

A pesar del transcurso del tiempo, estos “catálogos de bestias” siguen fascinando; tal vez uno de los motivos para ello es esa mezcla entre imagen y texto que caracteriza a nuestra época.

En cuanto a la continuidad actual de los Bestiarios, llama la atención comprobar que aún hoy se mantienen algunos de sus símbolos. Cuando decimos que alguien llora lágrimas de cocodrilo, estamos empleando –sin ser conscientes de ello– el significado simbólico que los Bestiarios atribuían a este reptil.

Lo cierto es que desde que el hombre apareció en la Tierra su historia está ligada, indefectiblemente, a los animales; nuestra supervivencia siempre dependió de ellos. El hombre depende tanto de los animales –sobre todo en la Edad Media – como el texto de los Bestiarios de sus imágenes; en ellos predomina el lenguaje simbólico pues es una forma elaborada del pensamiento mágico que dominaba en ese entonces.

Dios estaba en todas partes y, sobre todo, en la simbología animal. Eran importantes los colores, las formas y las relaciones entre ellos; la imagen estaba unida a la palabra y lo ficticio tenía tanta importancia como lo real, es más, no se distinguía entre uno y otro mundo ya que en el universo de los Bestiarios la magia forma parte de la realidad.

A pesar del transcurso del tiempo, estos “catálogos de bestias” siguen fascinando; tal vez uno de los motivos para ello es esa mezcla entre imagen y texto que caracteriza a nuestra época. Tal como ocurría entonces, podemos ver bestias reales e imaginarias en la pintura, la escultura, la orfebrería y ciertos tapices; a estas expresiones artísticas deberíamos añadir, además, el arte digital y el cine. El artista contemporáneo Ciruelo ejecuta la producción de dragones en forma magistral y los géneros de terror y épico nos enseñan las más alucinantes criaturas desde Alien, el octavo pasajero hasta los Thestrals de Harry Potter y las maravillosas criaturas de Avatar.

El relato de aventuras

El género de aventuras es una narración que deriva directamente de la épica, consta de andanzas protagonizadas por uno o más héroes. Dado que no cuenta con una ambientación específica, genera argumentos de variada temática. Abarca subgéneros que incluyen espías, artistas marciales y espadachines. Las tramas suelen

representar un modelo legendario nacido en las antiguas sagas mitológicas, vigorizado por la novela de caballerías y renovado a través de la literatura.

Los animales que aparecían en estos Bestiarios eran conocidos gracias a la plasmación artística de estos símbolos en grabados y esculturas.

En este género se suele buscar la máxima atención de los lectores, prolongando situaciones peligrosas, posponiendo una solución. Los personajes arquetípicos de la aventura recrean el juego romántico, el compromiso con los valores morales y la lucha por restaurar la justicia.





La literatura de aventuras es aquella que pone en juego la curiosidad del hombre.

El género de aventuras presenta una mezcla de estilos e incluso de géneros; es un representante fiel de nuestra época. El ya mencionado modelo literario del folletín de aventuras halló un territorio muy propicio en los Estados Unidos, donde fue cultivado en numerosas publicaciones durante el primer tercio del siglo XX; uno de los maestros del folletín estadounidense fue Edgar Rice Burroughs, creador de las novelas de Tarzán. Dicho personaje, convertido en mito moderno, dio origen en el cine a producciones de enorme éxito. Los representantes de la novela de aventuras en Europa fueron el italiano Emilio Salgari y el francés Jules Verne; ambos con numerosas versiones de sus obras en la pantalla grande.

