

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

**Isabel Pérez García  
Convocatoria septiembre 2020**

**NOVELA**

**VIAJE AL FIN DEL MUNDO**

**MEMORIA JUSTIFICATIVA**



## **1. Punto de partida de la creación. Objetivos y Fundamentos**

### **1.1. Introducción**

Cuando me encontré, a mitad del curso, con la pantalla de mi portátil en la mesa para configurar mi proyecto de Trabajo Fin de Máster de Escritur Creativa, comencé a explorar las distintas opciones que se me planteaban y, finalmente, opté por una novela. Hasta ahora solo había tenido correrías en el mundo de la creación literaria con algunos relatos y sus personajes, asequibles para mi, hasta ahora, limitada proyección imaginaria. Pensé que este era el momento ideal para lanzarme a un producto un poco más laborioso, más ambicioso: construiría una narración con un argumento dramático, lleno de personajes interrelacionados entre sí y con una historia sugerente. Mi punto de partida, sentada frente al ordenador, fue, en principio, sentirme identificada con las palabras de Calvino que no hacía mucho acababa de leer: todas esas ideas que se amontonaban confusas en mi cabeza debían “alinearse en caracteres alfabéticos negros sobre una página en blanco” (Calvino, 1985:55). Había que conjugar un orden, estético y armonioso, dentro del caos de mis ideas y plasmarlo en el papel con palabras, todo bien ordenado, para que otros pudieran leerlo.

¿Qué somos, qué es cada uno de nosotros sino una combinatoria de experiencias, de informaciones, de lecturas, de imaginaciones? Cada vida es una enciclopedia, una biblioteca, un muestrario de estilos donde todo se puede mezclar continuamente y reordenar de todas las formas posibles (Calvino, 1985:65).

Para cuando todos esos personajes por fin aparecieron y contaron sus historias con sus propias voces, ya se habían llevado semanas, meses, dentro de mi cabeza. Al principio, se me quedaban mirando, sin saber qué hacer, qué decir ni por dónde empezar, habitando un mundo que me era totalmente desconocido. Tuve que sonsacarles con un gran esfuerzo hasta que finalmente se fueron soltando y hablando entre ellos y conmigo y fueron contándome cómo eran sus vidas, sus problemas, sus secretos y sus miedos. Decidir el universo en el que habrían de habitar no fue fácil.

Media página puede haberme supuesto horas frente al ordenador y días de lectura y de búsqueda de información. Había que entender el porqué de sus acciones, de sus formas de ver la vida, del contexto en el que se movían. Todo tuvo que ser estudiado, investigado y escudriñado. Sería ficción, pero sus historias debían ser creíbles y convincentes.

Apareció un comienzo. Poco después, un final. Entre uno y otro un desarrollo, que se ha ido construyendo paso a paso. En muchas ocasiones he tenido que volver treinta o cuarenta páginas atrás para colocar un detalle que más tarde fuera el detonante de una acción, o para recomponer la personalidad de un personaje ya que, más tarde, había de actuar de determinada manera.

Ejemplos de estos cambios fue la descripción de uno de los personajes, Hadid, que hubo que rehacer para incluirle un puñal en el cinto con el que en los capítulos finales habría de acabar con su víctima. También fue necesario regresar y profundizar en los vínculos de dos de los personajes, Licia y Samila, que más tarde tendrían una afinidad fundamental para el desenlace de la historia principal y debía construirse de forma verosímil. Todo se rehízo una y otra vez. También el comienzo y el final tuvieron que ser cambiados.

Fueron muchas horas de trabajo para recrear el contexto en el que se desarrollaba la trama: la época, los paisajes, las vestimentas, los objetos, las creencias de los personajes... La obra está llena de claves, como, por ejemplo, los pájaros azules de Malta, las semillas negras venenosas de un arbusto parecido al laurel, o los espejos de bronce. Cada detalle está investigado en bibliografía o webs especializadas. Y aquí vuelvo a referir a Calvino, cuando habla del Leonardo escritor y dice que,

...de las fuerzas que invertía en la escritura como instrumento cognoscitivo, y del hecho de que -de todos los libros que se proponía escribir- le interesaba más el proceso de búsqueda que el acabar un texto para publicarlo (Calvino, 1985:45).

Porque lo cierto es que, construir esta historia me ha llevado, como a mis personajes, por el mismo camino del conocimiento y del descubrimiento, de la revelación de muchos misterios que desconocía y que me han resultado muy edificantes.

## **1.2. ¿Por qué ficción histórica? ¿Por qué esta época en concreto? ¿Por qué una novela de aventuras?**

La historia antigua y la prehistoria siempre me han interesado. Especialmente ese periodo en el que comienzan a desarrollarse las culturas y los seres humanos se enfrentan por primera vez al reto del conocimiento, mezclándose el mito y el mundo real. Siempre me he preguntado qué habría en las mentes de esas gentes que se enfrentaban por primera vez a un horizonte lejano, a un nacimiento o puesta del sol, o a una cúpula celeste en la que parecía

que, las estrellas eran diminutos orificios por donde se filtraba la luz del mundo misterioso que había detrás. El interés por profundizar en nuestro pasado, en nuestras raíces originales, me ha motivado desde siempre a leer sobre tiempos remotos, autores clásicos griegos o romanos, sobre mitología y libros de historia en general.

Por otro lado, mis raíces mediterráneas están vinculadas a zonas donde han aparecido restos de las civilizaciones primeras, de los íberos y los tartessos, y de las que llegaron del otro lado del Mediterráneo, los fenicios. Los historiadores hablan de su convivencia y del intercambio de sus culturas, de su riqueza y de sus viajes. Hasta en la Biblia hay referencias a la plata y el oro de Tarsis, que traían para Salomón los comerciantes Tirios. Siempre me ha resultado una época desconocida y misteriosa, de la que han quedado restos, pero que considero que no han sido justamente investigados. Pensé: aquí vivirán mis protagonistas.

Cabe añadir que, por mi formación en psicología, también estuve siempre muy interesada en las lecturas de C. G. Jung sobre los mitos, arquetipos y el inconsciente colectivo. Creo que en nuestro ADN hay una mezcla de herencia biológica, histórica y de nuestro inconsciente común. Esta herencia se plasma en nuestro ser en el aquí y ahora. Así el mito impregna nuestras acciones y nuestros más profundos pensamientos y vivencias. Lo hacía en tiempos remotos y lo hace ahora. Las lecturas que he realizado durante años de Jung, de Otto Rank, Lacan, Mircea Eliade, Nietzsche y otros autores me han formado en el ámbito de la psicología psicoanalítica y el mito.

La elección de una novela de aventuras, con el modelo de “viaje” me pareció una buena opción en la que encuadrar mis personajes en su contexto histórico. Profundizando en los tipos de novela corta encontré la novela juvenil. Podía adaptarse este tipo a mis protagonistas, que serían en su mayoría jóvenes, y esta elección me abrió el campo de la perspectiva o punto de vista didáctico. Me pareció interesante: lo que yo estaba aprendiendo en la elaboración de mi historia tendría que estar planteado para que, quien la leyera, en este caso, un lector o lectora joven, recorriera el mismo camino del conocimiento que yo estaba recorriendo. Pero no ha sido mi pretensión llegar más allá. Se trata, simplemente, de una novela de aventuras.

