



Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura  
ISSN: 1885-446X  
cepli@uclm.es  
Universidad de Castilla-La Mancha  
España

Luengo Almena, Juan Luis  
Narrativa contemporánea de aventuras y educación literaria en la adolescencia  
Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, núm. 7, 2011, pp. 57-71  
Universidad de Castilla-La Mancha  
Cuenca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259122665005>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

LUENGO ALMENA, Juan Luis (2011): "Narrativa contemporánea de aventuras y educación literaria en la adolescencia", *Ocnos*, 7, 57-71. ISSN: 1885-446X.

**PALABRAS CLAVE:**

Educación literaria, novela de aventuras, formación lectora, intervención didáctica.

**KEYWORDS:**

Literary education, adventure tales, reading training, educational intervention.

# Narrativa contemporánea de aventuras y educación literaria en la adolescencia

Juan Luis Luengo Almena

Universidad de Córdoba (España)

**RESUMEN:**

Al artículo pretende poner de manifiesto la situación actual de la narrativa juvenil contemporánea española de viajes y aventuras, así como su puesta en valor en la formación lectora de los estudiantes de Secundaria. El análisis literario de estas novelas y de los antecedentes de este subgénero narrativo, y el establecimiento de un canon literario actualizado nos proporcionan las bases para definir una poética de la novela de aventuras.

**ABSTRACT:**

Article aims to highlight the current status of youth in contemporary Spanish narrative of travel and adventure, and its value in the reader training secondary students. Literary analysis of these novels and narrative history of this subgenre, and the establishment of a literary canon to date we provide the basis to define a poetics of adventure novels.

## 0. Introducción

Las páginas que siguen tienen su base en una investigación de mayor aiento<sup>1</sup>; por ello, nos limitaremos a presentar los hechos y reflexiones más significativas, en la esperanza de que la consulta del trabajo fundamental pueda completar los perfiles de interés que aquí queden esbozados.

Es oportuno partir de unas preguntas preliminares que, a manera de hipótesis, concretan nuestra investigación: ¿Existe en la actualidad una novelística de aventuras para destinatarios jóvenes que sea heredera de la tradición literaria de género, y con la que establezca un diálogo intertextual pleno? ¿Es posible relacionar los constituyentes literario-filosóficos de la narración clásica de aventuras con las actuales novelas juveniles de la misma modalidad subgenérica? ¿Puede elaborarse una poética de la novela de aventuras? Y, por otra parte: ¿sería posible establecer un canon literario suficientemente amplio, constituido por obras de considerable entidad artística, susceptible de ser disfrutado literariamente por los adolescentes y abordado didácticamente en Secundaria? Estas preguntas, convertidas en

primeras hipótesis de trabajo están en la base de nuestra labor investigadora.

## 1. Objetivos

Con el trabajo que aquí presentamos se pretende cubrir estos cuatro objetivos:

1. Actualizar los estudios acerca de los conceptos clave de «aventura», «héroe» y «viaje», tanto desde el punto de vista literario como a través de una perspectiva filosófica; profundizar en ellos para llegar al esbozo de una provisional *Poética de la novela de aventuras*.
2. Elaborar un catálogo crítico justificado que recoja una selección de novelas juveniles de viajes y aventuras escritas en español, publicadas en el último decenio del siglo pasado.
3. Establecer unos criterios específicos útiles para el análisis literario de estas novelas juveniles, a partir de los enfoques de la narratología y de la estética de la recepción.
4. Contribuir a la producción de conocimiento educativo que conduzca de modo indirecto,

\* Fecha de recepción: 26/01/2011  
Fecha de aceptación: 29/03/2011

<sup>1</sup> Se trata de la Tesis Doctoral defendida en la Universidad de Córdoba (España) con el título completo de *La narrativa juvenil contemporánea española de viajes y aventuras. Programa de Intervención Didáctica en Secundaria*.

si es posible, al incremento de los índices de lectura gozosa y autónoma entre los adolescentes.

## 2. Metodologías

La variada naturaleza de tales objetivos exige igualmente una metodología distinta, según los ámbitos de tratamiento. En este sentido, para el estudio de los rasgos teóricos y filosóficos hemos empleado una metodología analítica de índole literaria en la que no ha estado ausente la visión filosófico-antropológica de la literatura. La metodología comparatista y la histórico-literaria nos han servido para poner en contacto las obras que conforman la clasicidad del género con las producciones contemporáneas de viajes y aventuras para jóvenes. La perspectiva intertextual se ha empleado al poner en relación los elementos hipertextuales, los discursos metaliterarios y los paratextos, todos ellos vinculados con las narraciones que conforman nuestro corpus.

## 3. Reflexión sobre tres conceptos fundamentales: aventura, héroe, viaje

Comenzamos por ajustar los tres pilares conceptuales del tipo de narración que nos ocupa. Identificamos la aventura con un singular proceso de crecimiento en la acción inserto en la densidad; se define con nitidez frente a su opuesto: la vacuidad de la vida normal o vida rutinaria. La aventura es un aprendizaje en la acción que se opone, por principio, a la muerte. La aventura niega la muerte y elige una empresa, un propósito ineluctable, que hace deambular al sujeto heroico por ámbitos ajenos como si fuese inaccesible a la muerte y a la melancolía. El viaje de aventura es la acción misma y el aprendizaje en ella; la densidad del afán espesa la dilación de su transcurso. El protagonista de la novela –igual que los héroes de las clásicas narraciones de viaje y aventura– actúa y hace actuar

con intensidad a todo su alrededor, por más que fracasen sus empeños. En palabras de Rosales, «la aventura será aquí metáfora; o hablando con más propiedad: alegoría, suma de metáforas y símbolos que construyen una imagen completa del vivir» (2002:10).

De la novela de aventuras podría decirse lo mismo que del propósito de Don Quijote: el combate de la melancolía, que es el enemigo letal que anida en lo más profundo de cada uno. Es lo que aniquila desde dentro, sin colaboración ninguna de mano ajena, cuando el individuo se enajena de cordura. Si el héroe huye de la trivialidad, si lo que lo caracteriza es la libertad y lo que lo condena es la necesidad, la verdadera locura consistiría en dejar de cabalgar y echarse a morir. Así ocurre en el último capítulo de la segunda parte de *El Quijote*, cuando Sancho interviene ante su señor agonizante, con aquellas palabras de aliento y de aprendizaje:

No se muera vuesa merced, señor mío, sino tome mi consejo y viva muchos años; porque la mayor locura que puede hacer en esta vida un hombre es dejarse morir, sin más ni más, sin que nadie le mate, ni otras manos le acabén sino las de la melancolía.

Y todo ese afán se hace aprendizaje en la densidad de la acción. Así pues, el proyecto del que se embarca en la aventura no estriba en convertirse en inmortal sino en vivir como si mereciese la inmortalidad.

El tesoro que hay que alcanzar, aunque tenga existencia exterior, es en realidad la figuración del propio tesoro, el que llevamos dentro. (...) La novela de aventuras no ha muerto: ha cambiado de Dharma. Y seguirá viva porque no tiene límites la búsqueda del tesoro, la de nuestro nombre propio, sea porque lo hemos perdido o porque no ha surgido todavía el que de verdad nos corresponde. Este es el texto que nos narra; el que no nos deja morir (Merlino 1989: 13).

