

La caza, la esgrima y el duelo en *Las crónicas de Narnia*

HERNÁN ANTONIO MOYANO DELLEPIANE

Como buen irlandés y profesor de literatura medieval y renacentista inglesa, el escritor Clive Staples Lewis (1898-1963) ubica en un sitio de honor a la caza, a la esgrima y al duelo en sus relatos.

En el primer libro de *Las crónicas de Narnia*, *El león, la bruja y el ropero*¹, el fauno Tumnus –una criatura mitológica para nosotros, pero de carne y hueso en Narnia– invita a la niña Lucía a tomar el té en su acogedora casa. Allí le cuenta acerca de las largas partidas de cacería tras el Ciervo Blanco, en las cuales se cumplían los deseos del que lo capturaba.

Más adelante, ya siendo reina, Lucía y sus hermanos los reyes Pedro, Edmundo y Susana, junto a los principales miembros de sus cortes, organizan una cacería con cuernos y jaurías en los Bosques del Oeste para seguir al fantástico animal. El fauno Tumnus, que ya era un fauno de mediana edad, les había avisado que el Ciervo Blanco andaba por aquellos parajes. No hacía mucho que había comenzado la cacería cuando lo divisaron.

Y él los hizo correr con gran velocidad por terrenos ásperos y suaves, a través de valles anchos y angostos, hasta que los caballos de todos los cortesanos quedaron agotados y sólo ellos cuatro pudieron continuar la persecución. Vieron al ciervo entrar en una espesura en la cual sus caballos no podían seguirlo. Entonces el rey Pedro les propuso a sus honorables parientes que descendieran de sus caballos y se internaran en la espesura para cazar la noble presa.

Desmontaron, ataron sus caballos en los árboles y se internaron a pie en el espeso bosque. Y tan pronto como entraron allí, a la reina Susana le pareció ver algo maravilloso, un árbol de hierro. El rey Edmundo le dijo que, si lo miraba con cuidado, sólo vería un pilar de hierro con una linterna en su parte superior. Al rey Pedro le pareció una extraña treta instalar una linterna en esa espesura con árboles tan juntos y altos, pues si estuviese encendida no daría luz a hombre alguno. La reina Lucía opinó que aún no habían crecido demasiado los árboles cuando fue instalado el pilar con la linterna, porque el bosque es joven y el pilar de hierro es viejo.

¹ Durante la Segunda Guerra Mundial, cuatro niños son enviados fuera de Londres, a la inmensa casa de campo de un viejo profesor. Allí, lejos de una imponente armadura, hay un antiguo ropero, en su interior cuelgan numerosos abrigos de piel; al fondo está Narnia, un mundo fantástico, distinto, lleno de personajes extraordinarios, conocidos y misteriosos a la vez. En este mundo artúrico se internan los cuatro niños y viven sorprendentes aventuras.

No reconocían del todo el farol-mojón que marcaba el límite entre los dos mundos, el mágico de Narnia y el “real” de la Tierra. Sin embargo, un extraño presentimiento les advertía que, si seguían adelante, experimentarían un gran cambio en sus vidas.

No le temieron al desafío y continuaron en la persecución del Ciervo Blanco. Pero pronto perdieron sus atavíos de caza y ya no eran reyes de Narnia sino sólo niños en sus antiguas ropas. Habían regresado a Inglaterra, país natal de Pedro, Edmundo, Susana y Lucía Pevensie².

Hemos mencionado la evocación de la caza del ciervo que hace el fauno cuando Lucía llega a Narnia por primera vez. Si bien ya lo anticipamos, ahora cabe destacar que, siendo adultos, Pedro, Edmundo, Susana y Lucía abandonaron Narnia durante la cacería del ciervo. Como la cacería hípica más practicada entre los ingleses es la del zorro, esta es evocada cuando las bestias de Narnia escapan del castillo de la malvada Bruja Blanca:

El ruido se asemejaba al de una cacería de zorros en Inglaterra, sólo que mejor, porque de vez en cuando el sonido de los ladridos se mezclaba con el gruñido del otro león y algunas veces con el del propio Aslan, mucho más profundo y terrible³.

