

TUS LIBROS
SELECCIÓN

LA FLECHA NEGRA



Robert L. Stevenson
Ilustraciones de Enrique Flores



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2000
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
Proyecto realizado por: Ana Pinar e Isabel Morueco
Director editorial: Antonio Ventura
www.anayainfantilyjuvenil.com



La Flecha Negra

Robert Louis Stevenson

Ilustraciones de Enrique Flores

1 INTRODUCCIÓN

En respuesta a las palabras de Henry James afirmando que fue niño pero nunca buscó un tesoro, Stevenson escribió: «Aquí hay en realidad una intencionada paradoja, pues si nunca ha ido en busca de un tesoro enterrado puede demostrarse que nunca ha sido niño. Jamás ha habido un niño que no haya buscado oro, y haya sido pirata, y comandante militar, y bandido de las montañas.» Estas palabras son una adecuada presentación para un escritor que nunca dejó de vivir en sus sueños y en sus libros todas esas aventuras infantiles que, más que a muchos, la realidad le negó siempre dada su delicada salud. En sus obras los protagonistas son siempre jóvenes que, en la lucha, van forjando su carácter y haciéndose adultos. Jim, David Balfour o el de

esta novela, Dick Shelton, se ven abocados a tomar partido ante dilemas que no acaban de comprender, lo que les hace en muchas ocasiones tomar decisiones equivocadas, pero siempre les admiramos y comprendemos por su entusiasmo, valentía y amor a la vida.

La Flecha Negra es la única novela de Stevenson que se desarrolla durante la Edad Media, pero, como sus otros escenarios —una isla desierta, las tierras altas escocesas, o las remotas islas del Pacífico—, le permite describir unos personajes y narrar unas aventuras que ponen de manifiesto su gusto por las situaciones en las que los hombres se ven obligados a sacar de sí todo su arrojo y valentía y, aunque a veces sus conductas no puedan ser aceptadas de acuerdo a los cánones de esta época o de la del autor, su nobleza, su caballerosidad y sus mismas debilidades nos hacen imposible no apreciarlos e incluso desear estar en su lugar.

En esta novela, como en todas las suyas, Stevenson no nos deja un momento de sosiego; no olvidemos que opinaba que «ningún hombre habla del paisaje durante dos minutos seguidos, lo que me hace sospechar que abusamos de él en la literatura.»

Y es que, como dijo James tras su muerte, Stevenson «iluminó un lado entero de la Tierra y era por sí mismo una provincia entera de la imaginación.»

2 ARGUMENTO

La acción se desarrolla en Inglaterra en los primeros años de la guerra de las Dos Rosas (1454-1485), que enfrentó a las casas de York y de Lancaster por el trono. Este conflicto sirvió de excusa a muchos señores feudales para atacar a sus vecinos y conseguir así aumentar sus riquezas y sus tierras, sin que les importara a qué bando se unían e incluso cambiando sus fidelidades según su conveniencia.

Sir Daniel Brackley es uno de esos señores; fue el causante de la muerte de Harry Shelton, pero consiguió ocultar esos hechos a los ojos del hijo de este, Dick, que es ahora su pupilo. Su poder empieza a tambalearse cuando un misterioso proscrito, Juan Arreglалotodo, empieza atacar a sus hombres de modo sistemático y pone en evidencia su conocimiento de la traición de sir Daniel. Dick en principio se muestra fiel a su tu-

tor pero los acontecimientos van sembrando la duda en él.

Durante los preparativos para una batalla contra los partidarios de York Dick, se encuentra con un extraño joven que dice estar huyendo de sir Daniel porque planea casarle contra su voluntad. Poco tarda este en volver a encontrarles y en conducirles a su castillo de nuevo. Una vez allí, Dick descubre la identidad de su amigo: se trata de Joanna Sedley, y su «novio» había de ser el propio Dick, que ya está seguro de la maldad de su supuesto protector, que le mantiene prisionero e intenta incluso matarle.

El joven consigue huir y se une a los proscritos de Arreglалotodo, que es en realidad Ellis Duckworth, que fue falsamente acusado de la muerte de Harry Shelton. Junto a ellos intentará rescatar a Joanna, de la que se ha enamorado, lo que le llevará a tomar partido por la casa de York y a intervenir en la batalla de Shoreby junto a Richard de Gloucester.

A pesar de su victoria y de su boda final con Joanna, Dick no puede dejar de mirar con amargura las muertes dejadas atrás y la crueldad de los líderes, cuyo poder él mismo ha contribuido a acrecentar.

