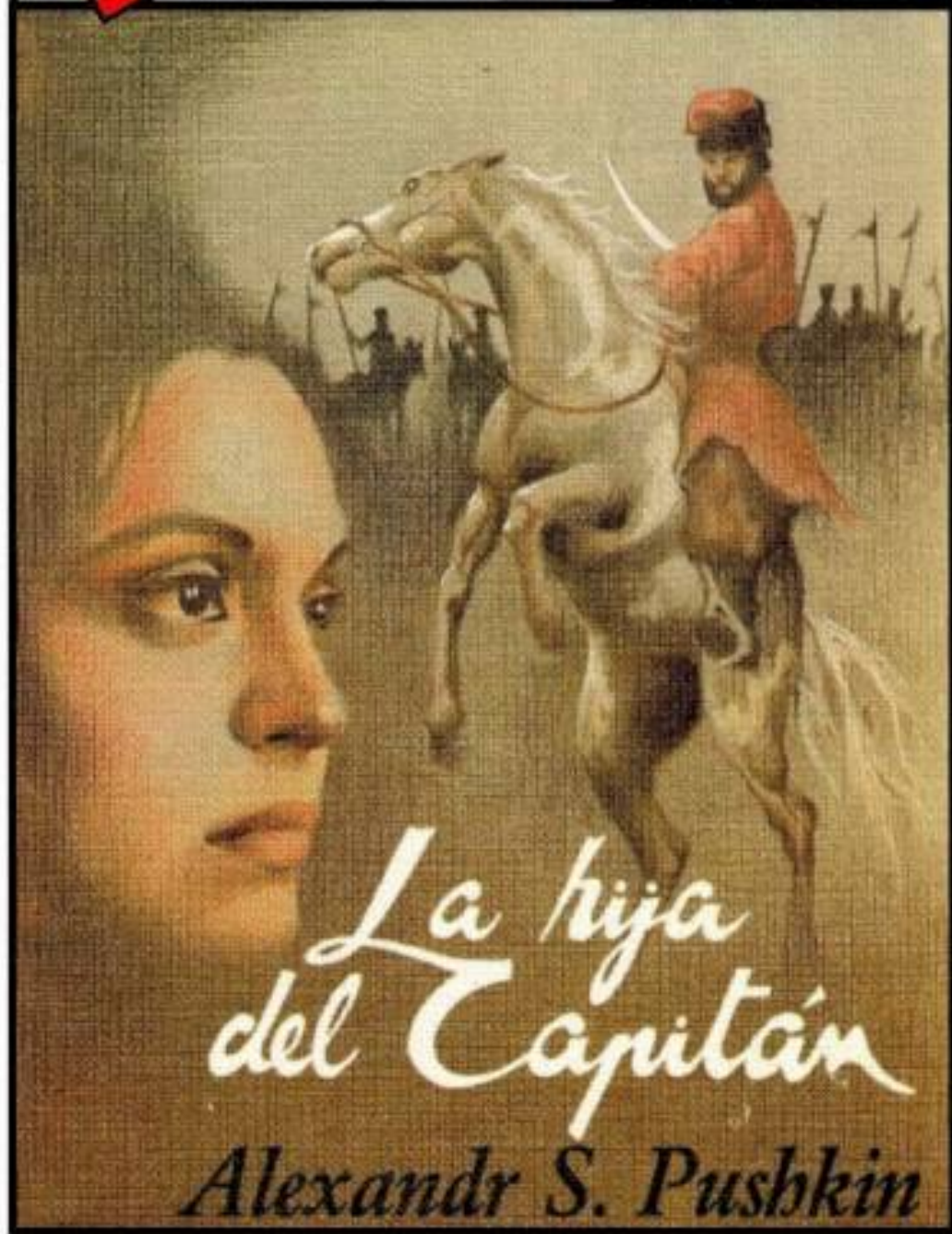


TUS
LIBROS



*La hija
del Capitán*

Alexandr S. Pushkin

Decir que Pushkin es el poeta ruso por excelencia no es ninguna novedad; decir que es el creador de la prosa rusa moderna quizá ya sea menos novedoso, aunque no menos cierto. Los amores de Grinióv y «la hija del capitán» de una vieja fortaleza sirven de pretexto para tocar el tema tabú de la histórica rebelión de Pugachov. Con un aire de crónica familiar y en una prosa concisa y sencilla, hizo Pushkin una pintura magistral de la época de Catalina II. Como ha escrito John Bayley, «la brevedad de la novela de Pushkin es un índice de su modernidad, mientras que la lentitud de las de Walter Scott revela su feliz domicilio en el pasado».