Tampoco olvidemos que Santa Claus le regaló a Susana el tesoro más grande y sagrado de Narnia, un cuerno mágico de caza hecho de marfil para soplarlo cuando se necesite una ayuda extraordinaria. Un príncipe llamado Caspian lo usará y Pedro, Edmundo, Susana y Lucía aparecen nuevamente en Narnia en el segundo libro de las crónicas, *El príncipe Caspian*⁴.

Allí socorren al atribulado príncipe pero antes, en las ruinas del castillo de Cair Paravel, recuerdan las glorias pasadas, con sus grandes cacerías y

² Los niños dejaron sus coronas y vestimentas medievales y con ellas, las cotas y mallas, los escudos y las espadas, los arcos y las flechas, el cuerno encantado cuyo sonido es la música de la maravilla, el llamado irresistible del Más Allá –como veremos enseguida–. ¿Quién no ha soñado alguna vez con transformarse en héroe de leyenda, haciendo gala de virtudes inalcanzables con la valentía a toda prueba, la igualdad como ideal realizable, la hermandad como un bien derivado del amor? En Narnia todos los anhelos se cumplen, nada es imposible.

³ CLIVE STAPLES LEWIS, *Las crónicas de Narnia. Libro I. El león, la bruja y el ropero*, Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1993, p. 137. La edición de Andrés Bello que analizamos contiene valiosos comentarios de Ana María Larraín en sus libros I a V y VII. Los libros I a IV fueron llevados al cine, aunque la película *La silla de plata* –basada en el libro IV– aún –2020– no se ha estrenado en las salas de cine.

⁴ Pedro, Susana, Edmundo y Lucía se encuentran nuevamente en Narnia. Para ellos han transcurrido sólo meses desde que se alejaron, pero para los habitantes de ese mundo mágico han pasado cientos y cientos de años. Ahora gobiernan los telmarinos, y los antiguos narnianos viven escondidos. El legítimo heredero del trono, el príncipe Caspian, con su ejército de enanos y de animales parlantes, deberá combatir al enemigo.

torneos. En aquellas antiquísimas ruinas Edmundo sostiene un memorable encuentro de esgrima con un fiel servidor de Caspian, el enano Trumppkin.

No era una de esas peleas tontas con espadones que se ven en el teatro. Tampoco una pelea con espadines, que suelen ser mejores. Esta era una verdadera lucha con espadas verdaderas.

Lewis explica que lo mejor es darle estocadas al enemigo en las piernas y pies, porque son las partes que no están cubiertas por la armadura. Y cuando el contrario te lanza una estocada, tienes que saltar con ambos pies cambiando de lugar, para que el golpe caiga detrás de ti, agrega. Esa era la ventaja del enano, pues Edmundo, como era más alto, tenía que estar constantemente agachándose.

Las imágenes de las antiguas batallas se agolparon en la memoria de Edmundo, y sus brazos y dedos recordaron sus viejas tretas. Era otra vez el rey Edmundo. Los dos combatientes giraban en círculos, dando y recibiendo golpe tras golpe. Y de pronto Edmundo cruzó su espada con un movimiento muy extraño y la espada del enano salió disparada de su puño, el enano quedó desarmado y finalizó el encuentro con la victoria de Edmundo.

Asimismo, el príncipe Caspian había aprendido a cazar venados, su tutor, el doctor Cornelius, le daba lecciones de equitación y le enseñaba el difícil arte de la esgrima para el duelo.

Y si de duelos se trata, el rey Pedro desafiará al tío de Caspian, Miraz, a combate singular. Pedro quería evitar una lucha sangrienta y fratricida entre narnianos y telmarinos. A continuación, reproducimos el cartel de desafío, revestido del ceremonial propio de la Edad Media:

Pedro, por voluntad de Aslan, por elección, por prescripción y por conquista, gran Rey sobre todos los Reyes de Narnia, Emperador de las Islas Desiertas y Señor de Cair Paravel, Caballero de la Muy Noble Orden del León; a Miraz, Hijo de Caspian Octavo, en otra época Lord Protector de Narnia y que ahora se da a sí mismo el título de Rey de Narnia, os saludo.

