

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Título: *Ana y el misterio de la tierra de Mu*.
Autor: Francisco Domene.
Editorial: Anaya, colección Espacio Abierto, Nº 74.
Lugar de edición: Madrid.
Fecha de edición: 1999, 1ª edición.
Páginas: 219.

2. EL AUTOR

Datos biográficos

Francisco Domene nació en Caniles, Granada, en 1960. Es Licenciado en Filosofía y Letras, especialista en Arqueología e Historia Antigua, y trabaja como profesor de Historia. Ha residido en Almería, Toledo y Menorca, antes de regresar a Baza (Granada), donde ha establecido su residencia en los últimos años. Poeta y narrador, ha sido coordinador del Aula de Poesía del Ayuntamiento de Almería y director de la colección "Ríomardesierto". Colabora habitualmente en revistas de literatura e historia.

Obras

Francisco Domene ha escrito indistintamente poesía, ensayo, relatos y novelas, algunas de ellas enclavadas en el género de la Literatura Juvenil, Ciencia Ficción y novela de aventuras. Consiguió en 1991 publicar *Libro de las horas*; y, un año después, obtiene el premio Ciudad de Irún, por *Propósito de enmienda*. También en 1992 aparece su primera novela juvenil, *La última aventura*, de la que se han realizado hasta el momento ocho ediciones, y los ensayos *Poesía Actual Almeriense* y *Narrativa Actual Almeriense*. En 1993 publica *Insistencia en las Horas*, libro por el que había recibido una Ayuda a la Creación Literaria. En 1995 fue galardonado con el premio Antonio Machado, por *Paisaje*. En 1998 se le concedió el premio Artes y Letras de la Diputación de Almería por el relato *El detector de inocentes*. A finales del mismo año obtuvo el Premio Antonio Oliver Belmás, por *Falso Testimonio*, a cuya dotación renunciará al concedérsele también el Premio Blas de Otero, por el mismo libro. En 1999 obtiene el Premio Memorial Laureà Mela, por *Arrabalías*, y publica su segunda novela *Ana y el misterio de la Tierra de Mu*. En 2000 se le otorga el Premio Ciudad de Burgos, por *El cristal de las doce*. En 2001 publica su tercera novela (Ciencia Ficción) *El asunto Poseidón*.

3. ANÁLISIS

Género

Novela juvenil de misterio, intriga y fondo arqueológico.

Temas

Quizá el tema principal de esta novela sea el amor y cómo la amistad empuja a realizar acciones heroicas. Como temas secundarios aparecen la arqueología y la explotación en el trabajo. El interés del autor por los restos arqueológicos se une a la visión de las islas griegas, que surgen con la fuerza de su historia y leyenda. Los niños y jóvenes que nadie conoce ni reclamará representan la muchedumbre de seres desvalidos que en el mundo sufren la esclavitud.

Por eso leeremos: “Se desplazaban cansinamente y en silencio. El peso que debían portar era importante. Sus rostros estaban encenegados. Unos hilos de sudor del grosor de un dedo les caían por las frentes. Desde luego, no daban la impresión de que les gustase su trabajo. Las manos que agarraban las cuerdas con que mantenían erguido el cedazo mostraban profundas llagas sucias y purulentas. Los labios los tenían hinchados y ulcerados...” (p. 178).

La intriga hará conectar también esta novela con el género policíaco, pues Castillo desarrolla una labor de investigación que le llevará a descubrir la actividad delictiva de unos expoliadores de tesoros arqueológicos. Durrell y sus secuaces se dedican al robo y utilizan como mano de obra a niños y jóvenes que nadie reclamará. Su gran error es haber raptado a Ana y desconocer el tesón de nuestro protagonista.