Aunque no he querido hacer una creación autobiográfica, sobre mis propias experiencias y emociones, sin duda mucho de mí hay en cada uno de los personajes, tanto de los protagonistas como de los secundarios, de los héroes y de los villanos.

### **1.3. Objetivos**

La aventura del héroe es la misma iniciación al camino de la vida que realizan los jóvenes hoy en día, tal como cada uno de nosotros lo ha realizado y como todos los seres humanos lo han hecho a lo largo de la historia. Es un arquetipo que forma parte de nuestro

inconsciente colectivo, al margen de épocas y lugares en el mundo. Así, esta aventura se comienza con una buena dosis de energía y de optimismo, que funcionan como un resorte que pone a los héroes en marcha. La sombra está detrás, acompañando en este camino. Es el mal que nos rodea, que nos acecha en cada uno de los pasos que damos y que se opone a que podamos afrontar el camino con la vitalidad deseada y haciéndonos sufrir. Pero la sombra también puede estar dentro de nosotros mismos. También es la parte oscura de nuestro inconsciente, aquello que puede hacer que tengamos que renunciar a nuestros propósitos por algún oscuro motivo o que afloren las vilezas que se encuentran en algún lugar del interior del ser humano. Eso existía entonces y existe ahora.

De esta lucha entre la energía vital que nos impulsa hacia delante y los factores negativos que nos ponen los impedimentos, es de lo que se relata en esta historia: el anhelo por el descubrimiento de lo desconocido, el amor, el compañerismo, la amistad, la lealtad... Y en este trayecto se cruzan los celos, la traición, la avaricia que impulsa los peores deseos y los monstruos de “lo desconocido”. La vida y la muerte, el bien y el mal. Todos estos arquetipos que se manifiestan una y otra vez, como una rueda que da vueltas y vueltas: el eterno retorno.

En base a este punto de partida para mi conflicto me he planteado los siguientes

**objetivos generales:**

1. Construir un contexto histórico para desarrollar los personajes, sus interrelaciones y sus historias, en las que se habrán de vivir emociones humanas, verosímiles en aquella época, pero de tal manera que tengan vigencia también hoy en día, que sean creíbles y naturales.
2. Programar la novela como un doble viaje, el de los barcos que salen del oriente y llegan hasta el “fin del mundo”, donde descubren que el mundo continúa y, también, el viaje de los protagonistas, que comienzan jóvenes e inexpertos y concluyen con su madurez y su despertar a la vida adulta. Este doble viaje se enmarca en el momento en que la humanidad de una época descubre que lo que veían en el horizonte del poniente no era el fin del mundo. Sin duda fue esa una revelación que supuso un gran paso hacia delante.
3. Escribir una novela que pueda interesar al lector al que va dirigida, por lo que tendrá que contar con los recursos pertinentes y las técnicas apropiadas.

## Y como **objetivos específicos**:

1. Trabajar los valores, especialmente los vinculados a la etapa adolescente:

- La amistad y el compañerismo.
- La igualdad: hombres y mujeres desempeñan papeles relevantes y mantienen vínculos de igualdad
- El descubrimiento de un lugar propio en el mundo de los personajes. El proceso de maduración y la vocación por la profesión.
- Resolver los vínculos con la madre y con el padre. Descubrir el propio origen.
- El anhelo por el conocimiento y la exploración de lo desconocido.
- Problemas existenciales. La vida y la muerte. El alcance del mundo: quiénes somos y por qué estamos aquí.
- Valores trascendentales: la nobleza frente a la villanía. La generosidad frente a la mezquindad. El perdón frente a la venganza.

2. Didáctica: sin ser explícita ni moralizante. No ha sido la pretensión de esta creación el enfocar el trabajo dentro del ámbito pedagógico.

3. Ficción mezclada con la historia. Se pretende que, en un contexto de historia remota de la que no es mucho lo que se conoce, no falte verosimilitud al relato: aunque se mezclan mito y fantasía, se busca siempre una referencia histórica documentada o una base en literatura mítica, para que los acontecimientos parezcan reales o nos resulten casi reales. Cuando Heracles y los fenicios lloran la muerte de Abdero, en la playa de Tracia, el narrador se dirige al lector recordándole que así fue como el héroe fundó, en memoria de su amigo, la ciudad de Abdera, de la que hoy se pueden visitar los restos arqueológicos.

4. Utilización de recursos que enriquezcan la creación, como puedan ser la intertextualidad la paratextualidad, el uso de ilustraciones conectadas con el texto y que revelan algunas claves, el uso del lenguaje, imitando al de la época según textos contemporáneos y otros recursos narrativos, aplicados lo más adecuadamente posible, en cada uno de los momentos de la narración.

### **1.4. Fundamentos**

#### **1.4.1. La historia**

Heródoto, en el siglo V a.C., describe los lugares recorridos en largos viajes por el mundo conocido en sus *Libros de la Historia*. A partir de las referencias de la obra de

Ptolomeo, *Geografía*, se reconstruyeron los mapas del mundo siglos más tarde, en el Renacimiento. En la obra en verso *Ora Marítima* de Rufo Festo Avieno, escrita en el siglo IV d.C., basada en textos desaparecidos del siglo VI a.C., se relata un viaje por las costas de Iberia, describiéndose ríos, montañas, pueblos y culturas, llegando hasta el rico pueblo de los tartessos.

Protagonistas de estos primeros viajes de los que hablan los que los historiadores fueron los Cananeos, marinos y comerciantes de Tiro, de Sidón y otras ciudades de las costas de la, entonces Canaán, a los que los griegos llamaron fenicios y que, recorriendo todo el Mediterráneo, llegaron hasta nuestras tierras en el sur de Iberia, cruzando las llamadas “Puertas del Hades”, fundando ciudades, mezclándose con los nativos y dando lugar a una de las culturas más enigmáticas conocidas, la de Tartessos. Estos son los personajes de mi novela de aventuras.

En los barcos exploradores viajaban hombres y mujeres, familias enteras, pacíficos comerciantes y artesanos todos ellos con vocación de navegantes y descubridores, que compartían peripecias, el trabajo a bordo y largas estancias en las etapas de sus viajes. Esto está constatado en imágenes de bajorrelieves, restos arqueológicos y documentos antiguos y reflejado en numerosos artículos y webs especializadas, en las que me he documentado sobre esta época: sus inventos y aportaciones en el comercio y la navegación, interrelaciones de los pueblos, la música, artesanía, agricultura y alimentación.

Cuando nuestros protagonistas llegan al final de su viaje descubren que el mar y la costa continúan sin límites. Sin duda en algún momento de la historia estos navegantes atravesaron el estrecho y descubrieron que, al menos allí, no estaba el infierno. Por eso esta es, en el fondo, una historia real, como intenta explicarnos el narrador en determinadas ocasiones señaladas.

#### **1.4. 2. El mito**

Joseph Campbell nos dice que “el mito es la entrada secreta por la que las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas” (Campbell, 2008).