El vacío existente en lo que podemos llamar la vida rutinaria es lo que la

aventura llena mediante la acción y el tiempo densos. La aventura es el mundo de la plenitud del tiempo. En la aventura reside el tiempo pleno, y el tiempo lleno no es otra cosa que la densidad crónica incompatible con la trivialidad y con la rutina; en la aventura, pues, el tiempo se adensa y se transforma en riesgo. En la aventura, además, sobreviene la suspensión de las condiciones de normalidad. Estas condiciones, que son necesarias para la vida provechosa y productiva en la sociedad normal –y que se instala fundamentalmente en las certezas–, se diluyen en la gestión que el héroe-protagonista hace de su riesgo.

Así, el tiempo denso, el de la pasión o el del riesgo, no se percibe con las dimensiones de normalidad. El instante tenso, la hora larga, el día con espesor crónico logran del trance aventureño la consistencia de una ucrónia ganada para el héroe, puesto que ese tiempo no se mide, sino que se padece. El instante denso interpela al héroe obligándolo a desentenderse de toda idea de mensurabilidad. El tiempo de la aventura pertenece en mucho mayor grado al que lo gestiona, en contraste con el tiempo de la vida rutinaria, al que pertenecemos todos y del que somos parte cualquiera de nosotros; el tiempo de la aventura hace apasionada la posesión del momento.

Es casi un axioma que las personas siempre se han sentido atraídas por los relatos en que se cuentan historias de tesoros; tesoros ocultos, a menudo durante siglos, que emergen a la luz trastornando a quienes tienen la fortuna o la fatalidad de tropezar con ellos, o han sabido conquistarlo tras insufribles trabajos. Es, igualmente, una razón contrastada que pocos sujetos se muestran insensibles a este tipo de historias, porque el anhelo de los tesoros parece formar parte de la ensoñación humana, y porque es muy posible que no haya historia que merezca la pena que no

frecuente de un modo u otro la pérdida de un símbolo precioso o el encuentro con el tesoro pretendido.

Es bueno vivir, o imaginar vivir, en la vecindad de un tesoro. Ayuda a ver detrás de las apariencias, a considerar el mundo como un lugar abierto, lleno de secretos que tenemos que penetrar. También a creer en la inminencia. Que la verdadera vida está aquí, sólo que oculta, y que debemos realizar el esfuerzo de alcanzarla. Porque es a eso precisamente a lo que nos enseñan los tesoros, a contemplar el mundo como un dios que durmiera. Es el viejo sueño de los alquimistas. Una búsqueda que tiene dos sentidos por una parte perfeccionar la obra de la naturaleza, por otra hacernos a nosotros mismo. Los tesoros son la señal de que esa obra ya se ha cumplido, y nos ayudan a contemplar el mundo bajo especie de eternidad. ¿Por qué habría de importarnos que, a pesar de todo, no los encontramos nunca? (Martín Garzo 2001:42-43).

El héroe, por tanto, es acción, forma parte consustancial de la acción y del concepto de acción aventureña. Al héroe no se le describe: se le narra. El protagonista de las narraciones de viajes y aventuras suele aspirar a la excelencia de la virtud productora de acciones ejemplares. El protagonista de este tipo de narraciones es la excelencia en acción. Es el único que, radicalmente, necesita culminar la hazaña, encontrar el tesoro o rendir viaje. En ello se diferencia de otros personajes o actantes de la narración.

La residencia fundacional del héroe de aventura es el viaje, es decir, la expatriación –literal o ritual–. Donde se halle un espacio para la aventura, allí se impondrá la figura del héroe; y es en el espacio de riesgo donde únicamente puede desarrollarse la búsqueda esencial: la independencia. Ser independiente implica autofundarse. Para conseguirlo es imprescindible extrañarse del hogar materno o de la vida preñada de seguridades, desafiar al proyecto de periplo y padecer la intemperie. Por definición,

el viaje es ante todo un desafío para sí mismo en el conocimiento de la otredad.

El viaje, por tanto, es el ámbito natural de la aventura. Pero en la aventura el viaje, que es casi siempre consustancial, se convierte en proceso de conocimiento con fuertes dosis iniciáticas. Todo viaje es, en sí mismo, un hallazgo, un encuentro con lo desconocido, un acontecimiento propicio para la ensoñación de quien aspira a traspasar la realidad inmediata e ir más allá, encarando con osadía lo que está "por venir". La etimología de aventura así lo insinúa; recuérdese el contacto que tiene el término *aventura* con el verbo latino *ADVENIRE*. El rasgo itinerante revela que el viaje es el sustrato para el crecimiento personal y la zona para el descubrimiento de/con lo distinto.

El menor conocimiento del entorno en el que se aloja provisionalmente el héroe trae consigo una superior abolición de las condiciones de normalidad. Por esa razón la aventura es más factible en ámbitos ajenos al protagonista de la acción; no es fácil hallar la acción agónica al calor del hogar, sino al contrario, en mundos exóticos. Allí es donde prospera la aventura y así nos lo confirma también la historia literaria de narraciones de viaje. Cuanto más remoto se presente el mundo de referencias, mayores serán las probabilidades de un trance aventurero. La imprevisibilidad —agotadora e insuperable para individuos desafectos a lo heroico— es uno de los obstáculos que salva el héroe a cada paso. Zonas ignotas, tierras indómitas, reacciones extrañas y demás elementos de violencia indefinida constituyen la topografía del héroe, que no son otra cosa que causa de grandes recompensas en forma de tesoros o de gravosos castigos en los que la muerte merodea, siempre con su poliédrica apariencia. Bajo tales circunstancias no hay lugar para la moderación ni tampoco para el morigerado disfrute del tiempo. Se

produce, al contrario, la emergencia de una intensidad a prueba de todo sometimiento: el esfuerzo máximo, la sorpresa ineluctable y el empuje soberbio.

La omnipresencia de la muerte como activadora de la acción separa significativamente el ludismo de la aventura, puesto que el juego presenta apenas una ritualización de la acción agónica con las timideces que aconseja la vida rutinaria. El juego se exhibe como virtualmente exento de pérdidas, libre de derrota; en todo caso no pone en desafío ni la vida ni la muerte del que juega. A diferencia del juego, la aventura no propende al símbolo, sino al acto. El jugador no es *agonista* —entiéndase en su aquilatado valor etimológico— ni camina apegado al riesgo como lo hace el sujeto heroico. La muerte, con certeza inveterada, gira siempre alrededor del aventurero, quien no aspira a encontrarla, sino a zafarse de ella para cubrirse de gloria y de vida. «En verdad, el aventurero no se juega la vida, pues esta es precisamente lo que pretende ganar de modo reafirmado y merecido: se juega la muerte» (Savater 1983:116).

Joseph Campbell sostenía que el protagonista de la aventura pasa siempre por un descenso a los infiernos, —trasunto de una vuelta al útero materno— y, más tarde, por un renacimiento en el fulgor de la proeza (2006:95-107). Decididamente, el tránsito atribulado por una cueva, más o menos simbolizada, constituye el obligado paso hazañoso de quien, por el sacrificio de la aventura, aspira a la acción de excelencia. Pero antes necesita abandonar el orden muelle de la vida rutinaria, que caracteriza su patria natal —o su casa paterna— para sufrir el caos que impera en el reino de la aventura. Ese abandono no es otra cosa que la batalla contra los padres, puesto que ellos simbolizan el obstáculo que se opone al héroe cuando decide salir de su casa para autofundarse.

El viaje de aventura realizado por un héroe de aventura contiene esencialmente, también, el rasgo de la incertidumbre hipertrofiada. El viaje sustancial es el camino incierto, sin meta definida, precisamente porque el viaje de aventura es la conquista de un espacio vacío.

