

LA ACTUALIZACIÓN DE UN CLÁSICO JUVENIL: AVENTURAS DE PIRATAS EN EL ÁMBITO HISPÁNICO

Nieves Martín Rogero
Universidad Autónoma de Madrid

(Recibido 8 septiembre 2009/ Received 8th September 2009)

(Aceptado 15 abril 2010/ Accepted 15th April 2010)

Resumen

El personaje del pirata protagoniza una de las modalidades de aventura más tipificada en la narrativa clásica juvenil. Aunque su rastreo literario puede remontarse a los siglos XVI y XVII —su presencia se constata en el *Quijote*, y también constituye uno de los múltiples obstáculos que deben salvar los héroes en la novela bizantina—, no es hasta el siglo XIX cuando adquiere verdadera entidad gracias a las inolvidables representaciones de autores de alcance universal, como R.L. Stevenson, W. Scott, J. Verne o E. Salgari. En España las obras de estos autores fueron muy difundidas a lo largo del siglo XX, a partir de traducciones y adaptaciones, y su eco resuena con nostalgia en la obra de algunos escritores actuales. Las aventuras de piratas en la sociedad globalizada de nuestros días adquieren un nuevo sentido, ya que aparte de ofrecer a los lectores en formación el descubrimiento de tierras lejanas permiten el contraste

con la propia cultura desde el presente, además de contribuir a la nacionalización de un arquetipo literario. En el ámbito hispánico alternan los escenarios exóticos, desde el legendario mar Caribe en la novela de Fernando Martínez Gil *El juego del pirata* hasta las costas orientales en la trilogía de Juan Madrid iniciada con *Los piratas del Ranghum*, y se combinan con los autóctonos, como el océano Atlántico que baña Fisterra en *Bala Perdida*, del autor gallego Manuel Rivas.

Palabras clave: novela de aventuras, piratas, literatura española.

Abstract

Of all the different literary modes within young adult literature, the pirate adventure story is perhaps the most typified of all. We can trace its origins back to the sixteenth and seventeenth century, where we can find examples of pirates featuring in classics such as Cervantes' *Don Quijote* and as the one of the main obstacles that the Byzantine hero must overcome in the Byzantine novels. Nevertheless, it is not until the nineteenth century, and due to the contribution of world classic authors such as R.L. Stevenson, W. Scott, J. Verne or E. Salgari, that the pirate becomes a well-established literary figure. In Spain, the work of these famous writers was made widely available in translations and adaptations all throughout the twentieth century. In fact, they are still a source of inspiration for some current Spanish authors whose work echoes and is tinged by nostalgia for this Golden Age of the adventure story. In our current globalised society, the pirate adventure story acquires new connotations, given that it allows young adult readers to discover foreign lands as well as to draw comparisons and contrasts with one's own culture from a twenty-first century perspective. In addition, the pirate adventure story contributes to the nationalization of a literary archetype. In the Spanish literary field, in particular, we find exotic settings, from the legendary Caribbean Sea in Fernando Martínez's *El Juego del Pirata* to the Eastern shores of the trilogy by Juan Madrid starting with *Los Piratas del Ranghum*. These settings alternate with Spanish natives ones, such as the Atlantic Ocean that washes Fisterra in *Bala Perdida* by the Galician writer Manuel Rivas.

Key words: adventure stories, pirates, Spanish literature.



1. Introducción

El personaje del pirata es tan antiguo como la historia de la navegación, debido a ese afán de conquista, más o menos legitimada, que siempre ha caracterizado a la humanidad. El rastreo de saqueadores a bordo de embarcaciones podría remontarse a la antigüedad clásica, existen testimonios históricos sobre piratas griegos que atacaban los barcos del floreciente comercio marítimo fenicio; y en época del imperio romano también se documenta un Mediterráneo infestado de bandidos con base en las costas de Grecia y Asia Menor. Este mismo mar fue el escenario principal de otro grupo de piratas temido en la Edad Media, los berberiscos, que luchaban contra los intereses cristianos y trataban de hacerse con sus riquezas, impelidos en muchas ocasiones por el deseo guerra santa, contrapartida de la cruzada contra el infiel musulmán. En la primera década del siglo XVI el rey Fernando El Católico consiguió someter a tres importantes bastiones piratas: Orán, Bugía y Argel, y levantó una fortaleza en el Peñón de Gibraltar para la defensa del naciente estado español (Calleja, 1999: 103).

