

EN TEORÍA

# La aventura es no dejarse morir

por Mario Merlino\*

*Propone el autor de este artículo la teoría de que «novela de aventuras» es cuanta narrativa se ha escrito, entre otras cosas porque la aventura —o el acontecimiento— es la unidad mínima necesaria para que haya argumento y, por tanto, sucesión narrativa. Aventura interior o exterior, bélica o sentimental, en el mar o en el mismo infierno... pero siempre a la búsqueda de un tesoro que no es otro que la propia identidad. Una teoría discutible y, sin duda, «aventurada», pero muy sugerente.*

---

Dedico estas líneas a Tarzán, porque nació, según su biografía de ficción, hace poco más de cien años: el 22 de diciembre de 1888, que era jueves; y porque demuestra, a fin de cuentas, que un lord también desciende del mono.

---

**T**odo hombre debe ser capaz de todas las ideas y entiendo que en el porvenir lo será», escribe aquel Pierre Menard de la narración de Borges *Pierre Menard, autor del Quijote*. Me apoyo en esa frase y hago glosa de ella suponiendo-deseando un futuro en el que cada individuo sea capaz de todas las lecturas y —con más razón si el propósito es sumergirse en esa variedad de la novela donde se dan la mano piratas, visionarios y espadachines— auspiciando un tiempo en el que el sólo hecho de andar sea una enorme empresa heroica, un tiempo en el que hablar de «novela de aventuras» sea hablar de cuanta narración se haya escrito. Hacia esa Babel dichosa caminamos, para destruir:



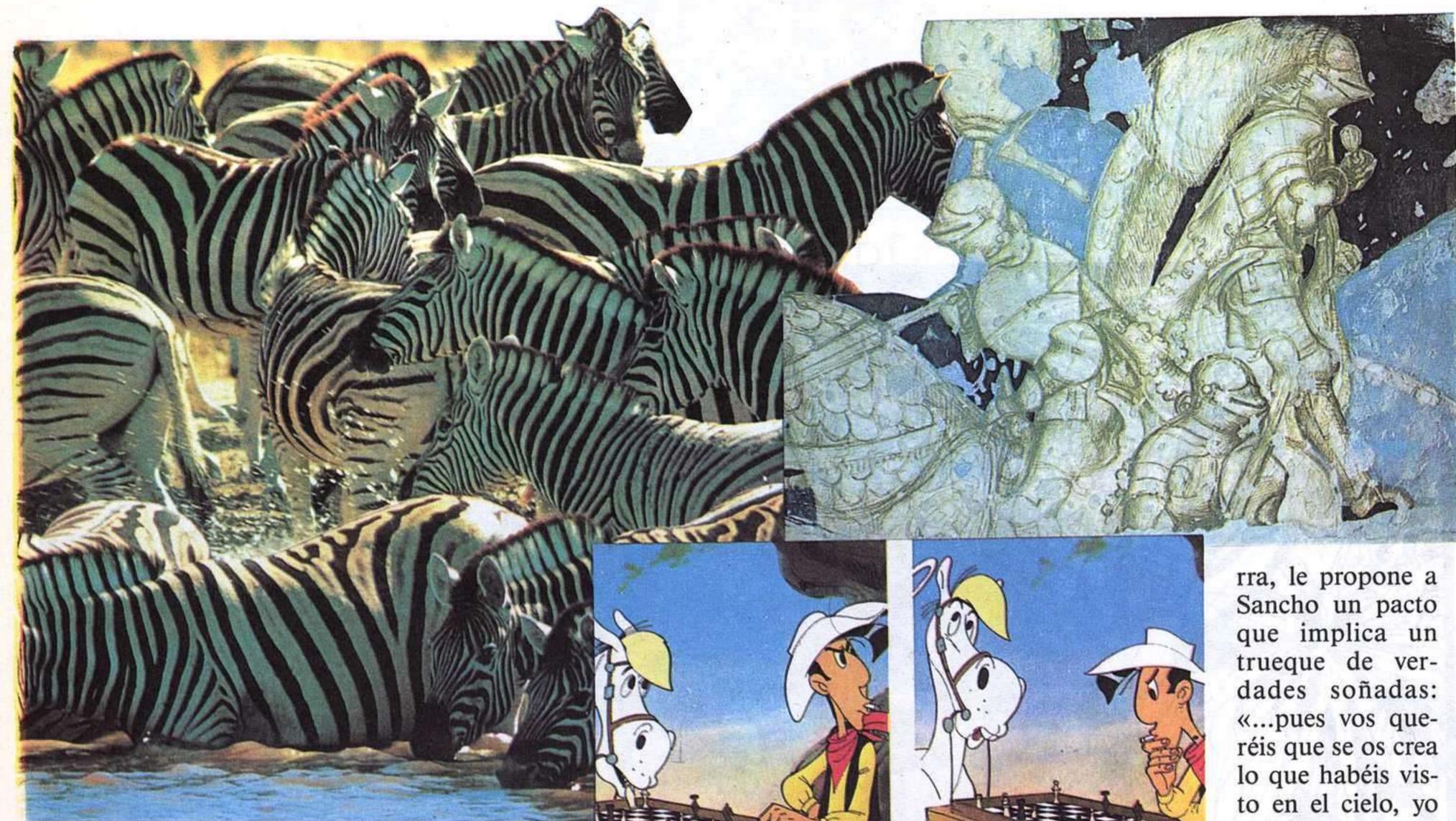
1) el prejuicio que ha descalificado el marbete «novela de aventuras», usado como medio de subestimar el género, de colocarlo por debajo de la gran literatura (y la literatura —algunos necios no lo saben todavía— no se anda con pequeñeces), por considerar que lo que entretiene es malo y