En todo viaje aventurero subyace siempre una pulsión colonizadora, en un sentido o en otro. La aventura es un reflejo de la voluntad de dominio colonizador sobre los espacios novelescos. En la novela juvenil actual, ese rasgo de colonización se ritualiza y adquiere la forma literaria de una suerte de colonización de espacios aptos para la narración de esfuerzos personales de filiación heroica.

Dentro de la literatura «aventurera», el viaje, en suma, se convierte en una enunciación en sí mismo. El discurso mismo se transmuta en un viaje iniciático. Tras la lectura de una narración de aventuras clásica, ya nada es lo mismo. Ni el héroe será el mismo para el lector, ni el lector será el mismo de antes. El componente iniciático de la novela de aventuras, mediante la enunciación discursiva del viaje, transforma el proceso mismo de recepción literaria. El viaje de aventura contiene un componente de éxodo, de una huida, de expatriación o de «migración agonal» que acendrá aún más el proceso iniciático y transformador del lector joven. El viaje es la enunciación discursiva de la aventura.

La novela de viajes y aventuras es, en fin, una ritualización de lo iniciático con todas sus marcas bien definidas. Y conviene ahora insistir en el reconocido carácter iniciático que tienen para los jóvenes lectores las narraciones de esta naturaleza. El componente de contacto entre culturas ha estado en la base de las narraciones viajeras de naturaleza literaria; y en ese contacto han podido ir apreciándose las mutaciones en la percepción de la otredad

con que las sociedades modernas han ido definiéndose a sí mismas, más por aproximación que por diferenciación.

#### 4. Desde allá hasta aquí: hacia un corpus de novela juvenil contemporánea

Con esta base más filosófica que literaria aseguramos la perspectiva amplia a fin de indagar en las fuentes literarias con una perspectiva más discriminada. Pero para hallar las marcas caracterizadoras de la narración literaria de aventuras hay que pasar necesariamente por Homero, Apolonio de Rodas, Heliodoro, Jenofonte de Éfeso y por Caritón de Afrodisias. En todas ellas se rastrean con nitidez los conceptos básicos de héroe, aventura y viaje que acabamos de indicar. Hay que transitar también por la épica medieval y la novelística española de los Siglos de Oro. A lo largo de todos ellos se van trazando las concepciones que nutren los rasgos de la posterior novela de aventuras, la que bien podríamos denominar como la «clasicidad del género». Con este término nos referimos a la modalidad subgenérica que se produce alrededor del lapso cronológico que va de comienzos del siglo XVIII (Swift, Defoe) hasta la primera mitad de siglo XX. Hablamos de ese corpus literario que ha alimentado el imaginario lector de muchas generaciones<sup>2</sup> y que contiene una buena parte de la enciclopedia lecto-cultural de muchos lectores habituales en nuestros días.

Sin embargo, la novela juvenil contemporánea española de viajes y aventuras no es hija directa de las obras decimonónicas que conforman la clasicidad del género. Habría sido un salto excesivo sin que hubiera mediado un cuerpo evolucionado de piezas narrativas en el siglo XX con clara propensión por la búsqueda deliberada de un destinatario juvenil. Este enlace estaba por determinar. Nosotros lo denominamos «antecedentes cercanos de la narra-

<sup>2</sup> Muy lejos de cualquier exhaustividad conviene apuntar algunos de los títulos que engrosan el canon de la modalidad genérica de aventuras: James Fenimore Cooper, *El último mohícano* (1826); Robert Louis Stevenson, *La isla del tesoro* (1883); Walter Scott, *Rob Roy* (1817), *Ivanhoe* (1819); Jules Verne, *Viaje al centro de la Tierra* (1864), *De la Tierra a la Luna* (1865), *Los hijos del capitán Grant* (1867-68), *Cinco semanas en globo* (1863) y *Miguel Strogoff* (1876); Mark Twain *Las aventuras de Tom Sawyer* (1876), *Las aventuras de Huckleberry Finn* (1884); Alexandre Dumas, *El conde de Montecristo* (1844-45) y *Los tres mosqueteros* (1844); Emilio Salgari, *El corsario negro* (1899); E. R. Burroughs, *Tarzán* (1914-36); Rudyard Kipling, *El libro de la selva* (1894); Jack London, *Colmillo Blanco* (1906), *El lobo de mar* (1904); Herman Melville, *Moby Dick* (1851); Joseph Conrad, *El negro del "Narciso"* (1897); James Milton, *Horizontes perdidos* (1934); Geoffrey Trease, *Robin Hood* (1934); Kenneth Anderson *La llamada del tigre* (1922) y *La pantera negra del Sivapalli* (1923).

tiva juvenil contemporánea española de viajes y aventuras», y los hemos encontrado en un buen número obras difundidas hacia mediados del siglo XX, que tuvieron una proyección lectora en ámbitos, si no escolares, sí muy próximos a la difusión juvenil o adolescente; obras, por cierto, no siempre de carácter literario. Algunos ejemplos de ello son los referentes que a continuación se enuncian:

- a. **Referentes contemporáneos de sustancia robinsoniana:** Armstrong Sperry (*Esto es coraje*, 1940), Scout O'Dell (*La isla de los delfines azules*, 1960), Michel Tournier (*Viernes o la vida salvaje*, 1971).
- b. **Referentes novelísticos de viajes marinos**<sup>3</sup>: Paula Fox (*Que bailen los esclavos*, 1974), Peter Carter (*El 'Sentinel'*, 1980).
- c. **Referentes no literarios de viajes de aventura:** Joshua Slocum (*Navegando en solitario alrededor del mundo*, 1905), Thor Heyerdahl (*La expedición Kon-Tiki*, 1971).
- d. **Referentes literarios del 'remotismo' novelesco:** Herbert Kauffman (*Luna Roja y Tiempo Cálido*, 1958), Alberto Manzi (*Orzowei*, 1973), Cecil Bodker (*Leopardo*, 1973), René Guillot (*El príncipe de la jungla*, 1956).
- e. **Referentes del ecologismo en las novelas de aventura:** Hans Radau (*Pequeño Zorro, el Gran Cazador*, 1961), Jean Craighead George (*Julie y los lobos*, 1972).

Con muestras como estas, el «tejido de aventuras», es decir, el texto aventurero aparece sin suturas hasta llegar al corpus concreto que establecemos para nuestra investigación. Partiendo de ese material previo de lectura, desde los clásicos griegos hasta mediados del siglo pasado, ya es posible concebir la indagación y la selección de piezas narrativas contemporáneas que congenien con el espíritu y con las formas genéricas de una novelística de viajes

y aventuras. Para ello hay que leer una considerable cantidad de narraciones juveniles contemporáneas y tratar de descubrir qué rasgos las emparentan con las que se consideran clásicas del género. De su confrontación habrá de resultar un cuerpo de rasgos definitorios del subgénero que estamos estudiando. Así pues, tras la preceptiva lectura de alrededor de dos centenares de ellas, puede extraerse un mínimo de cuarenta, que son las que constituyen el corpus literario de nuestra investigación<sup>4</sup>.

La difusión de esta modalidad subgenérica se ha incrementado en las colecciones editoriales juveniles, hasta el punto de que desde mediados del decenio finisecular se encuentra un número cada vez más significativo de novelas para jóvenes en las que el tenor predominante es la temática de viajes y aventuras. Es a partir de 1994 cuando se alcanza el porcentaje que ronda el 15% de novelas de aventuras para jóvenes dentro del panorama editorial español en las colecciones específicamente juveniles; y ese porcentaje se mantiene en diferente grado, según las editoriales. Sea como fuere, no deja de constituir una proporción menor dentro del panorama temático predominante: la psicoliteratura.

