

linked to discourse. Xulio Pardo de Neyra presents research on the iconoclastic atmosphere of the beginning of the twentieth century in Galicia and particularly the contribution of the most progressive intellectual wing of the literary movement of the 1900s. Cristina Santana invites us to read the book "*Das Leben ist eine Karawanserei*", which could be considered a "bicultural work", because the author came from an Arabic-Turkish-German culture. Her work is quite independent and creates a bridge between both literatures. Her novel is an example of how young people understand a minority culture in a natural way within a communicative exchange. Laura Viñas examines the film version that Lionel Jeffries made in 1970 of Edith Nesbit's classic "*The Railway Children*" and Ana Fernández Mosquera y M^a Dolores González offer another view of this English author. The present year 2005 marks 100 years since "*The Railway Children*" made its first appearance in print and also a film based on the book "*Five Children and It*" will be released soon starring Kenneth Branagh. Ana and Dolores highlight Nesbit as a pioneer in granting power, freedom, imagination, enjoyment and spontaneity to young characters. One century later many writers are still using those literary patterns introduced by this author when she established genres such as domestic fantasy and gang stories.

As editors, we encourage all researchers to contribute to this journal by sharing their findings to the rest of the academic community with the objective to open new lines of investigation.

The editors

Velkja Ruzicka Kenfel Celia Vázquez García Lourdes Lorenzo García

LA VIVA ESTAMPA DE LA AVENTURA

Teresa Durán Armengol
Universidad de Barcelona
tduran@ub.edu

Resumen

Desde su aparición como género literario, la novela de aventuras se ha ido publicando en compañía de ilustraciones más o menos bellas, pero siempre estáticas. Esta estaticidad, que da más realce a la comunicación textual que a la visual, se ve modificada por la irrupción del cine y del cómic, que, en cierto modo, arrastran tras sí un potencial público lector amante del género de acción. La evolución y características de estas tres modalidades de la comunicación visual –ilustración, viñeta y cine– son estudiadas aquí, sin salirse del estricto marco de la narrativa de aventuras.

Palabras clave: novela de aventuras, ilustración, cine, cómic, historia, lectura.

Abstract

Since its first appearance as a literary genre, adventure novels have been published carrying illustrations of a varying degree of beauty, but always static. This stillness, which gives more importance to the textual communication than to the visual message, is radically altered after the irruption of the cinema and comic books which had a huge following amongst potential readers who loved action stories. The evolution and characteristics of these three varieties of visual communication –illustration, comic books and cinema– are the object of this study, which is kept however, within the boundaries of adventure stories.

Key words: adventure novel, illustration, cinema, comic books, history, reading.



Se trata de exponer las características y el devenir de la ilustración del género de aventura. Me temo que lo que sigue está algo simplificado, pues ni el tiempo ni el espacio disponible permiten un discurso matizado. Tanto más cuanto existe una contradicción manifiesta entre su contenido y su forma expositiva, por el hecho de trasladar al lenguaje textual algo que pertenece esencialmente a la cultura de lo visual.

Permítasenos, pues, algunos axiomas de tipo generalista para acotar el terreno de lo que vamos a explorar.

1. ¿Qué es la novela de aventuras?

Como toda novela, la aventura relata qué le pasó a quien dónde y cuando. Sólo que lo que caracteriza este “qué le pasó” es una acción llevada a cabo por el propio quién. Lo que distinguiría esta acción de otra cualquiera sufrida o experimentada por este mismo quien. Es decir, la novela de aventura relata *qué hizo* quien, dónde y cuándo (y además, en muchos casos, por qué lo hizo, cómo lo hizo, y qué se obtuvo con ello).