Para evitar el derramamiento de sangre, y para eludir todos los problemas que probablemente pueden derivarse de las guerras que se libran actualmente en el Reino de Narnia, es nuestra voluntad arriesgar nuestra real persona en favor de nuestro leal y bienamado Caspian en una limpia prueba de duelo a fin de probar ante las huestes de vuestra Señoría que el mencionado Caspian es el legítimo Rey de Narnia bajo nosotros, tanto por nuestra voluntad como bajo las leyes de los Telmarinos, y que vuestra Señoría es culpable de doble traición por arrebatar la soberanía de Narnia de las manos de dicho Caspian, y por el abominable, sangriento e inhumano asesinato de vuestro buen señor y hermano, llamado el Rey Caspian Noveno. Por tal motivo, gustosamente procedo a provocar, retar y desafiar a vuestra Señoría a combate singular y hago llegar estas cartas en mano de nuestro amado y real hermano Edmundo, en otros tiempos Rey bajo nosotros en Narnia, Duque del Páramo del Farol y Conde de las Fronteras Occidentales, Caballero de la Noble Orden de la Mesa, a quien hemos otorgado pleno poder para determinar con vuestra Señoría las condiciones del referido combate. Dado

en nuestros aposentos en el Monumento de Aslan, este día doce del mes de Cieloverde en el primer año de Caspian Décimo de Narnia⁵.

Se trata de un duelo judicial o juicio de Dios, utilizado en la Edad Media para solucionar todo tipo de controversias. Su valor probatorio se fundaba en la ayuda divina brindada al combatiente que planteaba un reclamo legítimo y por lo tanto tenía bien merecido ser el vencedor de la contienda. Así se dirimía la suerte de una batalla o se concluía una guerra según el jefe que resultara victorioso en el duelo.

Pedro envió a Edmundo con dos acompañantes, el gigante Rompetiempo y el centauro Vendaval, a la tienda del usurpador Miraz para que le entregaran la carta del desafío. Miraz le manifestó a Edmundo la aceptación del reto. Los emisarios de Pedro regresaron y comunicaron las novedades.

Edmundo, en compañía de uno de los capitanes de Miraz, ya había marcado el lugar del combate, rodeándolo con cuerdas y estacas. Dos telmarinos se apostarían en dos de los cuatro rincones y uno en la mitad de uno de los costados en calidad de mariscales del campo de batalla. Tres mariscales para los otros dos rincones y el otro costado debían ser designados por el gran rey Pedro. Éste nombró al gigante Rompetiempo, al centauro Vendaval y al mayor de los osos panzones, pues siempre ha sido un privilegio de los osos actuar como mariscales de duelo. Más adelante Caspian confirmará el carácter hereditario de este oficio que, como dijimos, sólo puede ser ejercido por los osos.

Pedro es el campeón de Caspian pues éste aún es un niño y no puede combatir y reclamar su derecho al trono de Narnia al mismo tiempo. El campo del honor se encuentra en medio de los ejércitos de Miraz y Caspian. En cada una de las esquinas más alejadas, Glózel y Sopespian permanecían de pie con sus espadas desenvainadas. Estos barones telmarinos traicionarán a su señor durante el duelo.

Pedro y Miraz entraron al recinto desde extremos opuestos, ambos a pie, con sus cotas de malla, yelmos y escudos. Avanzaron acercándose, se saludaron con una reverencia y se dijeron algo. Relucieron los aceros a la luz del sol. Por unos segundos, se pudieron escuchar los golpes, pero fueron apagados por la gritería de los dos ejércitos. Cabe destacar el comportamiento caballeresco de Pedro en todo el combate. Los contrincantes sostienen un feroz duelo a espada hasta que Glózel apuñala a Miraz por la espalda, la confusión se generaliza y entonces los ejércitos enemigos se ven

⁵ LEWIS, *Las crónicas de Narnia. Libro II. El príncipe Caspian*, Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1992, pp. 138-139. El pérfido Miraz había eliminado uno a uno a todos los grandes señores que conocieron al padre de Caspian. El relato oficial decía que dos de ellos, Belisar y Uvilas, murieron accidentalmente en una cacería. En realidad, fueron acribillados a flechas durante la partida de caza.

obligados a tomar las armas y a enfrentarse nuevamente. Además está decir que el bien triunfará y Caspian tomará posesión de la monarquía de Narnia.