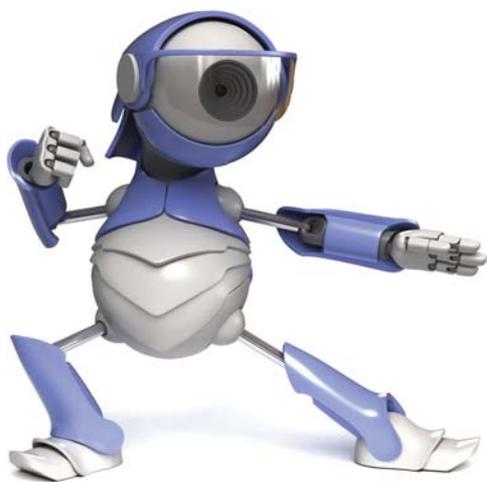
Remontándonos al clásico de aventuras, este se sirve de espacios exóticos desconocidos, situaciones extrañas y peligrosas que amenazan la vida, amigos a quienes hay que salvar, enemigos que esquivar o talismanes y tesoros que conseguir.

El protagonista es un tipo común que se convierte en héroe o simplemente un héroe que confirma sus habilidades; éste recorre un largo trayecto con el fin de cumplir con su misión y adquirir sabiduría.

Las aventuras marinas y el ciclo de piratas ofrecen una variedad importante de acciones: abordajes, secuestros, naufragios. Las aventuras de capa y espada, las medievales, las africanas y las asiáticas explotan lo extraño de las colonias y un código de honor de caballeros; sirven para las metáforas sobre la búsqueda de la utopía o para relatos iniciáticos.

Las aventuras futuristas se han servido de héroes del cómic o de personajes mitológicos, héroes llegados del futuro o ubicados en un presente u otra época atemporal. Cada uno de ellos posee unas características especiales en las que reside su heroicidad; éstas, a su vez, son determinadas por la forma de los relatos que se orientan hacia la acción, la guerra, la fantasía o la aventura.

El héroe puede medirse valerosamente con lo extraordinario, lo peligroso e incluso con lo sobrenatural, cumpliendo así con las normas fijadas por la mitología. Cuenta con un protagonista que al emprender la aventura, debe enfrentar distintos desafíos y cuando regresa de su aventura lo hace con una visión diferente de la vida, transformado, maduro, con un mayor conocimiento de sí mismo; es el camino del héroe.



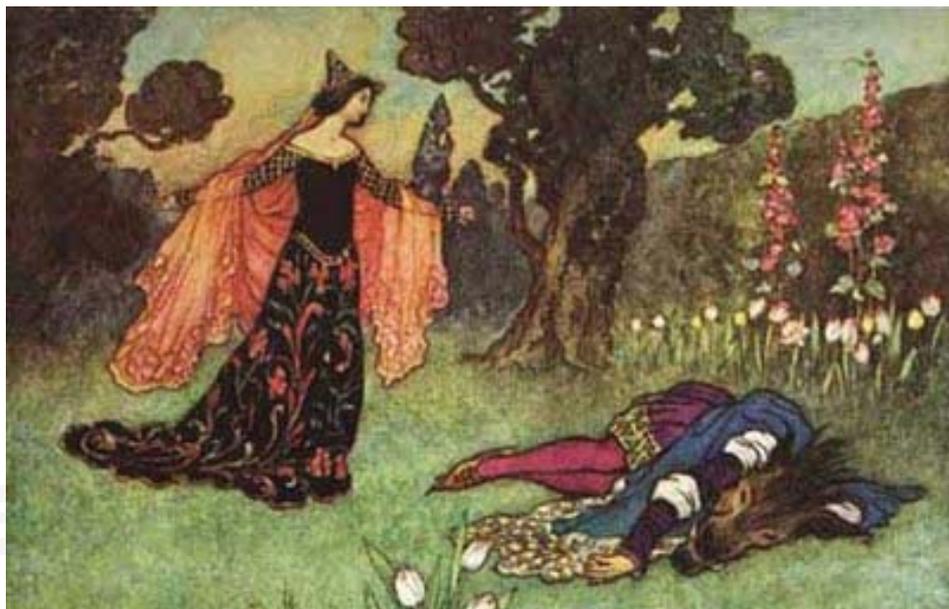
Personaje futurista.