Los piratas berberiscos son importantes dentro del ámbito hispánico porque pueblan numerosas páginas de la literatura de sus siglos áureos, el XVI y el XVII. En la primera parte del *Quijote* se relata la historia de un cautivo de los piratas turcos, y en la segunda el hidalgo y su escudero, estando en Barcelona, escuchan el relato de una cautiva cristiana tras la captura de un bajel berberisco. Las historias de cautivos y moriscos, en las que se ponen de manifiesto las relaciones entre enamorados de diferentes religiones, son una valiosa fuente temática no sólo para la narrativa de la época sino también para el teatro, como queda demostrado en *Los baños de Argel* del mismo Cervantes o *Los cautivos de Argel* de Lope de Vega. El primero, que sufrió en su propia persona el cautiverio y perdió un brazo en Lepanto, célebre batalla entre la armada turca y la cristiana, siempre mostró su predilección por la acción y la aventura, y buena prueba de ello es la alta consideración que profesaba hacia su obra póstuma *Los trabajos de Persiles y Sigismunda*. Esta narración se encuadra en otro género representativo del momento, la novela bizantina, en el que los ataques de los piratas constituyen uno de los múltiples obstáculos que deben salvar el héroe y la heroína par conseguir hacer posible su amor.

Estos mismos siglos de Oro de la literatura hispánica fueron el período de apogeo histórico de la piratería; tras la conquista de América se produjo un cambio de escenario y el Mediterráneo cedió protagonismo al Caribe, donde los galeones

españoles siguieron siendo la presa preferida de los filibusteros. Entonces la diferencia entre piratas y corsarios no era muy apreciable. Los segundos se encontraban bajo el mando de una instancia superior, generalmente el gobierno de un país, que les ofrecía la *patente de corso*, una licencia para robar y saquear con el beneplácito de su rey, lo cual confería a la empresa cierto patriotismo. Corsarios famosos como Francis Drake, nombrado *sir* y almirante por la reina Isabel I de Inglaterra, fueron verdaderos héroes para los ingleses, mientras que para los españoles no eran más que viles bandidos —el rey Felipe II ofreció por su cabeza 20.000 ducados de recompensa. (Calleja, 1999: 126). Lope de Vega en su poema heroico *La Dragontea* celebra la muerte del pirata a fines del siglo XVI.

Resulta evidente que el mundo de la piratería puede relacionarse con el espíritu nacionalista en un tiempo marcado por la conquista y las luchas continuas entre las naciones por la hegemonía comercial en el mar, un tiempo en el que la literatura se hace eco del apogeo de aventureros sin escrúpulos que llegaron a ser gobernadores. Pero con el paso de los siglos, y gracias al resurgir del movimiento romántico, el personaje del pirata es despojado de su vileza y sus atributos reales mediante un proceso de idealización. Su figura se convierte en prototipo de ser marginado apátrida y es alabada como fiel exponente de la libertad. *La canción del pirata* de José de Espronceda, el poeta más representativo del Romanticismo español, es un ejemplo de ello.

La existencia en libertad de los piratas y su pleno contacto con la naturaleza, a la que en ocasiones deben vencer para sobrevivir, hizo que se convirtieran en personajes de la novela de aventuras inglesa. Estas narraciones al irse popularizando fueron adquiriendo un marcado carácter juvenil, y en época victoriana se destaca su faceta educativa para los jóvenes —a los que había que inculcar los ideales del imperio británico—, así como su posibilidad de evasión¹. En España la novela de aventuras entronca en la misma época con el género del folletín, caracterizado por la difusión masiva a través de publicaciones periódicas, pero ningún autor llegó a tener el alcance de Stevenson, Verne o Salgari entre el público juvenil². Las peripecias marinas de estos escritores y el retrato inolvidable de algunos de sus piratas llegan a los lectores a través de traducciones, gran parte de las veces adaptadas, y su estela se mantiene en los años del franquismo. Precisamente, estos clásicos de la aventura se convirtieron en las lecturas, difundidas en publicaciones baratas, que alimentaron

los sueños y las ansias de liberación de muchos niños de la posguerra, junto a otros héroes patrios, como Roberto Alcázar y Pedrín, el Guerrero del Antifaz o el Coyote (Martín Rogero, 2008). Este último personaje es el que más encajaría con el modelo de aventuras descrito, ya que se trata de una especie de Zorro, héroe creado por Johnston McCulley, que lucha en contra de los “rapaces yanquis que pretenden destruir la verdadera California”³.