La dimensión aventurera está en la narración misma, en la prueba heroica que desarrolla el actante protagónico, y no siempre en el resultado —con que se resuelve, a su favor o en su perjuicio, el desenlace de la trama—. Puede pensarse que, si la narración de viajes y aventuras ha de ser ante todo la exhibición de la rebeldía de un personaje especialmente dotado para la acción transgresora, habría —desde ese estricto punto de vista— muchas obras clásicas, pretendidamente de aventuras, difficilmente inscribibles en la clasificación<sup>5</sup>. Sin embargo, nadie se atreverá a desalojar *La Odisea* de su puesto originario como relato clásico de aventuras; como

<sup>3</sup> A propósito de las historias con sustancia temática marina, Cf. Garralón (1989)

<sup>4</sup> ALCALÁ, X. (1993). *Contra el viento*. Madrid: SM. ARNAÍZ, J. (1999). *Rosa de Estambul*. Madrid: Espasa. BANDERA, C. de la (1998). *Cuba linda y perdida*. Barcelona: Magisterio Casals. BOIX, A. (1998). *El sello de Salomón*. Madrid: SM. CALLEJA, S. (1998). *La isla de los Esclavos Felices*. Madrid: Espasa. CASTAÑO BALLESTEROS, I. (1998). *Magallanes y Elcano; audacia sin medios*. Barcelona: Magisterio Casals. DELAM, H. (1995). *La maldición del brujo-leopardo*. Madrid: Bruño. DELAM, H. (1997). *La selva prohibida*. Madrid: Bruño. DELAM, H. (1999). *Likindú*. Madrid: Bruño. DOCAVO, N. (1997). *De vuelta a la cueva*. Madrid: SM. DOMENE, F. (1999). *Ana y el misterio de la tierra Mu*. Madrid, Anaya. DOMENE, F. (1992). *La última aventura*. Madrid: Anaya. DOMÍNGUEZ, C. (1992). *Bencomo*. Madrid. ESPIDO FREIRE, L. (2001). *La última batalla de Vincavé*. Madrid: SM. KRAHN, F. (1994). *El otro techo del mundo*. Barcelona: Edebé. LALANA, F. (2000). *Almogávar sin querer*. Barcelona: Magisterio Casals. LATORRE, J. M. (1995). *Una sombra blanca*. Madrid: Bruño. LATORRE, J. M. (2000). *La incógnita del volcán*. Barcelona: Edebé. LOPE, M. de (1995). *El libro de piel de tiburón*. Madrid: Alfaguara. MADRID, J. (1996). *Los cañones de Durango*. Madrid: Alfaguara. MALLORQUÍ, C. (1997). *El último trabajo del señor Luna*. Barcelona: Edebé. MALLORQUÍ, C. (1999). *La cruz de Eldorado*. Barcelona: Edebé. MALLORQUÍ, C. (1998). *La fraternidad de Eihwaz*. Barcelona: Edebé. MARTÍN, A. (1994). *El amigo Malaspina*. Madrid: Anaya. MARTÍNEZ GIL, F. (1996). *La isla soñada*. Madrid: Alfaguara. MARTÍNEZ MENCHÉN, A. (1993). *La*

tampoco —contrariamente— resulta cómodo instalar a la *Commedia* de Dante Alighieri en la modalidad de aventuras, por más que toda ella sea también un aventurado viaje por espacios ilusorios en los que la geografía se erige en arquitectura integral del mundo y por más que el viaje constituya un permanente encuentro con lo desconocido, circunstancia propicia para las ensoñaciones de quien quiere aspirar a traspasar la realidad inmediata. Por esto Mario Merlino (1989:9), mediante su argumentación, se proponía destruir:

1.- El prejuicio que ha descalificado el marbete novela de aventuras, usado como medio de subestimar el género, de colocarlo por debajo de la gran literatura (y la literatura —algunos necios no lo saben todavía— no se anda con pequeñeces), por considerar que lo que entretiene es malo y lo que instruye y hace pensar es bueno.

2.- El error que consiste en ocultar el hecho de que la aventura (y el acontecimiento, diría Yuri Lotman) es la unidad mínima necesaria para que haya argumento y, por lo tanto, sucesión narrativa.

3.- La pretensión de delimitar el género, calificándolo de especialmente apto como lectura para jóvenes, lo que ha originado adaptaciones niñas, cuando no guías de lectura simplificadoras y hasta moralistas, como si leer fuese cosa de catecismo (1989:9).

Si decidíramos sintetizar el contenido esencial de las novelas de aventuras, su formidable mensaje filoheroico, podríamos indicar que se trata de una inquebrantable vocación de independencia, de arrojo y de generosidad. Las novelas contemporáneas que determinamos como base de nuestro trabajo acumulan las mismas propensiones que delata la clasicidad del género: ilustrar los sueños adolescentes, perfilar el vigor de sus tendencias y acompañarlos en el despertar a la conciencia autónoma de sujeto. Precisamente por ser relatos que enseñan —de algún modo, y sin que-

*espada y la rosa*. Madrid: Alfaguara. MENÉNDEZ, E. (1990). *La expedición perdida*. Barcelona: Magisterio Casals. MOLINA, I. (1997). *El señor del Cero*. Madrid: Alfaguara. MUÑOZ PUELLES, V. (1998). *La isla de las sombras perdidas*. Madrid: Bruño. OLAIZOLA, J. L. (1998): *Camino de Etiopía*. Madrid: Espasa. PUERTO, C. (1996). *Las huellas del misterio*. Barcelona: Everest. ROMEU, C. (1998). *Tristán en Egipto*. Madrid: SM. TEIXIDOR, E. (1995). *Corazón de roble*. Madrid: SM. VELASCO, J. L. (1996). *Atrapado en la oscuridad*. Madrid: Bruño. VELASCO, J. L. (1993). *El guardián del paraíso*. Madrid: SM. VELASCO, José Luis y MORALES, C. (1999). *La medalla de ámbar*. Madrid: Espasa. VIDAL, C. (1999). *El perro de Gudrum*. Madrid: Espasa. VIDAL, C. (2000). *Los tres días del gladiador*. Madrid: SM. VILLALOBOS, F. (2000). *La escarapela blanca*. Madrid: SM. VILLANES, C. (1992). *La otra orilla*. Madrid: Anaya.

<sup>5</sup> El de Ulises, por ejemplo, quedaría fuera de esa caracterización, puesto que lo que él pretende es regresar a su hogar y abrazar las cualidades rasas que lo devuelvan a la serena molicie del hombre rutinario, de la que se vio forzado a salir.

rerlo— a sobrevivir para luego vencer, son las que no se dejan morir en la memoria.

Varían los rasgos del héroe, la sutileza y eficacia de sus armas, la lealtad de sus compañeros, el detalle de su paisaje, la calaña de sus enemigos: permanecen su hazaña y su victoria. Y esa victoria puede ser leída de muchas maneras, es fundamentalmente ambigua porque la vida que en ella se afirma es irredimiblemente múltiple. Incluso puede hallar por fin lo posible en el gesto mismo de la muerte (Savater 1998:150-151).

A estos relatos nos estamos refiriendo.

Sin concederles la altura arquetípica de los clásicos del género —Defoe, Stevenson, Melville, Conrad— todas las obras aquí seleccionadas participan de los rasgos subgenéricos de la modalidad que tratamos. Es conveniente, ahora, que pasemos revista a los elementos que las caracterizan.