El género de aventuras está asociado, indefectiblemente, a la literatura infantil, término que engloba diferentes géneros literarios. La literatura infantil apareció como forma o género independiente de la literatura en la segunda mitad del siglo XVIII y se ha desarrollado en el siglo XX.

En el siglo XVIII eran pocos los adultos y niños que tenían acceso a los libros y a la lectura. Leer era un privilegio. La cultura se hallaba recluida en palacios y monasterios, y los pocos libros a los que se tenía acceso pretendían inculcar buenas costumbres y creencias religiosas a través de sus palabras.

Charles Perrault publicó en Francia sus Cuentos del pasado, en los que reunía algunos relatos populares franceses. Estos cuentos, subtitulados como Cuentos de mamá Gansa, recogían relatos populares franceses y también de la tradición de leyendas célticas y narraciones italianas. Piel de asno, Pulgarcito, El gato con botas, La Cenicienta y Caperucita Roja aparecen en esta obra y al final de cada uno se añadía una moraleja. Con estos cuentos maravillosos Perrault introdujo el mundo de las hadas en la literatura infantil. Siguiendo las huellas de Perrault, Madame D'Aulnoy escribió cuentos como El pájaro azul o El príncipe jabalí. Madame Leprince de Beaumont escribió El almacén de los niños, un volumen con diversos contenidos en el que se incluye una de las narraciones más admirable de la literatura fantástica, La bella y la bestia.

El género de aventuras es una narración que deriva directamente de la épica, consta de andanzas protagonizadas por uno o más héroes.



La Bella y la Bestia.

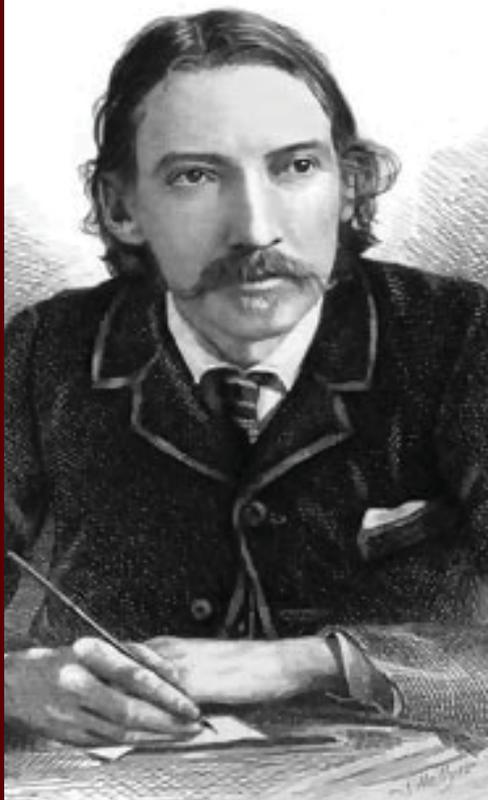
Pero las narraciones que realmente triunfaron en toda Europa fueron las de Las mil y una noches, que se tradujeron al francés en once tomos. Los filósofos y pensadores de la época comenzaron a considerar que el niño necesitaba su propia literatura.

A comienzos del siglo XIX, se aprecia un auge de la fantasía. Numerosos autores buscaron en la literatura popular su fuente de inspiración y rastrearon en los lugares más remotos de sus respectivos países antiguas leyendas que recuperaron para los niños. Así surgieron a principios de este siglo grandes escritores que se convertirían con el paso de los años en clásicos de la literatura infantil. Los hermanos Jacob y Wilhelm Grimm, escribieron sus Cuentos para la infancia y el hogar, en los que aparecen personajes que se harían famosos en todo el mundo: Pulgarcito, Barba Azul, Blancanieves...o Cenicienta y Caperucita, que ya se conocían en la versión de Perrault del siglo anterior.

Hans Christian Andersen fue el gran continuador de la labor de los hermanos Grimm. Sus Cuentos para niños gozaron de un éxito impresionante, y no dejó, durante toda su vida, de publicar cuentos en los que conjugaba su sensibilidad para tratar los sentimientos de los más variados personajes — La sirenita, El patito feo, El soldadito de plomo, La vendedora de fósforos y tantos otros— con la más alta calidad literaria.