Ya en tiempos de paz, haciendo un alto en *La travesía del “Explorador del Amanecer”* –libro tercero de *Las crónicas de Narnia*–, Caspian se toma su tiempo para participar en grandes torneos, como el ofrecido en su honor por el Duque de Galma, donde desmontó a muchos caballeros.

Por otro lado, para probar su identidad, Caspian apela al duelo judicial cuando le hace a lord Bern este pedido:

Si su señoría me presta una espada, le probaré en el cuerpo de cualquier persona, en una limpia batalla, que yo soy Caspian, hijo de Caspian, legítimo Rey de Narnia, Señor de Cair Paravel y Emperador de las Islas Desiertas⁶.

Con respecto al duelo y al honor, Lewis nos regala una genial humorada mediante el personaje del ratón Rípichip, el más valiente de todos los animales que hablan de Narnia y el jefe de los ratones, digna parodia del mosquetero D’Artagnan como arquetipo del duelista –como éste, Rípichip llevaba una gran pluma carmesí en su cabeza–. Celoso custodio de su honor, el ceremonioso y elegante ratón está siempre dispuesto a defender su tesoro máspreciado hasta las últimas consecuencias. Considera que el honor mancillado sólo se lava con sangre, en cambio, nosotros recomendamos lavarlo con lejía o con agua de Prat.

Como en el duelo entre David y Goliat, Rípichip no se intimida ante el tamaño del otro. Desafía a duelo al niño Eustaquio⁷, al gigante Rompetiempo –en el segundo libro de las crónicas–, y a todo aquél que,

⁶ LEWIS, *Las crónicas de Narnia. Libro III. La travesía del “Explorador del Amanecer”*, Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1992, p. 41. Las aventuras en Narnia continúan. En las primeras, los niños llegaron hasta ese maravilloso país donde los animales hablan, a través de un ropero. Luego, una fuerza prodigiosa los arrebató desde una somnolienta estación de tren inglesa y los llevó de regreso a Narnia, para participar en una gran batalla. Ahora es una enorme ola la que los traslada al *Explorador del Amanecer*, el barco que, capitaneado por el príncipe Caspian, navega por aguas mágicas hacia el final del mundo.

⁷ Todo empezó con una broma pesada de Eustaquio. En la cubierta del *Explorador del Amanecer*, mientras navegaban, Eustaquio agarra al ratón por la cola y lo revolea por el aire varias veces; el ratón logra zafarse y le exige una satisfacción. Pero el niño responde que es pacifista y no cree en la lucha armada. No hubo mucha dificultad para solucionar el asunto de honor una vez que Eustaquio comprendió que todo el mundo había tomado bastante en serio la idea de un duelo. Oyó a Caspian ofrecerle una espada, y a Edmundo y Drinian que discutían sobre si se debía o no desfavorecer de alguna manera a Eustaquio, para compensar su superioridad de tamaño en relación a Rípichip. Eustaquio no tuvo más remedio que disculparse, aunque de mala gana; Rípichip no pudo desenvainar su delgado espadín, de fino acero templado hecho por los enanos, tan flexible y efectivo como una vara de abedul.

según él, ultraje su honor. No en balde –también en el segundo libro de las crónicas– hasta el rey supremo Aslan le reprocha que está demasiado preocupado por su honor, por su dignidad. Pero al gran coraje del insignificante ratón y a la punzante ironía de Lewis no se le pueden poner límites.

Así es que Rípichip se cree desafiado por el Rey del Mar apenas lo ve desde la borda del *Explorador del Amanecer*. Montado en su caballo de mar, aquel monarca blandía su lanza en una peligrosa cacería submarina –con peces feroces en lugar de halcones– que compartía con sus cortesanos. Inmediatamente el osado ratón se zambulle, pero felizmente es rescatado del agua por sus amigos, quienes siempre se oponen a tan absurdos lances.

Más adelante, el célebre miembro de la Muy Noble Orden del León, sir Rípichip, sólo servirá al rey supremo Aslan, no ya con su espada sino con toda su alma⁸. Pero esa historia no la podemos contar.

En *La silla de plata*, libro cuarto de *Las crónicas de Narnia* (Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1991)⁹, encontramos una cacería del ciervo realizada en Harfang por los reyes de los gigantes amables y sus cortesanos.