lo que instruye y hace pensar es bueno;

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

3) la pretensión de delimitar el género, calificándolo de especialmente apto como lectura para jóvenes, lo que ha originado adaptaciones ñoñas, cuando no guías de lectura simplificadoras y hasta moralistas, como si leer fuese cosa de catecismo.

Por estas razones, y por ser en lo



posible fiel a la utopía anunciada en el primer párrafo, voy a hacer un recorrido de vagabundo por aquellas obras que rescato de mi memoria adolescente (y no tanto), con el ánimo perverso de poner el dedo y abrir la llaga de ciertas obras o tópicos literarios que nunca se leyeron como textos de aventuras o se relegaron al mundo de las malas-ideas literarias. Y lanzo la primera piedra, pero a la manera de un contemporizador cuya piedra es, en realidad, una canica: ¿y si nos disponemos a leer *La Divina Comedia* como un aventurado viaje por espacios ilusorios —que sólo la imaginación soporta—, desde los espacios inferiores (el infierno) hasta los superiores (el paraíso, el cielo)? ¿Por qué no admitir que la geografía es arquitectura del universo y que *todo viaje* es encuentro con lo desconocido, circunstancia propicia para las ensañaciones de quien quiere traspasar la realidad inmediata: aquí, allá, o en los dos extremos a la vez del dedo que señala?

Porque *aventura*, etimológicamente, significa «las cosas que han de llegar, de *advenire*» y, para que la haya, según Salvador Vázquez de Parga, tiene que darse una empresa arriesgada, inusual, normalmente vinculada a un

viaje o a lo desconocido, cuyo desenlace es inesperado. Esta definición no se contradice, por ejemplo, con el episodio del caballo Clavileño, ese animal que es la forma de la imaginación, ya que vuela sin moverse de su sitio. Pero el caballo, aún con ser un ingenio ficticio (tal vez sea mejor decir «artificial»), adquiere en el capítulo XLI de la segunda parte de *Don Quijote* una impresión de verdad, mayor que la de los otros artificios usados para engañar al caballero y su escudero: los fuelles que imitan el viento o las estopas que prenden fuego a la cola del caballo. Sancho, en esta aventura, se coloca en el mismo plano que Don Quijote al fingir (o creer) que ha visto la tierra y a los hombres desde el cielo —«toda ella no era mayor que un grano de mostaza, y los hombres que andaban sobre ella, poco mayores que avellanas»—, que se ha entretenido con las Siete Cabrillas y que ha llegado a la perogrullesca, aunque sabia, conclusión de que no son iguales «las cabras del cielo a las del suelo». Por una rigurosa ley de simetría, don Quijote, que en este episodio *parece* tener los pies en la tie-

rra, le propone a Sancho un pacto que implica un trueque de verdades soñadas: «...pues vos queréis que se os crea lo que habéis visto en el cielo, yo quiero que vos me creáis a mí lo que vi en la cueva de Montesinos. Y no os digo más».

