entonces se produce en sus filas para asestarle un nuevo golpe. Es táctica empleada por los moros, según don Juan Manuel (1968: 124). Zifar la pone en práctica en su batalla contra el señor de Efeso, consiguiendo derribarlo apa-

rentemente muerto y capturar a su hijo (*LCZ*, 1982: 96-97). El buen caballero debía unir valor y sabiduría y una muestra de ésta es minimizar las pérdidas, para poder ofrecer de nuevo batalla más tarde. Así actúa el emperador Roboán: debe retirarse en la primera batalla que sostiene contra los reyes de Garba y Safira (*LCZ*, 1982: 420), pero vence la segunda.

Con la batalla no termina la labor del caudillo. Éste debe:

1) Perseguir a los enemigos que huyen, lo que en el texto se denomina «ir en alcance»: «E los otros fueron en pos él en alcance bien tres leguas» (*LCZ*, 1982:165). Roboán y su ejército siguen al derrotado rey de Safira hasta que consiguen matar o tomar presos a todos sus enemigos (*LCZ*, 1982: 422). La persecución del enemigo vencido era habitual en las guerras medievales, aunque, tal como refleja el texto, no se proseguía durante mucho tiempo.

2) Continuar la guerra hasta recuperar la tierra arrebatada. Para ello es fundamental que sea el mismo señor del ejército quien la reclame. En el consejo que sucede a la victoria sobre el conde Nasón hay división de opiniones. Los nobles partidarios de diferir la recuperación de las tierras del conde, que aconsejan al rey que encargue esta labor a otros y no la realice con su propia hueste, son negativamente juzgados por el autor (*LCZ*, 1982: 200).

3) Recoger el botín y repartirlo, recompensando a los caballeros y escuderos a su servicio. Tras la victoria sobre el rey de Ester, Zifar aconseja que se dé «muy buena parte» de las riquezas capturadas en el real enemigo a los caballeros y peones que participaron en la batalla (*LCZ*, 1982: 165).

Certas, mucho se deven esforçar señores en dar buen galardón a aquellos que lo merescen, ca so esta esperança todos los otros se esforçarán sienpre de servir e de fazer sienpre lo mejor (*LCZ*, 1982: 196).

El autor pone un veto a la obtención de botín: cuando el botín arrebatado al enemigo ha sido a su vez robado por éste a los súbditos del señor vencedor, debe devolverse a sus primitivos dueños: «E estos atales que toman la presa de los enemigos de la tierra, por tan robadores se dan como los enemigos, si la non tornan a aquellos cuya es» (*LCZ*, 1982: 197).

Aunque de forma muy realista se señalan las consecuencias negativas de la guerra, como por ejemplo la muerte de gran número de hombres («e fincava solo sinon con estos tres mill cavalleros que fincaron de treinta mill que avía levado» (*LCZ*, 1982: 240)) o la pérdida de las cosechas (*LCZ*, 1982: 201), también se resaltan las consecuencias positivas. La guerra ofrece la ocasión de ganar honra (por eso ha salido Roboán de su tierra (*LCZ*, 1982: 338-339), de

obtener riquezas mediante el botín recogido en el campo de batalla y el rescate de los prisioneros capturados, y de lograr una nueva situación de equilibrio o incluso de amistad con el oponente mediante los pactos.²

En conclusión, el autor del *LCZ* quiere transmitir a sus lectores algunos conocimientos sobre el arte de la guerra, a la que considera la verdadera función de la caballería. Los protagonistas del *LCZ* se proponen como modelos de comportamiento para la nobleza guerrera. No en vano el rey de Mentón inicia sus «castigos» comentando cuáles son las virtudes que deben tener los nobles (*LCZ*, 1982: 239-240), mientras Roboán critica a los caballeros que olvidan cuál es su cometido: «que la mayor mengua que me semeja que en cavallero puede ser es ésta: en se querer tener viçioso pónese en olvido e desanpárase de las cosas en que podría aver mayor onra de aquella en que está» (*LCZ*, 1982: 232). La guerra en el *LCZ* está siempre planteada desde el punto de vista del caudillo: los consejos, las enseñanzas que se ofrecen, están destinadas a ser aplicadas principalmente por jefes militares. Vaquero (1992: II, 857-871) ha defendido el carácter de «regimiento de príncipes» que impregna al *LCZ*. Puede decirse que éste no se limita a los «Consejos del rey de Mentón», que conforman la exposición teórica. Toda la obra está constituida por ejemplos de aplicación práctica de estos consejos, donde se ve su productividad, al igual que las recomendaciones de Patronio demuestran su efectividad en los cuentos, antes de ser aceptados por Lucanor. El *LCZ* es una obra de ficción que participa de la idea, que expondrá don Juan Manuel, de que a los jóvenes se les debe enseñar de forma amena. Si don Juan Manuel busca enseñar deleitando mediante *exemplos* y defiende la posibilidad de salvar el alma dentro de la caballería por influencia de los dominicos (Lida, 1966: 92-103), tal vez la misma influencia ejerzan éstos sobre el autor del *LCZ*, que probablemente se llamaba Ferrand Martínez y era clérigo y amigo de don Juan Manuel (Hernández, 1978: 89-121, y 1980: 281-309; *LCZ*, 1982: 16-17). Y puesto que los protagonistas van a ser caballeros, escoge el género de ficción que en esa época se ocupa de dicha clase social, y tiene éxito como lectura favorita de la nobleza (Chevalier, 1976: 69-71). A través de un largo *exemplum*, instruye a los caballeros jóvenes de alta ascendencia (como Zifar y sus hijos) en el aspecto religioso, moral, social, matrimonial y caballeresco, siendo parte fundamental de éste último la enseñanza bélica, que es similar a la que ofrecen Alfonso X y don Juan Manuel, y que responde a la realidad más que a tópicos literarios. Bien conocido es el aprecio