Los niños Eustaquio y Jill y el renacuajo del pantano Barroquejón, huéspedes de las enormes criaturas, pudieron apreciar los preparativos de la peculiar cacería. Era un hermoso espectáculo ver a los gigantes reunidos en el patio de honor del castillo y escuchar el potente sonido de los cuernos y perros de caza.

Todos los gigantes estaban a pie, pues no hay caballos gigantes en esa parte del mundo, y los gigantes van de cacería a pie salvo la reina que es llevada en una litera por seis jóvenes gigantes sobre sus hombros. La reina de los gigantes estaba ataviada enteramente de verde y llevaba un cuerno colgando a su lado; los sabuesos eran de tamaño normal.

Eustaquio, Jill y Barroquejón decidieron huir del castillo cuando descubrieron que sus anfitriones los consideraban piezas de caza en vez de huéspedes. Las apariencias engañan, los cortesanos gigantes ocultaban sus oscuras intenciones tras una máscara de falsa hospitalidad y buenos modales; en realidad, sólo deseaban satisfacer sus caprichos culinarios. Aquellos refinados monstruos no se indigestaban si comían animales parlantes –ciervo, renacuajo del pantano–; en el libro de cocina del castillo de Harfang figuraba el hombre como un elegante y exquisito bípedo que debía servirse entre el pescado y el asado en el banquete de otoño.

⁸ La heroica actuación de Rípichip en la segunda batalla de los Vados de Beruna –no son las Arenas de Verona– le valió que Caspian le confiriera la Muy Noble Orden del León.

⁹ Una nueva aventura en el maravilloso y mágico mundo de Narnia. Esta vez son Eustaquio y Jill quienes, guiados por Aslan, deben buscar al príncipe Rilian. Acompañados por Barroquejón, el renacuajo del pantano, los niños llegarán hasta el tenebroso Reino de Bajotierra, cuya reina es la más diabólica de las brujas.

De pronto sonó un cuerno de caza. Aparentemente los cazadores regresaron antes de tiempo y sin presa alguna. Los gigantes divisaron a los fugitivos y azuzaron a los perros. Se podía oír la música de la cacería. Se podía oír la voz del rey ordenando que se persiguiera y capturara a los prófugos para tener un pastel de hombre en el tradicional banquete.

Jill se sentía como un animal perseguido, mientras tuviera la jauría tras ella, debía correr sin parar. Así como cuando los zorros logran refugiarse en sus madrigueras después de ser perseguidos por la jauría, Eustaquio, Jill y Barroquejón se esconden en una cueva para conservar sus vidas. Era la entrada de un tenebroso reino subterráneo donde Eustaquio casi es retado a duelo por el príncipe Rilian para preservar el honor de una “dama” –una diabólica reina-bruja– que lo había hechizado. Pero esa es otra curiosa historia.

En *El caballo y su niño* –y no *El niño y su caballo*–, libro quinto de *Las crónicas de Narnia* (Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1992)¹⁰, el fauno Tumnus le recuerda al príncipe Corin de Archenland que, después de su próximo cumpleaños, tiene que aprender a participar en justas y torneos. Asimismo, la reina Susana de Narnia recuerda las maravillosas proezas realizadas por el príncipe Rabadash de Calormen en los torneos y justas organizados en Cair Paravel por su hermano el gran rey Pedro de Narnia. Del mismo modo, Lasaralín le cuenta a su íntima amiga Aravis sobre las magníficas cacerías ofrecidas por los nobles calormenes a sus pares de Narnia.

Tras una larga travesía por el desierto, Shasta, el doble de Corin, llega al reino de Archenland mientras el rey y sus caballeros, vestidos con verdes trajes de caza, realizan una cacería a caballo. Shasta había escuchado el alegre y alborozado sonido de los cuernos de caza del rey Lune de Archenland, muy diferente al sonido vibrante, inmenso y solemne de los grandes cuernos de los guardias de la ciudad calormena de Tashbaan.

Más adelante, Narnia, Archenland y Calormen serán naciones beligerantes. Al finalizar la batalla de Anvard con la victoria de los narnianos y archenlandeses, Rabadash desafía a Edmundo de Narnia a entablar un combate singular.