## 5. Notas para poética de la novela juvenil contemporánea de aventuras

A nadie escapa la labilidad existente en todo intento caracterizador de este tipo de narraciones. Es una ambigüedad genérica que más procede de la fragilidad de sus límites que de la consistencia de sus núcleos esenciales.

Parasitaria para algunos, engendradora para otros. Sublime en el Quijote o en la Odisea, irrelevante y absurda en la narrativa de quiosco. Renovadora para la novela misma en Robinson Crusoe o en el Lazarillo, monótona e iterativa en el espectro inagotable que parte de esos mismos hallazgos (Bardavío 1977:13).

Pero es cierto que existen unos rasgos identificadores del subgénero que hemos podido contrastar en nuestra investigación, y que mantienen en estrecho contacto los hitos literarios de incontestable filiación «aventurera» con las obras contemporáneas de destinatario juvenil. Las mentes de los adolescentes se nutren de fascinación, se alimentan de la hipertrofia vital ajena; y, con frecuencia, ajena a lo cotidiano. La aventura está el

núcleo germinal de cuanto se ha narrado siempre; el punto de apoyo crucial para ese empuje hacia dentro que es la introspección del ser humano fascinado. Aventura, héroe y viaje son conceptos indisociables en el devenir de la textura literaria de filiación épico-narrativa.

El proceso de aquilatamiento temático y estructural de la novela de aventuras ha recibido ajustes por parte de algunos<sup>6</sup>; sin embargo, hay un acuerdo general tácito, del que ya hemos dado cuenta, relativo a situar una determinada emer- sión de títulos, sobre todo en el siglo XIX, como tiempo de plenitud para este subgénero temático-literario. Pero el mundo cambia, lo inconcebible ayer es habitual hoy, lo añejo actualiza sus formas, los rostros agrios de la aventura con aristas suavizan formas y presenta faces presentables y «aggiornadas». La aventura pura –si es que alguna vez existió el término, el concepto y la reali- dad– se ha ritualizado. La novela clásica de viajes y aventuras no se detuvo en el XIX; ya hemos referido su tránsito sin interrupción. Aunque sí se reubicado, haciendo presente en esa novelística con destinatario definido: la novela juvenil contemporánea, fundamentalmente. Fue, siglos atrás, una literatura «ganada» para los jóvenes<sup>7</sup>; ahora hay interesantes muestras de esa misma modalidad concebida y destinada *ex principio* para jóvenes, en cuyas historias se han ido transmutando los rasgos que definían el género clásico<sup>8</sup>.

Desde poco antes del último decenio del siglo XX hasta ahora, la narrativa juvenil contemporánea ha dejado pruebas de que una similar producción sigue vigente y continúa atrapando a los jóvenes lectores de nuestros días. ¿Acaso son estos unos malos tiempos para la aventura<sup>9</sup> y para el viaje de des- cubrimiento? Nosotros sostenemos que el universo de la comunicación masiva, la abundancia de información, el cono- cimiento abrumador de lo más lejano y lo más ajeno no impide que en la mente

fascinada de los adolescentes se mantenga encendida la llama del asombro por la acción de aventura.

Esta novela reasume algunos de los sentidos fundacionales del género, pero lo hace recontextualizando un espacio cada vez menos idóneo para lo inesperado y con la promesa menos clara de un combate aventurero. Los viejos rasgos del relato de viajes y aventuras aparecen ahora ritualizados y ciertamente ofrecen una lectura de menor encono, pero también éticamente más evoluciona- da. Las actuales novelas de viaje, por ejemplo, ponen la geografía humana al servicio de la búsqueda de «lo otro» con el transparente objetivo de redescubrir «lo nuestro». Lo que la antigua desidia intelectual eurocentrista de novelas clásicas de aventura nos presentaba como «lo distinto», la moderna narrativa de viajes y aventuras nos lo exhibe como «indistinto». La indistinción ética entre «lo otro» y «lo nuestro» es una de las evoluciones cruciales de esta novelística.

Sin pretender dejar completa la cuestión en estas líneas, podemos establecer sumariamente una suerte de inventario con los rasgos identificadores, capaz de compendiar el cúmulo de características que configuran la modalidad genérica<sup>10</sup>. Cualquier observación atenta advertirá en esta lista, más que ausencias impor- tantes, cualidades o atribuciones propias de otros géneros narrativos; ciertamente es así –no podría ser de otro modo–, puesto que la narrativa contemporánea de aventuras posee contactos necesarios con la novela de viajes y la novela histórica, además de con otras modalida- dades o cuerpos temáticos cercanos. Sin embargo, se da la circunstancia de que la copresencia de un número significativo de rasgos –en torno al 60% de ellos– habría de conducirnos a la adscripción de tal o cual pieza narrativa dentro de la modalidad de aventuras. Con todo, ha de concedérsele el carácter de provisional hasta tanto no se contraste con otras cla-

<sup>6</sup> Salvador Vázquez de Parga (1999 y 2003) se ha esforzado en acotar el campo de la novela de aventuras. Su tendencia se resume en la eliminación de la temática netamente mitológica, en la exclusión de las narraciones épicas y de todas aquellas historias en las que las acciones del héroe se fundan con un ideal colectivo; asimismo, rechaza aquellas obras en que lo fantástico supera con creces los datos de la realidad inmediata o histórica.

<sup>7</sup> Sigue valiendo el término acuñado por el profesor Cervera (1991)

<sup>8</sup> Un significativo elenco de obras de este tenor puede hallarse, por ejemplo, en José María Bardavío (1977: 16-17), donde se ensaya una clasificación por géneros, modalidades y países de procedencia de sus autores, así como en Rai Ferrer (1981) que, además de un interesante prólogo de Fernando Savater, contiene una personal relación del corpus genérico. Basta constatar las fechas de publicación de todas esas novelas para verificar su ubicación fundamentalmente decimonónica. Cf. Ferrer y Savater (1989).

<sup>9</sup> Teresa Colomer anotaba hace años su disolución: «(...) en la literatura infantil y juvenil actual, el género de la aventura, según estos modelos clásicos se produce en muy escasa medida. En líneas generales, y entre los años setenta y noventa, han desaparecido los imaginarios configurados por piratas, exploradores, bandoleros o naufragos que luchan y recorren selvas, mares, islas o tierras ignotas. Su presencia se reduce, o bien a escenarios imaginarios y convencionales, en los que los personajes se refugian o juegan imaginativamente, o bien a su utilización como elementos de género, listos para la parodia humorística y el juego metaliterario». (1995:24)

sificaciones suficientemente validadas tras una reflexión comparatista e intertextual. He aquí, pues, de modo sumario, la lista de los rasgos constitutivos del subgénero novelístico de aventuras.