2. Tesoros escondidos en la costa de la muerte

Tras la llegada de la democracia y el *boom* sufrido por la literatura infantil y juvenil en España a partir de la década del 80, la temática de la narrativa se diversifica enormemente. Las aventuras protagonizadas por piratas pasan a ser entonces un pequeño botón de muestra dentro de la ingente producción de libros para niños y jóvenes que se sucede a través de los años. En el presente estudio sólo se tendrán en cuenta las obras que adquieren condición de novelas, aunque sean cortas, obviando por tanto los libros de piratas dirigidos a los lectores principiantes.

Si se tiene en cuenta la historia y la geografía española, uno de los lugares que presenta mayor dificultad para la navegación es La Costa de la Muerte, una franja de la costa gallega, extendida entre Finisterre y Malpica, en la que han tenido lugar muchos naufragios. En este escenario el autor gallego Manuel Rivas —Premio Nacional de Literatura en 1996— sitúa las peripecias que giran en torno a Bala Perdida, “el último pirata de esta parte del mundo” (Rivas, 1996: 29). Y ese enclave perdido, donde en la antigüedad se determinaba el fin de la tierra conocida, es Atlán, un lugar imaginario que muestra la añoranza nacionalista por un antiguo reino de Galicia, según se percibe en el mapa de los preliminares de la novela. Ésta es una de sus descripciones:

Sobre el suelo húmedo abrillantado por los focos, hombres y mujeres se afanaban en acarrear hielo y arrastrar cajas de madera donde los peces semejaban finos y delicados lingotes de plata de un tesoro arrancado al mar. Siempre me gustó mucho esta parte de la ciudad de Atlán. Es como la puerta a otro mundo. Y la gente aquí habla con desvergüenza, con una música especial en las palabras, sin importarles el qué dirán. (31)

El autor se preocupa por crear una ambientación localista, y ello hace que la aventura, al margen del exotismo que caracteriza otras muestras del género, adquiera un sabor autóctono.

Se trata de una novela de acción trepidante, con referencias al cómic —se incluyen muchas onomatopeyas para expresar la risa, los rugidos o el caminar tortuoso de los piratas— y al cine, pero en la que también existe espacio para la crítica social. Bala Perdida se encuentra al margen de la ley, sobre todo la del gobernador Don (no necesita más nombre para que quede patente su autoritarismo), quien en tiempos pasados amenazó con cerrar el periódico “Celtic News” por no rendirle pleitesía. Rosa Ribeiro O`Flaherty es quien lo dirige tras la muerte de su padre, un corresponsal de guerra idealista. Y el idealismo parece ser un rasgo de familia, pues la joven descubre que Bala Perdida es el hermano de su abuelo, fusilado en la guerra civil española. El pirata resulta ser entonces un disidente político abocado por las circunstancias a una existencia de prófugo, como Sandokan de Salgari o el capitán Blood de Sabatini. Su imagen encajaría en la categoría de personaje maldito, más que en la de malo, según Fernando Savater, buen conocedor y defensor a los clásicos juveniles (Savater, 1998).

La trama comienza *in medias res* —recurso común en la novela de aventuras bizantina—, cuando el Zaratrusta se desplaza a la altura de Finisterre con rumbo a un puerto del Mar del Norte. El barco es capitaneado por Herr Dokdor, un nazi cruel que lleva soñando desde 1945 con el disfrute de un tesoro proveniente de la exterminación de los judíos durante la segunda guerra mundial. El abordaje de los piratas del Libertad, capitaneado por Bala Perdida, dará al traste con sus planes, al hacerles abandonar el botín. La instancia de la tercera persona cede pronto el testigo al personaje de Rosa Ribeiro, quien se convierte en la voz y el foco narrativo del resto de la novela. El personaje adolescente adopta un papel protagonista, muy propio de la narrativa de aventuras juvenil, reservando para el pirata el papel de iniciador o maestro, también característico (Toda Iglesia, 2002). Lo que resulta más sorprendente es que sea una chica; los filibusteros se muestran un poco contrariados al encontrar a una mujer como directora del *Celtic News*, pero a su capitán no le importa, ya que lo esencial es publicar en el periódico el hallazgo del tesoro saqueado por los nazis, con objeto de hacerlo llegar a sus verdaderos dueños. El afán de justicia, unido a la defensa del medio ambiente —se alude a que el Libertad está harto de encontrar barcos con residuos radiactivos, especies prohibidas o basura química—, constituyen algunos de los ingredientes que aderezan una narración muy bien escrita en la que encuentra cabida el humor a la vez que el estilo poético.