La más clásica y universal de las novelas explica cómo un hidalgo flaco y sin fortuna, por haber leído muchos relatos de caballerías y cantares de gesta donde se exaltaba el amor cortés y la defensa del oprimido, sale en busca de aventuras, pero, habiendo cambiado los tiempos, sus hazañas bordean el límite de lo ridículo. Esa es la historia de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605-1615) en quien persiste el deseo de cambiar el mundo, aunque este sueño sea ya imposible a todas luces.

De este distanciamiento entre lo que hace o puede hacer un individuo respecto a lo que le ocurre o le puede ocurrir a una sociedad, nace, quizás, la novela moderna, con *Madame Bovary* (1857), que sueña, como el Quijote, enamorarse y casarse con alguien que le recite versos a la luz de la luna mientras bailan un vals en salas principescas, a pesar de que ella apenas sale de casa y de que sus objetivos son menos altruistas que los del manchego.

A mitad de camino entre el Quijote y la Bovary, el relato de *Robinson Crusoe* (1719) acentúa más el carácter moral de su epopeya presentando a un conquistador que deja huella imperecedera de su espíritu de iniciativa y de su amor por el trabajo. Aventura civilizadora fuertemente contestada por Michel Tournier en su *Viernes o los limbos del Pacífico* (1980).

Si estos tres (o cuatro) hitos permiten marcar y observar los derroteros de la evolución de la novela moderna, no menos interesante resulta observar de quien o de qué son hijas esas novelas tan cultas y canónicas.

El *Quijote* nos lo dice: de una novela de caballerías, que a su vez era hija de un cantar de gesta, que a su vez derivaba de un poema épico. Por el camino, el relato se torna, literalmente, prosaico.

Si los poemas épicos, de tipo homérico —con aquella rima o salmodia prosódica que facilitaba su transmisión oral— estaban encaminados a fijar en la memoria de los oyentes la exaltación mitológica de un héroe cuya acción les inscribía en un destino colectivo, la novela —con una prosa escrita y leída individualmente— introduce la *aventura*, donde el héroe se encuentra reducido a sí mismo sin que su comunidad le confiera valores específicos por su linaje o condición.

Por ahí se podría emparentar la novela con el cuento popular, relato en prosa de transmisión oral donde, especialmente el héroe del cuento maravilloso, recaba la ayuda de seres fantásticos para lograr unos objetivos amorosos y sociales que le permitirán —sólo a él y a su entorno más restringido— “vivir feliz y contento hasta el fin de sus días”.

Hasta aquí la exploración de una narrativa culta o popular, escrita o tradicional, con largos siglos de historia a sus espaldas, destinada a satisfacer un público donde no se apreciaban distinciones entre edades lectoras.

2. La novela de aventuras juvenil

Es durante el siglo XIX, cuando el público empieza a hacer distinciones generacionales en sus lecturas. Ello obedece, en parte, a la implantación de la escolaridad obligatoria, que permite el acceso a la lectura de estratos y sectores cada vez más amplios de la población, y, en parte también, a ciertos progresos

propios de la revolución industrial, como las bobinas de papel continuo que precisan las rotativas para imprimir periódicos. Periódicos donde se publican novelas por entregas, seguidas con gran fervor popular.

Los jóvenes adolescentes se apropian de las lecturas de sus antepasados y de sus mayores, de la *Odisea* y de *Robinson*, de *Gulliver* y de *Ivanhoe*, sin haber desdeñado las fábulas y cuentos de Esopo, Perrault, o Hoffmann. A mediados de siglo pueden zambullirse con idéntico placer en la romántica lectura de Andersen o de Dickens, quizás porque *El patito feo* (1845) y *Oliver Twist* (1839) tienen mucho en común y ambos autores eran buenos amigos. Los jóvenes lectores degustan simultáneamente los placeres de la gesta épica, del cuento maravilloso y de la peripecia sentimental. Mezcla que conduce, sin duda, a la aparición de la novela de aventuras “ad usum pueri”.