La presente obra es reproducción íntegra del original ruso publicado en la revista Sovreménnik en 1836. Las ilustraciones de Hugo Figueroa han sido realizadas expresamente para esta edición.



Introducción a las novelas de aventuras

«Hallóse ahora en la situación de un hombre que se ha aventurado a seguir una vereda peligrosa bordeando precipicios sin poder retroceder, y sin esperanza de salvación a no seguir adelante».

Joseph Conrad, *Nostramo*

Contar aventuras

Introducción Agrupados en torno a los rescoldos que todavía crepitan en un rincón de la cueva, apretados unos contra otros para aprovechar mejor el exiguo calor proporcionado por cuerpos y pieles, todos los miembros de la tribu observan atónitos el voraz apetito del joven guerrero cuyo retomo ya nadie esperaba. Agotado por un viaje que ha durado muchas lunas, el héroe permanece ajeno a la expectación que su presencia suscita en la concurrencia mientras finaliza con fruición un improvisado festín; en su ánimo, conmocionado todavía por el vértigo del reencuentro, se mezclan confusas imágenes de remotas tierras y de los compañeros que murieron en ellas.

Acabado el ágape, y cuando más espeso es el silencio de quienes le rodean, su mirada, acostumbrada desde siempre a la oscuridad, se dirige al centro del grupo en el que, algo más elevada, destaca la familiar figura de un anciano; cuando éste, con un movimiento casi imperceptible de cabeza, conceda su aprobación, el héroe comenzará su relato...

Tal debió de ser, poco más o menos, la «puesta en escena» de las primeras narraciones de aventuras: alguien que regresa de espacios ignotos, en los que ha conocido a otras gentes y ha afrontado diferentes peligros, se dirige a un auditorio para comunicar toda su experiencia. De este modo los azares, ficticios o no, de los viajes y las experiencias en ellos adquiridas van a formar, desde los mismos orígenes, dos de los integrantes fundamentales de lo que mucho, muchísimo más tarde, constituirá la materia de las primeras novelas de aventuras.

La narración de aventuras ya existía, por tanto, mucho antes de que surgiera lo que se *Los relatos* ha dado en llamar literatura. En un principio, *primitivos* casi tan remoto como el de la aparición de las primeras sociedades humanas, los relatos de los héroes viajeros servían ante todo de elemental pedagogía: mediante ellos eran educados los más jóvenes en los comportamientos heroicos y el sistema de valores del que los protagonizaba. Luego, al entrar a formar parte de la tradición oral, aquellos relatos pasaron a constituir parte del acervo cultural de pueblos primitivos que los utilizaban como vehículo de sus propios mitos.

Así, todos los pueblos han conservado entre sus tradiciones los recuerdos más o menos confusos de aquellas primeras historias, en las que un hombre de excepcionales cualidades se enfrentaba con tremendos riesgos de los que, tarde o temprano, salía vencedor. De todo ello están repletas las *mitologías*, que se encuentran en la base de las creencias y supersticiones más variadas; por no salimos de

la tradición cultural de Occidente baste recordar, por ejemplo, el hermoso mito de los doce trabajos de Hércules, mediante cuya realización el héroe obtendría la inmortalidad, y que, en sí mismos, simbolizan de manera perfecta la secuencia de episodios característica de toda auténtica narración de aventuras.

Mucho tiempo después, cuando la precariedad de aquellas primeras agrupaciones humanas cedió paso a organizaciones sociales más o menos rudimentarias, pero estables, la narración de los sucesos o lances de un héroe comenzó a adquirir los caracteres de verdadera *necesidad espiritual* que aún hoy tiene para nosotros.