La obra de Consuelo Jiménez de Cisneros *Aún quedan piratas en la “Costa de la Muerte”*, Premio Ala Delta 1994, presenta una trama y un lenguaje más sencillo. En ella los personajes piratas quedan más desdibujados, al centrarse la historia en la búsqueda de un tesoro oculto a consecuencia de otra contienda, la guerra civil española. Un narrador omnisciente introduce el viaje de un adolescente a casa de sus tíos, que viven en un pueblo costero de La Coruña. La época en la que se desarrollan los hechos remite en mayor medida a la actualidad: Héctor ha suspendido algunas asignaturas, y sus padres lo envían a un lugar tranquilo para que estudie. En esta narración se destaca el proceso de maduración del joven, fiel al modelo de novelas de crecimiento o bildungsroman, quien alejado de la cotidianeidad empieza a dejar al margen los videojuegos para interesarse por la lectura; el desván de la casona familiar, como en muchas otras obras literarias, se conforma como el espacio propio para la ensoñación (Martín Rogero, 2008: 176), al guardar la biblioteca del abuelo. Uno de los libros que debe resumir para clase, desde la versión original inglesa, es *La isla del tesoro*, por ello las citas abundan a lo largo de la narración. Las referencias intertextuales son utilizadas por el autor con ánimo de contribuir a la educación literaria del joven lector, recurso recurrente en la literatura juvenil (Martín Rogero, 2003), al tiempo que se convierten en un elemento clave de la intriga. En una traducción antigua, adquirida en 1912, el mapa garabateado de la isla oculta un mensaje cifrado por el abuelo, antes de ser ajusticiado en plena guerra. Y Héctor y su prima Carolina, después de muchos años, son quienes lo descubren. Las indicaciones llevan a un nicho del cementerio, donde el entonces joven revolucionario escondió las riquezas que había conseguido reunir —joyas valiosas, monedas de plata antigua...— para su mujer.

Los detalles localistas también se aprecian en esta novela, donde se incide en una Galicia mágica y supersticiosa. En sus páginas aparece transcrito en gallego el conjuro que acompaña al ritual de la queimada⁴ y se cuelean referencias a leyendas como la de San Andrés de Teixido —que también aparecía en la obra de Manuel Rivas—, una ermita a la que se debe peregrinar de vivo pues si no lo habrá de hacer el alma en pena una vez muertos. La magnificencia de *La Costa de la Muerte* hace que parezca un lugar insólito, sobrenatural, y ello hace pensar a Héctor que todavía quede allí algún pirata, presto a saquear la riquezas de los naufragios. Presagio que más tarde se cumple, al aparecer dos maleantes en el cementerio para robarles su preciado tesoro.

3. Piratas del pasado: historia, ficción y leyenda

Como indica Seve Calleja en su *Breve historia de la piratería* “en todo intento por contar quiénes y cómo eran aquellas gentes, es casi imposible separar la historia de la literatura, es decir, diferenciar lo que son los datos históricos y bien documentados de las leyendas, las supersticiones y la fabulación de muchos escritores” (Calleja, 1999: 25). Resulta indudable que la imagen pirata más difundida ha llegado a la inmensa mayoría a través de la literatura y el cine, y dentro de la primera parece que los personajes de Stevenson y Salgari son los que han calado más hondo en las recreaciones españolas dirigidas a los jóvenes lectores.