Argumento

1. “El cementerio parecía un enorme animal dormido”... Castillo acude al cementerio donde supuestamente está enterrada Ana y comprueba que la enterrada es otra chica con el tatuaje de un gato en la mano izquierda.
2. “A doce mil metros de altitud”... Viaja a Atenas y en el aeropuerto le roban la mochila; persiguiendo al ratero descubre que es una chica con un tatuaje como la otra; escapa y la persigue en un taxi.
3. “Llegaron a Pireo”... Le choca la costumbre de compartir el taxi (subirán sucesivamente, un señor con maletín, una mujer bigotuda y un abogado). Llegan hasta el número 24 del muelle y aparece otro ratero con su mochila. Le quita su *chupa* de cuero y se hace pasar por él para entrar al garito.
4. “Cuando Castillo salió a la calle”... Acompaña a la Gata a robar (el cuadro de Van Gogh “La homilía del reverendo Eyk”) en un chalet de una isla (les acompaña Nikos a quien arroja al mar). Se entera de que la muerta era la hermana de la Gata, Avra.
5. “Las primeras luces de la madrugada”. Castillo y la Gata se cuentan sus propias historias: ella dónde nació y cómo empezó a formar parte de la banda; y él, cómo había encontrado con Ana un Minotauro de oro en Cnosos, que les robaron, desapareciendo Ana después. Los dos

conocen a Durrell, quien está tras su robo. Castillo, la Gata y el otro ratero, Triptolemo se hacen amigos.

6. "Ítaca y Triptolemo aguardaron pacientes"... Los tres descienden a los bajos del restaurante número 24, guarida de los gatos (está repleta de tesoros robados). Aquí recuperan el Minotauro de oro y son sorprendidos por Arkade, el jefe de la banda. La policía los esperaba al salir (el teniente era el taxista que se parecía a Clark Gable).

7. "¿Es cierto que te llamas Ítaca?" Una pista nueva le lleva a Egipto, al Adén. Llega hasta Al Sha'ab y a la Taberna del Turco sita en los muelles. Es engañado por un camarero manco que le da una paliza. Un niño que escuchaba le habla de Socotora y del Monte de la Luna, donde debe estar Ana.

8. "Regresó al Traveler's Halt"... Un piloto suizo que habla en francés, Jacques, lo lleva a Socotora. Hablan de Mu y discuten sobre los lugares de leyenda.

9. "Castillo se puso en pie de un brinco"... En la isla intentan llegar hasta el final del Monte de la Luna (atravesan muchos pasadizos y subterráneos inhóspitos descubriendo numerosos restos arqueológicos que recuerdan las diferentes civilizaciones antiguas). Vuelven a discutir sobre Mu, primera de las civilizaciones y el mar que rodea el mundo (o la propia muerte). Hallan varios sarcófagos, dedicados a Mut, la Gran Madre.

10. "El embalsamamiento debía ser una experiencia vomitiva"... Explicación de cómo se embalsamaba. Encuentran el último sarcófago y los tesoros que lo enriquecen. El corazón de Mu les lleva hasta un nuevo pasadizo pero todo se desmorona.

11. "Era elemental"... Una nueva habitación desvela nuevas maravillas antiguas: pinturas, esculturas, relieves, jeroglíficos. Tras otros acertijos encuentran un sicómoro que los devuelve al exterior.

12. "La puerta daba a uno de los paredones verticales"... Cosidos a garrapatas vuelven al estanque y descubren que subyace una ciudadela monumental. En la cima del Monte de la Luna había dos helicópteros (expoliadores de tesoros). En el centro de la gruta descubren que utilizan a gente forzada; aquí está también Ana.

13. "La chica detuvo el avance un instante"... Ella les advierte que o se irá sin los demás (25 muchachos más). Son sorprendidos y muere uno de la banda (la mujer de piernas largas) y un porteador.

14. "¿Pero sabes adónde vamos?"... Huyen por un laberinto en dirección al taller (donde descasaban). Jacques vuelve al tema de la tierra de Mu y deduce que puede ser Socotora. Encuentran una biblioteca repleta de tablillas y legajos antiguos. Uno de los mapas que encuentran allí la relaciona con Creta (de la anterior aventura de Castillo y Ana). Al volver a los helicópteros ven un tercero: aparece Durrell y el manco de la Taberna del Turco.

15. "¿Qué hay, pequeña?"... Durrell persigue también el tesoro del Minotauro de Oro y amenaza con hacerlos porteadores. En un descuido de Durrell (atacado por un suricato que quiere su manzana) Jacques lo reduce y vuelven al taller por el resto de porteadores. Pero aquel había preparado una gran cantidad de explosivos para volarlo todo. Deben huir todos, hasta los ladrones para mantener la pista del Minotauro. Un helicóptero se estrella.