Investigaciones iniciadas el siglo XIX en el campo de la psicología, la antropología y el psicoanálisis, tratan de establecer las bases psicológicas del mito, de la religión, del arte y de los códigos éticos y morales. Freud, Jung y sus seguidores y otros autores, han trabajado en base al planteamiento de que, la lógica del mito, los héroes y las hazañas, sobreviven al tiempo través de los arquetipos y que cada uno de nosotros tiene su fondo de imágenes arquetípicas, de sueños, que pasa inadvertido pero que actúa sobre nuestro subconsciente y se manifiesta secretamente en nuestras vidas.

Así, el nacimiento, la muerte, la iniciación a la vida y el viaje del héroe, la creación o la sombra, son representaciones en nuestro inconsciente, que se mantienen desde tiempos



remotos en el inconsciente colectivo. “La mitología constituye, en suma, la matriz de la iniciación de la humanidad a los misterios de la vida y de la muerte” (Campbell, 1998:60). Estas imágenes perduran hasta el día de hoy, porque hasta el día de hoy, “el misterio infinito nos desborda, tanto externa, como internamente” (Campbell, 1998:120).

Los navegantes de mi historia parten del puerto de Tiro, realizando el rito del vertido del vino al mar. -Quizás esto tenga relación con la botadura actual de los barcos-. Recorren las costas del Mediterráneo. Comercian y fundan colonias, donde se instalan y, desde ahí, construyen ciudades y su mundo y comienzan sus vidas, realizando rituales de fundación y de construcción, mediante la colocación de la primera piedra. Dice Mircea Eliade “Toda creación repite el acto cosmogónico por excelencia: la creación del mundo. En consecuencia, todo lo fundado lo es en el centro del mundo” (M. Eliade 1982: 26). Y más adelante, nos declara que, mediante el ritual, “quedan aseguradas la realidad y la duración de una construcción, no solo por la transformación del espacio profano en un espacio trascendente -el centro-, sino también por la transformación del tiempo concreto en tiempo mítico” (M. Eliade 1982:28). Los rituales nos son familiares, pues algo de ellos está grabado en nuestro inconsciente colectivo.

Personaje mitológico que aparece en la novela es Heracles, que tiene un papel protagonista como mentor en varios de los capítulos. Heracles es el héroe protector de los cananeos. En la novela se presenta en el momento en que se encontraba realizando los 12 trabajos encargados por el oráculo de Delfos. En el capítulo primero, acude en ayuda de los cananeos en el episodio de las Yeguas de Diómedes y funda la ciudad de Abdero, en la Tracia. Mas tarde, se presenta para acompañarlos camino del estrecho, al que dará su nombre, las Columnas de Heracles. Aquí cumple con otro de sus trabajos, enfrentándose al gigante Gerión. En el último capítulo se despide de sus protegidos, anunciándoles que el tiempo de la protección de los dioses ha acabado y que ahora el ser humano ha madurado y se ha hecho responsable de su propio destino.

Otros seres mitológicos que aparecen en la obra son el monstruo Leviatán, que habita en el fondo del mar, símbolo de lo oculto, de los terrores y del lugar donde se pierden las almas de los ahogados en el mar; la diosa Iris que representa la esperanza después del terror de la tormenta y el Hipocampo, en el cabalga Melkart junto a los barcos, haciéndoles sentir seguros en la navegación. Aparece también la diosa Astarté, que bendice el hogar de los que fundan la nueva ciudad cuando han llegado a su destino y que, junto a Melkart, el guía de los viajes, son las dos principales deidades del panteón fenicio.

Como final de la novela, me ha parecido la opción más interesante y edificante, en el marco del mito de la guerra y de la paz, las reflexiones de Campbell:

La guerra es una brecha en la norma propia de la civilización, que es la paz; y su propósito debe ser conseguir la paz, una paz no conseguida por la fuerza de las armas, sino por los mutuos intereses racionales (Campbell 1994: 231).

Así, nuestros héroes, a pesar de tener la evidencia de su superioridad frente a los enemigos, prefieren seguir su camino sin confrontarse con ellos. No recibirán su castigo. El futuro es demasiado prometedor como para poner en riesgo ninguna de sus vidas por una venganza.

### **1.4.3. El viaje**

Los héroes y heroínas que protagonizan esta aventura llevan a cabo un doble viaje. La historia comienza con la partida de la flota de barcos de la isla de Tiro, donde todo el pueblo los despiden con ceremonias, rituales y ofrendas a los dioses. Durante todo el trayecto, el protagonista va dibujando meticulosamente los mapas del recorrido en papiros: los periplos, como hacía su padre y como este le había enseñado desde pequeño. En este viaje, que tiene como destino las “puertas del hades” o el fin del mundo, van recorriendo diferentes etapas en las que conocen personajes singulares, pasan peligros, se enfrentan a tormentas, fundan colonias y llegan, tras de muchas peripecias a su destino final, para descubrir la revelación: que el mundo continúa mucho más allá.

Para describir los detalles de este viaje en barco debí documentarme con otras novelas de viajes similares, para saber cómo recrear la vida en cubierta y en esa época en concreto. Conocer las diferentes partes de los barcos, sus maniobras, la convivencia en la cubierta y en un espacio tan pequeño, la navegación y el transporte de las mercancías han sido aspectos con los que tenía que familiarizarme para conocer este mundo y de tal manera que pareciera real. Libros como *la Eneida* de Virgilio y *la Odisea*, de Homero, *Moby Dick*, de Melville y *el viejo y el mar*, de Hemingway, me han inspirado en este laborioso empeño.

Pero, además de este viaje “físico” en su recorrido a lo largo del Mediterráneo, el de los personajes de mi novela ha sido un viaje interior. Ambos viajes se han entrelazado. Así, siguiendo las etapas del monomito de Campbell, hay, entre otros, una partida, una llamada a la aventura, el cruce del umbral con la salida de los barcos, un proceso de iniciación, por el que se pasan las diferentes pruebas, el encuentro con el padre y, finalmente, el despertar a la vida y la conquista de la libertad para vivir. Al final de la novela, unos protagonistas quedan en la nueva colonia fundada y otros regresan al punto de origen, a casa.

## **2. Estructura de la composición**

La novela, tal como he explicado, sigue el esquema básico del viaje del héroe como elemento vertebrador, siguiendo las etapas del monomito de Campbell, aunque no en un sentido riguroso. Se ordena en doce capítulos, que coinciden con etapas o momentos determinados de la historia.

El análisis de su estructura se puede realizar desde diferentes enfoques:

### **2.1. Modelo clásico**

Este doble recorrido, el viaje por el mar y el viaje interior, se puede examinar de acuerdo a las tres partes de la estructura clásica:

**Planteamiento:** se inicia con la partida del héroe, que se despide de su madre y sus hermanos y llega al muelle donde están los barcos preparados para la partida. Se presentan los principales protagonistas que le acompañarán en la aventura y se introducen los elementos que van a determinar su misión: por un lado, su oficio, dibujar los periplos durante el camino, y por otro se presenta la muerte del padre que, en un momento dado, se convertirá en un misterio que deberá descubrir. El protagonista, Aarón, comienza su itinerario y su interrelación con los diferentes personajes: el compañero, Yago; el mentor, Gamal, su tío; el traidor, Hadid y el amor, Licia.