Cómplices en la mentira o en el sueño, caballero y escudero se ponen a la par y abarcan una extensa línea espacial que va de la subida al cielo (Sancho) al descenso más abajo del suelo, al infierno grato de la cueva de Montesinos (Quijote).

Volviendo a Vázquez de Parga, vemos que, en su legítimo deseo de acotar el campo de la novela de aventuras, excluye la mitología, las narraciones épicas y todas aquellas historias en que las acciones del héroe se funden con un ideal colectivo, así como las obras en que lo fantástico supera con creces los datos de la realidad inmediata, histórica. Si el aventurero ha de ser ante todo rebelde, porque la aventura expande su propio gusto por la libertad, quedaría fuera de juego Ulises, ya que su propósito es la «vuelta a casa». Olvida el especialista que la vuelta a Ítaca es el retorno al origen y a sí mismo, pero transformado por las pruebas heroicas. Y en todo caso, ¿por qué Tarzán sí responde al esquema? ¿Por qué Tarzán, ese apasionante híbrido entre la civilización blanca y la «simiedad» selvática, es más

aventurero que Ulises, cuando en rigor el rey de la selva puede recuperar uno u otro origen sin renunciar a ninguno? La dimensión aventurera está en la narración misma, en la prueba heroica, y no siempre en el resultado. El héroe —por más referencias históricas que haya en la novela— sigue siendo un «personaje de papel». Como afirma José María Bardavío en su excelente ensayo *La novela de aventuras* (Madrid, Sociedad General Española de Librería, 1977), «el héroe es simbólicamente un discurso atravesando un universo maniqueo», dividido entre aquello que colabora con el destino *trazado* y lo que se opone, alejándolo de su meta.

Opto otra vez por el eclecticismo, porque quiero huir de las clasificaciones (entre otras razones, porque me cuesta retenerlas) y porque, errabundo como soy, me pregunto por qué no podrá abordarse la literatura narrativa como la sucesión —coincidencia, diferencia— de distintos viajes aventureros: hacia dentro, hacia fuera, hacia abajo o hacia arriba, sentimental o bélico, de acción lenta o precipitada, más allá de afirmaciones tajantes sobre el carácter objetivista de la novela de aventuras, en la que importan, más que en cualquier otro género, las ilustraciones (Fernando Savater). Muy «aventurado» me parece, siguiendo este razonamiento, decir que es posible hacer un cómic con las aventuras

del Coyote y no con *En busca del tiempo perdido*.<sup>(1)</sup> Cito de nuevo a Borges para esta réplica: «El único tema es el hombre; una obra de Conrad que abarca los siete mares del mundo, no es menos íntima que una novela sedentaria de Proust». Cito a Cyrano de Bergerac (1619-1655) quien, en ese maravilloso texto que es *El otro mundo o Los estados e imperios de la Luna*, cita a su vez una obra en la que se afirma que «todo es verdad» y que hay una «manera de unir físicamente las verdades de toda proposición contradictoria, como, por ejemplo, que el blanco es negro y que el negro es blanco, que se puede ser y no ser al mismo tiempo, que puede existir una montaña sin valle, que la nada es algo, y que todo lo que es no es».

Claro que importan las aventuras que realiza *Tartarín de Tarascón*, de Alphonse Daudet (1840-1897). Pero la gran comicidad y la red que nos atrapa desde el comienzo residen en percibir cómo el protagonista *vive* aquello que proyecta y sueña, y lo cuenta a sus conciudadanos sin haberlo vivido en realidad. En la aventura, además del enfrentamiento, además de la lucha sin cuartel contra lo desconocido, que suele ser hostil, existe la pasión del proyecto. Lo que se proyecta hacer es cualidad heroica: el héroe es quien imagina,

quien tiende hacia un fin, quien pretende. El fin no tiene por qué ser trascendente o meramente exterior. Puede ser el encuentro con la realidad leída (Quijote, Tartarín, Mme. Bovary, exquisita y trágica aventurera que no logra colmar sus sueños románticos); puede ser la demostración de la fuerza y una nebulosa necesidad de justicia y de ayuda a los necesitados (Robin Hood, Tarzán, el Zorro); puede ser la urgencia de sobrevivir (de *Robinson Crusoe*, de Daniel Defoe [1661-1731], a *El señor de las moscas* [1954] de William Golding); el desafío a la muerte (Hemingway); el juego y la burla, sobre todo cuando los otros se convierten en objeto de escarnio.

