

Blandín de Cornualla

Anònim



A cura de Jordi Tiñena

ELS NOSTRES AUTORS

bromera

En nom de Déu començaré un bell dictat i mostraré els fets d'amor i de cavalleria, i de franca companyonia que van fer dos cavallers, bons guerriers de Cornualla, que volgueren anar pel món i cercar aventura.

L'un té per nom Blandín de Cornualla¹, i l'altre es fa dir Guiot Ardit de Miramar. I us diré que ells es prometeren amistat i juraren solemnement que es tindrien ferma fidelitat l'un a l'altre. I quan això hagueren promès, cadascun

¹ Cornualla és una regió de l'Oest de Bretanya, la capital actual de la qual és Kemper. El rei Marc del *Tristany* és de Cornualla. Pel que fa al nom de Blandín, no apareix en cap narració coneguda de la matèria; sí en canvi el sufix diminutiu: Daudin el salvatge, Galgantín, Gaudin de la Muntanya, etc.

va prendre el seu arnès¹ i, muntant sobre bons destrers² com a bons cavallers, un dilluns ben de matí marxaren de l'hostal³ i emprengueren el camí; entraren pels deserts⁴ i cavalcaren tot el dia, l'un al costat de l'altre, parlant alegrement sense que se'ls presentés cap aventura.

Un jorn, de bon matí, prosseguint el viatge, s'endinsaren per un bosc⁵. Després de cavalcar força estona per aquell boscatge veieren un gosset⁶ que venia tot dret cap a ells i se'ls posava al davant, fent camí amb ells; meravellats d'aquest fet es digueren l'un a l'altre: «Això és sens dubte l'inici d'una aventura»⁷. Llavors va dir Blandinet:

¹ *Arnès*: conjunt d'armes ofensives del cavaller. De vegades designa també les armes defensives. Pel que fa a les armes, vegeu M. DE RIQUER *L'Arnès del Cavaller*.

² *Destrer*: cavall de combat dels cavallers. Molt preuat i potent. Se l'anomena destrer perquè és conduït amb la mà dreta, quan no va muntat, pel servidor. Per al camí s'utilitzava el palafre, cavall dòcil i noble, que també muntaven les dames i les donzelles.

³ *Hostal*: té un sentit general; lloc on hostatjar-se; des dels més rics als més humils.

⁴ *Desert*: té també un sentit general; lloc no habitat on el cavaller cerca l'aventura.

⁵ El *bosc* és un dels espais típics d'aquest tipus de narracions; lloc entre fantàstic i hostil on generalment el cavaller troba l'ajut i les indicacions de pastors i ermitans, com en la nostra novel·la, més endavant.

⁶ Molt sovint, l'aventura és indicada per un fet meravellós o estrany protagonitzat per animals; al *Blandín* aquesta primera pel gosset i la segona, que dona pas a totes les altres, per l'ocell que parla.

⁷ La paraula *aventura* és clau; és el fil conductor de la narració i, a més, fa

—Seguim-lo fins a la nit i veurem quin camí prendrà i quina aventura mostrarà.

Després d'aquestes paraules, el gosset arrencà a córrer i, sortint del camí, va entrar per un torrent¹ fins que trobà una cova profunda que s'endinsava a la terra i, primer el cap després tot ell, hi entrà i desaparegué. Això ho veié Guiot Ardit i quedà força sorprès. Blandín, que no havia vist res, digué al seu company Guiot:

—¿Veieu el gos enlloc?

—En aquesta cova ha entrat —respongué Guiot.

—Espereu-me Guiot Ardit —va dir llavors Blandinet— que jo vull entrar dins per buscar l'aventura. Espereu-me durant tres dies. Després no us preocupeu per mi.

—Faré el que em demaneu, amic —respongué Guiot—. Partiu quan vulgueu que aquí em trobareu.

Aquí s'acomiadaren i Blandinet entrà a la

que l'heroi passi d'un medi tancat, el real, a un medi obert, el món ideal, on pot perfeccionar-se moralment. La consecució de l'aventura màxima (aquí el desencantament de Brianda) restitueix l'ordre original. D'altra banda, perfila l'ideal del cavaller que la cerca; els seus elements són l'atzar i el perill, i la realització, el fet d'armes, que pot ser un fi en ell mateix o un mitjà per assolir un fi superior (Guiot/Blandín).

¹ El Símbol dels rius, aquí un torrent, és també un tòpic. Es considera una supervivència dels mites celtes, d'altra banda comú a altres cultures. Serà l'entrada a un món sobrenatural, al qual només els nobles cavallers tenen accés (CIRLOT *Diccionario de símbolos*).

cova tot armat d'armes vermelles¹ i d'altres, com a bon cavaller d'aventura. Després d'anar força temps en la fosca, veié una gran claredat i, al lluny, un hostel de molt bella portalada, cap on es dirigí. En arribar-hi, un porter li obrí la porta i li digué:

—Entreu en aquell hort, on certament trobareu aventura, si la busqueu.