El rey Lune le hace notar al rey Edmundo que el príncipe Rabadash violó las normas de la Caballería al atacar el castillo de Anvard en tiempos de paz sin antes enviar un reto a duelo y, por lo tanto, ahora no tiene derecho a batirse y debe ser ejecutado. El príncipe Rabadash demostró no ser un

¹⁰ La aventura de un caballo que habla y de un niño perdido que quieren llegar a Narnia. Un viaje que es una huida y, como tal, está lleno de peligros, de temores, de incógnitas y de heroísmo. Este libro traslada al lector a ese mundo de fantasía y de encanto, donde volverá a encontrar a los cuatro niños que llegaron a ser reyes de ese mágico país.

caballero sino un traidor, que más merece ser azotado por el verdugo que permitírsele cruzar espadas con cualquier persona de honor.

Rabadash es desarmado y encarcelado. Sin embargo, la bondadosa reina Lucía de Narnia se compadece del reo y le aconseja al buen rey Lune que le dé otra oportunidad. Lucía le recomienda a Lune que libere a Rabadash bajo la firme promesa de portarse bien en el futuro.

Lune accede, pero como el orgulloso Rabadash no es un hombre de palabra, los narnianos y archenlandeses corren el peligro de ser atacados nuevamente por los calormenes si el malvado príncipe rompe el juramento. Ante esta posibilidad el rey supremo Aslan interviene y convierte al príncipe Rabadash en un burro. Pero antes de partir le indica cómo se rompe parcialmente el hechizo.

Entonces Rabadash es enviado de regreso a su patria; allí ya no será más un burro ni un guerrero sino un gobernante pacificador. Y en tiempos de paz el rey Lune podrá dedicarse nuevamente al cuidado de sus perros de caza.

En *El sobrino del mago*, libro sexto de *Las crónicas de Narnia* (Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1993)¹¹, el anciano mago Andrés desea cazar al león Aslan para apoderarse de Narnia. Lamenta no tener una escopeta y pretende conseguir un joven cazador de caza mayor para matar al rey supremo.

Tras una frenética carrera, el frustrado cazador se convierte en presa cuando es capturado por los animales parlantes de Narnia. A diferencia de un zorro acorralado, el cobarde mago no opuso resistencia ante los perseverantes cazadores –perros, alces, jabalíes, verracos, leopardos, panteras, osos, elefantes, etcétera–; al contrario, cayó desmayado sobre el terreno del improvisado coto de caza.

El aterrorizado mago no se dio cuenta de que los animales salvajes no intentaban devorarlo. Porque lo que vemos y oímos depende en buena medida de nuestra atención; también depende de la clase de persona que somos. Era imposible la comunicación entre esas criaturas tan disímiles. Como en Babel, nadie comprendía al otro.

Las ingenuas fieras narnianas no descubrieron las ambiciones desmedidas del extraño trofeo de caza –el astuto mago Andrés– y se encariñaron con él, lo adoptaron como mascota, lo alimentaron, lo

¹¹ Dos niños –Polly y Dígory–, un mago, una bruja de otros mundos, un cochero londinense y un caballo flaco y hambriento son testigos de ese principio del principio: la creación del mundo narniano. Para algunos, un espectáculo fascinante, un maravilloso privilegio, un instante mágico y, a la vez, supremo. Mientras tanto, la bruja, de corazón frío y malvado, se llena de odio, y el mago, egoísta y falso, llega hasta la estupidez en su afán de no querer ver. Podemos agregar que Narnia es, sobre todo, el espacio de la libertad y del amor; no es libre sino aquél que verdaderamente ama.

rebautizaron con el nombre de Coñac –por lo a menudo que pronunciaba esa palabra– y, como en nuestros zoológicos, lo expusieron en una especie de jaula hasta el momento de su liberación.

Andrés será deportado a la gran casa de campo que su hermana tiene en la campiña inglesa, donde se topará con establos y caniles para los caballos y perros de caza. Tal vez allí encuentre la redención.

En *La última batalla*, libro séptimo de *Las crónicas de Narnia* (Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1989)¹², el malvado mono Truco le comenta a su amigo el ingenuo burro Cándido que un cazador, un hombre, mató y desolló a un león mudo y salvaje en algún lugar de las Tierras Vírgenes del Oeste. En beneficio propio, el mono le coloca esa piel al burro para que, al confundirlo con Aslan, se pueda gobernar Narnia en su nombre, pero sin su mandato.