Epílogo... Los encontramos en Aula, en la costa Somalí, donde vive Jacques. Avisan a la policía y devuelven las piezas arqueológicas que lograron salvar. Jacques sólo puede quedarse con un helicóptero (el Chiouk). Con la explosión no se perdió el plano del mundo subterráneo que guardó Castillo, pero eso es otra historia y ahora... la noche es de los dos.

Personajes

► **Principales:** Castillo, un joven de veinte años, enamorado de Ana y de la arqueología (sabe reconocer el valor de los consejos de su madre y...de su tarjeta de crédito). Jacques: el piloto suizo que habla en francés y alecciona a nuestro joven con la fuerza de su experiencia (papel de “maestro”). Itaca, la Gata que conoce Castillo desde el principio; ambivalente en su doble papel de delincuente (roba) y de víctima (no puede dejarlo porque Arkade no perdona: ya había cortado un trozo de dedo meñique de Triptolemo); además, ayuda a Castillo porque quiere vengar la muerte de su hermana Avra.

► **Secundarios:** Triptolemo, con su *chupa* de cuero y su dedo seccionado; un tipo duro pero que sabe demostrar su lealtad a los amigos (se pone de parte de Ítaca y de Castillo). El teniente a lo Clark Gable, astuto y hábil, tras la pista de la banda de los Gatos. El resto de los delincuentes: Arkade, Rurrell...Los chicos secuestrados...

Tiempo

El *tiempo real* de la historia se sitúa en el presente actual: hay referencias musicales que lo corroboran (la música de Extremo duro) y la forma de vida (uso de tarjetas de crédito, el motorista y su *chupa*, el avión, los helicópteros, el fueraborda...).

El *tiempo narrativo* parece durar unos escasos días (el tiempo de volar de España a Grecia y el periplo por Socotora).

No encontramos otras referencias temporales, salvo al principio en que el sepulturero advierte: “Llevo cinco noches sin dormir por tu culpa”.

Espacio

La acción se localiza en diferentes lugares: primero en España y luego en Grecia (Atenas, el Pireo), Egipto (Al Sab’ab), Socotora y Aula en Somalia. Se mencionan otros lugares, como Cnosos y Creta, de otras aventuras de Castillo.

Perspectiva y estructura

El relato se articula en 15 episodios y un Epílogo como hemos visto en el argumento, pero hacen referencia a dos partes bien diferenciadas: lo que se desarrolla en España y los acontecimientos de Grecia (en esta segunda parte vemos a su vez dos partes que separan lo que podríamos llamar por un lado preparativos y la banda de los Gatos, y por otro el viaje a Socotora y el encuentro con Ana).

Lengua y estilo

El narrador que aparece es el omnisciente, que relata en tercera persona lo que le sucede a Castillo, y va amenizando el relato con el empleo de la descripción (no exhaustiva, pues sólo se recrea al desvelarnos los hallazgos arqueológicos) y del diálogo (numerosas intervenciones de Castillo, el protagonista, del taxista, de la Gata, de Triptólemo, de Jacques, de Ana, de Arkade, o de Durrell).

No se recrea el autor en el lenguaje, que pretende ser llano, natural y directo, como modo más adecuado de llegar a los lectores jóvenes; esto no le impide ser preciso y emplear un vocabulario adecuado a cada situación. El recurso a los tecnicismos de la arqueología es obligado, pero no excesivo, familiarizados ya con tantas

series o películas de ese tema (se alude en algún momento a Indiana Jones).

4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. Justifica el título de la novela. ¿Qué significados tiene MU?
2. ¿Con quién se encuentra Castillo en la cripta?
3. ¿En qué calle estaba el número 24?
4. ¿Quiénes se montan en el taxi con Castillo?
5. ¿Cómo “entra” Castillo en la banda de los gatos?
6. Explica cómo consigue la cazadora.
7. ¿Qué relaciona a Avra con Arkade y Durrell?
8. ¿Qué música de España se menciona? (título y músicos)
9. ¿A qué van a la Taberna del Turco?
10. ¿Qué les hace Arkade a quienes quieren abandonar la banda?
11. ¿Quién es Tarik?
12. ¿A quién llaman Indy?
13. ¿Quién es Pandouros?
14. ¿Cuál es el nombre de pila de Castillo?
15. ¿Qué sucede en Socotora?
16. ¿Por qué se llama el Monte de la Luna?
17. ¿Qué sucede al final?
18. ¿Cuántas explosiones se suceden?
19. ¿Muere Durrell?