3 AUTOR

Nació en Edimburgo en 1850 y murió en 1894. Su afición por excelencia era viajar, aunque no gozaba de buena salud.

Inició con su mujer una travesía en barco, su gran pasión, llegando en 1890 a Apia, donde levantó una casa de estilo polinesio y convivió con los nativos, que le llamaban «Tusitala» (el que cuenta cuentos).

4 PERSONAJES

Richard Shelton

Dick es un joven inexperto y confiado, seguro de la fidelidad del hombre para el que lucha y que no se detiene a considerar las consecuencias de sus actos. Está orgulloso de sí mismo y no duda en mostrar su arrojo ante cualquier escaramuza que se presente. Su conducta es noble y no duda en proteger a aquellos que ve más indefensos que él mismo.

Poco a poco, la situación en la que se ve inmerso le llevará a cuestionarse la justicia de los actos violentos que comete así como la forma de gobierno a la que se ve sometido su país. Se da cuenta de que la lealtad a los compañeros no solo debe derivar de la amistad sino también de la bondad de los fines que aquellos persigan.

«Lucha fieramente pero tiene un corazón demasiado tierno», como dice uno de los personajes, y por ello mismo no puede dejar de arrepentirse de su propia conducta, aunque en ella «hay más juventud que engaño».

La guerra en la que se ve envuelto le vuelve un poco más amargo pero también más sabio, prudente y generoso para con sus enemigos.

Joanna

Pese a su condición de mujer en un mundo dominado por hombres y pese a su juventud, muestra gran valentía ante sir Daniel. Se opone a la voluntad del que dice ser su tutor y afirma su libertad y su derecho a elegir con quien se ha de casar. Aunque en algunos momentos su voluntad flaquea, no duda en arriesgar su vida cuando de salvar a Dick se trata. Gracias a su tenacidad, consigue escapar de la voluntad de sir Daniel.

Sir Daniel

Este hombre codicioso solo guarda fidelidad a sí mismo y a su dinero. No duda en traicionar, asesinar o comerciar con las vidas de los que dependen de él. Sin embargo, es capaz de mostrar arrojo en combate y preocupación por sus soldados. Cuando su fin se acerca, no vacila en pedir clemencia.

Sir Oliver

Este clérigo, fiel seguidor de sir Daniel, no duda en matar o mentir por él. Se muestra cobarde, temiendo tanto a los hombres como a Dios. A pesar de todo, siente afecto por Dick e intenta prevenirle de las intenciones asesinas de su tutor.

Bennet Hatch

Otro de los implicados en la muerte de Harry Shelton. Pese a su fidelidad a sir Daniel, se da cuenta de las tropelías que ha cometido. No reniega de su vida; aprecia a Dick y hace por él cuanto puede.

Richard de Gloucester

Actúa como contrapunto de Dick. Su juventud y su valor le hacen parecerse a nuestro protagonista, pero su ambición, crueldad e incapacidad para profundizar en la injusticia que conlleva su conducta le separan diametralmente de él. Llegará a conseguir su objetivo convirtiéndose en rey, pero su gobierno dejará un execrable recuerdo.

Otros personajes

Viejos soldados que miran con valor a la muerte, marineros embrutecidos por el alcohol, soldados que saquean pueblos, jóvenes damas que ayudan a Dick y a Joanna, posaderos, mensajeros, campesinos o proscritos pululan por las páginas del libro contribuyendo a crear un cuadro vívido de la sociedad inglesa de la Edad Media.

5 VALORES

❑ La valentía es uno de los mejores atributos de Dick y de Joanna. Se combina con la benevolencia y la inteligencia, cualidades que hacen que el coraje adquiera su verdadero valor.

❑ La lealtad es reconocida como fundamento de las relaciones humanas, pero para que tenga sentido debe ir acompañada de un recto comportamiento por

parte de aquel a quien se le presta, como descubre Dick al conocer mejor a su tutor y al participar en la guerra en el lado de la casa de York.

❑ Stevenson afirmó en diferentes ocasiones su convencimiento de la igualdad esencial de todas las personas. La libertad de cada persona debiera respetarse, sin que en el mundo tuvieran cabida la tiranía o el sometimiento a voluntades ajenas a las de cada cual.

Los protagonistas luchan por todos los medios para hacerse con el control de sus propias vidas y por lograr alcanzar su felicidad, aunque descubran que el camino es duro y que cometer desmanes en nombre de la justicia es fácil.