Más adelante, aparece Tirian, el último de los reyes de Narnia, a quien le gustaba sentarse bajo el gran roble que crecía al lado de la puerta de su pequeño pabellón de caza, donde con frecuencia pasaba diez o más días en la agradable época de primavera. Era un edificio de poca altura, con techo de paja, cercano al extremo oriente del Páramo del Farol y algo más arriba de la confluencia de los dos ríos. Le encantaba vestir su traje de cazador y vivir allí con simplicidad y a sus anchas, alejado del ceremonial y pompa de Cair Paravel, la ciudad real.

Una mañana de primavera estaba acompañado solamente de su más querido amigo, Alhaja, el unicornio. Se querían como hermanos y cada cual había salvado la vida del otro en la guerra. El majestuoso animal estaba de pie junto a la silla del rey, con el cuello doblado mientras pulía su cuerno azul contra la cremosa blancura de su anca.

Esa misma mañana, junto al unicornio, el rey Tirian entrega su espada a sus enemigos y, engañado, se somete a la justicia del falso Aslan al sentirse deshonrado por decapitar sin previo desafío a un calormene desarmado. Resulta que Tirian montó en cólera cuando vio que los calormenes torturaban a los caballos narnianos libres que, cumpliendo órdenes del falso Aslan, talaban el bosque sagrado de Narnia. Tirian invocará al verdadero Aslan; a los diez minutos es liberado por los niños Eustaquio y Jill, con ellos tomará las armas en defensa de Narnia.

Como no había ninguna espada suficientemente liviana para Jill, el rey Tirian le entregó un cuchillo de caza largo y recto que podía servir de espada si la necesitaba. Jill no sabía gran cosa sobre esgrima, pero era una excelente arquera. Tirian trató de enseñarle a Eustaquio a usar su espada y escudo.

¹² *La última batalla* es una despedida. Para el lector se cierran estas crónicas sobre el maravilloso mundo de Narnia, que ha caído envuelto en las redes del mal. Pero ahí está Aslan para proteger a sus fieles amigos y conducirlos en esta etapa final, que no es más que el verdadero comienzo.

Eustaquio había aprendido sobradamente a batirse a espada en sus aventuras anteriores, pero había sido con una espada recta al estilo narniano. Nunca había manejado una curva cimitarra calormene y le fue muy difícil, porque muchos de sus golpes son sumamente distintos y algunas de las técnicas que él había aprendido con la espada larga tenía ahora que descartarlas. Pero Tirian encontró que tenía buena vista y era muy rápido de pies. Le sorprendió la fuerza de ambos niños.

Más adelante, Tirian examinará la espada de Eustaquio y se encontrará con que Eustaquio la había vuelto a poner en su vaina toda sucia después de matar a un calormene. Fue reprendido por eso y obligado a limpiarla y pulirla.

Tirian siempre cuidaba sus espadas, las mantenía engrasadas para evitar el moho. Una vez, Tirian tuvo que vadear a pie un río corrientoso, helado y profundo para retomar un desdibujado camino selvático cubierto de hierba. En cuanto llegó a la playa, secó cuidadosamente su espada en el hombro de su capa, que era la única parte seca de su vestimenta. Conviene tener presente que, en el primer libro de *Las crónicas de Narnia, El león, la bruja y el ropero*, más precisamente en el terreno del combate, Aslan le indica al gran rey Pedro que, pase lo que pase, siempre conserve limpia su espada, libre de la sangre enemiga¹³.

Con su espada, Eustaquio también caza al zorro Sigiloso en el campo de batalla, mientras el rey Tirian y el unicornio Alhaja se baten con los hombres morenos y barbudos de Calormen, ese poderoso y cruel país situado más allá de Archenland, cruzando el desierto hacia el Sur. Alhaja disfrutaba al recordar los buenos tiempos, las épocas pacíficas de Narnia, cuando todos eran felices celebrando fabulosos bailes, torneos y festines.