Y la palabra “aventura” (con variantes alusivas al riesgo que ella implica) es tan frecuente como explícita en los títulos que los autores de la segunda mitad del XIX destinan a los niños: *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), *The Adventures of Tom Sawyer* (1876) *Le Avventure di Pinocchio* (1880) etc. Pero, a pesar de lo explícito de su título, las peripecias interpretadas por estos muchachos se aproximan más a lo que hoy podría ser descrito como las andanzas, gracias y desgracias de un chiquillo o chiquilla.

Lo que hoy por hoy entendemos como novela de aventuras pura y dura fue escrita ex profeso para lectores de doce años en la muy emblemática y nunca bastante loada *Treasure Island* (1882), de Robert Louis Stevenson, donde rehuendo de lo maravilloso o fantástico que caracteriza a Alicia y Pinocho, y rehuendo también del costumbrismo americano en presente de indicativo que caracteriza a Tom Sawyer o Huckleberry Finn —e incluso a *Little Women* (1868)—, encontramos ya unos ingredientes de riesgo, alejamiento, mito y dilema moral que se convertirán casi en elementos tipificadores del género, tal como se exponen también en *King Solomon's Mines* (1885), de Rider Haggard. Creo que ambas novelas abren, cada una por su parte, caminos que encontraran una amplia sucesión de títulos hasta bien entrado el siglo XX.

Lo que tan precipitadamente se ha expuesto sirve sólo si nos mantenemos dentro de aquellos parámetros del enunciado usado para definir la novela que rezaba: “Quién hizo qué, donde y cuando”. Si cambiamos el tiempo verbal

yendo de un tiempo pasado a un condicional, nos hallaríamos ante un: “Qué le podría ocurrir a quién, dónde, cuándo (y cómo)”. Y este nuevo enunciado abriría el camino de la novela de anticipación, tipo Jules Verne, donde la clave radica en el cómo, tanto en *Le tour du monde en quatre-vingt jours* (1873) como en *De la terre à la lune* (1885), escritas en tiempos de fe ciega en lo que la ciencia iba a hacer posible, y dando origen a lo que después se denominará ciencia-ficción. Y este nuevo hito —el de la exploración fundamentada del modo condicional en la invención de una aventura— también fue muy fértil hasta estancarse después de la real aventura espacial.

Si la ciencia permitía este giro modal en el devenir de la aventura, no menos interesante resulta observar —aunque nos apartamos de lo que es la aventura para jóvenes— que, estando la ciencia basada en la razón, el enunciado que define lo que es un relato puede matizarse con un “Qué es lo que lógicamente le pasó a quién, dónde y cuándo y cómo lo sé”, dando origen a otro género, el de la novela policíaca, que no está en absoluto estancado, y que empezó, pongamos por caso, con *The murders in the rue Morgue* (1841) de Edgar Allan Poe y, sobre todo, con *A Study in Scarlet* (1887) de Sir Arthur Conan Doyle. Esta es una aventura deductiva, pero no de acción, donde el héroe no es quien hace, sino quien sabe.

Es conveniente observar que, a partir del momento en que las circunstancias del entorno permiten optar por el modo verbal de relatar “Quién hizo qué” o “Qué podría hacer quien” o aún más “Quién supo qué hizo quien”, la evolución de la literatura se halla, a veces insospechadamente, ante una auténtica y nueva aventura real. Ante el reto del subgénero. Cómo dirá Jean Ricardou (1973): “La novela, que antes había consistido en la escritura de una aventura, se ha convertido en la aventura de una escritura”.

Confieso que este enunciado está descontextualizado, pero simultáneamente permite cerrar el discurso acerca de los avatares evolutivos de la novela e iniciar el discurso sobre la ilustración de la aventura.

