

ENCUENTROS EN VERINES 2003

Casona de Verines. Pendueles (Asturias)

EL RETORNO DE LA AVENTURA

Teresa Colomer

La reflexión que me gustaría aportar hoy a nuestra discusión es la del género de la aventura juvenil como espacio literario en el que se permeabilizan las fronteras entre públicos y vehículos ficcionales.

Hace diez años escribí un artículo titulado “Malos tiempos para la aventura”. Provenía del análisis de la profunda renovación que había emprendido la literatura infantil y juvenil en los años setenta y ochenta. Lógicamente, la esencia de la aventura como viaje iniciático, como narración del héroe que mide sus fuerzas contra la adversidad y gana la afirmación de su personalidad en el tránsito a la madurez no había desaparecido. Su idoneidad para los lectores adolescentes y la movilidad de los modelos narrativos a través de las distintas edades infantiles aseguraba su presencia ineludible en una gran cantidad de obras tanto infantiles como juveniles que seguían utilizando este esquema básico. Pero en la producción de esos años, los elementos concretos que habían encarnado la aventura en la tradición literaria para jóvenes se hallaban enfrentados a grandes dificultades para su pervivencia como tales y puede decirse que los imaginarios configurados por piratas, exploradores, bandoleros o naufragos que luchan y recorren selvas, mares, islas o tierras ignotas desaparecieron. Su presencia se redujo, o bien a escenarios imaginarios y convencionales, en los que los personajes se refugiaban o jugaban imaginativamente, o bien a su utilización como elementos de género, listos para la parodia humorística y el juego metaliterario. La literatura infantil y juvenil se hallaba inmersa en la profundización en sus características propias y se consolidaba como producto cultural específico, con encajes diversos para los géneros ficcionales creados en los sistemas artísticos adultos.

Creo que las razones para las dificultades de la aventura clásica en esa época pueden sintetizarse en tres: Una primera dificultad radicaba en la verosimilitud de una aventura situada en escenarios ya excesivamente conocidos en un mundo interconectado por la televisión y definido como una "aldea global". Una segunda dificultad provenía del

cambio de valores educativos que sustentan la literatura dirigida a los jóvenes. La reprobación hacia los valores imperialistas y eurocentristas, así como nuevas actitudes de respeto hacia el entorno natural y las culturas ajenas, hacían inviable la presencia de los antiguos adversarios tradicionales en este tipo de obras, tales como las tribus de negros e indios o como la caza de animales salvajes. La gratuidad con que Robinson o Tarzán, por ejemplo, dan muerte a los animales, o su desprecio racial, provocaban ya una cierta estupefacción y rechazo en la sensibilidad de los lectores. En tercer lugar, las tendencias culturales de esos años hacia la experimentación literaria, la parodia y el juego con la tradición, impedían la simple continuidad del género en el interior de unas reglas que ya eran sistemáticamente explicitadas, vulneradas y desmitificadas.

Sin embargo, fue de esas mismas nuevas tendencias -la psicologización, la distancia humorística o la composición metaficcional- que la aventura juvenil extrajo los elementos para su renovación y pervivencia: buscó nuevos escenarios que difuminaran las fronteras entre fantasía y realidad o entre mundo interior y exterior, interrelacionó los distintos elementos de los subgéneros clásicos e introdujo una dimensión psicológica explícita en la maduración del protagonista de la aventura.

Si pasamos a considerar lo ocurrido en la literatura infantil y juvenil durante la década de los noventa, parece afirmarse la idea de que se produjo un mayor conservadurismo artístico y el predominio de los fenómenos de comercialización sobre los ideológicos y educativos que habían sido los impulsores de gran parte de la renovación producida en los ochenta. La sedimentación de la etapa anterior hacía previsible el resurgimiento de los géneros que habían quedado marginados, incluso aunque sólo fuera a causa del deseo de autores y editores de producir libros que completaran los huecos de un mercado ascendente. La literatura juvenil intentó una más que problemática ampliación hacia edades calificadas como de “jóvenes adultos”, las fronteras entre la ficción audiovisual y la narrativa para amplios públicos se hizo especialmente permeable y empezaron a producirse obras de gran longitud con fórmulas de lectura accesible y formatos atractivos. El mundo editorial sufrió un proceso de grandes fusiones empresariales que propiciaron la producción en serie y de “series” que necesitaban de episodios protagonizados por unos mismos personajes. En definitiva, todo el contexto fue configurándose de un modo mucho más adecuado para dar la

bienvenida al resurgimiento de la aventura como género propicio para la lectura juvenil y popular.