- I. **Fuerte presencia de lo iniciático.**
- II. **Frecuente inclusión de aparato histórico.** Abundan en el corpus las aventuras traspasadas por la poética de la novela histórica.
- III. **Pacto de lectura intertextual.** Hay una nítida apelación a los saberes enciclopédicos personales o –en otros términos– a la enciclopedia cultural del lector: saberes paralelos de índole varia, imprescindibles para la recta recepción.
- IV. **Desplazamiento en el espacio como constituyente sustancial:** viajes hacia lugares ajenos a la cotidianidad del protagonista: exotismo, con un fuerte componente itinerante.
- V. **Tendencia a un final positivo para el héroe:** frecuentemente limitado o ambiguo en su percepción del éxito.
- VI. **Rasgo modalizado de supervivencia:** robinsonismo, valores de independencia y autogestión.
- VII. **Rasgo de conquista-colonización:** siempre se halla algún contenido en el que emergen estos conceptos.
- VIII. **Intervención de la violencia (ritualizada o real):** fuerte presencia del riesgo.
- IX. **Cualidades protagónicas:** vinculadas a la valentía, la autonomía y la generosidad, frente a los contravalores del antagonista: cobardía, heteronomía y ambición; pervivencia del maniqueísmo.
- X. **Preponderancia de lo masculino.**

Estos son los rasgos caracterizadores para una eventual poética de las novelas de viajes y aventuras. El compendio pareo y enumerativo no ha de esconder la multitud de matices que concurren en cada una de las referencias; y acaso no sea este el momento para explicitarlos. Podemos apuntar, no obstante, que en la actualidad, y dentro del ámbito de la producción literaria con destinatario juvenil, esta submodalidad genérica presenta «relecturas» de todos estos rasgos en mayor o menor proporción<sup>10</sup>. Las seis primeras características anotadas continúan poseyendo hoy en día similar capacidad descriptora para el género: la posibilidad transformadora –iniciática– que la obra literaria ejerce en la formación de los jóvenes, la apelación a saberes diversos en las exigencias receptivas de los textos, la frecuente presencia sustancial de lo histórico, el encuentro con espacios humanos y geográficos ajenos o distantes, el final favorable a las aspiraciones del protagonista y el *robinsonismo* como experiencia de autofundación personal del adolescente guardan una estrecha relación con las marcas clásicas y conservan en buena medida su naturaleza fundacional. En ellas se ha producido relectura y actualización.

Sin embargo, en las cuatro últimas se ha producido dilución. Cuatro rasgos que contribuían a describir con toda nitidez la novelística clásica de viajes y aventuras se han transformado en sus opuestos. «Conquista», «violencia», «maniqueísmo» y «masculinidad» se han convertido, respectivamente, en «encuentro», «acogimiento», «indeterminación» e «indistinción». Esa es la interesante línea de investigación contrastiva que bien podría continuarse más allá de estas páginas. Una perspectiva en literatura comparada puede ofrecer pormenores acerca de esta conversión; en ella podríamos descubrir, por ejemplo, hasta qué punto la ritualización de las pulsiones colonizadoras se han convertido en deseos de encuentro

<sup>10</sup> En el Cuadro del final, correspondiente al análisis narratológico, podrán verse con precisión los elementos sujetos a catálogo y estudio de los que nos hemos valido para las conclusiones de este apartado de nuestra investigación.

<sup>11</sup> En otro lugar ya tratamos estos aspectos, con matices y aportaciones diferentes. Cf. Luengo Almena 2010.

con lo semejante-distante; o en qué medida el riesgo y la violencia física han mutado en voluntades de acogimiento y fusión entre aparentemente distintos; o cómo los valores maniqueos de protagonistas y antagonistas ya no tienen tanto que ver «lo mío» frente a «lo ajeno», sino con la indeterminación entre las polaridades de lo bueno y lo malo; o, también, la manera en que las tradicionales virtudes viriles que acompañaban a los héroes de viajes y aventuras están logrando la indistinción entre sexos. El periplo de la novela juvenil contemporánea de viajes y aventuras migra desde su lejano punto de origen, conformado por «lo otro», hasta la con-fusión con «lo nuestro», rindiendo curso en las intersecciones de aquello que nos une y dejando fuera aquello que nos separa. Solo hay cruce de secciones que jamás existe fuera del cruce de culturas. El viaje y la aventura es el fin, el medio y el mensaje; el viaje es el cruce de caminos. La literatura lo enseña y demuestra que el centro del círculo coincide con aquel punto en el que más confluencias se producen; ese preciso lugar radica en el corazón del ser humano, que halla lo verdaderamente suyo en la congregación con lo otro. La novela juvenil contemporánea de aventuras transita ese camino cordial.

## 6. Elementos para el análisis literario del corpus

Hemos seleccionado diez elementos de descripción y estudio narratológico susceptibles de caracterizar adecuadamente cada una de las cuarenta novelas juveniles que constituyen nuestro corpus literario<sup>12</sup>. Sometiendo cada obra al escrutinio de las variables, que a continuación indicaremos, se está en disposición de aglutinar los rasgos recurrentes en las novelas de aventuras que contribuyen a la identificación de las peculiaridades de nuestra modalidad narrativa. Las referencias teóricas de nuestro método están basadas prin-

cipalmente en los trabajos de M. Bajtin (1989), G. Genette (1989), T. Todorov; así como en estudios singulares de T. Albadaej (1986) y T. Colomer (1998).

**a. Modelo de lo ficcional.** El concepto de “mundo posible” tiene especial importancia porque la ficción permite escapar a los criterios de verdad/falsedad y, por el contrario, apelar a la coherencia interna dentro de los tres modelos establecidos por Albadaej: modelo de realidad efectiva, modelo ficcional verosímil y modelo ficcional no verosímil. La novela juvenil de aventuras tiende a la segunda de estas modalidades.

**b. Marco espacial.** El espacio de aventuras es el soporte de la acción y el medio en el que actúa la sustancia aventurera. La importancia de esta instancia literario-discursiva fue en su día motivo de especial detenimiento en las observaciones del Bajtin (1989) a propósito del concepto de cronotopo. En nuestro caso, la discriminación más significativa para la descripción de espacios narrativos de aventura es la que distingue: espacio único frente espacio plural; espacio dominado frente a espacio indómito; espacio cerrado frente a espacio abierto y espacio próximo frente a espacio remoto. Son los segundos elementos de cada par los que coinciden mayoritariamente con las narraciones de viaje y aventura. A pesar de ello, se dan algunos casos en que alguno de esos rasgos queda diluido en función de las condiciones de la historia.

**c. Marco temporal.** En este aspecto nos interesa la cualidad del tiempo de la fábula –en la acepción narratológica de Lotman–; es decir, la proximidad o la lejanía de los ambientes que se narran en ella. Contemplamos tres posibilidades en la descripción (tiempo antiguo, tiempo actual y tiempo indeterminado). Contrariamente a lo que pudiera parecer, la novela contemporánea de aventuras no recurre sistemáticamente a ubicaciones cronológicas antiguas, ni se prodiga en marcos históricos

<sup>12</sup> Para la lista en cuestión, Cf. nuestra nota 3; para la remitirse a la investigación matriz, Cf. nota 1.

alejados de la contemporaneidad. Este es uno de los datos que más difiere de las percepciones apresuradas que suelen dedicársele a este subgénero. La novela juvenil contemporánea de aventuras de filiación clásica no es subsidiaria de la novela histórica, por más contactos que pueda tener con ella. En nuestro estudio hemos constatado solo alrededor de un 15% de novelas con predominio temporal instalado en lo histórico.

**d. Desenlace.** Estas narraciones de acción, viaje y aventura poseen una propensión hacia los finales notablemente definidos y desenlaces positivos para el héroe. Pero las narraciones juveniles actuales comparten con las clásicas la naturaleza de sus desenlaces, permatizan la tendencia hacia los finales abiertos y no estrictamente positivos. A pesar de la subjetividad con que pueda ser recibida por los jóvenes lectores cualquiera de estas narraciones, consideramos útil establecer estos ítems –positivo frente a negativo y definido frente a indefinido– para la caracterización.