3. Ilustrar la aventura en el XIX

La ilustración ya es una aportación frecuente y básica en los libros desde muchos siglos antes de la aparición de la novela de aventuras. De modo que no

cabe extrañarse si las primeras novelas de aventuras juveniles aparecen ilustradas. Las aventuras de Robinson Crusoe y Gulliver no pudieron serlo hasta ser editadas en 1805 por Tabart, un librero impresor londinense especializado en publicaciones infantiles. Pero una vez iniciado el camino, Robinson encontró ilustradores tan meritorios como George Cruikshank (1831), o Browne (1860), y Gulliver fue retratado por Arthur Rackham (1900) o Willy Pogany (1917).

Desde su primera edición fueron ilustrados tanto *Alicia* (por John Tenniel) como *Pinocho* (Enrico Mazzanti), *Tom Sawyer* (T.W. Williams) y *Huckleberry Finn* (E.W. Kamble).

La primera edición como libro de *La Isla del Tesoro* no contenía otra ilustración que la del famoso mapa, aunque en sucesivas ediciones fue dibujada por W. Paget (1899), N.C. Wyth (1911), Edmond Dulac (1927) o Mervin Peake (1949). Como los piratas de *La isla del tesoro*, el retrato de Quatermain, el héroe de *Las minas del rey Salomón*, no encontró quien le retratara hasta muchos años después de su primera edición (William Paget)

Se puso una muy especial atención desde el principio a las ilustraciones que debían acompañar las obras de Verne, pues su editor, Hetzel, se vanagloriaba de poder contratar a los mejores ilustradores de su época. Y sus ediciones estaban profusamente ilustradas y bellamente encuadernadas.

El concepto de belleza y la habilidad técnica de los gravados de estas primeras ediciones de las novelas de aventuras proceden directamente de los principios académicos que rigen las bellas artes. Formalmente apenas hay diferencias estilísticas con los gravados anteriores a la aparición del libro ilustrado. Los gravados de estos libros no son –ni pretenden ser– otra cosa que láminas intercaladas en el texto por obra y gracia de la encuadernación.

Pueden observarse en ellas ciertas constantes que conviene citar:

- Plano general frontal en muchas escenas de acción
- Afán por representar el contexto geográfico donde ésta ocurre
- Angulaciones y puntos de vista muy primarios y posibilistas
- Retrato de los personajes principales preferiblemente de cuerpo entero

- Ausencia de expresión caricaturesca en rostros y ademanes.
- Estaticidad y cierta pose efectista en la congelación del gesto. Teatralidad.
- Invención del adversario (en caso de monstruos y otros ingenios) a partir de la adición de elementos naturales o usuales.
- Ausencia –forzada– de color.
- Ausencia de humor y del uso de la caricatura, forzada por el tipo de argumento y por la perentoria necesidad de dar credibilidad documental a lo que acontece.

Con ello se consiguen afianzar los efectos de alejamiento, heroicidad épica, mitificación, extrañamiento, riesgo y moralidad, que tan apreciados eran en la configuración del género de aventura.

Pero el lector de esas ilustraciones, el espectador, rara vez consigue vivenciarlas como si él estuviese allí. Más que presenciar los acontecimientos, lo que se le permite es hacerse una idea de ellos, se le brinda “un recuerdo” de lo que aconteció, un documento que, en general, llega desde otro tiempo, otra circunstancia, aunque sea un pasado muy reciente o incluso sea un futuro, pero la imagen no actualiza, no surge en el presente. O, dicho de otro modo, el lector no está allí: quien estuvo allí fue el ilustrador. Esto ocurre más claramente en las ilustraciones del siglo XIX que en las del siglo XX, pero ocurre todavía. En otros términos: la cuota de entrada la fija el texto. Sólo leyendo se interpretarán adecuadamente las estampas que proporciona el ilustrador. Es más, en muchos casos del XIX se subraya la ilustración con una línea de texto. Al lector se le dan pistas para imaginar lo que ocurrió, pero no se le permite la entrada, si no paga con el esfuerzo de la lectura, que es muy larga y descriptiva).