**Nudo:** el héroe atraviesa el “umbral”, pasando las diferentes etapas de su aventura, encontrándose con las dificultades, la muerte, la tormenta, las sospechas de traición y los diferentes peligros o nuevos personajes que tratan de impedir que cumpla su misión.

**Desenlace:** Una vez llegada a la situación límite, con la muerte de Gamal y Samila, y tras el momento de máximo peligro, el héroe y sus compañeros de viaje llegan al final de su recorrido y conquistan su “libertad para vivir”. El héroe descubre la verdad sobre la muerte de su padre y se consolida en su cometido, el de trazar los mapas. El héroe regresa a su tierra, de donde partió al comienzo de la aventura. Tanto él como el resto de los personajes, han evolucionado: unos han madurado, otros han perdido la batalla y han caído y pagado su traición. Ninguno de ellos es el mismo que al comienzo de la novela.

## 2.2. Análisis estructural de Vladimir Propp

Desde el punto de vista de la Teoría de Propp, que establece el análisis estructural de la morfología de los cuentos identificando 31 funciones constantes en todas las narraciones y cuentos populares (Propp, 1972:37-74), la novela va recorriendo la mayoría de estos pasos, desde el primero, con el alejamiento del lugar familiar, pasando por el engaño, la complicidad o la prueba, hasta las funciones finales, la transfiguración, con la nueva apariencia del héroe, que se ha hecho un hombre, el castigo del antagonista o la boda.

## 2.3. Perspectiva interdisciplinar de José Romera

Para hacer un examen más profundo, aunque breve y resumido, de los elementos que estructuran mi texto literario me voy a basar en el estudio realizado por José Romera para el análisis morfosintáctico, que se hace eco de “una metodología crítica actual respecto a modelos anteriores y que intenta de un modo interdisciplinar aglutinar los diferentes modelos de análisis” (Romera, 1979: 160). Romera se basa en las funciones de Propp y, además de otros, en el modelo actancial de Greimas.

Así, según Romera, podemos distinguir tres niveles:

### 2.3.1. Las secuencias

Son hechos o acontecimientos que se pueden considerar elementos de la estructura de la narración. Mi novela se estructura en secuencias complejas, ya que son muchas las unidades o secuencias que se encadenan unas con otras de diferentes maneras. Por *enclave*, en el caso de secuencias que se encadenan unas dentro de otras. Ejemplo puede ser la secuencia de la escala en las Islas de la Miel, en la que se incluye, entre otras la secuencia de la esclava que pide ayuda para ser liberada. Otras secuencias se encadenan por *enlace*, al ir unas seguidas de las otras. Ejemplo son las diferentes etapas entendidas como secuencias, y que van encadenadas una detrás de la otra.

Y, por último, hay secuencias que se encadenan por *continuidad*, al ser unas consecuencia de las otras, como puede ser ejemplo la secuencia de la muerte de Gamal, que es consecuencia de la secuencia anterior, la de la confesión de la hechicera Samila.

### **2.3.2. Las funciones**

Cada secuencia, siempre siguiendo a Romera, se compone de una función inicial, que abre las opciones posibles por realizar, otra función media, que desarrolla la acción; y otra final, que determina el resultado, que puede ser positivo o negativo.

Como hemos visto, el eje principal, o relato marco de mi novela, que se estructura en torno a un viaje como elemento vertebrador de la trama, contiene diferentes etapas que coinciden con diferentes secuencias que se van entrelazando entre sí. Así, dentro de estas secuencias generales, se encadenan varias historias, con sus propias secuencias. Cada una de estas secuencias tiene sus tres funciones, en unos casos con resultado positivo y en otros casos con resultado negativo.

Para poner un ejemplo de estos niveles de análisis estructural, secuencias y funciones, podemos ver, en un primer lugar la secuencia de las yeguas de Diómedes. Esta secuencia tiene su función inicial, al desembarcar en las playas de Tracia, la función media o de desarrollo, con la aventura y los peligros que viven allí y la función final, que sería, en este caso, de fracaso para Heracles y Abdero, ya que este último morirá devorado por las yeguas. La secuencia se encadena por enlace con la siguiente: los personajes regresan a su nave y a continuación se desarrolla la secuencia de la tormenta.

En esta secuencia de la tormenta, la función primera sería el anuncio de la tormenta. La función media, el desarrollo de la tormenta y la final con la salida del arco iris, tendría un resultado positivo.

### **2.3.3. Las acciones**

Para este nivel de análisis morfosintáctico, Romera se basa en el modelo actancial de Greimas. En este caso, aplicado a mi novela, tendremos que analizar las acciones que realizan los personajes, como agentes de estas acciones: actantes. Para ello tendremos que plasmar los actores que intervienen cada una de las secuencias, determinar los acontecimientos o acciones más importantes que se desarrollan en la historia y explicitar la intervención de cada actante en las acciones.

Romera, basándose a Greimas, nos dice que todos los personajes que aparecen en un relato, por múltiples que sean, se pueden constreñir a seis roles o tipologías actanciales, que se encuadran en tres categorías, vinculadas entre sí.

Es importante señalar que los actantes no tienen que coincidir siempre con personajes o protagonistas. Pueden ser también problemas, temores, fuerzas o elementos que afecten de alguna manera al desarrollo de los acontecimientos.

Sin entrar en un estudio pormenorizado de cada una de las secuencias de la narración, realizaremos un análisis de los seis principales papeles actanciales de mi novela “Viaje al fin del mundo”, desde una perspectiva global, encuadrándolos en las tres categorías indicadas:

Sujeto-objeto:

El sujeto. Es el héroe, el protagonista: Aarón.

El objeto. Es lo que desea conseguir. Por un lado, sería, el realizar el viaje, llegar a su destino y desarrollar su oficio dibujando los mapas y, por otro lado, descubrir qué es lo que ocurrió con la muerte de su padre.

Remitente-destinatario:

Remitente. Heracles sería en varias de las secuencias de la novela el personaje que potencia o facilita que se resuelva el problema. En la secuencia en la que la hechicera confiesa la verdad de los hechos acontecidos, ella sería la remitente.

Destinatario. Serían los navegantes cananeos, el grupo que resulta beneficiado con la resolución del problema.

Ayudante-oponente:

Ayudante. Quienes ayudan y orientan al sujeto: Yago, aunque en ocasiones cambia su rol y se convierte en oponente. Licia, Gamal. Todos los que le acompañan en su camino del héroe. Y Heracles en las secuencias en las que participa. Incluso Samila, la hechicera, actúa finalmente como ayudante.

El oponente. Es su enemigo, el que se opone a que logre sus objetivos. El personaje principal que se opone a que el protagonista pueda conseguir su deseo es Hadid.

### **3. Técnicas y estilos ensayados**

Para el análisis de técnicas y estilos ensayados en mi novela me he basado en parte, al igual que en apartados anteriores, en las aportaciones del profesor José Romera Castillo. “Para que las ideas literarias organizadas entren de lleno en el ámbito de la literatura y no en otro, es necesario que su autor ponga en práctica una serie de recursos, esencialmente lingüísticos, que den a su creación un valor artístico” (Romera, 1979:168). Estos contenidos se han ampliado con otros obtenidos de distintas fuentes para realizar una revisión de las técnicas y estilos más completa, principalmente de los apuntes de las asignaturas del Máster de Escritura Creativa.