5. CITA (S) Y REFLEXIONA

A partir de los textos que se proponen, redacta en unas cinco líneas tu opinión sobre el contenido que se expresa en ellos. Si se exponen ideas antagónicas, convendría hacer un debate.

1. “No creo en la ciencia ni en la historia convencionales. No creo que las cosas sean lo que parecen. No creo en el futuro ni en todo ese rollo del progreso. No creo que el hombre proceda de una pella de barro ni que haya evolucionado de un ridículo simio. No creo en el universo en expansión ni en el Big-Bang, ni en la maldita teoría de la relatividad” (pp. 117-8).

2. “Un ser humano, ahora lo sabía, sólo podía llamarse así cuando su solidaridad era mayor que su egoísmo, cuando era capaz de sobreponer el interés colectivo a la propia seguridad. Y, si a esto añadía una cierta dosis de amor, ese pellizco grande y nebuloso que él sentía cada vez que pensaba en Ana, su coraje y su irracionalidad aumentaban de forma incontenible” (p. 186).

6. VOCABULARIO

► CULTISMOS GRIEGOS

arpía. (Cf. *harpía*, del lat. *harpyia*, y este del gr. Ἄρπυια).

f. Ave fabulosa, con rostro de mujer y cuerpo de ave de rapiña.

metrópoli. (Del lat. *metropōlis*, y este del gr. μητρόπολις).

f. Ciudad principal, cabeza de la provincia o Estado.

arqueología. (Del gr. ἀρχαιολογία).

f. Ciencia que estudia lo que se refiere a las artes, a los monumentos y a los objetos de la Antigüedad, especialmente a través de sus restos.

hiperbóreo , a. (Del lat. *Hyperborēus*, y este del gr. ὑπερβόρεος).

adj. Se dice de las regiones muy septentrionales y de los pueblos, animales y plantas que viven en ellas.

Pixis o píxide. (Del lat. *pyxis*, -idis, y este del gr. πυξίς, caja pequeña).

f. Copón o caja pequeña en que se guarda el Santísimo Sacramento o se lleva a los enfermos.

acólito. (Del lat. *acolytus*, y este del gr. ἀκόλουθος, el que sigue o acompaña).

m. En la Iglesia católica, seglar que ha recibido el segundo de los dos ministerios establecidos por ella y cuyo oficio es servir al altar y administrar la eucaristía como ministro extraordinario.

atmósfera

o atmosfera. (Del gr. ἀτμός, vapor, aire, y σφαῖρα, esfera).

f. Capa de aire que rodea la Tierra.

|| 2. Capa gaseosa que rodea un cuerpo celeste u otro cuerpo cualquiera.

|| 3. Espacio a que se extienden las influencias de alguien o algo, o ambiente que los rodea.

Oceonauta

hipogeo ¹. (Del lat. *hypogaeum*, y este del gr. ὑπόγειον).

m. Bóveda subterránea que en la Antigüedad se usaba para conservar los cadáveres sin quemarlos.

|| 2. Capilla o edificio subterráneo.

iconografía. (Del lat. *iconographia*, y este del gr. εἰκονογραφία).

f. Descripción de imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, y especialmente de los antiguos.

|| 2. Tratado descriptivo, o colección de imágenes o retratos.

ortodoxo , xa. (Del lat. *orthodoxus*, y este del gr. ὀρθόδοξος).

adj. Conforme con el dogma de una religión y, entre católicos, conforme con el dogma católico. || 2. Conforme con la doctrina fundamental de cualquier secta o sistema.

|| 3. Conforme con doctrinas o prácticas generalmente aceptadas.

cripta. (Del lat. *crypta*, y este del gr. κρύπτη).

f. Lugar subterráneo en que se acostumbraba enterrar a los muertos.

|| 2. Piso subterráneo destinado al culto en una iglesia.

sarcófago. (Del lat. *sarcophāgus*, y este del gr. σαρκοφάγος, que consume las carnes ; de σάρξ, σαρκός, carne, y -φάγος, -fago).

m. sepulcro (|| para dar sepultura a un cadáver).

alabastro. (Del lat. *alabaster*, -tri, y este del gr. ἀλαβαστρος).

m. Variedad de piedra blanca, no muy dura, compacta, a veces translúcida, de apariencia mármorea, que se usa para hacer esculturas o elementos de decoración arquitectónica.