El fenómeno de la intertextualidad, la remisión de unos textos a otros, parece inherente a la historia de la cultura, puesto que el apoyo en la tradición, aunque sea para rechazarla, resulta inevitable. Sus implicaciones didácticas han sido muy debatidas en los últimos años por su contribución a la elaboración del intertexto lector, los conocimientos y experiencias textuales adquiridas a lo largo de la vida (Mendoza Fillola, 2001). El camino trazado por la semiótica (Kristeva, Eco), la teoría de la recepción (Iser, Hauss) y las relaciones intertextuales descritas por Genette en su obra ya clásica *Palimpsestes La littérature au second degré* (1962) ha propiciado una serie de estudios dentro del ámbito hispánico de la literatura infantil y juvenil en los que se destacan las aportaciones del lector al acto de la lectura y, por tanto, su reconocimiento de textos precedentes, la mayoría de las veces clásicos (Lluch, 1998; Mendoza Fillola, Cerrillo Torremocha, 2003). Entre éstos *La isla del tesoro* se resalta como un hipotexto o texto primario *leído* o *legible*, en el sentido en que es reconocible por sus lectores potenciales, y además muestra las preferencias y filiaciones de los autores, que con sus recreaciones le rinden homenaje (Díaz Armas, 2003: 67-70).

En *El viaje de Ramón Cárter a la isla del tesoro*, Premio Ala Delta 1997, José Francisco Ventura realiza una suerte de continuación de la novela de Stevenson, para Savater la narración más pura, la aventura más perfecta, la historia más hermosa jamás contada (Savater, 1986: 41). La aventura de Ramón, un chico de la época actual, comienza al despertarse dentro de un barril de manzanas; y esa experiencia le resulta familiar puesto que ya ha sido vivida a través de la lectura: se encuentra en la mismísima piel de Jin Hawkins al descubrir por azar el amotinamiento de los piratas de la Hispaniola. Pero esta vez el personaje de ficción, ya convertido en adulto, es quien

dirige la nave. La cita del final de *La isla del tesoro* precede la narración de Ventura para activar en el intertexto lector el hecho de que parte del botín quedó enterrado en la isla. Ello hace que el clásico no dé pie a una interpretación concluyente, porque quedan pendientes algunos cabos sueltos; y tampoco la ambigüedad constante de los caracteres legitima el rechazo total de Hawkins a volver a *aquella isla maldita*. La continuación entonces es plausible, pero mantener el estilo, la disposición de lugares, la coherencia de los caracteres, para que, según Genette, el hipertexto se muestre siempre como una prolongación de su hipotexto (Genette, 1989: 202) supone una empresa difícil.

Jean-Ives Tadié en su estudio sobre la novela de aventuras destaca la capacidad narrativa de Stevenson —frente a otros autores, su tratamiento del género es más literario, al desechar los componentes histórico y filosófico— para mantener la tensión, crear una ambientación sugerente y hábiles imágenes visuales y auditivas (Tadié, 1982: 113-148). Otro de los aciertos es la técnica del punto de vista, al hacer compartir al lector la visión aterrorizada del héroe (Tadié, 1982: 116). En *El viaje de Ramón Cáster*, después de una instancia omnisciente, la voz de la narración pasa a ser asimismo la del adolescente, quien transmite su percepción asustada ante un mundo pretérito en el que a veces no es fácil distinguir a un marinero de un pirata. El narrador, al igual que Jim Hawkins, cuenta los hechos desde un presente alejado en el tiempo, y ello le permite hacer ciertos comentarios. La novela contiene grandes dosis de metaficción, ya que Ramón resume a Jim su propia historia, leída en un libro, para que éste no desconfíe; por su parte Jim le confiesa que a la vuelta a Inglaterra el señor Trelawney y el doctor Livesey le indicaron ponerla por escrito. Más tarde le relatará qué fue de sus amigos y por qué decidió volver a la isla, cuando estaba escrito que *yuntas de bueyes y jarcias* no le harían regresar. Una atmósfera evanescente y misteriosa enmarca algunas de las conversaciones en el barco:

—Volvemos a la isla del tesoro, Cáster.

Suspiró profundo. El ojo de buey se iluminó con una luz blanquecina. Imaginé que la luna acababa de emerger en el horizonte, como un fantasma. El capitán se acercó hacia el chorro de luz.

“Qué bella es la luna y qué misterios esconde”, murmuró melancólico. (Jiménez, 1994: 44)