En cualquier diccionario que busque-
 ¿Por qué se narran mos, el sustantivo «aventura» y el verbo
 aventuras? «aventurarse» se relacionan con empre-
 sas arriesgadas, lances imprevistos y con
 la consiguiente actitud de ponerse en
 peligro, exponerse, buscar o padecer la aventura.

Del mismo modo, la sensación de riesgo, las experiencias insólitas a las que se enfrenta el héroe se encuentran en la base del interés que suscita este tipo de narraciones. Por la misma razón, desde siempre se han escuchado o leído relatos de aventuras como medio de compensar importantes lagunas en la experiencia del común de los hombres, ajenos en general a la excepcionalidad de las situaciones que en ellos se describen.

La narración de aventuras se basa esencialmente en la *acción*, en el *peligro*, en el *La esencia del*
 adentrarse por caminos o rutas desconoci- *relato de*
 dos y, por eso, se dirige a la parte de nues- *aventuras*
 tro espíritu más primitiva, menos sofisticada:
 todos los hombres, desde niños, experimentan el deseo de novedades, la curiosidad, el cúmulo de sensaciones que nos hacen a la vez temer el peligro y desear romper con la rutina que enmarca las actividades cotidianas de la vida de cada cual.

En ese sentido algunos críticos, como José María Bardi-
vío, se han referido a la aventura como auténtico «alimento
síquico». Los hombres necesitan de aventuras —aunque
sea viviéndolas a través de otros y gracias a libros—, para
combatir el tedio de una vida excesivamente ordenada en
la que se diría que todo está ya previsto desde siempre. A
la imagen, tan real por cotidiana, del oficinista que se dirige
a su lugar de trabajo para emprender una tarea no muy dis-
tinta a la del día anterior y terriblemente semejante a la de
la jornada siguiente se contrapone, como un imperativo, la
necesidad de cambiar la vida, de vivir —aunque sólo sea
por el lapso de tiempo que dura una novela— las ficticias
peripecias que enriquecen la vida de sus protagonistas.

Los héroes de los relatos se erigen no sólo en modelos
con los que todos nos podemos identificar, sino también en
arquetipos que estimulan esa capacidad de superación que
late en el fondo del alma de cada hombre y que, en defini-
tiva, constituye uno de los motores fundamentales del pro-
greso de las culturas. Las narraciones de aventuras, acusa-
das injustamente de meros medios de «evasión», relegadas
muchas veces a la categoría de *subgénero* por los que
creen que la literatura se divide en parcelas que por sí mis-
mas son nobles o innobles, son, sin embargo, uno de los
mayores estímulos para el desarrollo de la imaginación y de
la voluntad. Gracias a ellas todos, al menos cuando niños,
hemos sido algunavez aventureros, pues, como decía Ro-
bert Louis Stevenson, «nunca ha habido un niño que no ha-
ya buscado oro, y haya sido pirata y comandante militar;
que no haya peleado y sufrido naufragios y prisiones y em-
papado sus manitas en sangre, y que no se haya desquita-
do gallardamente de una batalla perdida y haya protegido
trionfantemente la inocencia y la belleza».

Todo relato de aventuras, sean éstas fic-
Características ticias o no, funciona según unos esquemas
de la narración que durante siglos han permanecido casi
de aventuras inamovibles. Siendo la aventura esencial-

mente acción, no debe extrañarnos que en todas las formas conocidas de narración de aventuras los hechos se sobrepongan a las ideas, las emociones a las causas, la voluntad a la contemplación. El protagonista de la aventura es siempre un hombre —o un grupo de hombres— que se ve empujado, voluntariamente o no, a vivir un cúmulo de situaciones adversas que debe superar para obtener algo o para restituir el orden que existía antes de que aquéllas se produjeran. Esas situaciones adversas pueden revestir multitud de formas. Gentes hostiles, monstruos, países y costumbres desconocidos, laberintos, naturalezas embravecidas y exacerbadas (tempestades, terremotos), conjuros y magias crueles, desgracias, enfermedades, muertes de seres queridos: toda la infinita panoplia de las fatalidades que el más afinado narrador pueda imaginar se conjura en el relato para dificultar los objetivos del héroe.