Como vemos, la caza, la esgrima y el duelo van de la mano en estas crónicas; no nos extraña que sus protagonistas sean cazadores, esgrimistas y duelistas notables pues, en definitiva, la realidad del gran duelo entre el bien y el mal está presente en todas las obras de Lewis¹⁴.

¹³ Resulta que Pedro olvidó limpiar su espada luego de matar al lobo gris Fenris Ulf, jefe de la policía secreta de la Bruja Blanca, cuando éste intentaba cazar a la reina Susana, quien oportunamente había soplado su cuerno encantado, cuyo sonido era como el de una corneta de caza, pero más dulce. Pedro enrojeció cuando miró la brillante hoja de su espada y la vio toda manchada con la sangre y el pelo del lobo. Se agachó y la restregó y la limpió en el pasto; luego la frotó y la secó en su chaqueta. Aslan le dijo: “Dámela y arrodíllate, Hijo de Adán”. Cuando Pedro lo hizo, lo tocó con la hoja y añadió: “Levántate, Señor Pedro Fenris-Bane”. LEWIS, *Las crónicas de Narnia. Libro I, cit.*, p. 104.

¹⁴ Antes de luchar contra el enemigo, debemos pelear contra nosotros mismos –contra nuestras propias debilidades– y vencernos, puesto que no hay mayor fuerza que la de la voluntad. Debemos forzarnos a nosotros mismos porque no se accede al Paraíso –ni al bien, la verdad y la belleza– sino a costa de grandes, aunque fascinantes esfuerzos. Esta

Y de pronto, sorpresivamente, cuando menos lo esperan nuestros lectores, escuchamos la melodía del inmenso cuerno del Padre Tiempo: aguda y terrible y, sin embargo, de una extraña y mortal belleza. Es el anuncio del fin de la Narnia conocida. Y, para todos –personajes, lectores y escritores–, este también es el final de todas las historias que hemos comentado. Sin embargo, seguiremos adelante, en el nombre de Aslan, hacia la Narnia desconocida y eterna, donde se desarrolla la verdadera Historia, sin discordia, sin armas, sin cacerías y sin combates¹⁵.

es una proposición constante de la literatura narniana. “El ocio, Catulo, es para ti funesto”, se reconvenía a sí mismo el poeta latino. Se trata, pues, del duelo-combate espiritual.

¹⁵ En *Más allá del planeta silencioso* (Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1995), C. S. Lewis retoma la temática cinagética en una obra de ciencia-ficción atravesada por importantes cuestiones humanas y divinas. El Dr. Ransom, el protagonista de esta interesante novela, tropieza con dos extraños científicos –Weston y Devine– que lo llevan cautivo a un misterioso planeta llamado Malacandra (Marte). Empieza entonces una prodigiosa aventura en el espacio y en el tiempo. Ransom huye de sus captores y se embarca con los *hrossa* –semejantes a focas, constituyen una de las tres especies racionales de Malacandra– para intentar cazar con arpones un enorme y peligroso monstruo acuático de mandíbulas batientes –un *hmakra*–. Para los valientes alienígenas la caza mayor con batidores, más que un deporte, es una cuestión de honor, una demostración de coraje para la cual se entrenan desde la más tierna infancia. Al menos cien embarcaciones participan en la cacería; se dividen en tres partidas. Las voces cantarinas y guturales de los experimentados cazadores suenan más musicales que el ladrido de los sabuesos de las cacerías hípicas inglesas, pero muy parecidas. El *hmakra* –una especie de tiburón gigantesco– tiene la velocidad de un torpedo, puede nadar bajo el agua, haciéndose invisible, y es casi invulnerable, excepto con la boca abierta. Sin embargo, no cuenta con la inteligencia y la destreza de sus enemigos, quienes logran matarlo con sus lanzas en un combate astuto y feroz. No faltarán poetas en Malacandra para evocar por siempre la increíble hazaña. Podemos agregar que, a lo largo del relato, todos –Ransom, Weston, Devine, los *hrossa*– intercambian permanentemente sus roles, ya que alternativamente son cazadores o presas. La cultura literaria, filosófica y teológica de Lewis fue impresionante, al igual que lo fueron su imaginación y talento de escritor. A estas condiciones une una profunda religiosidad cristiana actual y, como sostienen algunos comentaristas, “de vuelta” de todas las tentaciones contemporáneas.