#### **3.1. Género literario**

Esta obra es una novela corta y por tanto se encuadrará dentro del género de literatura de ficción narrativa.

Ya que se trata de una novela de aventuras y sus protagonistas son jóvenes, se puede catalogar como novela juvenil.

El estilo utilizado ha sido directo. Tanto en las descripciones como en los diálogos se ha empleado un estilo sencillo y claro, de fácil comprensión.

Aunque se trata de una novela de aventuras y se entiende que en este tipo de novelas se potencia la aventura, las hazañas del héroe (o de los héroes y heroínas), las peripecias y los peligros, en detrimento de la experiencia interior de los personajes, no he querido dejar de lado el mundo psicológico de los protagonistas y la profundidad de sus interrelaciones. No siendo una trama compleja, sí se abordan temáticas de calado humano, como pueda ser la lealtad, la nobleza, la generosidad y la amistad, así como los celos, los remordimientos y la ambición desmesurada. Se trata de la vida y la muerte y, finalmente, el perdón y la prevalencia de la esperanza sobre la venganza.

#### **3.2. El tiempo y el espacio**

La organización temporal de esta novela es lineal y unidimensional. Los acontecimientos se desarrollan desde que comienza el viaje, en la “estación de la navegación”, hasta que llegan a su destino. La linealidad, en ocasiones, se rompe con algunas elipsis, pero sin alterar la unidireccionalidad del tiempo.

Respecto a la época en que transcurre la historia, esta se puede situar en los tiempos de

los viajes y las colonizaciones de los fenicios, en los siglos X-VIII a.C.

El espacio en que ocurren los hechos se extiende a lo largo del Mediterráneo, ya que los barcos parten de la de Tiro, en aquella época una isla, y realizan diferentes etapas en su trayecto hasta llegar al sur de Iberia. En su periplo llegan a Tracia, donde tienen el encuentro trágico con el rey Diómedes. Más tarde visitan las Islas de la Miel que, aunque se ha evitado citar el nombre, en una lectura detenida, se puede ver claramente que se trata de la isla de Malta, ya que este episodio está lleno de referencias.

En la siguiente etapa, el lugar en que se encuentra el poblado de Baria, corresponde con los restos arqueológicos de la colonia fenicia situada en la actual ciudad de Villaricos, en Almería. De ahí parten a la etapa final, cruzando el Estrecho y llegando a Tartessos.

Por otro lado, el escenario en que se desarrolla buena parte de la historia es en el interior de los barcos que ha sido recreado en base a las referencias históricas y literarias de lugares similares.

### **3.3. El Narrador**

Es un narrador de mi novela es un narrador en tercera persona, omnisciente. Conoce los pensamientos, intenciones y sentimientos de todos los personajes.

Es heterodiegético. Cuenta la historia sin ser protagonista de ella.

Cabe señalar que, en ocasiones, el narrador se dirige al lector para llamarle la atención sobre un detalle de los hechos acontecidos, para o hacerle una puntualización. Ejemplo de este recurso encontramos en el capítulo III, página 21, en el que el narrador dice:

“Se cuenta que esta historia es real y que, en memoria de Abdero, Heracles, hijo de Zeus y de la reina mortal Almena, fundó en este lugar la bella ciudad de Abdera, cuyas ruinas se pueden visitar aún en nuestros días, en las costas de Tracia, que es región de Grecia”.

Es esta una manera romper la distancia entre narrador y lector, de dirigirse a él y de implicarle en la historia. El narrador sale de las páginas del libro y habla directamente con el lector y le advierte que podría ser que esta historia fuera real, según los testimonios que han llegado hasta nuestros días.

### **3.4. La magia, la fantasía y el humor**

El recurso a la magia y a la fantasía, como parte fundamental de la narración, se ha vinculado, en cada uno de los casos en los que se ha empleado, con un motivo justificado o con referencias históricas, con el fin de aportar ciertos visos de realidad. Se ha evitado la utilización



de la fantasía de manera gratuita. Para profundizar en ello se analizarán algunos momentos de la narración:

- La aparición al protagonista, Aarón, del padre fallecido en varios momentos de la historia se confunde entre realidad y sueño. El padre intenta hablarle, pero él no puede entenderlo. Finalmente es Heracles el que le da el contenido de su mensaje, en el desenlace de la historia.
- Tanto el episodio de las yeguas carnívoras, que da lugar a la fundación de la ciudad de Abdera, como el del gigante Gerión de tres cuerpos, cuya sangre brota dentro del árbol llamado drago, están basados en relatos de la mitología que se conectan con el mundo real: la ciudad arqueológica o un árbol legendario que existe hoy en día y cuya salvia es roja, como la sangre.
- Las escenas de la adivinación con el espejo están basadas en este método de adivinación fenicia, la catoptromancia, ampliamente documentado.

Respecto al humor, en el episodio de las islas de la Miel he dado una pincelada humorística las acciones de los personajes. Tanto el rey como la princesa tienen un aspecto algo estrafalario y protagonizan escenas en las que se les ha dotado de ironía y comicidad, aunque también de generosidad y ternura. Para estos personajes, así como para el resto de los habitantes de la isla, me he inspirado en las estatuas neolíticas de la isla de Malta, en las que aparecen figuras con evidente sobrepeso a los que se supone gigantes.

### **3.5. Relaciones transtextuales**

Siguiendo a Genette, he utilizado en mi novela como recurso la transtextualidad, en concreto la intertextualidad, la paratextualidad y la hipertextualidad, como una forma de complementar y potenciar los contenidos con referencias textuales, ilustraciones o imágenes que refieren o evocan otros textos, tanto de forma manifiesta, como encubierta.

Ejemplos de intertextualidad son las citas entrecomilladas al comienzo de algunos de los capítulos, como las del libro de Ezequiel o el de Diodoro. En este caso la presencia de un texto en otro es literal y explícita.

Paratextos, que incluyen un cierto nivel de abstracción se encuentran en la novela en los títulos de los capítulos y en las ilustraciones.

En la *ilustración 1* aparece un bajorrelieve en el que vemos una representación de un barco fenicio en el viajan hombres y mujeres. De esta ilustración y de otras similares, así como

de descripciones documentadas, se ha deducido la forma de vida y la convivencia a bordo durante los largos viajes.

En la *ilustración 2*, en una moneda, vemos al dios Melkart cabalgando en un Hipocampo. Esta ilustración evoca un momento de la narración en la que se cita al dios acompañando la navegación de los barcos.

La *ilustración 3* nos muestra un medallón que se encuentra en el Museo Arqueológico de Málaga, en el que aparecen los halcones y las serpientes del medallón del padre del protagonista, el amuleto que es pieza clave en el desenlace de la obra.

Y la *ilustración 4*, la Dama Durmiente del Hipogeo de Malta, ha servido de inspiración para el personaje de la princesa Gantija.

Antes de analizar la hipertextualidad en mi obra debo sacar a colación el hecho de que el mismo Genette considera que los diferentes niveles de transtextualidad no son clases estancas, sino que entre estos hay relaciones recíprocas (Genette 1989:17). Así, las mismas ilustraciones citadas se introducen en el ámbito de la hipertextualidad al aludir historias que van más allá de las figuras representadas.