4. Ilustrar la aventura en el siglo XX

Y como a los iletrados no se les permite la entrada, a principios del siglo XX dejaremos este caro y selecto teatro de la aventura escrita para ir a la feria, donde por mucho menos esfuerzo obtendremos mucho más placer, si tenemos la suerte de que entre los barracones de la feria haya un cinematógrafo.

El cine y el cómic fueron, en sus orígenes, fenómenos populacheros, mirados con conmiseración por quienes intervenían en la canónica cultura del

teatro y de la novela. Cabe decir que el cine alcanzó mucho antes que el cómic la cualidad de séptimo arte (al cómic le ha tocado ser el noveno). Pero poco a poco, y a lo largo del siglo pasado, el cine y el cómic fueron adquiriendo mayor repercusión social en el ámbito de la aventura del que nunca tuvo la novela escrita.

Al principio, el cine y el cómic, casi gemelos en lo referente a su fecha de nacimiento, fueron mayoritariamente bufos, grotescos. El cine lo fue con Méliès, Chaplin, Khol, etc, y su habilidad para los trucos. Y, por aquel entonces, la caricatura, modalidad que el mundo del dibujo tardó siglos en aceptar, ya que según Gombrich (1959) no se afianza hasta el siglo XIX, encontró su lugar en la prensa. En uno de estos periódicos nace *Yellow Kid* (1896), el monigote que habla por medio de su camiseta. Cine y cómic son tomados tan poco en serio que es fácil creer que son pueriles, infantiles, propios de gente con escaso bagaje cultural. Y sin embargo...

En 1905, Winsor Mc Cay muestra a los lectores que el cómic no sólo sirve para reír, sino también para soñar. Hete aquí a *Little Nemo*, rompiendo el recuadro de la viñeta, utilizando dobles escenarios, inventando arquitecturas. Y el mismo Mc Kay, con más de 150.000 dibujos realizará en 1914 el primer documental de animación: *El hundimiento del Lusitania*, demostrando que allí donde no llegó la fotografía ni la cámara, llega y sirve la ilustración. A él también se debe uno de los personajes más simpáticos del dibujo de animación: *Gertie*, la dinosauria. Genios como él demuestran que en el cómic y en el cine de animación nada es ni estética ni gráficamente imposible.

Y nacen entonces, en EEUU, nuevos géneros y nuevos héroes que deben ubicarse dentro del marco de la aventura. El traslado de los estudios cinematográficos a la costa oeste dará origen al western, auténtico género formado por un bueno, muchos malos y anchas geografías por civilizar, que hoy podemos considerar políticamente incorrecto, pero que ha nutrido el afán de aventura y heroicidad de generaciones y generaciones de estadounidenses, entre ellas la de su presidente.

También el cómic pasa de ser una aventura gráfica válida para entretejer niños (*Felix the cat*. Pat Sullivan: 1917) o una historieta que satiriza la vida doméstica (*Bringing up Father*. George Mc Manus, 1913) a adaptar para el

mundo de la viñeta una pieza literaria de Edgar Rice Burroughs: *Tarzan of the Apes* (1912). Harold Foster se encarga, en 1929, de convertir el dilema moral de ese desubicado adolescente británico amamantado por los orangutanes en una continua aventura repleta de lenguaje cinematográfico hollywoodiense: panorámicas, travellings laterales, picados, profundidad de campo...

En ese mismo año 1929 nace *Tintín* en Bruselas, la criatura de Hergé. Y aunque la primera de sus aventuras es de un gusto moral y gráfico dudoso, sus aventuras se irán afianzando y abriendo un lugar preclaro entre los lectores europeos, especialmente después de la segunda guerra mundial. Por eso debemos abandonar aquí su estela y regresar a los EEUU de los años 30.