Frente a esos peligros se impone la acción, el dinamismo. La narración de aventuras, especialmente la anterior al siglo XIX, no suele tener en cuenta motivos ni psicologías; lo que interesa no son tanto las dudas cuanto las afirmaciones. Lo que importa en la aventura es el progreso hacia el final, no las ideas que el héroe tenga sobre el mundo, sobre la sociedad, sobre los otros hombres; las reacciones son primarias, elementales, como corresponde a situaciones en las que el peligro vence a la inhibición, en las que no hay tiempo para pensar. Interesa más saber cómo se las ingenia el héroe para hacer las cosas que hace que los motivos que le impulsan a hacerlas.

Evidentemente todo lo dicho, simplificado en exceso por razones de espacio, no corresponde a aquellas novelas —muchas de ellas auténticas obras maestras— que toman la aventura tan sólo como un pretexto para profundizar en la interioridad de un héroe problemático, como será el caso en las novelas «de aventuras» de autores tan excepcionales como Joseph Conrad o Herman Melville. Nos referimos

aquí, en esta resumida tipología, a aquellas narraciones — orales o escritas— en las que la aventura en sí misma constituye el verdadero fin del relato.

De todo esto se desprende uno de los fines inherentes a toda narración de aventuras: entretener. Puesto frente a las situaciones a las que se enfrenta el protagonista, el lector del relato experimenta una identificación que se resuelve en el despertar de las reacciones elementales que se esconden en la zona menos racional de la mente del hombre: *emoción* ante el riesgo, *angustia* frente a la derrota, *miedo* ante el misterio, *astucia* ante el peligro, *alegría* por el triunfo. Para comprender la importancia de todo esto frente a aquellos que infravaloran la función del entretenimiento, nada mejor que recurrir a la experiencia individual. Todos hemos conocido ese salimos de nosotros mismos, ese «no poder dejar el libro» que se siente frente a la peripecia del héroe en un gran relato de aventuras. Quizá de ese modo, recurriendo a nuestras propias vivencias de lector, quede más clara la importancia de ese «alimento síquico» al que se refería el autor más arriba citado.

Examinando todos los tipos posibles de narración de aventuras desde los más rudimentarios relatos orales hasta las más sofisticadas novelas decimonónicas, es posible extraer una serie de ingredientes comunes a todos ellos. Advirtiendo de nuevo sobre la evidente simplificación que toda clasificación rígida conlleva, esos ingredientes comunes podrían reducirse a:

- el héroe/los héroes
- los escenarios
- los medios
- la recompensa

• El *héroe* es, por derecho propio, el protagonista de la narración de aventuras. Evidentemente

puede tratarse de un hombre solo (el típico caballero andante de los relatos medievales) o de un pequeño grupo animado por cualquier ideal que le da cohesión (la expedición científica en *Viaje al centro de la tierra*, de Jules Verne). El héroe/héroes tiene una serie de características —iniciativa, tenacidad, voluntad— sin las cuales no podría salir vencedor de los peligros a los que tiene que enfrentarse. El héroe es, además, masculino, joven, incluso adolescente o niño (como en las típicas novelas de iniciación tipo *El guardián entre el centeno*, de Salinger, o *Aventuras de Tom Sawyer*, de Mark Twain), más sagaz y astuto que inteligente, capaz de dar pronta solución a problemas inmediatos: cree en la amistad (los amigos suelen ser sus mejores aliados) y, en general, carece de grandes conflictos interiores o, al menos, interesa poco mostrarlos.

Su moral es, en general, de tipo convencional —aunque hay excepciones: el Jim de *La isla del tesoro*, por ejemplo —; vive en un medio hostil y en él debe enfrentarse con metas parciales (obstáculos) hasta obtener la *recompensa final*.