Genio y sus tres deseos.





Robert Louis Stevenson.

Pero la suprema combinación de fantasía y humor la aportó Lewis Carroll en su Alicia en el país de las maravillas. Oscar Wilde continuó la tradición romántica de los cuentos de hadas con sus obras El príncipe feliz, El gigante egoísta y El ruiseñor y la rosa, entre otros.

En la segunda mitad del siglo XIX se afianzó la novela de viajes y aventuras al aparecer los grandes cultivadores de este género. Robert Louis Stevenson escribe La isla del tesoro, que se convertiría con el tiempo en un clásico de marinos y piratas. Rudyard Kipling publicó El libro de la selva, la historia de un niño indio criado en la selva entre animales salvajes. Jules Verne inicia sus novelas científicas que adelantan el futuro: El viaje de la Tierra a la Luna, Veinte mil leguas de viaje submarino o Viaje al centro de la Tierra.

De este modo, el siglo XIX, que había comenzado poniendo al alcance de los niños un mundo mágico poblado de duendes, hadas, fantasmas y brujas, terminó ofreciéndoles una literatura que se beneficiaría de los adelantos científicos de la época e incluso los anticiparía a través de sus relatos.

En los Estados Unidos Mark Twain publicó Las aventuras de Tom Sawyer, que narraba las travesuras de un niño corriente, muy alejado de la imagen de niño modelo que había celebrado la literatura infantil hasta ese momento. E. T. A. Hoffmann escribió Cuentos fantásticos en los que lo extraordinario se unía a lo maravilloso como en El cascanueces o El cántaro de oro.

Otro de los grandes protagonistas de la literatura infantil universal aparece también por esas fechas, Pinocho, del escritor italiano Carlo Collodi, un muñeco de madera que termina convirtiéndose en un niño de carne y hueso. Collodi consiguió un personaje atractivo y universal que adelantaba las nuevas tendencias de la literatura infantil del siglo XX.

En 1904, James M. Barrie publicó en Londres uno de los cuentos más famosos del mundo, Peter Pan, la historia del niño eterno que no quiere crecer. El viento en los sauces, de Kenneth Grahame, es un espléndido libro sobre la naturaleza, que describe la vida de algunos animales a la orilla de un río. El doctor Dolittle y sus animales, de Hugh Lofting, consiste en una serie protagonizada por un doctor que cura a los animales mientras vive las más disparatadas y emocionantes aventuras.

Algunos libros han significado un punto de referencia fundamental, tanto para los niños como para los adultos como El principito, de Antoine de Saint-Exupéry. Escritores como Michael Ende en Momo y La historia interminable y Selma Lagerlöf (premio Nobel de Literatura) con El maravilloso viaje de Nils Holgersson a través de Suecia; han revolucionado la literatura infantil con su creatividad y su fantasía.

Señala José María Bardavio que la novela de aventuras es un género ambiguo y que esta ambigüedad proviene de su falta de límites. Al explorar lo ilimitado se presenta como un discurso sin fronteras. Sin embargo desde su aparición en la Odisea, pasando por la novela bizantina, el Quijote y Robinson Crusoe, hasta llegar al Tarzán de Burroughs, los relatos de aventuras han adoptado la novela como medio de expresión.

La aventura es la esencia misma de la ficción, pues se trata de la irrupción del azar o del mismo destino en la vida diaria, produciendo cambios radicales, de ahí que sea la preferida por el joven o incluso por el niño.



Pinocho.



Robinson Crusoe.

La novela que mas leyeron los jovenes europeos desde su aparición fue Robinson Crusoe. Daniel Defoe basó su relato en la aventura verídica del marinero Selkirk, abandonado en una isla desierta. Las dificultades que el héroe encuentra son un eco de las del propio autor. Este libro no sólo ha sido el más adaptado en el mundo, sino también el más imitado, basta recordar Escuela de Robinson es de Jules Verne.