|| 2. Vaso de **alabastro** sin asas en que se guardaban los perfumes.

antropomorfo, fa. (Del lat. *anthropomorphos*, y este del gr. ἀνθρωπόμορφος).

adj. Que tiene forma o apariencia humana.

entelequia. (Del lat. *entelechia*, y este del gr. ἐντελέχεια, realidad plena alcanzada por algo).

f. En la filosofía de Aristóteles, fin u objetivo de una actividad que la completa y la perfecciona.

|| 2. irón. Cosa irreal.

cráter. (Del lat. *crater*, copa, y este del gr. κρατήρ).

m. Depresión topográfica más o menos circular formada por explosión volcánica y por la cual sale humo, ceniza, lava, fango u otras materias, cuando el volcán está en actividad.

cronología. (Del gr. χρονολογία).

f. Ciencia que tiene por objeto determinar el orden y fechas de los sucesos históricos.

|| 2. Serie de personas o sucesos históricos por orden de fechas.

archipiélago. (Del gr. ἀρχιπέλαγος).

m. Conjunto, generalmente numeroso, de islas agrupadas en una superficie más o menos extensa de mar.

acróbata. (Por analogía con el gr. ἀκροβατής, el que sube a lo alto).

com. Persona que da saltos, hace habilidades sobre el trapecio, la cuerda floja, o ejecuta cualesquiera otros ejercicios gimnásticos en los espectáculos públicos.

hipopótamo. (Del lat. *hipopotāmus*, y este del gr. ἵπποπόταμος).

m. Mamífero paquidermo, de piel gruesa, negruzca y casi desnuda, cuerpo voluminoso que mide cerca de tres metros de largo por dos de alto. Tiene la cabeza gorda, con orejas y ojos pequeños, boca muy grande, labios muy desarrollados, piernas muy cortas y cola delgada y de poca longitud. Vive en los grandes ríos de África, y suele salir del agua durante la noche para pastar en las orillas.

zodiaco

o zodiaco. (Del lat. *zodiācus*, y este del gr. ζῳδιακός).

m. *Astr.* Zona o faja celeste por el centro de la cual pasa la Eclíptica. Tiene de 16 a 18 grados de ancho total; indica el espacio en que se contienen los planetas que solo se apartan de la Eclíptica unos 8 grados y comprende los 12 signos, casas o constelaciones que recorre el Sol en su curso anual aparente, a saber, Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpión, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis. ORTOGR. Escr. con may. inicial.

astrólogo , ga. (Del lat. *astrolōgus*, y este del gr. ἀστρολόγος).

adj. astrológico.

|| 2. m. y f. Persona que profesa la astrología.

|| 3. m. ant. astrónomo.

laberinto. (Del lat. *labyrinthus*, y este del gr. λαβύρινθος).

m. Lugar formado artificiosamente por calles y encrucijadas, para confundir a quien se adentre en él, de modo que no pueda acertar con la salida.

sicomoro

o sicómoro. (Del lat. *sycomōrus*, y este del gr. σῦκον, higo, y μόρος, moral).

m. Planta de la familia de las Moráceas, que es una higuera propia de Egipto, con hojas algo parecidas a las del moral, fruto pequeño, de color blanco amarillento, y madera incorruptible, que usaban los antiguos egipcios para las cajas donde encerraban las momias.

orquídeo , a. (Del lat. *orchis*, y este del gr. ὄρχις, testículo, planta bulbosa).

adj. *Bot.* orquidáceo. U. t. c. s. f.

|| 2. f. Flor de una planta orquidácea cuyas especies tropicales son apreciadas en floricultura.

periscopio. (De *peri-* y *-scopio*; cf. gr. περισκοπεῖν, mirar en torno).

m. Instrumento óptico que permite, por medio de espejos o prismas instalados en un tubo vertical, la observación de una zona inaccesible a la visión directa; como el de los submarinos.

astronómico , ca. (Del lat. *astronōmicus*, y este del gr. ἀστρονομικός).

adj. Perteneiente o relativo a la astronomía.

elíptico , ca. (Del gr. ἑλλειπτικός).

adj. Perteneiente o relativo a la elipse.

pedagógico , ca. (Del gr. παιδαγωγικός).

adj. Perteneciente o relativo a la pedagogía.

|| 2. Se dice de lo expuesto con claridad que sirve para educar o enseñar.