❑ La vitalidad de la juventud y el camino hacia la madurez mediante la puesta a prueba de las propias fuerzas son celebradas por un autor que afirmó que «...al fin y al cabo, quizás sea mejor que el muchacho se rompa el cuello antes de que usted le rompa su espíritu».

❑ Dotar a la propia vida de un sentido ajeno al propio beneficio.

❑ La comprensión de los problemas de otras personas es descubierta por Dick en sus tratos con personas más débiles que él.

❑ El amor entre hombre y mujer resarcirá a Dick de la tristeza que le deja el combate.

A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar (colectivamente o con fichas individuales) antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

DE LA LECTURA

LA GUERRA DE LAS DOS ROSAS

Podemos sugerir a los lectores que realicen una pequeña investigación sobre los hechos históricos que sirven de marco a la historia que se va a leer. Será interesante también recoger alguna información sobre la sociedad y las formas de vida propias de esa época.

Podemos formar pequeños grupos de modo que cada uno se encargue de una determinada parte de la investigación (historia, geografía, arte, literatura...)

Los datos recogidos pueden presentarse mediante carteles en los que se incluyan una cronología de la guerra, mapas de los lugares donde tuvo lugar, retratos de los implicados, imágenes de construcciones típicas de esa época, ilustraciones que muestren gentes de ese tiempo realizando diferentes tareas, cuadros y textos literarios (romances, canciones, crónicas...) de ese período....

RUTA MEDIEVAL

La aldea de Tunstall, durante el reinado de Enrique VI, tenía casi el mismo aspecto que tiene en la actualidad.

Todavía quedan edificios y ciudades de origen claramente medieval. Podemos organizar una pequeña exposición con fotografías de esos lugares (de nuestro país o

incluso de Inglaterra). Para ello puede ser de utilidad acudir a alguna agencia de viajes y consultar sobre ciudades cuyo origen se remonte a ese periodo histórico.

VIDAS ESCRITAS

La vida de Robert Louis Stevenson es en sí misma materia para escribir varias novelas. Muchas de sus experiencias no dejan de despertar nuestra imaginación, como su infancia en las tierras de Escocia, su alojamiento durante un tiempo en una mina de plata abandonada, su amor por Fanny Osbourne o su vida en Samoa.

Los lectores se informarán sobre la biografía del autor, y escribirán un relato novelado sobre alguno de sus episodios.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

HISTORIAS DE LA HISTORIA

La guerra de las Dos Rosas le sirve a Stevenson para crear una emocionante novela de amor y de aventura en donde lo histórico y lo ficticio se combinan.

Podemos invitar a los lectores a que sigan su ejemplo, elijan algún acontecimiento del pasado que llame su atención y escriban un relato que tenga su base en esos acontecimientos, combinando personajes reales e imaginarios y sucesos verídicos con otros inventados.

Algunas consideraciones, como la necesidad de documentarse bien sobre el suceso en cuestión o la importancia de ocuparse en la narración tanto de los hechos generales como de las vidas concretas de los protagonistas particulares, serán de utilidad para conferir viveza, realismo e interés a las historias escritas.

MERCADILLO MEDIEVAL

Aprovechando la localización temporal de la novela y los datos que ofrece sobre las costumbres de la Edad Media, podemos proponer al grupo que recree el ambiente de un mercadillo de esa época.

Para ello, en primer lugar, habrá que investigar qué productos había en esos mercados, qué gentes los frecuentaban, dónde se instalaban, cómo eran sus puestos o qué espectáculos había en ellos.

A partir de esos datos, será divertido montar el escenario, diseñar disfraces, elegir canciones o romances para ser cantados y seleccionar productos para la venta. Puede celebrarse en público y con él recaudar fondos para alguna finalidad determinada.

CONVERSACIONES CON LOS AUSENTES

En esta historia el gran ausente es el pueblo llano, que sufre las tropelías de sus señores y las miserias de la guerra.

A pesar de todo, podemos atisbar los pesares de algunos de sus miembros: los marineros, los campesinos, los habitantes de los barrios pobres de las ciudades o los sirvientes del castillo.

Sugerimos a los lectores que, por grupos, desarrollen algunos de esos personajes y dramaticen diálogos mantenidos por esos hombres y mujeres imaginarios, en los que se expongan sus opiniones, esperanzas y temores ante los hechos ocurridos a causa de la guerra.

EL PRECIO DE LA VICTORIA

... y Dick mientras miraba tristemente a su alrededor los resultados de su fuerza, empezó a calcular lo que costaba una victoria.