Incluso antes, Jonathan Swift había escrito Los Viajes de Gulliver, obra dirigida en principio a los adultos pero que niños y jóvenes hicieron rápidamente suya, tomando de ella lo que más les interesó: las aventuras.

Será en el siglo XIX, cuando la novela de aventuras se establezca ya como género consolidado en la literatura infantil. El niño en su paso a la adolescencia va dejando la fantasía y ante la novela de aventuras adopta una postura activa. Como el niño o joven siempre tiende a identificarse con el protagonista la novela de aventuras se convierte en algo muy atractivo.

Si bien en un principio el niño leyó novelas de aventuras escritas para los adultos, pronto nacieron otras con protagonista infantiles, y escritas específicamente para él. La isla del tesoro de Stevenson y Las aventuras de Tom Sawyer de Mark Twain serían la continuación de esa tendencia, las más conocidas, que no han dejado todavía de estar en las más altas cimas de la lectura infantil y juvenil. En la actualidad se multiplican las novelas de aventuras, alcanzando la mayor parte de ellas una gran calidad literaria.



Los Viajes de Gulliver.

En el siglo XX serán los avances científicos cada vez más sofisticados así como las aventuras espaciales las que se impondrán como temas de este tipo de novelas.

El género de aventuras, con sus características propias puede o no contener características fantásticas, tanto como una narración realista puede contener momentos de verdadero horror, pero no necesariamente condiciona al horror mismo como género.



Caperucita Roja.

Lo normal es que en una obra narrativa, en especial la novela, se entremezclen las características de varios géneros pero habrá que medir cuánto de uno u otro, y determinar, analíticamente, a qué tipo de género nos enfrentamos.

Todavía hoy el género de aventuras es considerado en la mayoría de los ámbitos académicos como un producto destinado exclusivamente a jóvenes, una mera introducción a la supuesta literatura culta. Los grandes relatos de aventuras son atemporales, resisten el desafío de las modas y corrientes. La capacidad de sorpresa, la curiosidad por conocer otras realidades ajenas a la propia, la sensación de riesgo, son elementos que constituyen la base de la novela de aventuras.

En la clásica literatura de aventuras las reflexiones sobre el bien y el mal se pierden entre los grises de la realidad; tan sólo se presentan las reacciones del ser humano que se enfrenta a fuerzas adversas, poniéndose en ocasiones ante realidades que le harán dudar de sus propios principios. Los planteamientos de los protagonistas y, en muchos casos también de los lectores, habrán cambiado sustancialmente al terminar la novela. Este cambio de planteamientos puede llevar a que un lector sienta la necesidad de vivir en primera persona experiencias cercanas a las leídas, después de todo, las aventuras fueron el germen que originaron a Don Quijote.

Literatura gauchesca. Indigenismo. Biografías. Autobiografías.

Las distintas regiones en el mundo originan cierta literatura que deriva de personajes y relatos engendrados en sus ámbitos; luego de la conquista de América los diferentes territorios que en su momento fueron colonia comenzaron a gestar historias con las que buscaban su identidad como pueblo.



Entre las literaturas se encuentra la literatura gauchesca; la organización de peones especializados en ganado puede considerarse como el primer esbozo del gaucho.

Las estancias surgidas en los alrededores del Río de la Plata durante el siglo XVII, reunió a estos trabajadores, aunque algunos siguieron realizando su oficio en solitario. Todavía no podía hablarse propiamente del gaucho pero comenzaba a germinar su retrato. Los portugueses empezaron a utilizar el nombre de gaúcho, con sentido peyorativo.

La aparición del gaucho en Argentina, sin embargo, siguió diferentes caminos. Lo característico del gaucho argentino fue su naturaleza nómada y su condición de bravo prófugo; originaron, en cierta forma, la leyenda del gaucho y de toda la literatura que protagonizó.

Gaucho argentino.