diámetro. (Del lat. *diamētrus*, y este del gr. διαμέτρος).

m. *Geom.* Segmento de recta que pasa por el centro del círculo y cuyos extremos están en la circunferencia.

mitología. (Del lat. *mythologĭa*, y este del gr. μυθολογία).

f. Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana.

biblioteca. (Del lat. *bibliothēca*, y este del gr. βιβλιοθήκη).

f. Institución cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición de libros y documentos.

|| 2. Local donde se tiene considerable número de libros ordenados para la lectura.

galaxia. (Del lat. *galaxias*, y este del gr. γαλαξίας, lácteo).

f. *Astr.* Conjunto de gran tamaño constituido por numerosísimas estrellas, polvo interestelar, gases y partículas.

|| 2. por antonom. La Vía Láctea. □ V. guerra de las ~s .

meteoro

o **metéoro**. (Del lat. *meteōrus*, y este del gr. μετέωρος, elevado en el aire).

m. Fenómeno atmosférico, que puede ser aéreo, como los vientos, acuoso, como la lluvia o la nieve, luminoso, como el arco iris, el parhelio o la paraselene, y eléctrico, como el rayo y el fuego de Santelmo.

clepsidra. (Del lat. *clepsydra*, y este del gr. κλεψύδρα).

f. reloj de agua.

► ARQUEOLOGÍA:

La Acrópolis, el Partenón, Palacio de Cnosos, Monumento a Agripa, Valle de los reyes.

► LUGARES GEOGRÁFICOS (TOPÓNIMOS):

España

Grecia: Atenas (Licavitos o Lykavittos, Fáliron, El Pireo), Creta, Iliópolis, Mandráki, isla Egina, islas Cícladas, Káristos.

Egipto: El Cairo

Arabia Saudí: Riad

Yemen: Adén, Al Sha´ab, isla de Socotora.

► **LIBROS**: obras de Belzoni, Champollion, Arthur Evans, Michael Ventris; *Dioses, tumbas y sabios* de C. W. Ceram; *Iliada* de Homero; *Quijote* de Cervantes; Ramayana.

► **CUADRO**: *La homilía del reverendo Eyck* de Van Gogh

► **MÚSICA**: *If you need me* de Wilson Picket, *Rock de las ingles frías* de Extremoduro.

► LEYENDAS:

Ariadna, Teseo y el Minotauro

Ariadna, en la mitología griega, hija de Minos, rey de Creta, y de Pasifae, hija de Helios, el dios del sol. El héroe Teseo fue a Creta desde Atenas con un grupo de 14 jóvenes para matar al Minotauro, un monstruo mitad toro mitad hombre que estaba encerrado en los intrincados pasadizos del laberinto. Cuando Ariadna vio a Teseo, se enamoró de él y se ofreció ayudarlo si le prometía volver a Atenas y casarse con ella. Ella le dio entonces un ovillo de hilo, que había recibido de Dédalo, el inventor y diseñador del laberinto. Sujutando un extremo en la puerta y devanando el ovillo a medida que entraba en el laberinto, Teseo encontró al Minotauro y lo mató. Así, rebobinando el hilo, fue capaz de escapar de ese intrincado lugar.

Llevando a Ariadna con ellos, Teseo y sus compañeros se internaron en el mar hacia Atenas. En el camino se detuvieron en la isla de Naxos. De acuerdo con una leyenda, Teseo abandonó a Ariadna, zarpando mientras ella estaba durmiendo en la isla; el dios Dioniso la encontró y la consoló. De acuerdo con otra leyenda, Teseo dejó a Ariadna en tierra para que se recuperara del mareo mientras él volvía al barco donde necesitaba hacer algunos trabajos. Un fuerte viento lo arrastró a altamar. Cuando finalmente pudo volver, descubrió que Ariadna había muerto.

Triptólemo

Triptólemo, en la mitología griega, sacerdote de Deméter, la diosa de los cereales, y fundador de los misterios de Eleusis celebrados en honor de la divinidad. Hijo del rey Celeo de Eleusis, Triptólemo heredó el ganado de su padre. Un día vio cómo Hades, dios de los infiernos, raptaba y se llevaba en un carro a la hija de Deméter, Perséfone. Cuando la hija volvió con su madre, la diosa en agradecimiento por haberle dicho quién había raptado a su hija, le regaló a Triptólemo el arado de madera y el trigo destinado a la siembra, además le envió para que instruyera a los mortales sobre el arte de la agricultura. Ella también le enseñó los ritos que se convirtieron en los más famosos de todos los festivales religiosos griegos.

