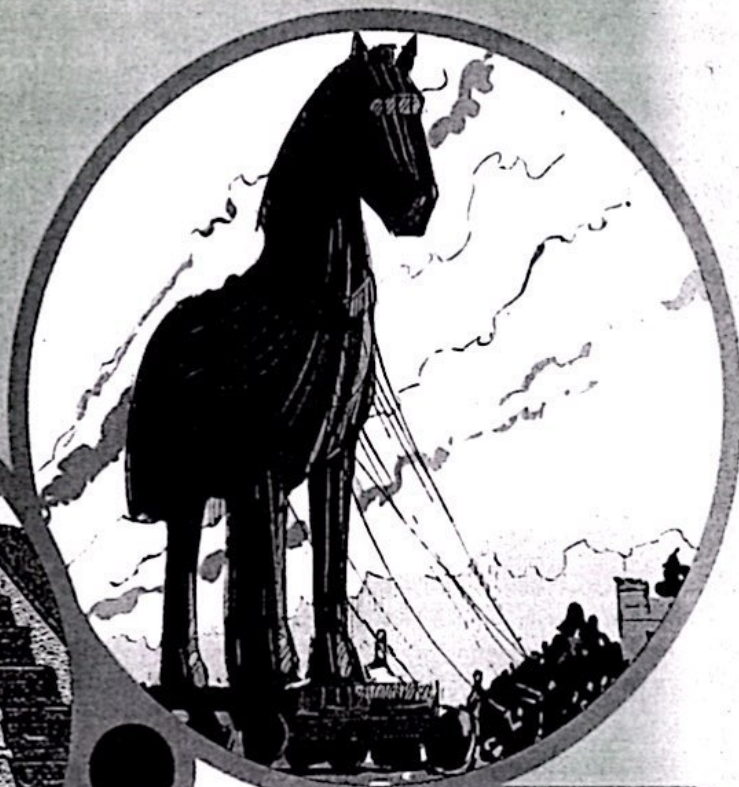
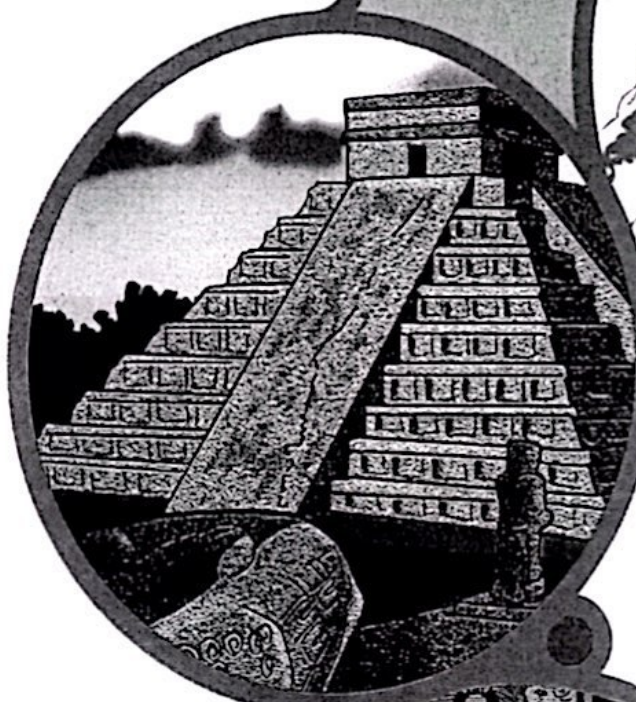


UNIDAD IV



¿Cómo fue que grandes civilizaciones del pasado cayeron en decadencia y surgieron otras? Historiadores y arqueólogos han sabido responder esta pregunta investigando, buscando vestigios, interpretando testimonios. Sin embargo, existen diferentes respuestas para la misma pregunta. Los antiguos relatos míticos ofrecen explicaciones que permiten conocer cómo otras culturas pensaban la vida, la guerra, la muerte, el amor y el destino. En las páginas que siguen, a través de las penas de la princesa maya Sac Nicté y de las luchas de Eneas —el último troyano—, podrás sumergirte en la magia del pasado.

La caída de Troya

El caballo de madera

La reina se lo había pedido:
-Cuéntanos tus aventuras.

Los ojos, negros y vivaces, lo urgían a hablar. Así respondió Eneas:

-Me pides que te cuente mi historia, me pides que reabra mis heridas y vuelva a experimentar aquello que ningún hijo de Júpiter querría vivir una vez. Bien. Lo haré, aunque no pueda contener el llanto.

Un silencio absoluto se hizo en la gran sala del palacio, todos prestos a escuchar el largo relato.

"Después de diez años de asediar Troya, poco habían logrado los griegos. Las invictas murallas que construyera Neptuno eran impenetrables y el ánimo guerrero de los invasores había decaído. Fue la vibrante Minerva quien introdujo su arte divino para hacer el caballo de madera con tablas de abeto. Construyeron esa máquina engañosa y llenaron su vientre hueco con los mejores soldados. Así comenzó aquel plan.

El segundo paso que fraguaron los griegos fue simular la huida. Dejaron al caballo sobre la playa y navegaron hasta la isla de Tenedos, muy cercana a Troya. Un vigía dio el alerta: ¡los griegos ya no estaban! Con prudencia, un grupo exploró los alrededores. Al cabo, las puertas se abrieron de par en par. ¡Qué placer ver los campos ya libres de enemigos! ¡La playa! Solo habían quedado los restos, la basura de los campamentos. Visitamos el lugar donde había levantado las tiendas el feroz Aquiles y el punto exacto donde fondeaba la escuadra. Nos maravillamos de ver el sitio donde se



CL

* Eneas. Héroe troyano, hijo del príncipe Anquises y de la diosa Venus, (Afrodita para los griegos). Su viaje desde Troya, después de su caída, fue narrado por el poeta latino Virgilio en *La Eneida*.

Júpiter. Denominado Zeus por los griegos, es la deidad principal de la mitología romana.

Neptuno. Poseidón, para los griegos, es el dios de todas las aguas y los mares.

Minerva. Atenea, según los griegos, en la mitología romana es la diosa de la sabiduría, protectora de Roma y patrona de los artesanos.

Aquiles. Héroe griego de la guerra de Troya, principal protagonista de *La Iliada* de Homero.

hacían las ofrendas a la inteligente Minerva, pero... ¡todos quedamos hartos de asombro con el caballo! Muchos caudillos comenzamos a discutir la razón de aquella mole, tan alta como un monte. Los más precavidos querían arrojarlo al mar o quemarlo, o barrenarle el vientre por si algo se ocultaba en él. Otros querían llevarlo a la ciudad y colocarlo en una plaza frente al palacio de Príamo, el anciano rey, confiados en que los invasores lo habían dejado como ofrenda a Neptuno, simbolizando uno de los corceles que empujaban su carro sobre el mar.

Entonces llegó corriendo Laoconte, el fogoso hijo de Príamo, que oficiaba de sacerdote en los templos. Con gritos, nos alertó:

-Troyanos, no confíen en los griegos, ni siquiera en sus regalos. ¡Todo en ellos es trampa y astucia, empezando por el cruel Ulises!

Apenas dijo esto, Laoconte lanzó una flecha que se clavó en el vientre de la mole. ¡Si le hubiéramos hecho caso, aún existiría Troya! Nos distrajo un gran vocerío. Varios pastores traían prisionero a un mancebo griego. Los más jóvenes, excitados, lo insultaban y querían retarlo a duelo, ansiosos de descargar la ira acumulada contra los intrusos. Turbado, el prisionero, al ser llevado ante el rey Príamo, no hizo más que tender su mirada hacia la multitud y empezar una serie de lamentos, que juzgamos muy sinceros. Le preguntamos su nombre y lo urgimos a que nos contara la verdad de su presencia en nuestras tierras, cuando su ejército ya las había abandonado. Y esto respondió:

-Me llamo Sinón y la causa de mi ruina tiene un nombre: el cruel Ulises. Si alguien quiere matarme, que lo haga. No es otro destino el que vuestro enemigo, Ulises, rey de Ítaca, desea para mí.