El final de la novela rezuma amargura. La previa exaltación de la violencia, de la venganza y de la valentía, dejan paso a una dolorida mirada hacia las víctimas y a la consideración sobre la validez de unos fines que provocan tales consecuencias.

Aprovechando estas ideas, haremos un collage que recoja las emociones sentidas por Dick ante el campo de batalla.

LEGALIDAD FRENTE A JUSTICIA

En esta historia se suceden asesinatos, robos y saqueos. Sus ejecutores son tanto los villanos como los «nobles y valientes».

Algunos actos se producen por ambición, crueldad o venganza, pero otros tienen lugar apelando a la justicia, una justicia que cada uno «se toma por su mano».

Al final de la historia, el joven Dick reflexiona sobre todo ello. Su reflexión puede ser un buen punto de partida para organizar un debate sobre el tema de la justicia, sobre las leyes y el poder que promulga y sostiene dichos mandatos.

Algunas cuestiones para guiar la reflexión pueden ser:

—¿Qué diferencia hay entre ley y justicia?

—¿Hemos de cumplir siempre las leyes? ¿Qué hacer en caso de considerar una ley injusta?

—Cuando se tiene la certeza de que alguien ha cometido un delito, ¿tiene justificación que alguien afectado «tome la justicia por su mano»?

—¿Qué razones existen para considerar un gobierno ilegítimo? ¿Se justifica un alzamiento armado para derrocarlo?

—¿Son justificables otros tipos de violencia? ¿Y la guerra?

—¿Qué es la lealtad? ¿Cuáles son sus límites? ¿Podemos justificar la traición?

LAS AVENTURAS DE DICK SHELTON

El cómic ha tratado muy frecuentemente las historias encuadradas en la Edad Media. Sugeriremos a los lectores que realicen uno con los sucesos de esta novela.

Desarrollo de la actividad

Objetivos:

Reconocer los principales acontecimientos descritos en la novela.

Trabajar los recursos de la imagen como medio narrativo alternativo.

Analizar la dimensión espacio-temporal de la novela.

Temporalización

6 horas divididas en cuatro sesiones.

Organización

Primera sesión (1 hora): analizaremos, en gran grupo, algunos cómics populares,

para reconocer algunos de sus recursos expresivos, tanto verbales (estilo de los diálogos, diferentes tipos de carteles) como no verbales (color, tipos de trazos, líneas cinéticas, forma de las viñetas y de los bocadillos, metáforas visuales, tipos de planos y de encuadres...), así como las diferentes formas de organizar las viñetas y de reflejar el paso del tiempo. Formaremos grupos de trabajo de 3 o 4 miembros.

Segunda sesión (1 hora): cada grupo se pondrá de acuerdo sobre los momentos decisivos de la historia que va a incluir en su cómic, elaborando un guión sencillo con un plan general de las viñetas que se van a dibujar y su contenido.

Se repartirán las tareas entre los miembros: escritura de diálogos, dibujo de las viñetas, coloreado y rotulado.

Tercera y cuarta sesiones (2 horas cada una): en estas sesiones se dejará tiempo a los grupos para la realización efectiva de su cómic.



MÁS ALLÁ DEL HORIZONTE

Cuando el viento sacudía la casa y las olas rugían en la ensenada, yo intuía que más allá del horizonte acechaba algo que me espantaba y me fascinaba, algo por lo que merecía la pena cruzar los mares.

Así recuerda Stevenson sus fantasías infantiles ante el mundo que pasaba ante su cama de enfermo. Sin embargo, su inmovilidad sirvió de acicate a su imaginación, y esas sospechas de mundos desconocidos y subyugantes cobraron cuerpo en sus relatos.

Podemos dialogar en gran grupo sobre las historias, escuchadas o intuitas, por las que nos hemos sentido irremisiblemente atraídos, por su misterio o por su extrañeza. A partir de esos recuerdos, cada uno puede escribir un relato sobre lo que hay más allá de ese horizonte mencionado por Stevenson.

CARTELES DE PELÍCULA

Esta ágil novela ha dado lugar a varias películas. Podemos sugerir a los lectores que imaginen que ellos son los productores de una nueva versión y que, por grupos, decidan qué actores elegirían para representar a cada personaje, cómo titularían la película, qué director podría ocuparse de ellos. Así mismo podrían diseñar el vestuario y seleccionar melodías apropiadas para la banda sonora.

Por último, cada grupo se encargaría de elaborar el cartel con el que anunciaría su película.