El fenómeno de *Harry Potter* o la versión fílmica de *El señor de los anillos* surgieron a finales de la década para apoyar esta vuelta a las largas series de aventuras por entregas. Con ellos llegó aparejada la explosión de un nuevo escenario aventurero: el de la magia. Al mismo tiempo, la producción audiovisual difundía las posibilidades de otro escenario propio del cambio de siglo: el de la realidad virtual. Soñarse poderoso de diversas maneras sin la ayuda de las máquinas, o sentirse inmersos en un mundo de realidades ambiguas o superpuestas (sea la realidad virtual o el tránsito con el mundo de ultratumba) han resultado experiencias ficcionales que parecen responder a profundos deseos o percepciones del público actual. Se han potenciado así nuevos tipos de subgéneros de aventuras que presiden ahora la producción editorial.

No son los únicos, por supuesto. Parece que actualmente se recuperan también las fórmulas clásicas (exploradores, guerreros sioux o aventuras marineras que coinciden en la aparición de títulos juveniles como *Las andanzas de Kip Parvati* o en el estreno en las pantallas de *Los piratas del Caribe*). En el mismo sentido se produce el enorme ascenso de un género que puede considerarse sólo “vecino” en una delimitación estricta de la aventura: la novela histórica. Efectivamente, cada vez resulta más difícil mantenerlo fuera de esos límites porque sus coordenadas no se centran ya directamente en los valores educativos que se desea vehicular para los jóvenes, tal como había ocurrido mayoritariamente a lo largo del siglo, sino que se brinda más bien como simple escenario apropiado a la aventura. Se trata de un escenario que de paso permite, eso sí, el acceso al conocimiento de la historia; pero este valor añadido funciona exactamente igual en el auge actual de la novela histórica en la narrativa adulta en los diferentes círculos del sistema literario, desde la literatura más elaborada, a las series sobre algunos tristes capitanes españoles, o a los *best sellers* norteamericanos sobre la prehistoria.

Y ese es el punto al que quería llegar en el planteamiento de ideas para nuestro debate aquí. Las narraciones de aventuras se hallan emparentadas con la literatura de tradición oral, pueden derivarse de formas tan antiguas como los mitos o la épica tradicional y, como en el caso de los cuentos populares, su fórmula literaria las acerca a

las formas simples del relato. Por ello han perfeccionado múltiples recursos de efectividad receptora a lo largo de siglos de su utilización como medio de ocio y entretenimiento de grandes poblaciones y resultan sencillas de comprender. Cuando, en el XIX, se produjo el paso a la escritura de una literatura popular dirigida a un público amplio, un público del que ya formaron parte los obreros, las mujeres y los niños, la aventura fue una de las fórmulas estrella de las publicaciones por entrega de los periódicos y revistas o de las ediciones de amplio tiraje. De esa producción para un destinatario que incluía, pero desbordaba, a los lectores adolescentes, surgió precisamente la cosecha de clásicos de la aventura que, con el tiempo, han pasado a considerarse “clásicos juveniles”.

Cuando, a lo largo del siglo XX, la ficción de entretenimiento se fue desplazando a los productos audiovisuales y a la producción de literatura comercial, con fórmulas determinadas de legibilidad aplicadas a los *best sellers*, por ejemplo, la aventura mantuvo una amplia cuota de mercado que ha ido repitiendo una y otra vez sus esquemas y recursos narrativos básicos y reutilizando sus tópicos más efectivos en esos nuevos productos. En la actualidad existen abundantes datos para constatar que se está produciendo una fuerte interrelación entre la ficción de las distintas pantallas, la novela juvenil y la novela de gran público. Se trata de una nueva afirmación de la función de entretenimiento para públicos amplios que ya presidió la formación de las reglas modernas de la aventura y su división en distintos subgéneros. Así, los nuevos fenómenos de producción de ficción en la cultura de masas propia de las sociedades de consumo postindustriales nos han situado ahora ante una nueva oleada de aventuras que llama al imaginario colectivo y que permeabiliza nuevamente las fronteras que han ido estableciéndose entre subsistemas literarios y ficcionales. Tal vez entre los nuevos productos surjan obras literarias que, como las del siglo XIX, puedan resultar igualmente perdurables en la memoria de las generaciones futuras. Sea como sea, resulta evidente que la literatura dirigida a los niños, niñas y adolescentes no puede prescindir de ninguna manera de esta forma de ficción que llama al riesgo de lo desconocido y a la superación de las propias fuerzas. Ojalá que la nueva cosecha sea buena.