En cuanto Sinón nos dijo esto, quisimos que nos contara más, sin sospechar que todo era parte de un gran artificio pergeñado por el propio Ulises, con el único fin de hacer entrar el caballo de madera a la ciudad. Estas fueron las mentiras de Sinón:

-Muchas veces los griegos quisimos dejar Troya, cansados de tan larga guerra, pero repentinos aguaceros y tempestades nos cerraron la fuga, sobre todo desde que terminamos el caballo de madera. El oráculo de Apolo nos dio la respuesta: había que sacrificar a un griego para ganarse el regreso a casa. La sangre de uno de nosotros debía derramarse en honor a los dioses. El adivino Calcas me eligió para el sacrificio. Sé que esta elección fue influida por Ulises, quien siempre me envidió y hablaba mal de mí a los soldados. ¡Yo era la víctima ideal! Fui atado como un borrego, en tanto se disponían las ofrendas en el altar. Durante la noche, antes del amanecer que me arrancaría del mundo de la luz, rompí mis ligaduras, escapé y me convertí en un paria. Me escondí entre las algas de una ciénaga, sin esperanzas de ver a mi familia, a mis hijos, a mis padres.

El mismo Príamo, compadecido del griego Sinón -¡ah, maldito embustero!-, ordenó que le quitasen las ataduras.

Enseguida quiso saber el rey por qué estaba allí ese caballo, a qué efectos había sido construido y si era un voto religioso o una máquina de guerra.



Ulises. Personaje legendario -conocido, también, como Odisseo- cuyas peripecias para regresar a su patria, Ítaca, después de la caída de Troya, son narradas por Homero en *La Odisea*.

*

Sinón, maestro del engaño, exclamó, con sus manos libres alzadas al cielo:
-Los griegos siempre contamos con la ayuda de los dioses, pero desde que Ulises saqueara del templo sagrado el Paladión de Troya, Minerva se ofendió. Apenas colocamos la estatua robada en nuestro campamento, los ojos de piedra ardieron en llamas y tres veces la estatua se movió por sí sola, blandiendo el escudo y la lanza. El adivino Calcas comprendió que debíamos echarnos al mar, que la diosa ya no nos protegía. Persuadidos, los griegos hicimos el caballo para dejar en reemplazo de la estatua robada. Y dijo Calcas que debía hacerse tan alto como una montaña, para que ustedes no pudieran introducirlo en la ciudad. '¡No sea cosa -murmuraba el adivino- que nuestra ofrenda termine cobijando al enemigo!'. Dijo también Calcas que si los troyanos le hicieran daño, padecerían muchas desgracias.

Así habló Sinón, el malvado discípulo de Ulises, el fecundo en ardidess".

Las dos serpientes

"En eso estábamos cuando dos serpientes gigantes cruzaron el mar desde la isla de Tenedos. ¡Fue todo tan veloz! ¡Nunca olvidaré las crestas rojas, las fauces abiertas, los colmillos filosos como dagas! Subieron a la playa y nosotros corrimos asustados, en cualquier dirección. Las serpientes fueron directo al altar donde Laoconte inmolaba a un toro con dos de sus hijos. Enseguida mataron a los muchachos a dentelladas. Luego fueron por Laoconte: intentó defenderse, pero cayó en el polvo, teñido de negro por el veneno y la sangre, amarrado por las bestias.

Muchos opinaron, espantados, que Minerva castigó con su muerte a Laoconte por haber lanzado su flecha contra el caballo. Así se decidió que el caballo era sagrado y que debíamos introducirlo en la ciudad. Abrimos una brecha en las murallas, para que pudiera entrar, poniéndole ruedas y tirando de él con las cuerdas que le echamos al cuello. [...] Casandra, la profetisa, todavía insistía en que debíamos destruir la ofrenda, en que su entrada a la ciudadela era nuestra perdición. ¡Pobre Casandra! La voluntad de Apolo provocó que nadie creyera nunca en sus certeros vaticinios. Colocamos la máquina fatal frente al palacio. Cuando llegaron la noche y el sopor, felices aún por la aparente victoria, toda Troya se dispuso al descanso".

Noche de horror

"Entretanto, la armada griega ya estaba otra vez en nuestras costas, en silencio, a oscuras. ¡Qué extraña es a veces la voluntad de los dioses! Pues las deidades del Olimpo, en gran número, estaban favoreciendo a Sinón y a los griegos, y siendo crueles con nosotros. El caso es que alguien, desde la playa, encendió una hoguera: era la señal para que Sinón liberara a los soldados del caballo y abriera las puertas de la ciudad. Sedientos de sangre, bajaron los guerreros, colgados de una cuerda. Troya estaba sepultada en el sueño y también en el vino, por los festejos. Fue entonces que Héctor me visitó en sueños. ¡Qué triste era su aspecto! -me dijo-



* Héctor. Hijo primogénito del rey troyano Príamo y de la reina Hécuba, y hermano de Paris y Casandra. Fue asesinado por Aquiles durante la guerra de Troya.

-Huye, hijo de Venus, que Troya se derrumba. Mucho hemos hecho por la patria, aunque ahora el enemigo ocupa la ciudad. Troya te confía sus dioses protectores: construye para ellos y tu estirpe otra ciudad con murallas, lejos de aquí.

Cuando abrí los ojos, escuché lamentos, gritos de horror. Salí a la calle y comprendí la traición, las mentiras. Estaban en llamas los grandes palacios, los griegos empuñaban espadas, jabalinas con punta de hierro, arietes. Tomé mis armas, aunque ya de poco servirían. Solo deseaba pelear y conseguir una muerte honrosa. En esto me encuentro con Panto, un sacerdote del templo de Apolo. Llevaba en sus brazos ornamentos sagrados, mientras escapaba de los dardos enemigos. Le pregunté si nos quedaba alguna posibilidad y respondió: '¡Ha llegado nuestro último día! Los troyanos y Troya ya no existimos!'. El caballo todavía arrojaba guerreros, como si un dios los creara de la nada. Me encontré con algunos soldados, que me siguieron. Por todas partes había cadáveres, en las calles, en los balcones. La muerte había cobrado muchas formas. Pudimos dar batalla en esquinas oscuras.

De pronto, oh dioses, veo venir del templo de Minerva a la virgen Casandra, arrastrada por los pies, amarradas las manos, la hermosa hija de Príamo, que había predicho el desastre. ¡Ahora sería esclava! Uno de los mancebos, que amaba a Casandra, no soportó la visión y fue directo a los enemigos, y fuimos todos con él, resueltos a morir. En eso, nos sorprendió desde los techos del templo una lluvia de flechas. ¡Eran los troyanos, nuestros compañeros, que por error nos atacaban! Muchos morimos a manos de nuestra propia gente. Los griegos nos embistieron, furiosos por la resistencia. Chocamos como chocarían los vientos desatados, unos contra otros.

-¡Vamos a defender al rey! -ordené.

Había, a espaldas del palacio real, una puerta oculta por donde se podía llegar a todas las habitaciones. Por aquella puerta subí al tejado del palacio, junto con un grupo de leales. Allí estaba la torre más elevada, como suspendida en el aire. Durante los años de la guerra, toda Troya se repartía para mirar desde esas alturas las naves griegas y espiar sus movimientos. Con picos y martillos socavamos la base de la torre: la arrojamos hacia la calle, donde había centenares de griegos, que murieron aplastados. ¡Pero enseguida los griegos muertos fueron reemplazados por otros centenares de griegos vivos!

Delante del vestíbulo, en el umbral, estaba Neoptólemo, el joven hijo de Aquiles, blandiendo un hacha de dos filos. Hizo pedazos los dinteles y quebró las puertas de roble. Él y sus soldados entraron a la morada de Príamo, con teas incendiarias, invadiendo las galerías y los cuartos de los reyes. Todo era tumulto y ruegos vanos, pues ya ningún dios nos protegía. Los griegos abrían puerta tras puerta con arietes, haciendo saltar los goznes, derribando todo lo que se les pusiera por delante. Yo los vi, los vi con mis ojos. Y vi también, como en un relámpago, los cincuenta tálamos nupciales de los hijos de Príamo, la esperanza inútil de una numerosa descendencia. Ya no habría nietos. Todo era ruinas. Lo que no quemaban las llamas era botín de los griegos.