Y si digo «juego» es porque estoy pensando en Mark Twain (1835-1910). Y con toda la arbitrariedad que deseo y me llena de gozo —aunque en el fondo no crea que la arbitrariedad a tope sea posible—, afirmo que el primer aventurero es el que hace *travesuras*, aquel que pone las cosas de través («travertir» sería el verbo hipotético en castellano), que estorba y crea dificultades. También la naturaleza o, en general, los otros, juegan malas pasadas: el héroe atraviesa el mundo e ingresa en la dialéctica del juego que exige destreza, audacia y, de más está decirlo, mala leche. En *Las aventuras de Tom Sawyer* (y, a continuación, las de su compañero



*Huckleberry Finn*), la cuadrilla que forman los niños supone mantenerse unidos en el juego y la aventura y, tal vez, remedar humorísticamente otras cuadrillas más adultas y seguramente más peligrosas. En *Tom Sawyer*, dice Bardavío, hay necesidad vital de aventuras, necesidad que se revela con gráfico humor en este fragmento de *Huckleberry Finn*: «Cuando se está con gente distinguida, en un funeral, o procurando dormirse sin ganas, es decir, siempre que se está en un lugar en donde parece mal el rascarse, empieza uno a sentir picores en mil sitios del cuerpo». La aventura/travesura es en Mark Twain casi un fin en sí mismo, ya que reniega de toda finalidad didáctica y moral. Habría que analizar, de todos modos, los vínculos con los ardidcs picarescos. En la novela picaresca, la vida cotidiana impone la aventura de la sobrevivencia. Hasta el cinismo es una solución heroica cuando los que administran la ley son la otra cara de la supuesta amoralidad del pícaro.

