

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Autor: Jordi Sierra i Fabra.

Título: *Una (estupenda) historia de dragones y princesas (...más o menos)*.

Editorial: Alfaguara Juvenil.

Lugar de edición: Torrelaguna (Madrid).

Fecha de edición: Año 2005.

Número de páginas: 112.

2. EL AUTOR

Datos biográficos

Jordi Sierra i Fabra nació en Barcelona el 26 de Julio de 1947. Es un escritor con trayectoria y proyección, por encima de todo, en el ámbito de la literatura infantil y juvenil. Además es un experto estudioso en el campo de la música rock. Fue uno de los fundadores del programa "El gran musical", creador de revistas como *POPULAR 1 Y SUPER POP*. Además del *TRIVIAL PURSUIT DE ROCK*.

Sus primeras incursiones literarias comenzaron a los 8 años, y a los 12 ya había escrito su primera novela larga (de unas 500 páginas). En 1970 abandonó sus estudios de aparejador y el trabajo, para dedicarse a la escritura y al comentario musical. Desde ese momento ha escrito más de 200 obras narrativas y de literatura tanto infantil como juvenil. Ha obtenido multitud de premios, tanto en castellano como en catalán: *BARCO DE VAPOR*, *GRAN ANGULAR*, *EDEBÉ*, *COLUMNA JOVE*, *A LA ORILLA DEL VIENTO*, *CCEI*, etc. Recientemente ha creado una fundación que lleva su nombre, destinada a promover la creación de literatura entre los jóvenes de lengua española.

Por otro lado, la literatura de Sierra i Fabra se caracteriza por un uso fácil de los procedimientos narrativos, en particular del suspense. Todo esto le interesa más que cuidar la lengua y el estilo. De ahí que sea el favorito de los jóvenes ya que entre sus temas ha mostrado interés por todos aquellos "censurados", pero que atraen a los adolescentes como son la "homosexualidad", "drogas", "anorexia", etc.

3. ANÁLISIS

Género

Desde el punto de vista literario, vamos a incluir esta obra en el género narrativo. Es una novela escrita en prosa con un título para cada uno de los capítulos que nos lleva a recordar, sin ningún tipo de dudas, a *El Quijote* de Cervantes (p. 28: "De cómo llega a nuestra historia el intrépido paladín...").

Por otro lado, podemos hablar de un subgénero, que vamos a catalogar como “pseudoteatro”, para explicar ese diálogo que el narrador mantiene con su “sentido común” a lo largo de toda la obra:

-¿Ni me interrumpirás o discutirás lo que hago? (p. 13).

-Tú a lo tuyo.

-En ese caso... Vale ¿puedo seguir?

-Sí, sí adelante. Es tu libro.

-Gracias, etc).

Temas

El tema fundamental que recorre toda la obra es el HUMOR. El autor trata con toda la ironía que tiene a su disposición una historia tan tratada desde épocas medievales como es la fantasía de grandes reinos, princesas secuestradas por dragones, héroes, etc. En cambio, aquí esta historia está escrita al revés. Mediante el HUMOR el autor nos lleva a un nuevo tema como es el amor, manifestado en dos relaciones (*BRUNILDA* y en *DRAGÓN ZURG // EZAEL* y *MILEYA*, hermana de *BRUNILDA*). El tema del amor también está presentado al revés porque ni *BRUNILDA* (¿protagonista?) ni *EZAEL* (¿héroe?), se enamoran entre sí. Ni *BRUNILDA* está secuestrada como cree su padre, ni el dragón es terrorífico. En esta novela todo está patas arriba. Tanto el tema del HUMOR como el del AMOR nos llevan a un tercer y último tema: la HEROICIDAD. Ésta está representada por *EZAEL*, un chico que no responde a los patrones de héroe desde ningún aspecto. Es más un héroe psíquico que físico.

Por tanto, y en conclusión, tres son los temas tratados: el humor (p. 18), el amor (pp. 82-83) y la heroicidad (antiheroicidad) (p. 29).

Argumento

El argumento de esta novela es muy sencillo (a priori). El autor ha planteado una novela donde contar una historia tan conocida y reconocida como la leyenda de la princesa y el dragón.