2. Especialmente importante será la consecución de acuerdos que permitan establecer una paz duradera. Sin embargo, el estudio de los pactos, que esperamos afrontar próximamente, excede los límites de esta breve comunicación.

que los caballeros medievales demostraron por las obras de estrategia militar (Gómez Moreno, 1986: 311-323). Finalmente, les muestra el premio que pueden esperar por este buen comportamiento en todas las esferas de la vida: convertirse en reyes. El *LCZ*, como el casi contemporáneo *Libro del Conde Lucanor*, es una obra de ficción escrita para un público teóricamente general, pero en realidad dirigida de modo particular al estamento de los nobles (Romera Castillo, 1980: 27). El propósito de los autores también coincide: ambos pretenden enseñar a sus lectores cómo conseguir «honras, haciendas y estados», por una parte, y la salvación del alma, por otra. En el caso del *LCZ* los protagonistas alcanzan el grado máximo en la consecución de honra, hacienda y estado, puesto que unos llegan a convertirse en reyes (Zifar y Garfín) y otro en emperador (Roboán). Como señala Lida (1952: 260), la moraleja final del *LCZ* es que el virtuoso obtendrá «el bienestar en este mundo y en el otro». Pero mientras la recompensa de ultratumba queda fuera del ámbito de la narración, sólo sugerida por los milagros que Dios muestra a través de los protagonistas y por la afirmación del autor de que «esto non venía sinon por merçed de Dios, que los quería por la su bondat de ellos» (*LCZ*, 1982, 434), el premio terrenal de las buenas obras constituye el argumento de la novela, hasta el punto de que Walker (1974: 19) la califica como «a classic example of the ‘rags-to-riches’ story». Y en la consecución de ese premio terrenal las aptitudes guerreras de los protagonistas juegan un papel fundamental.

BIBLIOGRAFÍA

- ALFONSO X (1972): *Las siete partidas del rey don Alfonso el Sabio, cotejadas con varios códices antiguos. Tomo II: Partida Segunda y Tercera*, Real Academia de la Historia, Madrid.
- CARDINI, Franco: «El guerrero y el caballero», *El hombre medieval*, ed. J. Le Goff y otros, Alianza, Madrid, 83-120.
- LCZ*, (1982) = *Libro del Caballero Zifar*, ed. Joaquín González Muela, Castalia, Madrid.
- CHEVALIER, Maxime (1976): «El público de las novelas de caballerías», *Lectura y lectores en la España del sigloxvi y xvii*, Turner, Madrid, 65-103.
- DIZ, Marta Ana (1979): «El mundo de las armas en el *Libro del Caballero Cifar*», *BHS*, LVI, 189-199.
- GÓMEZ MORENO, Angel (1986): «La caballería como tema en la literatura medieval española: tratados teóricos», *Homenaje a Pedro Sainz Rodríguez. Tomo II: Estudios de lengua y literatura*, FUE, Madrid, 311-323.
- GÓMEZ REDONDO, Fernando (1994): *La prosa del siglo xiv*, Júcar, Madrid.

- HERNÁNDEZ, Franciso J. (1978): «Ferrand Martínez, ‘Escrivano del rey’, canónigo de Toledo y autor del *Libro del Cavallero Zifar*», *Revista de Archivos, bibliotecas y museos*, 81, 289-325.
- (1980): «Noticias sobre Jofré de Loaisa y Ferrán Martínez», *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, 4, 281-309.
- JUAN MANUEL (1968): *Libro de los estados*, ed. J. M. Castro Calvo, Universidad de Barcelona.
- LIDA DE MALKIEL, María Rosa (1952): *La idea de la fama en la Edad Media Castellana*, FCE, México-Madrid-Buenos Aires.
- LIDA, M^a Rosa (1966): «Tres notas sobre don Juan Manuel», *Estudios de Literatura Española y Comparada*, EUDEBA, Buenos Aires, 92-133.
- LUCÍA MEJÍAS, José Manuel (1997): «Caballero, escudero, peón. (Aproximación al mundo caballeresco del *Libro del cavallero Zifar*)», *Letradura: Estudios de Literatura Medieval*, ed. J. Acebrón, *Scriptura*, 13, 115-137.
- ROMERA CASTILLO, José (1980): *Estudios sobre «El Conde Lucanor»*, UNED, Madrid.
- RODRÍGUEZ VELASCO, Jesús D. (1996): *El debate sobre la caballería en el siglo XV: La tratadística caballescica castellana en su marco europeo*, Junta de Castilla y León.
- SHM, (1983)= Servicio Histórico Militar: *Historia del ejército español. 2 vols.* Madrid, Becefe.
- STEFANO DE TAUCER, Luciana de (1972): *El «Caballero Zifar», novela didáctico-moral*, Instituto Caro y Cuervo, Bogotá.
- VAQUERO, Mercedes: «Relectura del *libro del cavallero Çifar* a la luz de algunas de sus referencias históricas», *Actas del II Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura medieval*, Universidad de Alcalá, Madrid, t. II, 857-871.
- WALKER, Roger M. (1974): *Tradition and Technique in «El Libro del cavallero Zifar»*, Tamesis, London.