Vi a Polites, uno de los hijos de Príamo, huyendo, herido, por los patios, perseguido por un excitado Neoptólemo, quien lo acertó con su lanza y con gran júbilo le dio muerte. El pobre Polites, en su último esfuerzo, llegó a los pies de sus padres, el rey Príamo y la reina Hécuba, y algunas de sus hermanas. Príamo no pudo soportar esta última afrenta. Se plantó frente a Neoptólemo y le espetó: "Te castigarán los dioses por esto, por haberme hecho presenciar la muerte de mi hijo. No actuó así tu padre Aquiles cuando le reclamé el cadáver de Héctor. Él respetó mi presencia en su tienda, respetó los pactos que entonces hicimos y devolvió al héroe muerto para que pudiéramos darle las honras de un funeral". Dicho esto, Príamo, tembloroso de años, aunque también de rabia, lanzó una impotente flecha contra el escudo de Neoptólemo.

El hijo de Aquiles le contestó: "Pues ve tú mismo al Averno a contarle a mi padre mis tristes proezas. ¡Muere!".

Arrastró al anciano hacia el altar y tomándolo de los cabellos con una mano, con la otra le hundió la espada en el costado. Así acabó aquel rey glorioso, dominador de tantos pueblos del Asia.

Al ver morir a Príamo, pensé en mi anciano padre y me acordé de los peligros que corría mi pequeño hijo. Caí al suelo, sin sentido. Cuando abrí los ojos, estaba solo, entre llamas y cuerpos. Entonces vi a Helena, que vagaba como yo en el palacio vacío, iluminada por los resplandores del incendio. Ella temía, estoy seguro, tanto a los griegos como a los troyanos, pues por su culpa se inició la guerra, ¡por ella y por la insensatez de Paris!

Quise vengarme, pero entonces vino mi madre. Venus me contuvo, me habló con dulzura.

-Hijo, deja en paz a Helena, déjala en paz, que no sabes cómo son las cosas que acercan y separan a los enamorados. Sé que la matarías por dolor, pero tienes un deber. No culpes a Helena ni a Paris, culpa a los dioses, que a veces son crueles. Es su obra lo que estás sufriendo, la destrucción de tu amada ciudad es obra de los dioses. Escúchame bien, porque voy a quitar la niebla de tu entendimiento.

Mi madre, entonces, me hizo ver a los dioses infundiendo aliento a los griegos. Júpiter, Minerva, Juno...

Fue fatal ver cómo favorecían a las huestes de Ulises. Hecho esto, me urgió a partir con los míos y a cumplir el destino preparado para mí, sin ofrecer más resistencia".

© Franco Vaccarini.

En *Eneas, el último troyano*. Buenos Aires, Amauta, 2006. Fragmento.



Franco Vaccarini nació en Lincoln, Buenos Aires, en 1963. Publicó numerosos libros de narrativa infantil y juvenil. En el año 2006, ganó el premio Barco de Vapor con su novela *La noche del meteorito*. Algunas de sus obras son: *El monstruo perfecto*, *Ningún crimen y La mecedora y el fantasma*. Desde 2013, dirige una colección de literatura infantil.

La destrucción de Chichén Itzá

Hace mucho tiempo, en tierras mayas, existió el hermoso reino de Mayapán, cuyo gobernante tenía una hermosa hija llamada Sac Nicté, nombre que significa "flor blanca".

La niña era tan hermosa que todos los habitantes del reino decían que su piel tenía la suavidad del lirio, que su risa era igual al murmullo del agua, que su tez tenía la piel de la perla y que su voz era suave como el arrullo de la paloma. Además, toda ella exhalaba el perfume de una rosa fresca.

Un día la niña creció y se convirtió en una bellísima mujer, por lo que su padre, el valeroso Hunac Ceel, señor de Mayapán, la prometió en matrimonio al señor de Itzamal. Pero ella estaba enamorada del señor de Chichén Itzá, a quien vio una vez llegar al palacio de su padre.

El tiempo transcurrió y, en una tarde apacible, el señor de Chichén Itzá recibió a los mensajeros de Mayapán, quienes después de ofrecerle

los valiosos regalos enviados por Hunac Ceel, le dijeron:

-Nuestro señor invita a su amigo y aliado a la fiesta de la boda de su hija.

Y el príncipe, escondiendo su dolor, pues también amaba a la joven, exclamó:

-Decid a vuestro señor que estaré presente.

Después llegaron los mensajeros de Itzamal y le dijeron:

-Nuestro señor pide a la grandeza del señor de Chichén Itzá que vaya a sentarse a la comida de bodas con la princesa Sac Nicté y sea allí su aliado.

Y el señor de Chichén Itzá, sintiendo que su corazón dejaba de latir, contestó:

-Decid a vuestro señor que me verá ese día.

Pero Sac Nicté y el señor de Chichén Itzá, en la distancia, sufrían intensamente.

En el día de la boda empezaron a llegar los invitados. Arribaron de todos los reinos, menos de Chichén Itzá.

La boda fue solemne y el banquete, suntuoso. Había deliciosos manjares: aves asadas, bebidas de coco, legumbres, carnes, pescados, tortillas y la deliciosa balché, una bebida hecha con la semilla del árbol del mismo nombre, que los invitados disfrutaban al tiempo que bailaban y observaban las comedias de los actores.

Luego de varias horas de fiesta, Sac Nicté se dio cuenta de la presencia de un misterioso y silencioso invitado que la contemplaba casi con devoción. La princesa no pudo reconocer a ese extraño ser, que vestía todo de negro y cuyo rostro



ocultaba tras una máscara. Por eso, creyó que era tan solo uno de los actores que, cansado, se había atrevido a sentarse junto a ella.

De pronto, escuchó un grito:

-¡Itzamal! ¡Itzamal!

Y aún no se borraba en la inmensidad el eco de ese grito, cuando hizo su aparición en la sala del banquete de bodas el señor de Chichén Itzá, seguido de un grupo de guerreros.

Juntos se dirigieron apresuradamente hasta donde se hallaba la desposada, a quien el señor tomó entre sus fuertes brazos antes de emprender inmediatamente la huida.

Cuando los invitados intentaron levantarse para ir tras el raptor, sus movimientos, torpes y lentos después de aquel festín, los hicieron caer grotescamente. Después, poco a poco, la estancia fue quedando vacía y silenciosa. En medio de ella, solo, estaba el señor de Itzamal, sin poder comprender lo que había sucedido. Tardó mucho en reaccionar y, lleno de cólera y odio, empezó a llamar a los gritos a sus servidores y guerreros, que acudieron sin armas porque... ¿quién iba a llevar armas en un día tan feliz como ese?

Y los caracoles y los címbalos sonaron por todo Itzamal.

Pero por los largos caminos que partían de la ciudad, desiertos en ese día tan especial, Sac Nicté y su captor, unidos en sincero amor, iban camino a Chichén Itzá, rumbo a su felicidad.



Atrás habían quedado todos los recuerdos amargos y las lágrimas derramadas por una joven enamorada. Una nueva vida, deliciosa y llena de amor, había surgido de sus desdichas. Sac Nicté era intensamente feliz.

Pero un día, en la residencia real, una sombra negra y quieta los alarmó. ¿Quién era aquel que se atrevía a desobedecer al poderoso señor de Chichén Itzá?

Cegado por la ira, se acercó al intruso, pero luego se inmovilizó al verlo. Sac Nicté, que también lo había visto, dio un grito de espanto. Frente a ellos estaba el misterioso visitante con los atavíos de Ah Puc, el dios de la Muerte.

Por eso, un escalofrío de terror los estremeció.


-Solo vengo a traerte el mensaje del señor de Mayapán, del poderoso Hunac Ceel, padre de tu amada.

-¿Qué quiere? No puede quitármela, porque Sac Nicté me ama por sobre todas las cosas.

-Es a ti, poderoso señor de la ciudad más bella de las tierras mayas, a quien traigo un mensaje que es de luto y destrucción: vendrá el día en que Hunac Ceel, gobernante de Mayapán, llamando en su auxilio tropas extranjeras, cobrará la deuda de honor del señor de Itzamal.