En cambio ha sabido, con acierto, darle la vuelta a la historia para presentar la siguiente línea argumental. Según relatan las crónicas, en el Viejo Reino una princesa (*BRUNILDA*) ha sido secuestrada por un dragón (*ZURG*). Su padre, el Rey, anda en busca de un Héroe capaz de enfrentarse a dicho dragón bajo la promesa de la mano de la princesa y la mitad del Reino. No hay ningún candidato hasta que aparece *EZAEL*. Este chico es en la obra todo excepto un HÉROE. No desea la mano de la princesa, ni la mitad del reino, etc. Es más, cuando conoce a *MILEYA* (hermana pequeña de *BRUNILDA*) acaba enamorándose de ella.

El argumento continúa cuando *EZAEL* emprende viaje para salvar a la princesa (una salida que nos recuerda bastante a *ALONSO QUIJANO*). Se encuentra con distintos personajes que le ayudan en el camino y nos vuelve a sorprender cuando conoce y se da cuenta de que *BRUNILDA* y el dragón están enamorados y viven en pareja.

De esta manera el HÉROE respeta los deseos de los personajes, toma sus decisiones respetando siempre las de los demás y acaba casándose con *MILEYA* y no con *BRUNILDA*.

Presenta, así, una línea argumental clásica: PLANTEAMIENTO, NUDO Y DESENLACE, pero esta clasicidad está rota en el argumento temático de la obra.

Personajes

Vamos a distinguir dos tipos de personajes dentro de sus páginas:

- a) Personajes activos: EZAEL, MILEYA, GLODOMIRA (BRUJA), BRUNILDA, etc.
- b) Personajes pasivos: el Rey, la corte o el propio dragón ZURG, que son meros espectadores de la situación.

Sin duda el personaje principal es EZAEL, un “héroe” que aparece así entrecomillado en la obra. Es un personaje al que vamos a caracterizar como antihéroe. EZAEL es un “paladín” que responde a unos patrones de “antihéroe” físico (p. 16: *el único candidato fue un muchacho espigado, delgado, etc.*) y además todos se ríen de él (p. 16: *¿tú?- se rieron los guardias-. Pero si no eres más que un alfeñique...*)

Es decir, el narrador presenta un joven quebradizo, torpe, no adecuado para esa labor. En cambio EZAEL sí es un héroe en su descripción psicológica. Es un joven valiente que sólo desea cumplir con su deber como ciudadano del Viejo Reino sin esperar nada a cambio (p. 19: *Sería absurdo pretender que la muy bella princesa BRUNILDA tuviera que casarse conmigo sólo por el hecho de haber...*).

Por otro lado, vamos a hablar de BRUNILDA. Sabemos de ella el nombre y que es una princesa soberbia e insoportable (esto lo dice su hermana, p. 24). Sólo esto se conoce de ella hasta que EZAEL llega a la cueva y observa una joven decidida, enamorada del dragón que no desea volver al Reino si no se respeta su relación.

También está MILEYA, hermana de BRUNILDA, personaje noble que vive con su padre, el Rey, y cumple con sus obligaciones. Nos la presenta como una joven llena de picardía y de luminosidad (pp. 22 y 23). EZAEL se enamora de ella y así la convierte en protagonista.

Dejando a un lado a estos tres personajes, que vienen a ser los más importantes, también son representativos el Rey (simboliza la apatía e incredulidad, p. 17). Por otra parte, el dragón ZURG, enamorado de BRUNILDA pero sin ninguna intención ni ganas de lucha y caracterizado además por su cualidad de hablar, ya que está hechizado (p. 78). La bruja GLODOMIRA es presentada como una *venerable anciana de 107 años*. Es una especie de hechicera-curandera, que ayuda al protagonista en sus pretensiones de acabar con el dragón y liberar a BRUNILDA, aunque duda de la presencia de los dragones en el reino (pp. 46, 57 y 58).

Por último, hablaremos de NARCA. Una niña que EZAEL conoce en el bosque y que le enseña el valor de la ESPERANZA. NARCA sabe la historia de EZAEL y que va a enfrentarse al dragón (pp. 68-69.). Así podemos hablar de:

PERSONAJES PRINCIPALES
Ezael, Brunilda y Mileya.
Glodo

PERSONAJE SECUNDARIOS
Rey, corte, guardia, dragón,
Mira, Narca, etc.

Dejando a un lado los personajes representados por los caballos, LUCERO Y VALIENTE. Sobre todo Valiente, caballo de EZAEL que es un personaje libre e incluso a veces ignora las órdenes de su amo (p. 67: *El caballo “passsssssa de todo”. Ése sí es moderno. No cuela pero lo es*).