Atlántida

Atlántida, en la tradición de la antigüedad clásica, una extensa isla en el océano Occidental (el océano al oeste del mundo conocido), cerca de las Columnas de Hércules. Los primeros relatos registrados sobre la Atlántida, de la que se dice que fue tragada por el océano como resultado de un terremoto, aparecen en el Timeo y en el Critias, dos diálogos de Platón. Según la narración del Timeo, la isla fue descrita al estadista ateniense Solón por un sacerdote egipcio, quien sostenía que la Atlántida era más extensa que Asia Menor y Libia juntas. El sacerdote reveló además que una floreciente civilización se desarrolló en la Atlántida supuestamente alrededor del año 10.000 a.C. y que la nación había conquistado a todos los pueblos mediterráneos excepto a los atenienses. En el Critias, Platón registra la historia de la Atlántida y pinta a la nación como una república utópica. Aunque la historia y el material descriptivo de Platón son probablemente ficticios, existe la posibilidad de que él haya tenido acceso a testimonios no muy remotos.

La tradición de que una isla perdida como la Atlántida haya tenido un desarrollo floreciente ha fascinado siempre a la imaginación popular, y la tradición continúa sobreviviendo. En el siglo XX algunos oceanógrafos han defendido la teoría de que la Atlántida fue una isla griega en el mar Egeo. La isla, llamada Thyra, fue sepultada por una

erupción volcánica alrededor del año 1500 a.C. Otras teorías se han basado en descubrimientos arqueológicos, y distintos investigadores han identificado a la isla con Creta, las islas Canarias, la península Escandinava y América.

Prometeo

Prometeo, en la mitología griega, uno de los titanes, conocido como amigo y benefactor de la humanidad, hijo del titán Jápeto y la ninfa del mar Clímene o la titánide Temis. Prometeo y su hermano Epimeteo recibieron el encargo de crear la humanidad y de proveer a los seres humanos y a todos los animales de la tierra de los recursos necesarios para sobrevivir. Epimeteo (cuyo nombre significa 'ocurrencia tardía'), procedió en consecuencia a conceder a los diferentes animales atributos como el valor, la fuerza, la rapidez, además de plumas, piel y otros elementos protectores. Cuando llegó el momento de crear un ser que fuera superior a todas las demás criaturas vivas, Epimeteo se dio cuenta de que había sido tan imprudente al distribuir los recursos que no le quedaba nada que conceder. Se vio forzado a pedir ayuda a su hermano, y Prometeo (cuyo nombre significa 'prudencia') se hizo cargo de la tarea de la creación. Para hacer a los seres humanos superiores a los animales, les otorgó una forma más noble y les dio la facultad de caminar erguidos. Entonces se dirigió a los cielos y encendió una antorcha con fuego del sol. El don del fuego que Prometeo concedió a la humanidad era más valioso que cualquiera de los dones que habían recibido los animales.

Estas acciones de Prometeo provocaron la ira del dios Zeus. No sólo había robado el fuego para los seres humanos, sino que también engañó a los dioses haciendo que ellos recibieran las peores partes de cualquier animal sacrificado y los seres humanos la mejor. En una pila, Prometeo colocó las partes comestibles de un buey, la carne y las entrañas, y las recubrió con el vientre del animal. En otra puso los huesos y los cubrió con grasa. Al pedirle a Zeus que eligiese entre las dos, el dios optó por la grasa y se sintió muy disgustado al descubrir que ésta cubría una pila de huesos. A partir de ese momento, sólo la grasa y los huesos se entregaron a los dioses en sacrificio; la buena comida quedaba para los mortales. Por las transgresiones de Prometeo, Zeus lo hizo encadenar a una roca en el Cáucaso, donde era atacado constantemente por un águila. Finalmente lo liberó el héroe Hércules, que mató al ave rapaz.

Simbad, el marino

Simbad el Marino, héroe de la colección de cuentos conocida como Las mil y una noches. Con el nombre de Simbad, que significa 'viajero de Sind' (una provincia del subcontinente indio), aparecen varios personajes ficticios en la cultura árabe-islámica.