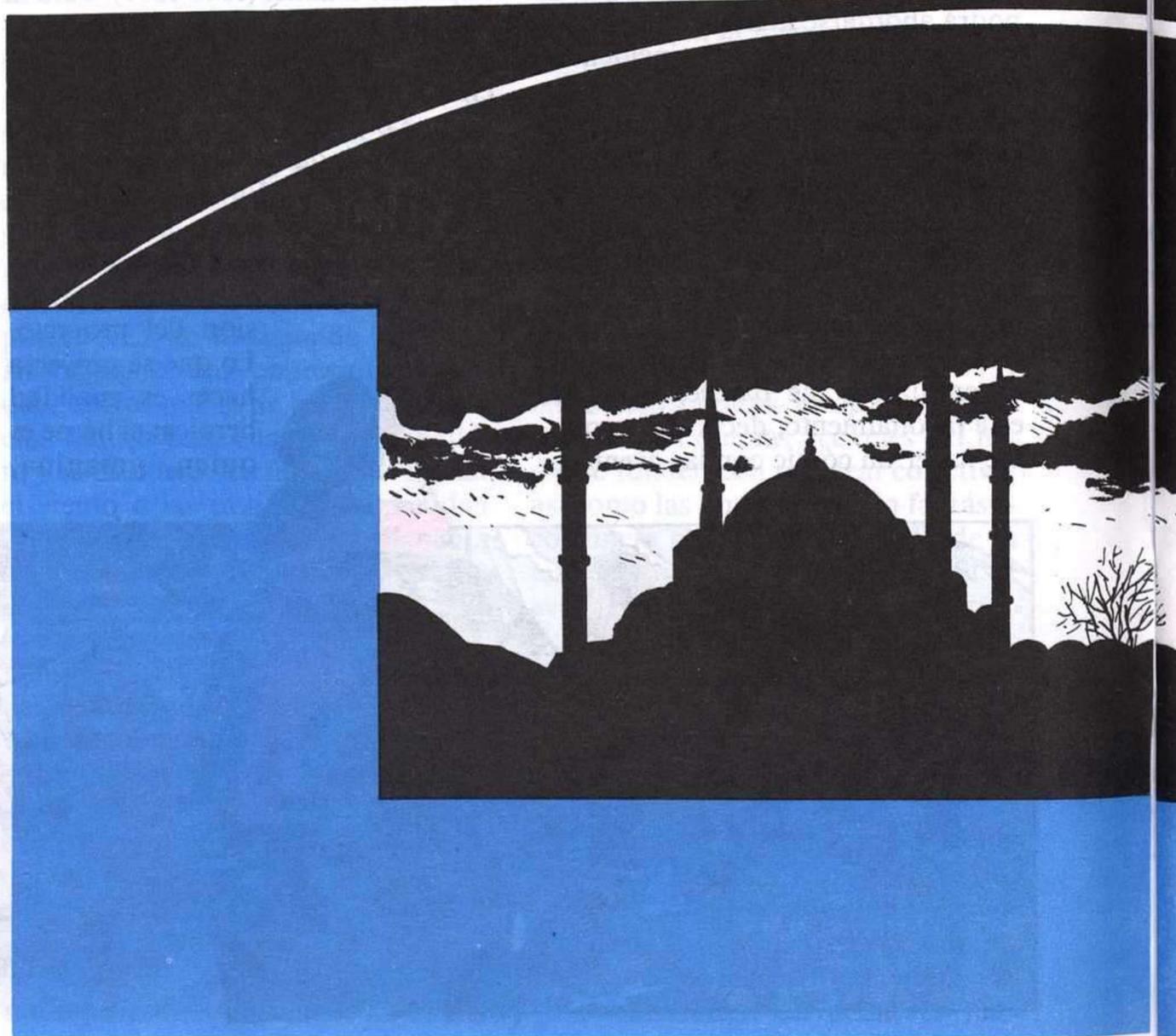
## La línea de los espacios

Luciano de Samósata, sirio que vivió en el siglo II d.C. y que escribía en griego, es autor de la primera obra conocida en la que se narra un viaje a la Luna: *Relatos verídicos*.<sup>(2)</sup> Su objetivo es sobre todo paródico: burlarse del abuso del elemento fantástico y maravilloso en la literatura de su tiempo. Además de referirse a seres extraordinarios como los Hippógypoi («cabalgabuitres»), Lachanópteroi («alas de lechuga»), Skorodomáchoi («luchadores con ajos»), entre otros, Luciano nos relata rarezas propias de la vida en la Luna: «... no nacen de mujeres, sino de hombres; se casan con hombres y ni siquiera conocen la palabra *mujer*. Hasta los veinticinco años actúan como esposas y, a partir de esa edad, como maridos. Y no quedan embarazados en el vientre, sino en la pantorrilla. A partir de la concepción, comienza a engordar la pier-

na; transcurrido un tiempo, dan un corte y extraen el feto muerto, pero lo exponen al viento con la boca abierta y le hacen vivir». Esta obra de Luciano fue retomada por Cyrano de Bergerac, por Voltaire en *Micromegas* y, desde luego, anticipa la literatura de ciencia ficción ligada con los viajes al espacio, desde Jules Verne y *De la Tierra a la Luna* hasta Stanislaw Lem y su *Diario de las estrellas*, sin olvidar a H.G. Wells, Jack London, Emilio Salgari y hasta Edgar Rice Burroughs, el creador de Tarzán. El lugar imaginario, que muchas veces roza el ámbito de la utopía (sea ésta o no científica), nos impulsa a mencionar *Los viajes de Gulliver*, de Jonathan Swift (1667-1745), quien se despide del lector, «que se ha tomado la molestia de

viajar conmigo en este libro», apuntando hacia la identificación entre el viaje y el texto mismo.

La aventura es el camino hacia lo desconocido, el otro mundo. Implica trazar una línea por la que un orden se trastorna en su contacto con otro. Y ese otro mundo admite paisajes diversos: recuperación de épocas pasadas (y en este caso, partiendo de *Ivanhoe*, de Walter Scott [1771-1832], se puede retroceder desde la recuperación romántica de lo medieval, sin olvidar la presencia del legendario justiciero Robin Hood, hasta las novelas de caballería y los relatos de peregrinaciones a tierras extrañas); viaje hacia el encuentro con civilizaciones perdidas (Henry R. Haggard con *Las minas del rey Salomón* o *Tarzán y el*





*imperio perdido*, de Burroughs, obra en la que descubrimos que en un rincón africano pervive el imperio de Roma y allí Tarzán, además de seguir dialogando con los monos en «simio» avanzado, encuentra la oportunidad de mejorar su latín); el lejano Oeste y el mundo de los *cowboys* y los indios, desde James Fenimore Cooper hasta Zane Grey, el mismo Burroughs y hasta Stevenson, por no citar sino algunos; la idealización de la mística india unida a la de la colonización británica (Rudyard Kipling).