Como la Dama Durmiente, en la ilustración, me he imaginado a la princesa Gantija. Todos los personajes que aparecen con ella en el episodio de las Islas de la Miel llevan nombres que pertenecen a los templos megalíticos de Malta. El pájaro azul en la pequeña jaula de fresno es un roquero solitario, el ave nacional de las islas. El mismo nombre de Islas de la Miel, corresponde al que se les daba en la época en que se desarrolla la acción. Todas estas son formas de hipertextos. Otros ejemplos son la historia del rey Minos y el laberinto del Minotauro relatada por Gamal (página 24) o la referencia a la Hidra (página 81).

También he recurrido al hipertexto en otras ocasiones, de una forma más encubierta. Este es el caso de las palabras de Heracles cuando, despidiéndose de los protagonistas, sentencia “yo pertenezco al mundo de los dioses y vosotros al mundo de los seres humanos, los que habréis de cimentar y construir vuestra propia historia” (página 82), en clara referencia a la leyenda de Sigfrido y el final del Valhala.

En definitiva, según dice Genette, “no hay obra literaria que, en algún grado y según las lecturas, no evoque otra, y, en este sentido, todas las obras son hipertextuales” (Genette, 1989:19)

### 3.6. Otros recursos narrativos

Se han utilizado recursos propios de la narrativa, como son:

- La caracterización de los personajes. Heracles es un hombre fornido, de gran altura, poderosos músculos y largos cabellos. Es un extraño personaje que lleva una piel de león que le cubre los hombros y en la mano porta una enorme maza. Hadid, el general, pese a ser marino y guerrero, va vestido con lujosos ropajes de comerciante y lleva un puñal colgado en el cinto. Aarón, el protagonista es joven y lleva una alforja al hombro con los cálamos y los útiles para dibujar los mapas.
- Anticipación. El puñal que lleva Hadid en el cinto anuncia que en algún momento será utilizado. En los instantes previos a la tormenta, esta se presiente, está en el ambiente. Hasta los animales están nerviosos.
- El descanso. He han intercalado escenas de tensión y escenas de descanso, para cambiar el ritmo de la lectura. Después de la tormenta, en la que el protagonista ha estado en peligro, cayendo al mar, continúa una escena en la que son recibidos con vítores a la llegada al puerto.
- El énfasis. Creando situaciones de máxima tensión, como en el momento en que ven a las yeguas devorando carne humana o cuando Aarón cae al mar, al ser golpeado por la botavara.
- Enumeración. Se utiliza en varios momentos, como por ejemplo en “cada cabo, cada playa, las rocas, los acantilados, cada río y también las montañas y los bosques que se veían a lo lejos” o “Tejidos púrpura, cerámicas, vidrios de colores, papiros, joyas labradas en plata y oro, cornalina y ámbar, estatuillas, amuletos, espadas y todo tipo de utensilios y abalorios”.
- Polisíndeton. Para dotar a la expresión de más intensidad: “...sin final en el horizonte y más tierra y pueblos”.
- Personificación. “Hasta los animales que llevaban en la bodega, al notar el calor del sol parecían contentos y tranquilos de haber sobrevivido”.
- ” Cliffhanger” o final suspenso. Justo al final de un capítulo, para crear expectación respecto al siguiente. Como es el caso del final del capítulo II, que termina con los protagonistas desvanecidos con el veneno, después de haber visto a las yeguas carnívoras.
- Ironía dramática. En el momento de la ira de la princesa Gantija, el lector sabe por qué se ha producido, aunque los personajes que la rodean piensan que es solo un ataque de irritación de una princesa caprichosa.

- El suspense. En los instantes previos a la muerte de Samila, el lector ya se imagina que está en peligro.
- La elipsis. Se ha utilizado, entre otros, en el momento de describir los barcos: “Los barcos se encontraban a punto. Se habían construido muchos nuevos y otros se habían reparado de los daños sufridos en la expedición anterior”.
- Comparación. Un ejemplo de este recurso en el texto es el momento en que se describe la superficie del mar en calma: “la superficie estaba tan quieta que diríase que fuera una balsa de aceite”.
- Respecto al uso del lenguaje, en concreto en los diálogos, se han utilizado expresiones y palabras que hoy en día no se usan, como puede ser “joven Aarón” o “me turba pensar que pudo ocultar algo”. La intención ha sido la contextualizar a los personajes en su época remota. Para ello he imitado el estilo del lenguaje de obras como pueden ser *la Odisea*, *la Eneida* o, incluso, *la Biblia*.

Esta impresión se ha buscado también mediante el uso del hipérbaton, alterando el orden lógico de las palabras: “quiero que alegres tu triste existencia”.

Se han utilizado palabras técnicas, como “calamón” o “papiro”, para describir los instrumentos utilizados en la elaboración de mapas antiguos. Se han utilizado también para ambientar con realismo las escenas de navegación: “botavara”, “el barco avante” o “cofa”.

- Otros recursos literarios empleados han sido la metáfora, como es el caso del momento en que se dice “decorado con todos los colores del mundo” para describir el arco iris. En otro lugar se dice “Nos contó también que, el fondo de ese río era de plata”.

## 4. Personajes y objetos

### 4.1. Personajes principales

*Aarón.* Es el héroe que inicia su viaje. Se dirige a un mundo desconocido, cuyo final, según todos piensan, es el Hades. Desea seguir los pasos de su padre, muerto en el viaje anterior. Irá pasando las diferentes pruebas hasta averiguar la verdad de la muerte del padre y consolidar su profesión, como escriba de mapas. Este personaje comienza siendo un joven sin experiencia, inocente y desorientado y, al final, se transforma en un ser humano cabal y dispuesto a adentrarse en su vida, con su profesión y su familia.

*Yago.* Es el acompañante del héroe. Amigo leal unas veces y rival resentido otras. Unas veces odia al protagonista y a la joven de la que está enamorado y se muere de odio y de celos. Pero, en definitiva, resulta ser un compañero en el camino del héroe. Se pretende que el lector pueda entender el porqué de su actuación y de su transformación.

*Samila.* Es la hechicera. Acompaña al antagonista, a Hadid. Ha sido copartícipe de sus vilezas, pero evoluciona y se convierte en la aliada del héroe para que conozca la verdad, lo que le costará pagar un alto precio. Es avidina, conoce o intuye el destino, incluido el suyo propio.

*Hadid.* El comandante de la flota, respetado por todos y recibido por los reyes que encuentran por el camino con dignidad de rey. Es el antagonista pues, como se descubre al final, es el asesino del padre.

*Licia.* Es una joven que se ha criado en el barco. Es acompañante del héroe. Hace también su propio camino, ya que empieza la historia siendo una joven inocente, casi una niña y termina la historia convertida en una mujer, que ha madurado a base de pasar también una serie de pruebas. Aprende a dibujar mapas, pero de las estrellas. También sigue las enseñanzas de Samila, convirtiéndose ella también en conocedora de las artes de la curación con ungüentos, de las ceremonias y de la lectura de los espejos. Finalmente se manifiesta el amor que hay entre Aarón y ella y acaban siendo pareja.