El origen de los cuentos más conocidos sobre Simbad el Marino es incierto, aunque probablemente procedan de relatos populares orales árabes que entraron a formar parte del manuscrito de Las mil y una noches, hacia el siglo XVI.

Según la leyenda, un humilde porteador descansaba a la sombra de un gran palacio de Bagdad (actualmente en Irak) meditando con envidia por qué su dueño merecía semejante lujo. El dueño, Simbad el Marino, invitó al porteador y contestó a su pregunta relatándole sus siete arriesgados viajes. Durante el reinado de Harun al-Rashid (786-809

d.C.), Simbad trabajó como marino mercante y, a través del comercio, se convirtió en un involuntario explorador de Ceilán y otras tierras, sufriendo duras penalidades en los viajes. Con su relato, demostró al porteador que su riqueza la había ganado en un largo periodo de duro y arriesgado trabajo. El porteador pidió perdón a Simbad, éste compartió su riqueza con él, y ambos fueron amigos el resto de su vida.

La historia de Simbad el Marino la introdujo en Occidente el escritor francés Antoine Galland, en el siglo XVIII, en la traducción que hizo sobre la colección de cuentos orientales que el título Noches arábigas. Los eruditos del folclore creen que los cuentos de Simbad se hicieron populares en Europa por la naturaleza excitante de las aventuras del héroe. Además, el protagonista ejemplificaba la ética del trabajo en un momento en el que el capitalismo irrumpía en Europa. La obra también resulta valiosa por la información que proporciona sobre la vida marítima de los árabes y su comercio durante los siglos VIII y IX.

Balkis, la Reina de Saba

Reina de Saba, personaje bíblico, que además pertenece a la tradición islámica con el nombre de Bilqis y que según una leyenda etíope fundó la primera dinastía real como Makeda, esposa del rey Salomón. El libro de los Reyes de la Biblia (I Reyes:10) relata su visita a la corte de Salomón, en Jerusalén, con una caravana de camellos cargados de especias, oro y joyas, movida por la esperanza de impresionar al rey con su riqueza. Sin embargo, el esplendor de la corte de Salomón la abrumó, atribuyendo su prosperidad y la de sus súbditos al dios hebreo Yahvé. La reina acosó a Salomón con preguntas difíciles (que no aparecen citadas) y quedó sorprendida ante el conocimiento revelado por sus respuestas. Si la reina de Saba (una región que suele localizarse al suroeste, y a veces al norte de Arabia) fue un personaje histórico, lo más probable es que hiciera el largo viaje a Jerusalén por razones diplomáticas y comerciales más que por curiosidad. La prosperidad de Israel se atribuye a la expansión del comercio, sobre todo de metales, gracias al control de las rutas comerciales por tierra de Saba hacia el norte.

Una de las leyendas árabes en la que aparece como Bilqis relata cómo los espíritus guardianes de Salomón, para que no se enamorara de ella, le dijeron que la exótica reina tenía las piernas velludas y pezuñas de burro. Cuando Bilqis se acercó al trono del rey confundió con agua el suelo transparente de cristal y se levantó el vestido revelando sus piernas efectivamente velludas.

7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

- ▶ Continúa el viaje de Castillo en el taxi e imagina cómo actuarían dos nuevos pasajeros.
- ▶ Inventa un diálogo entre Castillo y otro personaje que encuentre en la Taberna del Turco y que tenga que ver con el desarrollo de la acción.
- ▶ “Nunca antes se había encontrado en tal situación. Poder ser quien quisiera, menuda responsabilidad”... ¿Y tú? ¿Quién elegirías ser? (¿por qué?)
- ▶ ¿Te parece un final cerrado? Inventa un final creíble.
- ▶ Reflexiona sobre la importancia que la amistad tiene en la obra.
- ▶ Realiza un retrato literario de Castillo y de dos personajes más que tú elijas.

8. OTRAS CUESTIONES

Opinión

Novela muy recomendable para jóvenes lectores. El protagonista es un estudiante universitario, enamorado, que lo abandona todo para encontrar a Ana. No tiene miedo ante los peligros que van surgiendo y conoce unos nuevos amigos. Valores como la amistad, la solidaridad y la gratitud inundan la historia.

[Guía realizada por Antonia Sánchez, Antonio Gómez y Mercedes Regueiro]