Ese otro mundo es también el mundo de la muerte. En la base de la aventura está, asimismo, el reto de traspasar el umbral que vincula el mundo de los vivos con el mundo de los muertos. Una visión amplia del tema

de la aventura como unidad narrativa, debería abarcar la serie de las *katábasis* o descensos a los infiernos que unen a Odiseo con Eneas, a Virgilio con Dante; a toda la imaginería medieval que habla de la muerte y el más allá, con las transgresiones de la línea divisoria entre vida y muerte, tan comunes en la novela gótica; a las desesperadas aventuras de los vampiros, que no soportan la luz del día, con el constante desafío a la muerte en los duelos de capa y espada (*Los tres mosqueteros*, los corsarios de Salgari, los piratas de Defoe, etc.); a la sutileza de Cyrano, para quien el infierno está en el centro de la tierra (y aquí asoma una vez más Verne y el viaje científico), con el otro gran maestro contemporáneo en el humor y la sabiduría —Quevedo—, y a éste con los sueños y las visiones medievales y los egipcios y los griegos en su navegación por las aguas de la muerte.

No han de faltar, claro está, los viajes por mar, sea éste pretexto de naufragio (Robinson, Gulliver) o escenario permanente de la acción novelesca, desde Herman Melville y *Moby Dick* hasta Joseph Conrad, Edgar Allan Poe, Jack London, Robert L. Stevenson, Fenimore Cooper, Cristóbal Colón, Alvar Núñez Cabeza de Vaca, aquel otro descubridor de costumbres nuevas e inventor de monstruos para nombrar lo desconocido que fue Marco Polo (tal vez en este caos de nombres que es, en última ins-

tancia, el reino de Utopía, haya que mezclar las «maravillas» del viajero veneciano con las que imagina Lewis Carroll a través de Alicia) y Antonio Pigafetta, autor del *Primer viaje alrededor del Globo*.

El vértigo no me deja estar quieto. He dicho Stevenson y no puedo dejar de mencionar *La isla del tesoro*, esa magnífica narración del viaje hacia una isla sin nombre, que sintetiza y engloba los ingredientes esenciales de toda acción o movimiento aventurero: el tesoro que hay que alcanzar, aunque tenga existencia exterior, es en realidad la figuración del propio tesoro, el que llevamos dentro. Y ese botín, sea el objetivo de navegantes o piratas, sea el de Poe en *El escarabajo de oro*, sea el de Tom Sawyer, sea el Santo Graal (Chrétien de Troyes), contiene los estímulos del encuentro con la propia identidad. Es el tesoro de los que hace ya casi treinta años buscaban el camino a Katmandú; es el fin no siempre logrado de los vagabundos del Dharma; el «viajero solitario» de Jack Kerouac, que viaja para encontrar el origen de su propio nombre. La novela de aventuras no ha muerto: ha cambiado de forma. 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. Ése es el texto que nos narra; el que no, nos deja morir. ■

\* Mario Merlino es escritor, traductor y profesor de literatura.

(1) Savater, Fernando, «Prólogo» a *La novela de aventuras*, Onomatopeya (Rai Ferrer), Madrid, Legasa, 1981, p. 7. Por citar un sólo ejemplo de cómo en la historieta es posible también la introspección, véase «Hotel Placenta 1», de Federico del Barrio, en *Medios revueltos* núm. 3, otoño 1988, pp. 39-42.

(2) En *Obras*, I, Luciano, traducción y notas por Andrés Espinosa Alarcón, Madrid, Gredos, 1981, pp. 176-227. Según la traducción de Federico Baráibar y Zumárraga: «Historias verdaderas», *Obras completas*, Luciano, tomo II, Madrid, Librería de los Sucesores de Hernando, 1917, pp. 243-290.