En general el héroe *progres*a y se transforma a lo largo de la experiencia acumulada en los distintos episodios. De ahí que deba ser *humano*. Un superhombre, por ejemplo, no puede ser verdadero héroe de una narración de aventuras, porque, al ser por naturaleza indestructible, carece de temor y, por tanto, está privado de la capacidad de acumular experiencia y de transformarse mediante la superación del peligro: está condenado a ser siempre el mismo.

- Las aventuras raras veces ocurren en los *El escenario* escenarios habituales. El héroe viaja, se traslada, *cambia de ambiente*. La aventura siempre ocurre en otro sitio, en espacios diferentes a los que se desenvuelve la existencia común del héroe. Por supuesto que los escenarios son infinitos, tanto a través del espacio (islas, lugares remotos —imaginarios o reales—,

mares, desiertos, junglas, hielos polares) como del tiempo (el pasado en *El mundo perdido*, de A. Conan Doyle; el futuro en las modernas aventuras de anticipación). Lo importante, por tanto, es que la aventura rompa lo cotidiano, que sea conquista, exploración, hallazgo. En las novelas de iniciación (aquellas en las que el protagonista, generalmente un adolescente, «experimenta la eficacia y los límites de su poder sobre el mundo») el cambio de ambiente es aún más necesario. Sólo en otros escenarios, ante hombres diferentes, aprende el héroe a calibrarse, a conocerse: *se curte*.

Los medios

- Los *medios*. El héroe no se encuentra nunca absolutamente solo: para bien y para mal existen fuerzas, objetos y personajes que se confabulan para ayudarle o destruirle. Los *medios favorables* son infinitos: el animal noble que le acompaña (como ocurre con los *humanizados* caballos de los héroes medievales), los amigos, las profecías, los mapas del tesoro, las armas, las pistas dejadas por el enemigo, los ancianos sabios que le aconsejan, son tan sólo algunos de los posibles aliados del protagonista.

En cuanto a los *medios desfavorables* —algunos de cuyos ejemplos ya hemos visto al examinar las características de la narración— son, asimismo, inagotables y constituyen los *obstáculos* que generan no sólo los diferentes episodios de la aventura, sino también las fuerzas que ponen a prueba la astucia del héroe y mantienen la expectación ante la intriga.

- La *recompensa* constituye el premio del héroe y, desde luego, el final de la aventura. La recompensa, como afirma Bar-davío, «no se paladea» en el relato y, a menudo, se la despacha con una frase expeditiva, algo que, llevado a las últimas consecuencias, expresaría la fórmula «y vivieron muy felices el resto de sus días». La recompensa

reviste infinitas fórmulas: el tesoro (*La isla del tesoro*), el amor de una dama (aventuras medievales), un éxito científico (Jules Verne) o, simplemente, restituir un estado de cosas modificadas (para mal) por fuerzas que desencadenaron el comienzo de la aventura. La *mujer*, dicho sea de paso, es únicamente premio, recompensa y casi nunca alcanza el privilegio del protagonismo en la aventura.

Ya se comprende que los temas de la narración *Temas* de aventuras son también infinitos. La aventura, como ya hemos visto, responde a una necesidad interior del hombre: todabúsqueda que encierre peligro, toda conquista, todo viaje, todo desafío a fuerzas desconocidas concita la respuesta del hombre en forma de acción y ésta, la acción, es el gran tema presente en toda narración de aventuras.

Novela y aventura

Hasta ahora y para obtener una más clara *Ventajas y problemas* comprensión del tema hemos hablado, generalizando, de «narraciones» de aventuras. Con ello hemos querido hacer hincapié en el hecho de que la aventura no se constriñe tan sólo a un género literario determinado: narraciones orales, poemas narrativos, cuentos y novelas constituyen otros tantos recipientes en los que se guardan las esencias del género. Cronológicamente, ya lo hemos visto, el relato de aventuras es muy anterior al surgimiento de la literatura y, por tanto, de los géneros literarios.