Cuando terminó de hablar, en la alcoba real se hizo más profundo el silencio. Pero poco tardó el señor de Chichén Itzá en recuperar su dominio y altanería de gran señor:

-Ahora que te he oído, me pregunto, sin explicármelo, ¿por qué no he clavado mi puñal en tu corazón? ¡Traidor, sé valiente y quítate esa máscara



* címbalo. Instrumento musical muy parecido a los platillos.

bajo la cual escondes tu asqueroso rostro! ¡Sé valiente! ¡Quiero conocerte antes de que mis soldados te den muerte! ¡Obedece!

Una carcajada tenebrosa se dejó escuchar como única respuesta. El señor de Chichén Itzá quiso abalanzarse sobre quien así se burlaba de él, pero los brazos temblorosos de la reina sujetaron sus piernas. Y la siniestra figura del dios de la Muerte desapareció de la vista de los presentes.

Al poco tiempo de esta visita, llegó hasta la sala del trono un guerrero portador de malas noticias:

-El señor de Mayapán, Hunac Ceel, considerando que el rapto de la bella Sac Nicté constituye un acto de ofensa de honor hecha a su aliado, decide vengar tal afrenta, llamando en su auxilio a las tropas mercenarias de diversos señoríos.

-¿Y trata de atacar mi ciudad? -preguntó al guerrero el señor de Chichén Itzá, sin ocultar su sorpresa.

-Señor, yo los he visto dirigirse hacia aquí, con el deseo de destruir esta ciudad sagrada. Siete comandantes vienen a las órdenes de Hunac Ceel.

Al oír tal cosa, la angustia más grande invadió a Sac Nicté, quien desde ese momento lloró mucho e imploró más a sus dioses.

¡La destrucción y la muerte se cernían sobre la ciudad de los bellos templos! ¿Qué se podía esperar? ¡Nada! Las tropas mercenarias eran más poderosas y superiores a las de Chichén Itzá.

Antes de la gran batalla, los amantes se dirigieron al Templo de los Guerreros y, cuando ambos iban a reverenciar a sus dioses para pedir ayuda, en un ángulo del templo, oculto en la sombra, descubrieron a Ah Puc. Nunca se había ido del reino. Había esperado paciente entre las aguas del cenote sagrado la llegada de Hunac Ceel.

El señor de Chichén Itzá invocaba la protección de sus dioses cuando escuchó el estruendo de la batalla, por lo que, alarmado, tomó de la mano a su amada para intentar huir. Todo fue inútil, porque Ah Puc estaba obstruyendo la puerta del templo, por donde segundos después haría su entrada Hunac Ceel, seguido de sus Siete Guerreros.

Al quedar el señor de Mayapán frente al raptor de su hija y odiado enemigo, se abalanzó hacia él con su puñal en alto. El señor de Chichén Itzá trató de defenderse, pero finalmente fue vencido.

Tras el manto negro de Ah Puc, Sac Nicté, invisible, había contemplado la derrota de su amado y con voz sollozante imploraba piedad a su padre. Al ver que no la miraba ni la escuchaba, desesperada, trató de ir tras su amado, a quien llamaba a gritos. Sin embargo, nadie oyó su voz y Ah Puc le impidió seguir camino. Según cuentan los mayas, Sac Nicté, cubierta con el manto oscuro de Ah Puc, se reunió al poco tiempo con su amado en el Reino de los Cascabeles y las flores negras.

El reino de Chichén Itzá fue devastado. Del poder de la ciudad sagrada nada quedó. Solo permanecen sus ruinas, las huellas de una cultura imponente y el recuerdo de un amor imposible.



Mito maya.
Versión de Mariana D'Agostino.

* cenote. (Palabra maya).
Pozo de agua de manantial.

La caída de Troya

1. Releé el texto y enumera en tu carpeta aquellos elementos que permiten inferir que la historia transcurre en un tiempo muy anterior a nuestros días.

2. Rodea con un color los nombres de los personajes griegos y, con otro, los de los troyanos.

Eneas - Sinón - Casandra - Ulises - Aquiles - Panto
Neoptólemo - Polites - Héctor - Calcas - Príamo - Laoconte

3. ¿Por qué crees que la narración está dividida en partes, cada una con un subtítulo? Comparte oralmente con tu compañero las razones que ambos imaginaron.

4. a) De a dos, rastreen en el texto las diferentes palabras y expresiones que usa Eneas para nombrar al caballo de madera.

b) Luego, conversen a partir de estas preguntas:
¿Qué tienen en común esas expresiones? ¿Qué opinan los troyanos acerca del caballo? ¿Cómo lo perciben? ¿Qué emociones les suscita?

c) Imaginen y propongan tres expresiones que usarían los griegos para nombrarlo.

5. Busca en el texto quiénes son los dos profetas que anuncian lo que les va a suceder a los troyanos y explica qué les ocurre.

6. Señala en el texto fragmentos que den cuenta de estas cualidades de los personajes.

- La compasión de Príamo.
- El salvajismo de Neoptólemo.
- La desconfianza de Laoconte.
- La valentía de Eneas.

7. Se conoce como "Troyano" a un virus informático que accede a las computadoras "disfrazado" de programa legítimo y, una vez dentro, destruye los programas instalados, roba contraseñas y realiza operaciones sin autorización de los usuarios. ¿Por qué los programadores le habrán puesto ese nombre? Justifícalo en la carpeta.

Consulta ▶ Pág. | 80

8. En tu carpeta, responde.

- a) ¿Qué hecho explica el relato de Eneas?
b) ¿"La caída de Troya" es un relato mitológico? ¿Por qué?

9. En el vocabulario, se señala que varios personajes son conocidos, en otras culturas, con otros nombres. ¿Qué característica del mito explica el hecho de que existan estas variaciones?

La destrucción de Chichén Itzá

1. De a dos, identifiquen en el texto los pasajes que sirven como indicio para responder los siguientes interrogantes.

Consulta ▶ Pág. | 80

1. ¿Conocen otros mitos? ¿A qué culturas pertenecen? ¿Qué intentan explicar esas historias? Compartan en grupo.
2. Muchas comunidades han nombrado, de diferentes maneras, al "más allá". Identifica en los textos de ambos mitos los nombres que la cultura griega y maya, respectivamente, usan para referirse a este lugar.
3. Formen pequeños grupos para elaborar un cuadro comparativo que señale semejanzas y diferencias entre los relatos que leyeron. Para organizarlo, tengan en cuenta las siguientes preguntas:
 - ¿Quiénes son los personajes protagonistas en cada uno de los mitos?
 - ¿Cómo enfrentan las dificultades?
 - ¿Qué otros personajes se oponen a ellos para malograr sus deseos?
 - ¿Cuál es la importancia de los dioses en los hechos narrados?
 - ¿Cuál de las historias plantea la posibilidad de un futuro mejor?

- a) ¿Qué comían los mayas?
- b) ¿Cómo se concertaban sus matrimonios?
- c) ¿Cuáles eran sus creencias religiosas?
- d) ¿Qué importancia tenía el honor para ellos?

2. Escribí sobre las flechas cuál es el vínculo que une a Sac Nicté con los siguientes personajes.



3. Con un compañero, busquen en el texto la respuesta del señor de Chichén Itzá a los mensajeros de Hunac Ceel y del señor de Itzamal. ¿Se trata de una mentira, de una trampa o de una estrategia? Busquen en el diccionario las definiciones y escriban sus conclusiones.
4. En el texto se dice que el extraño visitante llevaba los "atavíos" del dios Ah Puc, pero no se nos dan más detalles. Describí a este dios maya tal como te lo imagines.
5. a) Revisá el texto y explicá, en tu carpeta, por qué presenta espacios en blanco y divisiones.
b) Compará tu respuesta con la de un compañero.

Consulta Pág. 180

6. En tu carpeta, explicá las características propias de los mitos que presenta el relato leído.
7. a) La ciudad de Chichén Itzá tuvo una existencia real. Sus ruinas permanecen en la península de Yucatán (México) y han sido proclamadas Patrimonio de la Humanidad por la Unesco. Leé la siguiente explicación histórica de su destrucción.