Una vez en tierra firme los peligros acecharan del mismo modo al aprendiz de héroe, quien deberá enfrentarse a la muerte si viene al caso, porque éste es el precio de la

aventura. La peripecia resulta menos intrincada que en *La isla del tesoro*, y Ramón no tiene necesidad de cambiar de bando, de convertirse en pirata e iniciarse en el juego de la simulación para sobrevivir. Ahora no cuenta con un maestro iniciador de la talla de John Silver. Cuando el capitán Hawkins y Cárter llegan al fortín, tomado por el pirata, se produce una negociación para hacerse con el tesoro de un galeón español hundido; pero Silver, fiel a su condición de filibustero, los engaña, y sólo un duelo de honor entre dos hombres de ambos bandos hace mudar la fortuna a su favor. Ventura introduce un nuevo personaje, un tanto superfluo, que no se encontraba en la novela de Stevenson: se trata de la bella esclava del pirata, de la cual cae fulminantemente enamorado el capitán Hawkins. En esta continuación del clásico juvenil el personaje de John Silver es demasiado malvado y no llega a adquirir la hondura del original para provocar la elección moral del personaje adolescente. Ello hace que el desenlace de la novela se resienta, transformado en final feliz estereotipado, con Hawkins y la bella esclava besándose en la cubierta del barco a la luz de la luna.

La aventura además de leída puede ser escuchada de la boca de un narrador experto, que incluye a los oyentes en su relato para que sean capaces de vivir las mismas peripecias; porque, como indica Savater “Lo hermoso de la crónica de la aventura es sentirla como prólogo e iniciación de nuestra propia aventura” (Savater, 1986: 24). En *Los piratas del Ranghum*, de Juan Madrid, unos muchachos escuchan extasiados la interesante vida de Salvador, un viejo pescador de Málaga. Éste fue marino en su juventud y llegó a convertirse en pirata a bordo del Ranghum. El fondo histórico que subyace en sus historias es el de los piratas somalíes, que surcaban el océano Índico y Oriente Medio después de la primera guerra mundial. A los jóvenes oyentes de Salvador les gustaría contemplar a éste como héroe, por eso Carlos, narrador de la fábula de primer nivel, al poner por escrito todas sus aventuras en un cuaderno de tapas negras no duda muchas veces en inventarlas; tal vez porque la ficción en el mundo de la piratería sea más fidedigna que la propia realidad. En el segundo libro de la trilogía, *En el mar de la China*, se hace explícito el poder de la fabulación: “Las historias no son del que las cuenta, también son del que las escucha. Las historias no tienen dueño. Eso es lo más hermoso que tienen las historias” (Madrid, 1997: 107). En esta segunda entrega la intertextualidad se pone de manifiesto a partir de la inclusión del personaje de Sandokán en las correrías de Salvador por Singapur. Juan Madrid ha querido rendir homenaje a los héroes de muchos niños de la posguerra, época en la que se desarrolla la fábula de primer nivel. Las vicisitudes de Carlos y su

hermano, cuyo padre está en la cárcel por razones políticas, alternan de este modo con las de un tiempo lejano en el que la rebelión y el idealismo todavía eran posibles.

La novela de aventuras no es ajena a la transmisión ideológica, y esta circunstancia se puede comprobar en otra novela, *El juego del pirata* de Fernando Martínez Gil, Premio Lazarillo 1986. La acción se sitúa ahora en una pequeña isla de las Antillas, donde la existencia apacible de un adolescente queda perturbada por la aparición en sueños de un antiguo galeón. El tiempo presente vuelve a mezclarse con el pasado, pero esta vez los secretos que esconde deben ser desvelados mediante una investigación metódica. El galeón pertenece a Cara de Perro, un famoso pirata del siglo XVII, contemporáneo de El Olonés y Henry Morgan, citados por Oexmelin en la obra *Filibusteros y bucaneros*⁵, según se indica en la novela. Al autor le interesa que su narración quede bien documentada, y por ello en varias ocasiones se citan clásicos del género, tanto de la historia como de la literatura⁶.

El joven protagonista, junto su profesor de historia y unos amigos, consigue descubrir finalmente dónde se encuentra su tesoro, que en realidad resulta ser una gruta-panteón donde se esconden las estatuas funerarias de Cara de Perro y su amada, la hija desaparecida del antiguo gobernador de la isla. La novela se muestra más compleja que las anteriores, al presentar el proceso de iniciación de un joven a la vida adulta, con las correspondientes pruebas que debe superar el neófito, incluida la muerte simbólica o el descenso a los infiernos (Cambell, 1988), constituidos por las entrañas de la gruta. Y también vehicula un sistema de valores acorde con el ecologismo, la igualdad de la mujer y de las razas. El descubrimiento del santuario de Cara de Pedro impedirá al final el impacto ambiental de la construcción de un aeropuerto sobre las colinas de la Ballena, un enclave de gran riqueza espiritual para los indígenas.