*Gamal.* El capitán, tío de Aarón, que le acompaña y le aconseja. Es el “mentor” en su camino del héroe.

*Joram.* El guerrero que acompaña y protege al héroe.

*Heraclés.* El héroe mitológico. Protagonista de varios de los acontecimientos de la historia. Aparece en diferentes ocasiones y desempeña un papel importante en el desenlace, pues es el encargado de manifestar la revelación y de mostrar el valor auténtico de las cosas: lo importante es la vida sobre la muerte, la generosidad sobre la venganza. Al final de la historia se despide

de los protagonistas, anunciándoles que ha acabado la época del mito, que ahora comienza la de los seres humanos que habrán de construir su propia historia.

## 4.2. Objetos

*El mar:* Es un mundo infinito, profundo, abismal, lleno de monstruos desconocidos, fantasmas y peligros, en el que se desarrolla la historia. Es símbolo de la misma vida y del paso extraño del tiempo, que es y no es en un mismo instante. Para los personajes de esta historia es un aliado. Se sienten confiados en él, aun sabiendo las consecuencias de caer, sucumbir y perderse para siempre en su interior. En muchas ocasiones se quedan absortos, observándolo desde la proa. A través del mar llegarán a los lugares que quieren conocer, donde se establecerán y donde vivirán sus nuevas vidas.

*Los barcos:* es el espacio en el que conviven los diferentes personajes, en los viven, se transforman o mueren. A veces es un lugar de salvación y otras un espacio cerrado, casi una prisión en la que no pueden evitarse unos a otros, durante meses.

*Los mapas/papiros:* el instrumento de trabajo del protagonista y vínculo con su padre muerto. Aarón tiene como profesión, al igual que su padre, la escritura de mapas y periplos. Además de su “profesión” es el instrumento mediante el cual el protagonista se vincula con los territorios, y deja su legado para generaciones venideras. La compañera del protagonista aprende en este viaje también la suya: dibuja planos de estrellas. Se sabe que los fenicios fueron los primeros en guiarse por la osa menor y hay indicios en los relatos de diferentes historiadores para pensar que también plasmaron esta información en mapas.

*El amuleto:* es la conexión simbólica entre el padre y el hijo en esta historia. Mediante el descubrimiento del amuleto, Aaron percibe que hay algo referente a su padre que él desconoce y tiene que averiguar, para conocer la verdad.

*El espejo.* Era un instrumento de adivinación documentado de los sacerdotes o sacerdotisas de este pueblo. El espejo es una ventana a todo un mundo misterioso y, en buena parte, siniestro que hay detrás. La imagen reflejada en el espejo es un doble de uno mismo, quizás el alma inmortal. Quizás por eso los seres sin alma no pueden verse reflejados. El fantasma que se ve detrás del espejo, que es idéntico a nosotros, nos mira fijamente a los ojos. Tiene un mensaje que transmitir que solo quien posee el don, como la hechicera de la novela y Licia, pueden entender. Decía Pausanias en el siglo II d. C., refiriéndose al rito de adivinación con el espejo, la catoptromancia: “Luego, mirando en el espejo, verá el presagio ya sea de muerte o recuperación, de acuerdo con si su rostro reflejado es el de sí mismo fresco y saludable o con un aspecto fantasmal”.

*La música.* En la novela aparecen instrumentos musicales, bien inventados por los fenicios,

bien perfeccionados por ellos y en todo caso, extendidos por el Mediterráneo. Ejemplos son el arpa, la flauta o las castañuelas. (Blasco Vercher y otros 1994:168). También se hace referencia a Ugarit, el lugar donde apareció la primera canción escrita encontrada, datada en el año mil a.C. Este es el lugar originario de Adar, el poeta.

*El epitafio.* Al comienzo del capítulo XI se incluye un hipertexto con un párrafo real en alfabeto fenicio que hace referencia a un epitafio que Aarón escribe en la tumba de Gamal. Es un mensaje singular que he incluido porque entiendo que debió escribirse hace tres mil años de una forma muy sincera y muy humana, una forma de pedir al caminante que respete el descanso de los muertos. Nada se ha traído a este mundo y nada se lleva. No abran pues la morada final.

## 5. Dificultades y soluciones

Transcribir en un texto, en palabras, sustantivos, adjetivos, verbos, todas las ideas que rondaban en mi cabeza sobre la historia que quería desarrollar fue, en un principio, una especie de alumbramiento. Fue difícil, pero no fue lo peor. La principal dificultad la encontré al descubrir que, la creación que se iba manifestando, mi producto, requería de tantos retoques para conformarse de una manera mínimamente viable, aceptable y admisible, según mis propias expectativas. Entonces fue cuando tuve que ponerme en serio a estudiar. Lo que comenzó siendo la creación de una ficción de aventuras vividas en un escenario de tiempos remotos que no parecía requerir de mucha investigación documental, se convirtió en una misión ardua y laboriosa de investigación y de búsqueda de información. Hasta el detalle que podía parecer más insignificante tenían que ser verificado. Y esta ha sido la solución a la dificultad: la lectura y el estudio.

Una segunda dificultad que me he encontrado en el proceso de construcción del argumento, en la medida en la que tenían que incorporarse personajes y personajes para llevar a cabo las diferentes acciones. Había que nombrarlos, caracterizarlos, presentarlos, encajarlos en la historia y en sus roles. Tenía que haber mercaderes, guerreros, reyes y reinas, capitanes y capitanas, artesanos, hechiceros, asesinos, cómplices, músicos, carpinteros, hombres y mujeres y, además, personajes mitológicos. Cada uno de ellos llevando a cabo su función de forma creíble y verosímil. No podían aparecer de repente, en mitad de un capítulo. Me ha supuesto, como ya he referido con anterioridad, volver atrás en múltiples ocasiones y rehacer lo escrito.

No solo los personajes, sino también las distintas etapas, los paisajes, las acciones. Todo el proceso se ha ido retroalimentando continuamente, una y otra vez. Los parches, los remiendos se han tenido que integrar en el texto formando un cuerpo con una consistencia suficiente que lo hiciera aceptable.

Por último, debo hacer referencia a la dificultad que me ha supuesto el aplicar correctamente los recursos estilísticos elegidos para intentar hacer más expresivo mi lenguaje, más estético y, en definitiva, más cercano a quien lo pudiera leer. Me he preguntado ¿Ha habido suficiente suspense? ¿Se habrá entendido la ironía que he querido expresar? ¿Está claramente manifiesta la anticipación de ciertas acciones, para mí fundamentales? ¿Ha sido oportuna esa metáfora? ¿Se debe añadir algo más?



## 6. Resultado

El proyecto de esta novela nació en diciembre de 2019, cuando el Máster de Escritura Creativa llevaba apenas dos meses de ejecución. En ese momento aún no habíamos profundizado en el estudio de los diferentes modelos narrativos y las técnicas creativas en la prosa de ficción.

Por mi formación como psicóloga, por mi inclinación por el psicoanálisis dentro de las diferentes corrientes de la psicología, además de mi afición por la historia y por la lectura en general, los conocimientos y recursos de los que dispongo para la creación literaria se basan principalmente en estos campos. Arquetipos, mitos, psicología de personajes, contextos históricos y libros que me han dejado huella han sido mi fuente de inspiración. De ahí la elección de este tema para mi obra.