En el año 987 se unieron varias casas sacerdotales (Uxmal, Mayapán y Chichén Itzá eran las más importantes) para conformar la Liga de Mayapán. Sin embargo, hubo un desacuerdo entre los caciques, y uno de ellos, Hunac Ceel, declaró una guerra que duró muchos años. Los habitantes de la región terminaron huyendo hacia Petén, de donde habían venido hacía casi diez siglos.



- b) Compará el fragmento anterior con la versión leída y explicá, en tu carpeta, qué elementos en común y qué diferencias encontrás entre el relato histórico y el mito.
8. Conversen entre todos a partir de las siguientes preguntas: ¿quién es la autora de la versión leída? ¿Podría afirmarse que es la autora del mito?

Consulta Pág. 87

4. Leé los siguientes pasajes e identificá con tus compañeros quién es el narrador en cada uno.
 - a) ¡Qué placer ver los campos ya libres de enemigos! ¡La playa! Solo habían quedado los restos, la basura de los campamentos.
 - b) El oráculo de Apolo nos dio la respuesta: había que sacrificar a un griego para ganarse el regreso a casa. La sangre de uno de nosotros debía derramarse en honor a los dioses.
5. De a dos, elaboren un gráfico para mostrar y explicar visualmente la inclusión de los relatos enmarcados y las distintas voces narradoras que aparecen en "La caída de Troya".
6. Reescribí en la carpeta el siguiente fragmento, cambiando el tipo de narrador: *Una carcajada tenebrosa se dejó escuchar como única respuesta. El señor de Chichén Itzá quiso abalanzarse sobre quien así se burlaba de él, pero los brazos tenebrosos de la reina sujetaron sus piernas. Y la siniestra figura del dios de la Muerte desapareció de la vista de los presentes.*



Para continuar leyendo versiones contemporáneas de antiguos relatos, te proponemos *Mitos y recuerdos*, de Marcelo Birmajer.

Los mitos

Los mitos son narraciones muy antiguas. A partir de ellas, los seres humanos trataban de **explicar el origen** del mundo, del hombre y de los fenómenos de la naturaleza, así como también el nacimiento y el fin de antiguas civilizaciones.

Aunque hoy los consideramos relatos de ficción, para aquellas comunidades tenían un carácter sagrado porque expresaban sus creencias.

Los relatos míticos transcurren en una **época indefinida y remota**, muchas veces identificada con el principio de los tiempos. Además de seres humanos, participan personajes como:

Dioses	Héroes o semidioses	Criaturas fabulosas
<ul style="list-style-type: none"> ● Son inmortales y tienen poderes sobrenaturales. ● Tienen apariencia humana, pero son mucho más bellos o fuertes. ● Poseen los defectos y las virtudes de los hombres: pueden ser justos y piadosos, pero también celosos y vengativos. ● Intervienen en la vida cotidiana de los hombres otorgando favores y castigos. ● Ejemplos: Minerva, Venus, Ah Puc. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nacen de la unión de dioses y mortales. ● Se destacan por una cualidad fuera de lo común, como la inteligencia o la astucia. ● Salen generalmente victoriosos de las pruebas o los trabajos a los que deben enfrentarse para garantizar su supervivencia y la de su pueblo. ● Ejemplos: Aquiles (hijo de Peleo y de la diosa Tetis), Eneas (hijo de Anquises y de la diosa Venus). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Son seres fantásticos que acompañan o se oponen al héroe. ● Su aspecto suele ser horrible, mezcla de humano y animal, por castigo de los dioses. ● Ejemplos: cíclopes, gorgonas, minotauro, centauros, sirenas.



Según la mitología griega, Hércules nació de la unión del dios Zeus y de Alcmena, una mujer mortal. Es un héroe que se destaca por su extraordinaria fortaleza.

Como los mitos son producto de la creación colectiva, son **anónimos** (no es posible identificar un único autor) y pertenecen a la **tradición oral**, ya que se fueron transmitiendo de padres a hijos y de generación en generación. Por estas razones, suele haber **versiones** de cada historia.

Si bien la mitología grecolatina es la más difundida en Occidente, en la Antigüedad, culturas de todo el planeta generaron un cuerpo de relatos para explicarse el mundo y afianzar su identidad. Cada pueblo plasmó en ellos su particular visión imaginaria del origen y el fin de la vida humana; sin embargo, en existen mitos que presentan elementos comunes, por ejemplo, el mito del diluvio. La idea de un cataclismo tras el cual se recrea el mundo se encuentra en culturas muy distantes; tal es el caso de Noé en la tradición hebrea; de Yima, el primer hombre, prevenido por el dios Ahura Mazda en la cultura persa; o de Vishnú, el salvador de todas las criaturas, en la India. Historias parecidas pueden encontrarse en China, el sudeste asiático, la Polinesia y en los pueblos originarios de América.



Las sirenas son seres fantásticos. En algunos mitos se muestran como híbridos de mujer y ave; en otros, como mujeres con cola de pez en lugar de piernas.

El héroe mitológico

Según Kerengi, el héroe recibe un culto (de hecho, buena parte del culto se consagra a los héroes griegos); pero no es, en modo alguno una divinidad. Tampoco es un ser humano, o por decir mejor, ya no es un ser humano. Ha sido un hombre, o una mujer, tras haber vivido, ha sufrido una muerte heroizadora. La muerte le ha conferido un estatus como figura religiosa, activa tanto en el culto como en el mito. Por esto los hombres actuales pueden solicitar su ayuda, o intentar conjurar su cólera; se dirigen a él, le invocan y cantan sus altas proezas, los designios de Dios. Han sido constituidos como mediadores entre la divinidad y los otros mortales, aquellos que todavía no han alcanzado la bienaventuranza eterna.

Héroe mitológico

Son los héroes mitológicos de las culturas griega, romana, germánica u otras. Los héroes más célebres se acercan al estatus de dioses en algunas culturas. La palabra héroe procede del griego antiguo (ἥρωες hērōs), y describe al héroe cultural que aparece en la mitología. Los héroes griegos eran personajes mitológicos, fundadores de ciudades y territorios griegos. Estos héroes no siempre eran modelos de conducta o poseían virtudes heroicas; muchos eran semidioses, hijos de mortales y dioses. La época de estos héroes en la que se sitúan las historias de la mitología griega se conoce como la «edad heroica», que termina poco después de la Guerra de Troya, cuando los legendarios combatientes volvieron a sus hogares o marcharon al exilio.

El héroe clásico tiene lo que Lord Raglan denominó una «biografía cultivada» compuesta de unas dos docenas de tradiciones comunes que ignoraban la línea que separa el hecho histórico del mito. Por ejemplo, las circunstancias de su mismo nacimiento son inusuales: un hombre poderoso intenta matarlo al nacer, es raptado y criado por padres adoptivos en un país lejano. Rutinariamente el héroe encuentra una muerte misteriosa, a menudo en la cima de una colina, su cuerpo no es enterrado, no deja sucesores y tiene uno o más sepulcros sagrados.

En la mayoría de las religiones indígenas europeas aparecen héroes en alguna de sus formas.

Rasgos distintivos generales del héroe

- Una inteligencia superior que les posibilita solucionar acertijos y problemas.
- Cometer un phónos akoúsios, es decir, una muerte accidental, por lo que deben sufrir un castigo que determina el exilio.
- La mayor parte de las veces han experimentado el exilio, lo que implica una suerte de conocimiento o iniciación por la que, al regresar, se muestran como seres algo diferentes
- Poseen una morfología fuera de lo ordinario; en la mayor parte de los casos manifiestan marcas visibles (Odiseo tiene una cicatriz), algunos son gigantes, otros enanos, otros poseen una fuerza desmedida; esa morfología singular los lleva a realizar acciones también singulares.
- Por razones diversas siempre existe algún ser (divino o mortal) que pretende deshacerse del héroe, por lo que lo somete a combates extraordinarios de los que se espera que no regrese; mas siempre sucede lo contrario, y el héroe retorna victorioso.
- Sortean diversas pruebas y otros tipos de competencias, de las que el héroe siempre sale airoso.
- Fundan ciudades, la mayor parte de las veces por predicción de algún oráculo.
- Portan determinadas armas que los caracterizan.
- El haber tenido una gestación y un nacimiento singulares.
- El haber sorprendido ya en su niñez con hazañas inimaginables.
- Poseen un fin generalmente violento dado que mueren despedazados, fulminados por un rayo, metamorfoseados, lo cual, en la mayor parte de los casos se da seguido de una adoración por parte del pueblo.
- Tienen un final sobrenatural.