4. A modo de conclusión

El análisis de estas novelas centradas en aventuras de piratas constituye un indicador del desarrollo del género en el ámbito hispánico. Aunque no se trate de un personaje que haya sido muy representado a lo largo de nuestra historia literaria, sí se verifica su influencia y aceptación por parte de los lectores, en su mayor parte niños y adolescentes. En este sentido existen testimonios literarios de las lecturas consumidas en la posguerra, un tiempo gris y vacío que los más jóvenes sólo podían llenar a

partir de la lectura y el juego (Martín Rogero, 2008: 174-177). El personaje sigue conservando la pátina rebelde y libertaria que le proporcionó el Romanticismo, y ello le hace erigirse en representante de la libertad en las novelas juveniles actuales que remiten a esa época. La opresión del franquismo hizo que muchas personas se vieran obligadas al exilio o vivir al margen de la ley, al igual que muchos piratas de la historia y la ficción. El idealismo que éstos encarnan constituye entonces un acicate y los emplaza en un contexto histórico geográfico concreto. Todas las novelas analizadas se desarrollan en algún lugar de la península ibérica y en *El juego del pirata*, aunque el escenario sean las Antillas, el personaje del profesor de historia personifica a un exiliado de la guerra civil española.

Las aventuras de piratas en la sociedad globalizada de nuestros días adquieren un nuevo sentido, ya que aparte de ofrecer a los lectores en formación el descubrimiento de tierras lejanas permiten el contraste con la propia cultura desde el presente, además de contribuir a la nacionalización de un arquetipo literario. En relación con el estado español no hay que olvidar que en él convergen distintos nacionalismos, hecho que queda contrastado en *Bala Perdida*, narración protagonizada por el último pirata del antiguo reino de Galicia.

Asimismo las narraciones actuales dirigidas a la infancia y la juventud son el exponente de un nuevo sistema de valores, como el ecologismo o la interculturalidad. Pero lo esencial, para no perder la condición de auténticas aventuras, sigue siendo transmitir la plenitud que confiere a la existencia el enfrentamiento con lo desconocido. En su contexto los versos de Espronceda no han perdido ímpetu ni atractivo:

Que es mi barco mi tesoro,
que es mi dios la libertad,
mi ley, la fuerza y el viento,
mi única patria, la mar.

Notas

¹ La vertiente juvenil de la novela de aventuras victoriana queda atestiguada en estudios de la época, como *The Child and His Book* (1892), de E.M. Field, y también en enfoques más recientes, como *Victorian Quest Romance: Stevenson, Haggard, Kipling and Conan Doyle* (1998), de Robert Fraser.

² Algunos estudios han destacado las aventuras marinas de Baroja y su relación con el folletín (Véase Caro Baroja, P. (ed.). (1987). *Guía de Pío Baroja: el mundo barojiano*. Madrid: Cátedra); en concreto, en *Las inquietudes de Shanti Andía* (1911) se describe la vida en un barco negrero, muy similar a la de los piratas.

- ³ El libro de imágenes de Rai Ferrer *La novela de aventuras (Onomatopeya)* (1981) constituye un documento gráfico del tipo de lecturas que alimentó el imaginario de niños y adolescentes durante muchas décadas y, sobre todo, permite resaltar la asimilación del héroe aventurero en España a partir de la creación del Coyote por José Mallorquí, un traductor de inglés de la veterana editorial Molino.
- ⁴ La queimada es una bebida alcohólica tradicional de Galicia; su elaboración va acompañada de un ritual, al quemarse sus ingredientes (orujo, granos de café y peladuras de limón) en una cazuela de barro colocada sobre una hoguera.
- ⁵ Alexander Olivier Oexmelin o Exquemelin (1645-1707) fue uno de los escritores, junto a Daniel Defoe, que tuvo la ocasión de vivir el tiempo de la piratería sobre el que escribió.
- ⁶ El protagonista lee con fruición a Salgari, Stevenson, London, Melville...

Referencias bibliográficas

Novelas

- JIMÉNEZ DE CISNEROS, C. (1994). *Aún quedan piratas en la "Costa de la Muerte"*. Zaragoza: Edelvives.
- MADRID, J. (1996). *Los piratas del Ranghum*. Madrid: Alfaguara.
- (1997). *En el mar de la China*. Madrid: Alfaguara.
- MARTÍNEZ GIL, F. (1986). *El juego del pirata*. Barcelona: Mogueer.
- RIVAS, M. (1996). *Bala Perdida*. Madrid: Alfaguara.
- VENTURA, J.F. (1997). *El viaje de Ramón Cártter a la isla del tesoro*. Zaragoza: Edelvives.