Tiempo

El tiempo histórico de la novela nos traslada al periodo de historias fantásticas y leyendas de grandes reinos, princesas, seres mitológicos, dragones, gigantes, etc. Es decir, temporalmente hablando, nos lleva a la época de fantasía y relatos legendarios medievales.

En cambio, el orden temporal de la obra nos mueve de manera rápida. De ahí que esté dibujada en un tiempo marcadamente ágil que desencadena la facilidad de su lectura y de su comprensión.

Desde que EZAEL llega al Viejo Reino hasta que sale en busca de BRUNILDA, transcurre una noche que le sirve para conocer a MILEYA (pp. 18-19: *Así pues, con vuestro permiso, descansaría esta noche y partiría al amanecer*). A partir de este momento el tiempo se diluye y no sabemos cuánto tiempo pasa en su recorrido. De nuevo en el capítulo 6 se vuelve a mencionar que pasa un noche desde su encuentro con GLODOMIRA (la bruja) hasta que vuelve a salir en busca de BRUNILDA (p. 49). Vuelve a pasar tiempo mientras conoce a NARCA y prepara su lucha con ZURG, el dragón. Más tarde ya con BRUNILDA y el DRAGÓN vuelve el narrador a citar un tiempo concreto para llevar a cabo su plan (p. 98: *Y decidió que ése sería el tiempo de espera. Una hora.*) Así pues, las referencias temporales no son demasiado concretas, pero sí sabemos que todo sucede de manera vertiginosa.

En el epílogo, mientras dialoga con su sentido común, nos planta de nuevo en pleno siglo XXI con referencias a videoconsolas, teléfonos móviles, internet, etc. (p. 110). Y de este modo nos adelanta el capítulo 1 de su próxima novela.

Espacio

Dentro de la forma de tratar los espacios, el autor camina de lo más general a lugares mucho más concretos y particulares (p. 7, PRÓLOGO: *...tratados del Viejo Reino*).

En un primer momento, centra la acción en esta generalidad del “Viejo Reino” para después hablarnos de la ciudad de GARGÁNTULA, donde suceden los acontecimientos con el Rey, Mileya, etc. (p. 108: *... para cuando llegaron a Gargántula la ciudad...*). También en dicha ciudad concretiza mucho más y nos coloca en el palacio de ATENOR donde vive el Rey y sus dos hijas (p. 108).

Por otro lado, para establecer las características de la salida de EZAEL, nos sitúa en lugares concretos (que básicamente aparecen mencionados) como son: la GARGANTA DE OZCOR (p. 34), la CABAÑA DEL BOSQUE UMBRÍO, donde vive GLODOMIRA (p. 49) y donde conoce a NARCA.

Perspectiva y estructura

Sierra i Fabra presenta una dualidad desde el punto de vista del narrador en esta novela. Son dos voces narrativas, que se complementan y contradicen a la hora de ofrecer al receptor la narración que desean transmitir

Se trata, por tanto, de la presencia de dos narradores: el autor, conocedor de la historia y su sentido común que le ayuda en su elaboración y a la vez adelanta ciertos aspectos al lector. (- *¡He venido por la proclama del Rey!- gritó.- ¡Quiero salvar a la princesa Brunilda!, lo veis ¡Brunilda! ¡Toma ya!*). Además aquí observamos cómo el “sentido común” apela continuamente al lector. Es más, esa presencia dual de narrador, ya aparece en el mismo título de la obra.

Por otro lado, la estructura interna de la obra responde a la línea tradicional de: planteamiento, nudo y desenlace.

En primer lugar, plantea la situación que desencadena la acción y presenta a los personajes. El Rey desea encontrar a su hija Brunilda, al parecer secuestrada por un dragón y se presenta Ezael como único voluntario para la búsqueda. En el palacio conoce a Mileya, hermana de Brunilda y se enamora de ella.

Más tarde el nudo de la acción nos lleva a ver como el protagonista conoce a Glodomira y Narca que le ayudan a encontrar a Brunilda y a Zurg. En el final, al conocer la historia de amor entre el dragón y la princesa, toma una decisión y desencadena el final, salvando a la princesa y al dragón y casándose con Miley.