**e. Tiempo narrativo.** Genette (1998) indicaba que hay cinco movimientos esenciales que regulan el ritmo narrativo de cualquier relato: *elipsis, sumario, escena, pausa y digresión reflexiva*. Todorov (1988) hablaba de *tiempo del relato* (o tiempo de los personajes) y de *tiempo de lectura* (o tiempo de la recepción). Todos esos conceptos nos ayudan a evaluar los rasgos predominantes del uso temporal en los relatos juveniles de aventuras en virtud de la mayor o menor dificultad de recepción narrativa. En tal sentido, por ejemplo, en esta novelística contemporánea son muy escasas las presencias de digresión narrativa, por lo que contiene de enlentecimiento de la acción, así como de las distorsiones o *acronías* de las que hablaba Barthes (2002). Por lo que a nosotros respecta, interesa comprobar si el marco cronológico interno del relato es lineal o discónico, es decir, si la novela juvenil asume un determinado volumen de complejidad

narrativa o bien se limita a ofrecer una linealidad crónica en el planteamiento de las acciones que configuran el relato. Las mencionadas distorsiones son las encargadas de la ruptura de la linealidad del relato, de manera que se habla de tiempo retrospectivo o analepsis –introducción de acciones anteriores al momento de la narración–, la prolepsis o anticipación –introducción de acciones posteriores al momento de la narración– y el tratamiento simultáneo del tiempo o contrapunto –intercalación sucesiva de acontecimientos que suceden al mismo tiempo en distinto lugar–. En nuestras observaciones hemos podido constatar que en la moderna novela de aventuras para adolescentes no se abusa de los discursos lineales, sino que caben en ella algunos elementos más habituales en las narraciones sin destinatario definido o adultos, como la analepsis combinada y la superposición de distintos tratamientos en el tiempo narrativo.

**f. Personajes protagónicos.** Las cuatro variables que entendemos más reveladoras para la descripción de este aspecto de nuestro subgénero son el sexo, la edad (joven-adulto-combinado), la dedicación (determinada-indeterminada) y los valores. La mayoritaria propensión protagónica masculina de la novela clásica de aventuras era algo que quisimos matizar confrontándolo con las actuales historias. A pesar de que ya no está basculada hacia lo masculino, esta variable no llega al igualitarismo porcentual; siguen predominando los protagonistas varones, aunque cada vez más se intercala el coprotagonismo femenino en este tipo de historias. El factor de la edad de los protagonistas es un dato que se ha venido inscribiendo en la misma caracterización del subgénero; sin embargo, no faltan ejemplos en que ello no es así. Aun predominando los casos en que en que eso es así, no es la exclusividad de ese rasgo su nota más definitoria. Lo cierto es que abunda en el corpus el coprotagonismo de figuras adultas,

lo que, por cierto, era ya característica propia de los relatos iniciáticos. Cosa parecida ocurre con la dedicación de los protagonistas. Con la identificación de esta variable se puede acceder a conocimiento de la caracterización más frecuente de los protagonistas en términos de vinculación con la empresa aventurera: si el protagonista asume como sujeto la gestión de las acciones o si estas sin que procedan de la determinación de su empeño: hasta qué punto los personajes principales revelan un *protagonismo directo* o un *protagonismo diferido*<sup>13</sup>. Y en última instancia, la variable de los valores protagónicos; sobre ello, importa determinar las cualidades alrededor de las cuales se categorizan los sujetos de la acción heroica. En la novela clásica eran los conceptos de «curiosidad» y «valentía» los que cualificaban a todos los protagonistas. La primera, en tanto que afán de conocimiento, deseo de saber, actitud de búsqueda; es esta cualidad la que desencadena, finalmente, la gestión de la aventura. La segunda, el concepto de valentía se relaciona con el esfuerzo, el aliento, el vigor, así como con la acción que excede las trivialidades del modelo de vida rutinario. Ambos valores están presentes en todos los protagonistas de nuestro corpus literario juvenil, si bien en ocasiones son relecturas del arquetipo heroico decimonónico.

**g. Personajes antagónicos.** Esta variable se relaciona directamente con la anterior en tanto que se verifican los contravalores correspondientes. El maniqueísmo de las novelas clásicas ha dado paso –ya se ha dicho– a mayores cotas de indistinción. Podemos anotar que la heteronomía, la ambición desmedida y las actitudes cobardes son pautas aún frecuentes en esta novela juvenil, aunque, naturalmente, la explicación de ella está sujeta a matices concretos de cada obra, difíciles de precisar ahora.

**h. Focalización.** A pesar de la abundancia de los estudios sobre esta instancia narrativa, para nuestro trabajo de

descripción hemos seguido a Genette (1989 y 1993), cuando habla de focalización cero, focalización interna y focalización externa. La voz como instancia narrativa o como procedimiento de enunciación en el que se sitúa en narrador, ofrece dos posibilidades: la heterodiegesis y la homodiegesis; hemos considerado instrumentalmente suficiente estas distinciones para el trabajo de descripción sumaria del corpus, aunque estamos muy al tanto de la excesiva simplicidad que entrañaría abordar el estudio de la voz narrativa de una obra concreta con estas herramientas simples. Los matices, también aquí, resultarían necesarios y reveladores. Podemos dejar apuntado, no obstante, que la distribución de la voz narrativa en las novelas seleccionadas tiene una tendencia hacia la focalización interna, pero sin menoscabo de las otras: 20 novelas homodiegéticas, 12 con perspectiva heterodiegética y 7 con ambos puntos de vista simultaneados como consecuencia de la complejidad narrativa con que se concibieron. Asimismo, las marcas de la diegesis (narrador en 1<sup>a</sup> o 3<sup>a</sup> persona) también han de forma parte de los elementos de descripción de cada obra; en nuestro corpus predomina la tercera persona del singular, aunque con poca diferencia con respecto a la primera.

**i. Narratario.** Para nuestro estudio interesa verificar la presencia o la ausencia del narratario, así como su calidad de implícito o explícito. En el ámbito de la progresiva complejidad narrativa del discurso narrativo juvenil a la que aludía Colomer (1998:265-285), la instancia denominada “narratario” evoluciona hacia rasgos de menor explicitud, pero manteniendo la presencia a toda costa. Podemos confirmar que la preponderancia de un narratario implícito o escasamente marcado es un rasgo identificativo de nuestra modalidad genérica en novelas destinadas a jóvenes de catorce años.

**j. Exigencias de la enunciación discursiva.** A propósito del grado de exigencia narrativa, también hemos comprobado una superioridad de

<sup>13</sup> Acuñamos ambos conceptos para nominar las dos actitudes protagónicas que indicamos, y que podrían ejemplificarse en las actitudes de dedicación de algunos modelos clásicos: Jim Hawkins o el capitán Ahab, para la dedicación directa; y Robinson Crusoe o el profesor Aronax para la dedicación indeterminada o *protagonismo diferido*.

ella en las novelas contemporáneas de género con respecto a las clásicas del siglo XIX: poliargumentalidad, encastamiento de narraciones interiores, encadenamiento de discursos así como confluencia discursiva de conflictos. Junto a estas frecuentes complejidades, hay —por contra— una clara tendencia al férreo capitulado predominantemente informativo y un promedio de 11,5 páginas por capítulo. La recepción de la novela a cargo de los jóvenes lectores se compone también de tendencias a la fragmentación —incluida la posibilidad de lectura fragmentada, por breves capítulos, sin deterioro de su seguimiento— y a la nítida conducción informada mediante capítulos bien identificados a través de significativos títulos concretos.