Crítica

- CAMPBELL, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. London: Paladin, 1988.
- CARO CAROJA, P. (1987). *Guía de Pío Baroja. El mundo barojiano*. Madrid: Cátedra.
- DÍAZ ARMAS, J. (2003). Aspectos de la transtextualidad en la Literatura Infantil. En A. Mendoza Fillola, P. Cerrillo Torremocha (Coords.) (2003). *Intertextos: Aspectos sobre la recepción del discurso artístico* (pp. 61-97). Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.

- FERRER, R. (1981). *La novela de aventuras (Onomatopeya)*. Madrid: Legasa.
- FIELD, E.M. (1892). *The Child and His Book*. London: Wells Gardner, Darton and Co., 1981.
- FRASER, R. (1998). *Victorian Quest Romance: Stevenson, Haggard, Kipling and Conan Doyle*. Plymouth: Northcote House/British Council.
- LLUCH, G. (1998). *El lector model en la narrativa per a infants i joves*. Barcelona: Universitat Autònoma.
- CALLEJA, S. (1999). *Los bandidos del mar. Breve historia de la piratería*. Madrid: Espasa-Calpe.
- GENETTE, G. (1962). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989.
- MARTÍN ROGERO, N. (2003). Los límites entre la realidad y la ficción. Algunas muestras de intertextualidad en la narrativa juvenil española. En J.S. Fernández Vázquez, A. I. Labra Cenitagoya y E. Laso y León. *Realismo social y mundos imaginarios: una convivencia para el siglo XXI* (pp. 61-97). Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.
- (2008) El exilio interior de la posguerra en narrativa y la recuperación de la memoria. En A. Pelegrin, M.V. Sotomayor y A. Urdiales. *Pequeña memoria recobrada. Libros infantiles del exilio del 39* (pp. 169-184). Madrid: Ministerio de Educación, Secretaría General de Educación.
- MENDOZA FILLOLA, A. (2001). *El intertexto lector. El espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- MENDOZA FILLOLA, A., CERRILLO TORREMOCHA, P. (Coords.) (2003). *Intertextos: Aspectos sobre la recepción del discurso artístico*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- SAVATER, F. (1976) *La infancia recuperada*. Madrid: Taurus, 1986.
- (1998) *Malos y malditos*. Madrid: Alfaguara.

TADIE, J.I. (1982) *Le roman d`aventures*. Paris: Puf Écriture.

TODA IGLESIA, M.A. (2002) *Héroes y amigos: masculinidad, imperialismo y didactismo en la novela de aventuras británica*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Correspondencia: *Nieves Martín Rogero*- Departamento de Filologías y su Didáctica. Facultad de Educación. Universidad Autónoma de Madrid. Ciudad Universitaria de Cantoblanco. E-28049 Madrid. Correo electrónico: marianieves.martin@uam.es

LAS CURIOSAS AVENTURAS DE PETER PAN EN EL MUNDO DEL CELULOIDE (I)

Alfonso Muñoz Corcuera
Universidad Complutense de Madrid

(Recibido 12 enero 2010/ Received 12th January 2010)

(Aceptado 20 mayo 2010/ Accepted 20th May 2010)

Resumen

El escritor James M. Barrie, creador del personaje de Peter Pan, tuvo siempre un gran interés por la traducción de sus obras de un medio artístico a otro. Buena prueba de ello es el recorrido que tuvo su personaje más famoso dentro de su propia obra. Desde su nacimiento como personaje secundario en el seno de la novela *El pajarito blanco* en 1902, pasando por su trasvase al teatro –ya como protagonista– en 1904 y su vuelta al ámbito de la novela en 1911, Barrie se preocupó todavía de realizar una adaptación más, escribiendo un guión para la primera versión cinematográfica de la obra que finalmente fue rechazado por los productores del film. Llevado por ese mismo espíritu de preocupación por la adaptación, en este artículo analizaré las distintas películas que han tratado de llevar al personaje creado por Barrie desde el texto a la pantalla, prestando especial atención al tratamiento que ha recibido Peter Pan en el ámbito español.