En lo que se refiere a la estructura externa. La obra está dividida en un PRÓLOGO (que presenta la historia), 14 capítulos que la desarrollan con una interrupción entre el capítulo 11 y 12, para pedir el narrador consejo a su sentido común con el fin de terminar la historia. La novela concluye con el EPÍLOGO, en el cual de nuevo conversan narrador y sentido común acerca de la obra que acaba de concluir y para adelantar la que será su próxima novela : *La Reina de la discoteca*.

Lengua y estilo

En líneas generales tanto la lengua como el estilo que Sierra i Fabra presenta en esta obra son bastante sencillos. Esto es lógico si nos basamos en dos aspectos: el público al que se dirige y la sencillez de la historia que desea transmitir.

En cambio esto no es signo de que no aparezcan ciertos rasgos de lengua culta o términos cultos que los lectores deben ir incorporando a su vocabulario: *pusilánime*, *loada*, etc.

Además, debemos señalar un elemento culto del autor en su forma de introducir al lector en cada uno de los capítulos emulando la obra de Cervantes. Es más, en este aspecto incluso podríamos apreciar una doble lectura culta e irónica.

4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. ¿Qué pretende transmitir el autor con esta obra?
2. ¿Qué crees que significa el “pseudopersonaje” del sentido común en esta novela?
3. ¿Cómo caracterizarías a los siguientes personajes? EZAEL, BRUNILDA, MILEYA y El Rey.
4. ¿Cómo ayudan la bruja Glodomira y Narca al protagonista?
5. ¿Qué papel tiene el caballo VALIENTE en la historia?
6. ¿Cómo caracterizarías al SENTIDO COMÚN? ¿Qué papel, crees tú, que cumple en esta obra?
7. ¿Cuál crees que es la finalidad del autor escribiendo una obra de este estilo? ¿Consideras que es irónico el autor?

5. CITA Y REFLEXIONA

Convendría reflexionar en primer lugar sobre los títulos de los capítulos. Asimismo, coméntese el significado de los siguientes textos:

► P. 7: “Para los habitantes del viejo reino, la leyenda era precisamente cuanto pudiera hallarse al otro lado de las montañas que les rodeaban y protegían, porque nadie se atrevía a rebasar sus cumbres y mucho menos a tratar de perderse en un confín remoto del que sólo hablaban los Libros del Origen”.

► P. 9: “Puestos a adoptar formas... Soy un sentido común muy común, y al día. Tope. Cosa que tú ya no puedes decir.”

► P. 19: “Sería absurdo pretender que la muy bella princesa tuviera que casarse conmigo sólo por el hecho de haber cumplido con mi deber, majestad. (¡Plas! ¡Plas! Aplausos). Así que en modo alguno la obligaré a unirse a mí salvo que, por un extraño milagro, me amase de corazón. En cuanto a poseer la mitad de vuestro reino... Decidme ¿qué haría yo con tanto? –el muchacho se encogió de hombros con naturalidad-. Lo único que me mueve, mi señor es hace lo que debe hacer...”. Reflexiona acerca de la nobleza del protagonista, EZAEL.

► P. 24: “Mi hermana es insoportable –lo dijo entre resignada y consecuenta. Y lo recalcó: in-so-por-ta-ble. Es la mujer más guapa del reino, pero ya ves tiene 23 años y sigue soltera... Se le ha puesto un carácter.”

► P. 113: “¿Cómo crees que será la próxima novela si partimos de estas palabras?
En una urbe ultramoderna... ¡Este tío me mata.”

6. VOCABULARIO

Busca el significado de las siguientes palabras:

Pusilánime, loada, avezado, conjuro, sortilegio, expectante, porte, aposentos, rezongando, ultramoderna, epílogo, prólogo, intrépido quimérico.

7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

- Propondremos la redacción de un final diferente para el capítulo 14.
- Continúese la historia de “La Reina de la discoteca”.

8. OPINIÓN

Siguiendo una línea objetiva, diremos que estamos ante una obra sencilla, fácil de leer y de entender.

Además, por otra parte, desde un punto de vista personal y subjetivo es una obra ágil y entretenida que presenta unos personajes sencillos y reconocibles (sobre todo para nuestros alumnos). A su vez la estructura, la temática y el léxico tampoco son demasiado complicados y resultan amenos y entretenidos. No podemos ni debemos olvidar que estamos ante un escritor experto en escribir para niños y adolescentes.

Por último, hay que señalar como con esta novela ha roto un poco la línea temática y argumental que Sierra i Fabra ha venido trabajando durante los últimos años.