Por otro lado, en novela juvenil contemporánea de aventuras es de todo punto insoslayable el tratamiento de la intertextualidad. Resulta imposible encontrar una sola de esas novelas actuales que no se halle íntimamente relacionada con la vasta enciclopedia audiovisual de los lectores de hoy, en particular, los más jóvenes. Dicha apelación, por constante y por intensa, proporciona claves de lectura de primer orden y, además, interviene en los procesos de creación de personajes, ambientes, descripciones y tramas argumentales. En unas ocasiones para obviarlos —habitual en el caso de las descripciones—, en otras para imitarlos —sobre todo en lo referente a los ambientes y a los espacios narrativos—, y en algunas otras, para superarlos y actualizarlos —caso de las tramas argumentales y la selección de los personajes—. He ahí una influencia directa a la que se ven sometidos los escritores actuales de novelas juveniles de aventuras; la mediación de los discursos filmicos ejerce su influencia determinante en los ámbitos receptivos y en los productivos.

En el seno de la instancia receptiva juvenil se produce un diálogo intertex-

tual con discursos audiovisuales, que favorece el aligeramiento de la consistencia descriptiva de estas novelas. El autor deposita la confianza en la enciclopedia cultural de los lectores y apela constantemente a ella, incluyendo los materiales descriptivos del espacio entre lo consabido del imaginario aventurero. En otros términos: el autor implícito<sup>14</sup> ajusta su discurso al del lector implícito<sup>15</sup> que será quien dirimira las condiciones del marco narrativo del relato en virtud de la activación de sus conocimientos previos acerca de los espacios y circunstancias contenidos en la trama novelesca.

## 7. Algunas conclusiones

Los rasgos caracterizadores de la modalidad del género, aquellos que determinan la adscripción de nuestras novelas al cuerpo de la novelística de aventuras, son determinantes para la elaboración de una poética del subgénero. Pero no lo son menos la coincidencia de rasgos estructurales que se aglutan alrededor de las obras que seleccionamos. Cuarenta novelas juveniles —seleccionada de entre muchas más posibles— que pertenecen al ámbito de la aventura y el viaje son un material suficiente para constatar su pervivencia, suficiente para dedicarle estudios de descripción y caracterización que iluminen el panorama literario de la recepción juvenil de obras contemporáneas. Asimismo, creemos que también son adecuadas para ensayar una caracterización narratológica que dé cuenta de la especificidad de su naturaleza, además de invitar a nuevas investigaciones sobre las peculiaridades de su recepción entre los adolescentes y sus virtualidades en la confirmación o no de hábitos lectores.

<sup>14</sup> Concebimos esta instancia como sujeto de la enunciación del discurso novelesco, que transmite mensajes para la recta interpretación de la historia, adelanta metanarrativamente rasgos del discurso, hace comentarios sobre los personajes, da informaciones de tipo eruditio abiertamente teñidas de ideología. Por ello tiende a confundirse con el "autor empírico", del que debe ser distinguido claramente. Tendría los rasgos del intervencionismo, la reflexividad y la superomnisciencia. En otros términos, como decía Roland Barthes (2002) el que habla en el relato no es el que escribe la novela, y el que escribe novelas no siempre es el que es.

<sup>15</sup> Si damos por buenas las aproximaciones de Wolfgang Iser (1987), el lector implícito es la instancia inmanente de la recepción del mensaje narrativo configurada a partir del conjunto de lagunas, vacíos y lugares de indeterminación que las diferentes técnicas empleadas en la elaboración del discurso van dejando, así como por aquellas otras determinaciones de la lectura posible del mismo que subyacen en procedimientos como la ironía, la metáfora, la parodia, la elipsis, etc. Dentro de los posibles receptores del texto novelesco, esta es la variante más sutil, aunque es la única que se da en todos los textos narrativos sin excepciones.

## Referencias bibliográficas

- ALBADALEJO, Tomás (1986). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Alicante: Servicio de Publicaciones de la Universidad.
- BAJТИН, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- BARDAVÍO, J. M. (1977). *La novela de aventuras*. Madrid: Sociedad General Española de Librería.
- BARTHES, R. (2002). *Variaciones sobre la escritura*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- CAMPBELL, J. (2006). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CERVERA, Juan (1991). "La literatura de transición"; en *Monteolivete* nº 7, 141-151.
- COLOMER, T. (1995). "¿Malos tiempos para la aventura?", *Peonza*, nº 34, 24-30.
- COLOMER, Teresa (1998). *La formación del lector literario*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- GENETTE, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GENETTE, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.
- ISER, W. (1987). *El acto de leer*. Madrid: Taurus.
- LUENGO ALMENA, J. L. (2010). "De 'lo otro' a 'lo nuestro': el viaje en la novela juvenil contemporánea de aventuras". *Primeras Noticias* nº 252, 9-14.
- MARTÍN GARZO, G. (2001). *El hilo azul. La pasión de contar, el secreto placer de leer*. Madrid: Aguilar.
- MERLINO, M. (1989). "La aventura es no dejarse morir", en *CLJ* nº 4, 8-13.
- PASCUAL, Emilio (1990). "La novela de aventuras"; en *CLJ* nº 18, 8-13.
- ROSALES, Emilio (2002). *Últimos viajes y aventuras*. Valencia, Pre-textos.
- SAVATER, F. (1983). *La tarea del héroe*. Madrid: Taurus.
- SAVATER, F. (1998). *Loor al leer*. Madrid: Crisol.
- TODOROV, T. et alii (1988). *Teoría de los géneros literarios*. Madrid: Arco Libros.
- VÁZQUEZ DE PARGA, S. (1999). *Los tebeos de aventuras en 200 portadas*. Barcelona: Glénat.
- VÁZQUEZ DE PARGA, S. (2003). *Las novelas de aventuras en 250 portadas*. Barcelona: Glénat.

TÍTULO	
AUTOR	
EDITORIAL	
<b>MODELO FICCIONAL</b>	
Modelo de realidad efectiva	
Modelo de lo ficcional verosímil	
M. de lo ficcional no verosímil	
<b>MARCO ESPACIAL</b>	
Único/Plural	
Dominado/Indómito	
Abierto/Cerrado	
Próximo/Remoto	
<b>MARCO TEMPORAL</b>	
Antiguo/Actual/Indeterminada	
<b>DESENLACE</b>	
Positivo/Negativo	
Definido/Indefinido	
<b>TIEMPO NARRATIVO (INTERNO)</b>	
Lineal o Crónico/Discrónico	
<b>PERSONAJES PROTAGÓNICOS</b>	
Sexo: masculino/femenino	
Edad: joven/adulto/combinado	
Dedicación: Determinada/Indeterminada	
Valores protagónicos:	
<b>PERSONAJES ANTAGÓNICOS</b>	
Sexo: masculino/femenino	
Edad: joven/adulto/combinado	
Dedicación: Determinada/Indeterminada	
Valores antagónicos:	
<b>FOCALIZACIÓN (Narrador...)</b>	
Homodiegético/Heterodiegético	
<b>NARRATARIO</b>	
Implícito/Explícito	
<b>NIVEL DE EXIGENCIA EN LA ENUNCIACIÓN</b>	
Monoargumental/Poliargumental	
Encastamiento	
Encadenamiento	
Confluencia de conflictos	
Promedio pág./cap.	
Capitulado informativo/numérico	
<b>MARCAS DE DIÉGESIS</b>	
1/3 <sup>a</sup> personas	
Presente/Pasado	
<b>APELACIÓN A ENCICLOPEDIA PERSONAL</b>	
Metaliterarios	
Histórico-geográficos	
Científico-técnicos	
Fílmico-televisivos	

Cuadro 1: Instrumento para el análisis narratológico de las obras  
(Muestra adaptada gráficamente para la ocasión)