- Tienen un destino desventurado con sus hijos.

Rasgos éticos, morales e intelectuales

- Naturaleza mixta: Por lo general, los héroes tienen una naturaleza mixta, es decir, son mitad humanos y mitad dioses.
- Conflicto con el mundo exterior: El héroe se pone, a pesar de su superioridad, al mismo nivel de la gente común a la que aquejan problemas semejantes. Esto es lo que hace que el héroe nos sea simpático y nos identifiquemos con él.
- Coraje: El coraje para enfrentar la vida es una de las características más obvias para un héroe, porque no podría llamarse héroe si todo le diera miedo o no emprendiera ninguna aventura. El héroe siempre tiene el coraje suficiente para enfrentar los problemas de la vida y de su propio destino.
- No tiene miedo a la muerte: El héroe no tiene miedo a la muerte. En sus combates y empresas que lo llevan al borde de la existencia ellos muestran valor y coraje.
- Ideología utópica: El héroe se rige por valores universales los cuales hacen referencia al ciclo de la vida: del inicio, al final y a la renovación de la vida. Si no tiene miedo a la muerte, es porque no se fija en la muerte del individuo, sino en la pervivencia del espíritu humano.

Rasgos de acción del héroe

- Separación del mundo: Los héroes constantemente sufren un cambio de lugar por causas ajenas a su voluntad, es decir, han sido movidos de su lugar original. Esto hace que el héroe busque en su viaje la manera de llegar a casa a toda costa, donde su familia, amigos u otros lo esperan. El que un héroe sea movido de su lugar de origen implica un viaje para volver o para encontrar un nuevo hogar. Dicho viaje puede o no ser físico, porque lo que en realidad importa es el viaje interior de autoconocimiento, pues conociendo la naturaleza del hombre y su conexión con el mundo es como se vislumbra la renovación de la vida, la trascendencia del espíritu humano y que a la vez hace que lo mortal y lo inmortal sea uno mismo como realmente lo es.
- Búsqueda de aventura: La búsqueda constante de aventura o sed de sangre hace que el combate inicial sea una especie de iniciación para el héroe. Estos combates se dan por el empeño en superar su parte mortal, llevar lo mortal al límite y sobrepasarlo, por lo que emprende diversas empresas. Dichas empresas se sumergen en un tiempo distinto al nuestro, más bien están en los tiempos del origen del hombre y del mundo, y son paradigma del comportamiento humano. Sin embargo, también ocurre que su iniciación en la aventura sea de manera involuntaria, ya sea por un accidente, por fuerza del azar o por la intervención de un segundo.
- Respuesta al llamado: La respuesta al llamado, ya sea voluntario o involuntario (fruto de la curiosidad), por causa del azar, del destino o de alguien más, es imprescindible para el héroe para demostrar su valentía, su coraje; aunque también demuestra cómo se somete ante el destino. Es decir, el responder al llamado es aceptar la imposibilidad de actuar frente al destino.
- Muerte inconsciente: A los héroes, por lo general, la muerte les llega de manera involuntaria, pues su error, imperfección o comportamiento indigno lo cometen en actos de enajenación durante la batalla, lucha o circunstancias donde no les es posible pensar de manera consciente. El héroe no tiene miedo a la muerte, se sabe superior a ella. Es sobre todo una muerte joven y prematura la que los diviniza, pues por sus cuerpos no pasan los efectos del tiempo: no se deterioran, no muestran vejez o enfermedad. Y según Campbell, la muerte del héroe no es tomada de manera negativa, sino como un acto para la renovación del mundo.
- Batalla con su contrario: El antagonista puede ser el causante de la separación del héroe con su hogar. Entonces el héroe se sentirá atraído en busca de la causa de su viaje o por venganza, como medio para lograr el equilibrio. Y aunque pierda el héroe, eso no significa que sus valores y su ideología no hayan trascendido; al contrario: sus actos, pensamientos y valores pasan a la humanidad.
- Regreso para mejorar el mundo: Si después de la batalla el héroe regresa a su hogar, duda de los valores preestablecidos, del orden social, y puede, ya sea directa o indirectamente, cambiar y romper dichas reglas para mejorar la sociedad.



Punto de partida } partida }

Sobre el autor...

▪ Se cree que Homero era un poeta griego del siglo VIII a. C. A lo largo de la historia, distintos investigadores han logrado determinar algunos rasgos de la persona detrás de la *Iliada* y la *Odisea*, sus dos grandes obras épicas. Los expertos suponen que Homero era ciego y que se desplazaba de pueblo en pueblo cantando sus producciones, es decir, era un aedo. Acompañaba el recitado de sus narraciones en verso con un instrumento de cuerdas, como la cítara o la lira, al igual que otros poetas del momento. Según las investigaciones, Homero habría nacido en Jonia, la parte asiática de Grecia.

▪ La discusión sobre la existencia de Homero ha tomado el nombre de "cuestión homérica". Los especialistas han discutido cómo se han transmitido sus poemas. Algunas fuentes señalan la existencia de los "homéridos", supuestos descendientes del aedo griego que recitaban sus obras. Otro punto de discusión se dio a partir de la primera redacción de las dos epopeyas, realizada por Pisistrato en el siglo VI a. C. El problema fue que se detectaron contradicciones entre los dos poemas y se abrió el cuestionamiento acerca de si la *Odisea* no sería obra de otro poeta más reciente que Homero.

Con la espada y la ayuda de los dioses...

La épica

Los primeros relatos de considerable extensión conocidos por la humanidad fueron los **poemas épicos o epopeyas**. Se trataba de poemas **orales y en verso**, que podían ser memorizados fácilmente. En estos, los poetas, muchas veces **anónimos**, han cantado la gloria de héroes que representaban a un pueblo y que estaban dispuestos a dar la vida por su comunidad. Estos héroes debían enfrentarse a su propio destino y a fuerzas superiores.

El término *épica*, que involucra a estos poemas, proviene del vocablo griego *epos*, que significa 'palabra'. La *Iliada* y la *Odisea*, atribuidas tradicionalmente al poeta griego Homero, son las epopeyas más importantes de la cultura occidental, y se cree que fueron compuestas a mediados del siglo VIII a. C.

Características de la épica

Según el académico inglés Cecil Maurice Bowra, estos son los elementos centrales en toda epopeya:

- **Poesía centrada en la figura de un héroe:** el poema épico exalta las **virtudes** más apreciadas por una **comunidad** (coraje, fuerza, voluntad, ingenio). El héroe, quien encarna esas virtudes, muestra sus capacidades y cuestiona los límites de la experiencia.
- **Poesía de acción:** el héroe manifiesta sus virtudes no solo a través de la descripción y los elogios que realiza el poeta, sino, fundamentalmente, mediante el **relato** de sus actos. Por este motivo, la epopeya resulta una poesía esencialmente **narrativa**, en la que un héroe busca el **honor** a través del riesgo de sus acciones.
- **Narración objetiva y realista:** en la épica no hay exploración psicológica de los personajes, y las acciones ocurren en ámbitos cotidianos para el público: pueblos, ríos, costas.
- **Escritura en verso:** la unidad de composición básica de la epopeya es el **verso**. La versificación se organiza en tiradas de extensión variada. Esto se debe a la génesis oral de este tipo de poesía.
- **Edad heroica:** la poesía épica recupera un **tiempo pasado** en el que esa comunidad habría alcanzado la **gloria**. Este tiempo propone modelos heroicos para los hombres de la comunidad y determinadas virtudes que indican un camino a seguir.

{ Otras epopeyas }

Gilgamesh
Anónimo

3500 a. C.



Odisea
Homero

S. VIII
a. C.



Cantar de mio Cid
Anónimo

S. XII



Los héroes épicos

Los protagonistas de las epopeyas son los **héroes**. Si en su acepción cotidiana la palabra *héroe* se utiliza para personas destacadas por sus acciones, por su valentía o por su decisión, en la Antigüedad el término aludía, de modo similar, a hombres que superaban a los demás por sus **atributos y virtudes**.