La novela, sin embargo, que históricamente fue el último género en aparecer —la novela moderna tal como la conocemos se remonta tan sólo al siglo XVIII—, constituye por sus características propias el marco más adecuado para el desarrollo cabal de una historia de aventuras. La extensión de la novela, por ejemplo, permite la perfecta adecua-

ción (capítulos, partes) a la estructura de episodios que, en general, es inherente a la narración de aventuras. Su carácter de «obra abierta» —en la que cabe tanto la narración como la descripción, el diálogo como la reflexión— hace de ella el mejor continente tanto para la presentación de héroes y acontecimientos como para la construcción y desarrollo de una *intriga* que mantenga la *acción* y suscite el *interés* del lector.

Novela y aventura han estado ligadas desde sus mismos orígenes: en realidad podría decirse que todas las novelas —incluso aquellas tan desprovistas de «acción» como *Madame Bovary* (Flaubert) o *Ulises* (Joyce)— constituyen *in extremis* novelas de aventuras. Esa identificación original entre novela y aventura tiene incluso una espectacular confirmación en la definición de la novela que ya, a finales del siglo XVIII, daba el Marqués de Sade: «se llama novela a la obra fabulosa compuesta a partir de las más singulares aventuras de los hombres». El mismo Sir Walter Scott, autor de algunas de las más bellas novelas de esta clase (en Gran Bretaña se las llamaba *romances*), se refería a ellas como narraciones ficticias «en prosa o en verso, cuyo interés gira alrededor de hechos maravillosos o desusados».

Dicho esto se comprende que aspectos tan fundamentales como los problemas formales o la estructura de este tipo de narración son casi tan variados como abundantes son las formas concretas que reviste la novela como género. A este respecto no se olvide que existen novelas de aventuras «policíacas» (véase Introducción a la novela policíaca, en *El escarabajo de oro y otros cuentos*, de esta misma Colección), aventuras de anticipación (véase Introducción a la literatura de ciencia-ficción, en *La máquina del tiempo*), aventuras del mar (véase Introducción a las aventuras maríneas), de misterio y terror (véase Introducción a la literatura de intriga, en *El gato negro*), aventuras históricas, etc.: la nómina se haría inagotable. Lo importante es discernir que existe un tronco común, que históricamente

ha sufrido desgajamientos —creándose, de hecho, nuevos «subgéneros»— de acuerdo no sólo con las modas literarias y los cambios en los gustos del público lector, sino también, tal como veremos más adelante, con profundas modificaciones económicas y sociales.

Respecto a las formas de *presentación* *Presentación y* de la trama, no hace falta indicar que pueden adoptar un gran número de variantes, *punto de* pero es preciso subrayar el hecho, *vista* importantísimo, de que en las novelas de aventuras se prima el contacto inmediato con la *intriga*, única forma de mantener desde el principio la atención del lector. Así, las novelas pueden empezar «in medias res», es decir a medio camino del final de la trama o en pleno núcleo de la acción y, después, por medio de sucesivos *flash-backs* o saltos hacia atrás (Victor Hugo decía que «volver atrás es uno de los privilegios del novelista»), reconstruir la historia desde el principio. Otras veces se parte de un diario, de una carta encontrada en un desván, del relato contado por un personaje principal o secundario, de una conversación oída fortuitamente en un tugurio portuario, del plano de un tesoro, de una teoría comunicada por un anciano científico a jóvenes discípulos...

En cuanto al *punto de vista*, es decir, a la posición desde la cual es presentada la acción de la novela, una única observación: aunque la novela de aventuras admite muy bien procedimientos como el del narrador omnisciente^[1] y las diversas formas de la narración en *tercera persona* (por sólo citar las más frecuentes), lo cierto es que el procedimiento más adecuado para lograr el mayor grado de identificación del lector es la *primera persona*. Haciendo hablar —«yo»— al *protagonista principal* (como ocurre con el personaje de Pip en la magnífica *Grandes Esperanzas*, de Dickens) o a un *testigo* vinculado a aquél (como Harlow en *Lord Jim*, de Conrad, o Ismael en *Moby Dick*, de Melville), la narración adquiere para el lector la emoción de lo vivido