En aquel momento EEUU es un lugar emergente. Un lugar sin muchos siglos a sus espaldas. Un lugar sin muchos cantares de gesta o poemas épicos que den a sus pobladores unas comunes, claras y positivas señas de identidad a pesar de las películas de *Tom Mix*, o de las novelas de Curwood y de Jack London. Los lectores sencillos reclaman unas hazañas, unas proezas que, por encima de religiones, clases, y condiciones, permitan identificarse como colectivo. Y estas surgen. Aunque aparecen primero en la prensa no tardan en convertirse en libros, en "comic books", en álbumes. Son las aventuras de *Flash Gordon* (Alex Raymond. 1934), de *Superman* (Gerry Siegel. 1938), de *Batman* (Bob Kane. 1939)... personajes que encarnan como pocos el sueño americano. Su aspecto viril y musculoso, su trazo vigoroso y contrastado, que tan bien concuerda con su ideología de violenta lucha del bien contra el mal, sus orígenes confusos, etc., y, sobretodo, sus sobrenaturales proezas los convierten en los mitificados Hércules, Amadís o Cid Campeadores que tanto precisaba el nuevo continente. Quizá el genial *The Spirit*, del no menos genial Will Eisner (1945), con su poco de humor y su mucho de maestría técnica pueda ser considerado, más que su Quijote, su Don Alonso Quijano el Bueno reaccionando, desde la cordura, a tanto empacho pro bélico...

Sean lo que sean, las aventuras de estos superhéroes arrasaron. Impusieron sus leyes no sólo de lo que debe ser el cómic, sino también de lo que se espera de una aventura:

- Un personaje protagonista capaz de las mayores y más increíbles gestas.

- Un defensor de los valores más tradicionales (incluido el del macho defensor de hembras y otras criaturas indefensas)
- Un independiente que pueda dedicarse a salvar a la humanidad entera sin compromisos familiares o laborales que impidan su constante disponibilidad mesiánica.
- Un entorno social débil e incapaz de organizarse o de enderezar su senda sin su ayuda.
- Una geografía o entorno espacial amenazador por extraño y fácilmente mitificable.
- Un tiempo o época impreciso, a poder ser, cargado de futuro y mitificable también.
- Unos pocos ayudantes, escogidos y abnegados.
- Unos rivales (a poder ser, uno solo con muchos adeptos) de casi su misma talla y poderes, que sean malos perdedores y que estén dispuestos a renacer, como el ave Fénix, cada dos por tres.
- Y, lo más importante: acción, mucha, muchísima acción (cuando se lucha, no hay mucho espacio para el estudio y la reflexión).

Este tipo de aventuras cruzó el charco y fueron profusamente imitadas tanto en Inglaterra como en España (*Capitán Trueno*. Mora-Ambrosio, 1956). Actualmente Hollywood basa en ellas, o en guiones semejantes, sus más recientes superproducciones.

A su lado, la línea clara de Hergé, de Uderzo, o de Morris, con sus respectivas aventuras de Tintín, de Asterix (1959), o de Lucky Luke (1946) actúan como un contrapeso muy, pero que muy europeo. Estos personajes no tienen poderes muy sobrenaturales, (a no ser Obélix, que se cayó en la marmita del druida cuando era chico), y en ellos vale más el ingenio que el maniqueísmo. Piensan. Y, además, están muy enraizados social y geográficamente (en Moulinsart, o en un pueblecito bretón muy resistente y nacionalista, o en un Oeste documentadamente histórico). Sus aventuras resultan más jocosas que épicas. Son antihéroes. Son infantiles.

Más épico, pero mayormente antiheroico, más adulto, y decididamente aventurero es *Corto Maltese* (Hugo Pratt. 1972), capaz de encarnar, renovar y relanzar de manera simultáneamente literaria y gráfica la aventura clásica. Y más inquietante, más postmoderno e igualmente sublime es el mundo de *Arzach*, del maestro Moebius (1979).