Por ejemplo, en la antigua Grecia, los héroes eran guerreros y, por lo general, **hijos de un dios y una mortal**. Los héroes griegos procedían de antepasados prestigiosos aunque su condición de mortales los mantenía en un rango inferior a los dioses. Eran **humanos** destacados pero mortales al fin: sufrían heridas y expresaban sentimientos como el enojo o el llanto.

En los poemas épicos, los héroes sobresalían en su comunidad por diversas razones. En primer lugar, encarnaban los **valores ideales** como la valentía, la astucia, la inteligencia, la fuerza, la lealtad.

En segundo lugar, estos valores o virtudes se entrelazaban con un **deber personal**. El héroe homérico, por ejemplo, se esfuerza por la "virtud"; este término en griego se escribe *areté* y se traduce como 'excelencia'. Justamente, los héroes buscaban la excelencia porque aspiraban a sobrevivir en la memoria de las futuras generaciones por sus hazañas, aspiraban a la inmortalidad.

Además, los héroes se distinguían de los hombres comunes por su **aspecto y capacidad física**. Eran los mejores en el combate, las descripciones de sus cuerpos eran esplendorosas y manejaban con gran destreza las armas, muchas veces brindadas por los dioses.

Finalmente, muchos de los héroes presentaban un **destino** prefijado por los dioses y anunciado por los oráculos. Por lo general, los deseos del héroe se enfrentaban con los designios divinos, pero cuando estos mortales pretendían evitar su destino, este se volvía trágico.

Sobre el género...

Los vínculos entre la mitología y la épica son centrales en la construcción de los relatos y en la inclusión de personajes. De este modo, los dioses y diosas de la *Iliada* o los monstruos, como el ciclope Polifemo y las sirenas, en la *Odisea*, por ejemplo, son personajes más antiguos que las epopeyas cantadas por el aedo Homero. Esa dimensión oral y popular se cruza, en el caso de las historias del poeta griego, con un evento histórico real: la guerra de Troya. Así, el orden de lo sobrenatural parece explicar o condicionar el orden de lo histórico, y el destino prefijado por los dioses colisiona con las acciones llevadas a cabo por los hombres.

En el libro *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (1949), el profesor Joseph Campbell divide la aventura del héroe en tres partes: la partida, la iniciación y el regreso. En la primera etapa, el héroe oye el llamado de la aventura, lo acepta y parte a lo desconocido. En la segunda etapa, atraviesa pruebas o hazañas, la mayoría de las veces ayudado por compañeros o artefactos sobrenaturales. Finalmente, en la tercera etapa, el héroe vuelve a su comunidad con el trofeo que revelará a los demás las verdades de la vida y traerá la paz.

Voces en actividad | Análisis

1. Marcá qué elemento de la épica no se cumple completamente en los fragmentos de la *Iliada*. Aportá una cita para justificar su elección.

- Se centra en la figura de un héroe.
- Canta una edad o tiempo heroico.
- Propone una narración objetiva y realista.

2. Seleccioná un momento en que el destino de Aquiles parezca guiado por las acciones de los dioses.

3. Señalá qué virtudes o valores revela Aquiles en el siguiente fragmento del texto: "Ojalá muera yo en este momento, ya que no pude socorrer a mi amigo cuando lo mataron". Fundamentá adecuadamente tu respuesta.

El gaucho
Martín Fierro
José Hernández



1872

El señor de los anillos
J. R. R. Tolkien



1954

Juego de tronos
George R. R. Martin



1996

En la lengua española, como en otras lenguas, existen diversas modalidades para la formación de palabras. Estas van desde las palabras o partículas que derivan del griego y el latín antiguos, hasta la creación de términos para nombrar nuevos objetos o acciones que provienen de alguna lengua extranjera.

En el siguiente texto aparece una amplia gama de modalidades para la formación de palabras, algunas de las cuales serán trabajadas a lo largo de la unidad.

SABUESO ELECTRÓNICO BUSCA FUGITIVOS

UN ROSTRO ELECTRÓNICO EN LA MULTITUD

Se avecinan épocas difíciles para quienes huyen: la búsqueda de fugitivos en terminales de trenes, ómnibus, aeropuertos y sitios muy concurridos, dependerá ahora de los ojos de un súper sabueso, llamado Mugspot. No es humano ni perro. Simplemente, es un software que, incorporado a un sofisticado sistema informático de reconocimiento de caras, tiene la habilidad de identificar un rostro en medio de la multitud.

El Mugspot, analiza imágenes de video automáticamente, rastreando las caras de los fugitivos en ambientes atestados de gente. Cuando los encuentra, selecciona sus cabezas en las imágenes y las sigue durante todo el tiempo que permanezcan dentro del campo vi-

sual de la cámara. Mientras realiza este proceso, el software va buscando la mejor visión posible de la cara del sujeto elegido, selecciona la vista mejor presentada y la pasa al programa principal de reconocimiento de caras. Este software es suficientemente potente como para hacer identificaciones de vistas imperfectas de caras, y no puede ser engañado por artificios tales como bigotes, barbas, cabellos teñidos e, incluso, lentes oscuros.

El sistema para reconocer caras no es nuevo pero, hasta ahora, requería una fotografía clara e inmóvil de un sujeto mirando directamente a la cámara de fotos. Con la adición del sistema de procesamiento de video Mugspot, que expande su habilidad de capturar

imágenes, se puede extender su utilidad a muchas otras situaciones de la vida real. Las cámaras montadas en las salas de espera y en los guardaequipajes de aeropuertos y estaciones de trenes y ómnibus, o apuntadas de frente a los automóviles en los cruces de calles, podrían buscar a los fugitivos conocidos. Así también, las cámaras de vigilancia de bancos controlarían mejor la seguridad. Esta modalidad también se está desarrollando para aplicaciones en cajeros automáticos y edificios.

NOSETTO, MÓNICA:
"Página 12", 28/2/1998
(fragmento).

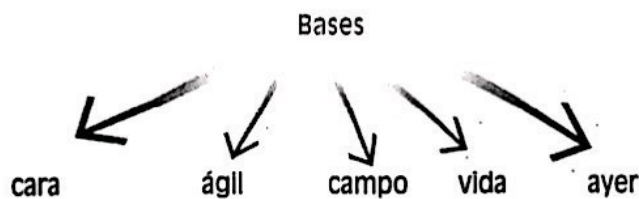
Las partes de las palabras

En el texto que leyeron, pueden observarse palabras formadas de distintas maneras.



Palabras simples

Hay palabras que están formadas solamente por una base que tiene un significado determinado: son las palabras simples.

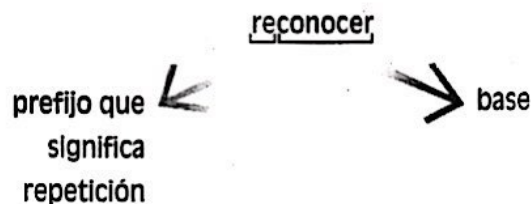


Palabras formadas por prefijación y sufijación

Hay otras palabras a las que se agregan partículas delante o detrás de la base produciendo algún tipo de modificación en el significado o en el aspecto gramatical. Las partículas que van delante de una base se llaman prefijos y las que se agregan al final se denominan sufijos.

Prefijos + base

Reconocer
el prefijo *re* significa "repetición".



Base + sufijo

- Simplemente** ➤ terminación para transformar un adjetivo en un adverbio.
- Procesamiento** ➤ sufijo de formación de sustantivos.
- Oscuros** ➤ indica plural.
- Identifican** ➤ el sufijo da la información gramatical (modo, tiempo, persona, número).

Algunas palabras se forman por prefijación y sufijación al mismo tiempo:

Prefijo + **base** + **sufijo**

Imperfectas → la sufijación indica el género (femenino) y el número (plural).
el prefijo indica negación.