A lo largo del Máster creo que he cambiado mi visión y he ampliado mi perspectiva sobre las posibilidades y el alcance de la narrativa y el trabajo creativo. Esto es, sin duda, por lo mucho que me ha aportado. Quizás en los últimos meses del curso, que ha terminado demasiado pronto, me hubiera decantado por otro tipo de modalidad creativa. Pero, lo cierto es que este mundo inventado para mi novela y estos personajes estaban ya muy trabajados, tenían en ese momento una extraña presencia y habían de llevarse a un buen puerto. Finalmente, no tuve más remedio que madurar la obra y finalizarla.

El resultado, una vez cerrada es que, la sensación que me deja es de obra inacabada. ¿Qué ocurrirá en la tierra de los tartessos? En realidad, ese iba a ser el escenario principal y ha acabado convirtiéndose en el final, porque los protagonistas se han complicado tanto la vida antes de llegar ¿Cuál será el destino de los asesinos? Precisamente, este iba a ser el final y se ha quedado en el aire ¿Qué habrá sido de la pobre princesa Gantija? ¿Cómo continuarán estos navegantes aventureros sus viajes por África y la confección de los mapas? Todo eso se ha quedado en el tintero.

Respecto a la técnica, el estilo y los recursos empleados, cabe decir que, en cada relectura, he tratado de pulirla un poco más.

Me sirve de consuelo lo que dice Vargas Llosa en un artículo de ABC, el 17 de marzo de 1979 sobre su primer libro de cuentos publicados, que “no valen gran cosa”. O el comentario de Borges sobre su *Historia universal de la infamia*, cuando dice en el prólogo de la edición de 1954, que los textos de este libro "son el irresponsable juego de un tímido que no se animó a escribir cuentos y que se distrajo en falsear y tergiversar (sin justificación estética alguna vez) ajenas historias". Sin duda no quedaron satisfechos.

De esta experiencia de trabajo con mi primera novela he sacado muchas

conclusiones, pero destacaría, de manera resumida, dos.

La primera es la importancia de una planificación previa del trabajo a realizar, de la historia, de los personajes y de los recursos que van a ser empleados. Sin duda, invertir trabajo y esfuerzo en la preparación, antes de entrar de lleno en el mundo por crear, ha de contribuir a conseguir los mejores resultados posibles, evitando una laboriosa y agotadora tarea de revisión *a posteriori*. Debía haberlo tenido en cuenta porque lo hemos visto en el Máster en repetidas ocasiones.

La segunda conclusión es que el mundo en el que es posible sumergirse en el momento de crear una obra es fascinante. Construir un escenario, una época -pasada, presente y quizás, por qué no, futura-, unos personajes con sus emociones, una trama y un desenlace, independientemente del resultado final de la obra, que ya habrá quien la juzgue -o no-, ya es una oportunidad de adentrarse en una dimensión desconocida que se abre ante los ojos a modo de revelación. Esto, para mí, ya ha sido suficientemente gratificante.

## 7. Bibliografía

- AVIENO, Rufus Festo. *Ora marítima*. <http://www.culturandalucia.com/>
- BLASCO VERCHER F. y SANJOSÉ V., 1994. *Los instrumentos musicales*. Universidad de Valencia. Googlebooks.
- CALVINO, Ítalo. 1958. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Ediciones Siruela. QualityEbook v0.35.
- CAMPBELL, Joseph, 2008. *El héroe de las mil caras*. Madrid: Fondo Cultura Económica.
- CAMPBELL, J., 1998. *El vuelo del ganso salvaje: exploraciones en la dimensión mitológica*. Barcelona: Kairós.
- CAMPBELL, J., 1994. *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- ELIADE, Mircea, 1982. *El mito del eterno retorno*. Madrid: Editorial Alianza Emecé.
- GONZALEZ PONCE, Francisco José, 1995 *Avieno y el Periplo*. (1995). Écija: Ed. Gráficas Sol.
- GENETTE, Gérard, 1989. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- GREIMAS A., 1987. *Semántica estructural: investigación metodológica* (1a ed., 3a reimpr.). Gredos.
- HOMERO, 1995. *La Odisea*. Madrid: Cátedra.
- JUNG, C.G., *Los complejos y el inconsciente*. Madrid: Editorial Alianza 2001.
- JUNG, C.G., 2001. *Simbología del espíritu. Estudios sobre fenomenología psíquica*. Madrid: Editorial Fondo Cultura Económica.
- JUNG, C.G. y otros., 1991. *Encuentro con la sombra*. Editorial: Connie Zweig y Jeremiah Abrahams. [www.docplayer.es](http://www.docplayer.es).
- MELVILLE, Herman, 2009. *Moby Dick*. El Cid Editor. E- libro.
- PROPP, Vladimir. *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos (2ª edición) PDF.
- ROMERA CASTILLO, José, 1982. *Didáctica de la Lengua*. Madrid: Ed. Playor.
- VIRGILIO. *La Eneida*. Luarna Ediciones. <http://www.ataun.eus/>
- WAGNER, Carlos G., director del Centro de Estudios Fenicios y Púnicos. “Tiro, Melkart, Gadir y la conquista simbólica de los confines del mundo”. Universidad Complutense. Madrid. Disponible en: [https://www.academia.edu/301525/Tiro\\_Melkart\\_Gadir\\_y\\_la\\_conquista\\_simb%C3%B3lica\\_de\\_los\\_confines\\_del\\_mundo](https://www.academia.edu/301525/Tiro_Melkart_Gadir_y_la_conquista_simb%C3%B3lica_de_los_confines_del_mundo)

**Blogs:**

Blogs de la Facultad de Geografía e Historia. Universidad Complutense. Madrid:

<http://patrimoniofenicio.blogspot.com/>

<http://trahistant.blogspot.com/>

Web Centro de Estudios Fenicios y Púnicos. Disponible en: <http://cefyp.blogspot.com/>

## Índice

1. Punto de partida de la creación. Objetivo y Fundamentos.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. ¿Por qué ficción histórica? ¿Por qué esta época? ¿Por qué una novela de aventuras?.....	4
1.3. Objetivos.....	5
1.4. Fundamentos.....	7
1.4.1. La historia.....	6
1.4.2. El mito.....	6
1.4.3. El viaje.....	8
2. Estructura de la composición.....	9
2.1. Modelo clásico.....	9
2.2. Análisis estructural de V. Propp.....	9
2.3. Perspectiva interdisciplinar de Romera.....	12
2.3.1. Las secuencias.....	12
2.3.2. Las funciones.....	13
2.3.3. Las acciones.....	13
3. Técnicas y estilos ensayados.....	15
3.1. Género literario.....	15
3.2. El tiempo y el espacio.....	15
3.3. El narrador.....	16
3.4. La magia, la fantasía y el humor.....	16
3.5. La transtextualidad.....	17
3.6. Otros recursos narrativos.....	19
4. Personajes y objetos.....	21
4.1. Personajes principales.....	21
4.2. Objetos.....	22
5. Dificultades y soluciones.....	24
6. Resultado.....	25
7. Bibliografía.....	27