Un mundo que ya debe mucho al manga. O del que el manga también puede beber mucho. Porque el manga es mestizo, tan mestizo que resulta confuso. Si el manga no existiese hoy, habría que inventarlo. En el manga (Masami Kurumada, Satoshi Ushihara o Hiroyuki Utatane) el héroe –o la heroína– se ha aniñado, pero no sus feroces, musculosos, robóticos, cienciaficcionescos adversarios y escenarios. Todo ocurre en la indeterminación. No hay dondes. No hay cuandos. No se sabe bien quien es quien. Ni en quién o qué puede convertirse quién o qué. Hay más erotismo que sexo. No hay risa, no hay causas, sólo lucha, mutación y una sabiduría antigua y estática que marca los objetivos. La impotencia y la potencia van a la par. Y la televisión, sus efectos y estrategias imperan. El manga es una aventura postmoderna, cibernética, con más estética que argumento.

Como decíamos antes, este esbozado periplo de la ilustración de un género, ha pasado, de ser la escritura de una aventura a ser la aventura de una escritura, de una gráfica.

Con todo ello, queremos llegar a afirmar que, a lo largo del siglo XX, la aventura y sus lectores se han desplazado a lo largo del itinerario que va del texto a la imagen. No ha perecido la sed de aventura, sólo se ha cambiado la fuente donde saciarla. El cine, con sus efectos especiales, y el cómic, con sus peculiaridades narrativas, se han mostrado eficaces transmisores del espíritu aventurero.

5. Observaciones acerca de la imagen de la aventura

Lo que sigue no tiene sentido si no se acepta, de una vez por todas, el axioma de que ilustrar es narrar, y de que el ilustrador o el hacedor de imágenes es un narrador.

Un modo de narrar que puede oponerse al de la narración oral o escrita, básicamente por el medio técnico utilizado. Un medio de comunicación que es

esencialmente visual y que no precisa remitir a una previa descodificación fonética para su comprensión.

En el siglo XXI sabemos que las personas tenemos y utilizamos más de un lenguaje. Ello nos remite a la idea (Barbieri: 1991) de que los lenguajes no son solamente *instrumentos* con los cuales comunicamos lo que pretendemos, sino que también son, y sobre todo, *ambientes* en los que vivimos y que, en gran medida, determinan lo que *queremos* además de lo que *podemos* comunicar. ¿Qué diferencia hay entre un *instrumento* y un *ambiente* de comunicación? La diferencia estriba en que un instrumento se utiliza y un ambiente se habita. Todas las ideas nacen en un lenguaje. En uno de los múltiples lenguajes de nuestro ser. Toda idea se formula dentro desde y por el lenguaje en el que habitamos en aquel momento.

Si pensamos por medio de palabras, podremos expresar descripciones y razonamientos, pero nos costará hallar o expresar algo como el retumbar del trueno, el aroma de una rosa o el brillo de una manzana. Si pensamos por medio de imágenes, quizás podamos expresar la brillantez de un color, pero no el sonido preciso del clarinete, y, desde luego, no los olores... Cuando nos identificamos con un lenguaje, éste constituye nuestro universo y determina nuestros límites. Podemos concebir estos lenguajes-ambiente como *ecosistemas* cada uno con sus reglas y características específicas. Pero algunas reglas son comunes a muchos de ellos y otras a todos, y existen también zonas intermedias entre dos o más ecosistemas, donde se pueda jugar con las reglas de ambos.

Una de estas zonas fronterizas la hallaríamos en la narración de la aventura.

Una aventura está basada en la acción.

- En el lenguaje de la palabra, la acción corre a cargo de los verbos: correr, ir, venir, saltar, matar, navegar... En cambio, necesita de adjetivos o de párrafos descriptivos para matizar el quién, el dónde y el cuándo.
- En el lenguaje de la imagen, el quién, el dónde, y, en muchos casos el cuándo son (y no utilizo la palabra gratuitamente) *evidentes*.
- El cine y el cómic y la ilustración no pueden escabullirse en lo referente a la condición o apariencia de los personajes. No necesitan describir cómo son,

sencillamente nos los muestran: altos, bajos, rubios, calvos, barrigudos, negros, feos, jóvenes...