Llavors Blandinet hi va entrar. Aquí trobà, vertaderament, molt gran deport i sota l'ombra d'un bell pomer florit s'adormí. I mentre ell dormia profundament arribaren dues donzelles molt belles i l'una digué a l'altra:

—Un bell cavaller dorm allà, sota aquell pomer florit. Et prego que l'anem a despertar, perquè si ens podia rescatar d'aquell gegant² que aquí ens té preses, nosaltres l'estimaríem de bon grat.

Llavors elles se'n van anar vers Blandín i li van dir:

—Bell cavaller seguïu el vostre camí abans que vingui el gegant ja que de segur us mataria si us poguéu agafar, que n'ha mort molts d'altres que

¹ El color vermell és símbol solar de la mitologia celta; és el color del sol i de la mort. Freqüentment, els cavallers armats amb armes d'aquest color (entre ells Ivain i Blandín) combaten en circumstàncies estranyes que es relacionen amb l'altre món.

² Els *gegants* són figures habituals en aquestes novel·les. Sempre són presentats com a malvats i cruels i porten la seva arma característica: la maça. Naturalment, sempre són vençuts.



per fets d'armes ens volien rescatar.

Blandín, que les oí, se sentí ferit d'amor per la bellesa d'elles dues i els digué:

—Franques¹ donzelles, ¿voldreu estimar-me si jo us puc rescatar?

—Sí, verament; i farem la vostra voluntat —respongueren elles.

I mentre que així estaven parlant van veure venir el gran gegant, que va dir:

—¿Qui ets tu, desventurat, que has gosat entrar tan endins d'aquest hort?

Llavors ell li respongué:

—Jo em dic Blandinet. I he vingut per rescatar aquestes donzelles, i me les vull emportar.

El gegant fou presa de la ira en sentir aquestes paraules i aixecant una gran maça li digué ultratjantment que primer hauria de batallar amb ell. Blandín, enfurit, saltà ràpidament i amb una gran llança que portava li donà un gran cop al mig del cos i el va tombar. El gegant, en sentir-se ferit, féu un gran crit i aixecant-se se'n va anar vers Blandín i va donar-li un tan gran cop amb la maça que li va trencar l'escut i el llançà a terra. El gegant, però, que perdia molta sang per la ferida, sense que pogués aturar-la, sentí que el cor li fallava i s'anà amortint.

¹ El terme *franc* engloba tot un seguit de qualitats: noblesa de cor, sinceritat, generositat, mesura, etc.

Ara són els dos a terra pels grans cops que s'han donat.

Entretant, les donzelles, que pregaven fervorosament de genolls, veient el gegant esmorteït, se'n van anar cap a Blandinet de Cornualla, que tan bé les havia defensat amb les armes i li van dir:

—Franc cavaller, podeu anar ara per tot el verger¹ ja que heu mort el gegant. Recordeu-vos per la vostra cortesia i gentilesa de noble cavaller de la vostra promesa.

Blandín, després de sentir aquestes paraules, s'alçà ple de coratge² com a bon cavaller de paratge i se'n va anar amb l'escut trencat vers el gegant que estava estès en terra; i veient que encara era viu li va tallar el cap.

Les donzelles, en veure mort el gegant, tingueren gran goig i li van dir:

—Ardit cavaller, feu de nós al vostre gust, ja que per sempre més us servirem i us tindrem fidelitat i lleialtat; i us demanem que ens vulgueu treure d'aquí i portar amb vós, senyor.

—Doncs anem-nos-en —respongué Blandín—.

¹ El *verger* (anomenat també hort, horta i jardí) és un altre dels espais habituals de la literatura medieval que ens situa en un món especial. Els seus elements fonamentals són sempre l'arbre, la font i el cant dels ocells. Lloc misteriós, alhora de combat i d'amor.

² El coratge, i en general l'expressió *prendre coratge* molt abundant al text, es refereix a la disposició d'ànim necessària per emprendre una acció. Sovint, el cavaller pren coratge a partir de la visió o les paraules de les donzelles o les dames.

Allà fora hi ha un cavaller que m'espera en el sender i estarà molt preocupat si no em veu tornar.

Llavors Blandinet agafà la que havia parlat per les blanques mans i tots tres se'n van anar plegats cap on esperava Guiot Ardit de Miramar.

Quan arribaren el trobaren adormit i Blandín el despertà dient-li:

—Lleveu-vos company. Hem de marxar puix que ja he trobat l'aventura que volíem. Heus aquí dues donzelles franques, belles i gentils, que he rescatat d'un gegant infame i malvat.

Llavors Guiot, que els havia vist venir, pres-tament es llevà i respongué:

—Benvinguts sigueu, a Déu gràcies, car molta por tenia per vós quan no us veia venir. I estava pensant ja d'entrar a la cova per cercar-vos. Reposeu i parlarem del que ens convé fer.

—Anem-nos-en, que no vull descansar —respongué Blandín—. Porteu-ne una vós al davant i jo l'altra, i anem.

Cada cavaller prengué una donzella sobre el seu destrer i partiren al trot bosc endins.

.....
Així cavalcaren els dos cavallers i les donzelles que van amb ells fins que es va fer de nit. Llavors Blandinet va dir:

—¿Què farem Guiot Ardit? El jorn s'acaba i la nit ve.