- Los verbos de acción, en el lenguaje de la imagen, si el ilustrador es hábil, están claramente representados, aunque haya grandes diferencias entre la imagen estática de la ilustración o el cómic, y la imagen en movimiento del cine, porque el cine es, justamente eso: imagen en movimiento.
- Pero todas las acciones de este mundo parecen faltas de sentido si no existe una reflexión, un móvil, un pensamiento. Eso es lo más difícil para la ilustración, y lo que, si no se verbaliza, ni que sea con una voz en off, no logra el cine.
- La reflexión o el pensamiento ha necesitado de un subterfugio codificado en bolitas en el cómic.
- La literatura resulta ganadora en lo referente a interiorización reflexiva del lector.
- La aventura literaria narra la sucesión de acontecimientos que llevan a un desenlace favorable para el héroe y, por extensión, para el lector.
- El cine y el cómic permiten presenciar con total nitidez esta sucesión de acontecimientos. No necesitamos que alguien nos lo cuente, sino que *estamos* allí desde el principio hasta el fin.
- La ilustración es mucho más discontinua en este aspecto. Nos muestra instantáneas de *algunos* acontecimientos. Pero rara vez consigue narrar la *sucesión* de estos acontecimientos.
- El cine y el cómic saben hacer partícipes de lo acontecido a una amplia mayoría.
- La ilustración permite, esporádicamente, hacer partícipe de lo acontecido al lector del texto, y, en proporción, a una minoría de la población.
- La novela sin ilustrar ha perdido audiencia a lo largo del tiempo. Revive cuando la filman.

Si la aventura es un género literario, ello quiere decir que posee un discurso propio dentro del libro. Lo que vamos a puntualizar se refiere sólo al libro:

- Es un discurso basado en la palabra en el caso de la novela.
- Es un discurso visual, sin palabra, en la ilustración que escenifica, ilumina y hace el cásting de los actantes del relato.
- Es un discurso visual en el cómic que, además de proporcionar una puesta en escena semejante a la de la ilustración, tiene palabra, e incluso entonación y sonido, en su forma tipográfica.
- La novela permite formas complejas y matizadas de narrar la aventura.
- La ilustración puede resultar más expresiva que la forma literaria de narrar la aventura.
- El cómic requiere, por lo general, un hilo narrativo más simple y menos matizado.
- Cuando la pirotecnia visual y los trazos de alta tecnología dominan el cómic, como en el caso del manga, el resultado suele ser un argumento muy sencillo.

En cualquier caso, simples o complejas, escritas o ilustradas, en pantalla o en viñeta, hay aventura para rato para todos nosotros, los lectores, esos seres pacíficos que arrellanados en nuestro sofá idolatramos las hazañas y los mundos que jamás alcanzaremos.

Referencias bibliográficas

- Barbieri, Daniele. 1991. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós (Instrumentos; 10), 1998.
- Eisner, Will. 1998. *La narración gráfica*. Barcelona: Norma cómics, 2003
- Feiffer, Jules. 2003. *The great comic book heroes*. Seattle: Fantagraphics Books.
- Gombrich, E. H. 1999. *Los usos de las imágenes*. Madrid: Debate, 2003.
- Lluch, Gemma. 2003. *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha (Arcadia; 7)
- Moliterni, Mellot, Deni. 1996. *Les aventures de la BD*. Paris: Gallimard (Découvertes Litterature)
- Pallottino, Paola. 1988. *Storia dell'illustrazione italiana*. Bologna: Zanichelli.

- Rey, Pierre Louis. 1992. *Le roman*. Paris: Hachette (Contours Littéraires)
- Ricardou, Jean. 1973. *Le Nouveau roman*. Paris: Seuil.