Como es posible observar, al hablar el español se usan permanentemente las distintas modalidades de formación de palabras mencionadas. De todos modos, es preciso tener en cuenta algunas observaciones generales:

- Los prefijos nunca modifican la clase de palabra ni las características gramaticales; solo alteran, en mayor o menor medida, el significado. Por ejemplo: *habilidad* (sustantivo) / *inhabilidad* (sustantivo).
- Los sufijos modifican la clase de palabra y/o la categoría gramatical, y solo a veces alteran el significado. Por ejemplo: *incorporar* (verbo) / *incorporado* (adjetivo) / *incorporación* (sustantivo).
- No siempre una partícula con apariencia de prefijo, lo es. Por ejemplo: en el verbo *reconocer*, *re* es un prefijo; en cambio, en el verbo *realizar*, *re* forma parte de la base.

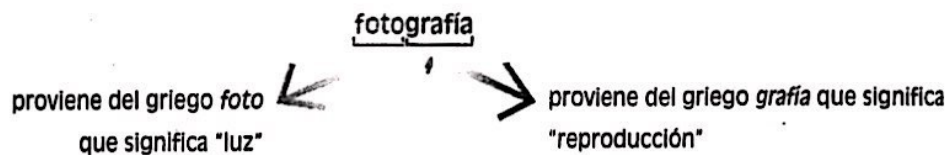
Palabras compuestas

Existen palabras formadas por dos bases, a las que se llama palabras compuestas. Dentro de este grupo, hay distintas posibilidades.

- En muchos casos, las dos bases pertenecen a la lengua española, como en el siguiente ejemplo extraído del texto leído:



- En otros casos, la palabra compuesta está formada por dos bases que derivan del latín o del griego y que, aisladas, no tienen necesariamente el mismo significado que al estar combinadas en un compuesto. Observen el ejemplo:



- Existe un tipo particular de composición por la cual el compuesto está formado por dos bases ligadas por una preposición. Esta modalidad de la formación de palabras se denomina sinapsia.

sala de espera
▼
la preposición indica para qué sirve la sala

Actividades

de análisis y escritura

1 Para ejercitar la prefijación y la sufijación.

Relean el texto que está al comienzo de la unidad y respondan las siguientes consignas:

- En el primer párrafo, aparecen dos palabras que comienzan con in: ¿en alguna de ellas cumple la función de prefijo?
- ¿Cuáles son las palabras del segundo párrafo en las que el sufijo transforma al adjetivo en un adverbio?
- Subrayen en el tercer párrafo los sustantivos formados por un adjetivo como base + un sufijo.

2 Una partícula especial: el prefijo "auto" y la palabra "auto".

La mayor parte de las veces, el diccionario nos provee la información necesaria sobre la formación de las palabras y el significado de cada una de sus partes. Busquen en el diccionario las siguientes palabras e indiquen cómo están formadas y qué significan:

automóvil: prefijo que significa "por sí mismo" / que se mueve. El significado general es "que se mueve por sí mismo".

autoservicio:

autorretrato:

autógrafo:

autopista:

autobus:

3 La formación de la palabra y su sentido.

A partir de su formación, imaginen el significado de la palabra inventada: telemaniaco. Escriban un texto que pueda formar parte de una revista de divulgación científica explicando qué es un telemaniaco y teniendo en cuenta las siguientes pautas:

- Deben incluir palabras con las siguientes partículas: tele - mega - acro (busquen en el diccionario si no conocen el significado).
- Deben ponerle un título al texto y, si quieren, agregarle un copete.

4 Un juego.

Las siguientes son distintas partes que sirven para formar palabras: hay bases, prefijos y sufijos. Prueben diferentes combinaciones, y usen cada parte las veces que quieran para formar la mayor cantidad de palabras posibles:

-ito	in-	pisa-	trans-	-es
porta-	claro	auto-	moneda	tele-
des-	visible	vidente	móvil	-mente
pre-	-idad	liga	papel	

- Léé esta sección de un reglamento.

Reglas de juego (2013/2014)

Faltas e incorrecciones

Sanciones disciplinarias

Solo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores. El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias, desde que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona al finalizar el partido.

Infracciones sancionables con una amonestación

Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de estas infracciones:

- Ⓞ agredir al árbitro o a los compañeros con palabras o acciones;
- Ⓞ infringir persistentemente las Reglas de Juego;
- Ⓞ retardar la reanudación del juego;
- Ⓞ no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre;
- Ⓞ entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- Ⓞ abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.



- Ⓞ salivar a un adversario o a cualquier otra persona;
- Ⓞ impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el defensor o arquero dentro de su propia área penal);
- Ⓞ malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal;
- Ⓞ emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros u obscenos;
- Ⓞ recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

El jugador expulsado deberá abandonar los alrededores del terreno de juego y el área técnica.



Infracciones sancionables con una expulsión

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Ⓞ ser culpable de juego brusco grave;
- Ⓞ ser culpable de conducta violenta;



REGLAMENTO

● Lee esta receta y observá las partes que la estructuran.

Yo soy Chef

Título

Pizza casera



Lista de ingredientes

Ingredientes para ocho personas

Para la masa

- 1 kg de harina 0000
- 600 cc de agua
- 80 cc de aceite de oliva
- 50 g de levadura
- 25 g de sal

Para la cubierta

- 2 latas de salsa de tomate
- 600 g de mozzarella
- 10 g de orégano
- 80 cc de aceite de oliva
- 50 g de aceitunas verdes y/o negras

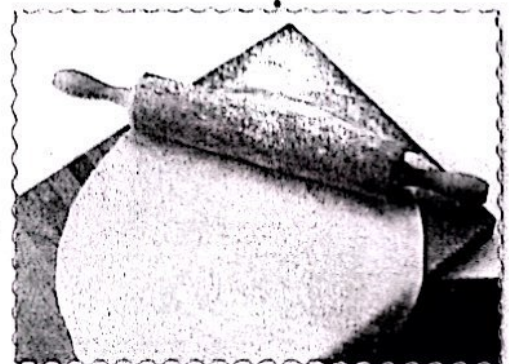
Preparación de la masa

Subtítulo

Paratextos icónicos que ilustran el procedimiento

1. Formar una corona con toda la harina y la sal en la mesada.
2. En el centro, incorporar la levadura y parte del agua. Comenzar a mezclar para unir los ingredientes. Incorporar el resto del agua y, por último, añadir el aceite. Amasar hasta lograr una mezcla uniforme.
3. Tapar y dejar descansar la masa durante unos 60 minutos.
4. Dividir la masa en cuatro partes y darles forma de bollo. Tapar y dejar levar hasta duplicar el volumen.
5. Colocar cada bollo en una asadera redonda de 32 cm de diámetro, previamente aceitada, y estirarlo con un palo de amasar o a mano hacia los extremos de la placa.
6. Cocinar a una temperatura de 200 °C hasta que el disco tome color dorado en la base. Retirar del horno y reservar.

Procedimiento



Preparación de la cubierta

7. Colocar el contenido de dos latas de salsa de tomate en un bol. Sazonar con aceite de oliva, sal y orégano, y extender la mezcla sobre las pizzas.

Fotos: Bluequartet

8. Colocar sobre cada una 150 g de *mozzarella* picada y algunas aceitunas. Llevar al horno a fuego medio hasta que el queso se derrita y la pizza quede dorada y crocante.



Algunos consejos

- Para obtener un disco más esponjoso y alto, estirar la masa en la placa de horno y dejar levar nuevamente.
- A fin de que la masa resulte blanca y suave, reemplazar la mitad del agua por leche.
- Para lograr una masa saborizada, incorporar hierbas picadas (como orégano, tomillo o romero) a la mezcla de harina.
- La cocción de la masa se puede realizar también a la parrilla o en horno de barro.



Dos variedades supersabrosas



Foto: Tamorian

Rúcula, queso de cabra y tomates cherry

1. Lavar los tomates cherry, escurrirlos bien, filetearlos y condimentar con aceite y sal. Reservar.
2. Lavar las hojas de rúcula, escurrir y reservar.
3. Cortar el queso de cabra en cubos.
4. Colocar el queso y los tomates sobre el disco de pizza precocido, llevar al horno para fundir y finalizar su cocción.
5. Al retirar, cubrir con hojas de rúcula y un hilo de aceite de oliva.

Berenjenas, zapallitos y ajtes a la plancha con aceitunas negras y almendras tostadas

1. Cortar las berenjenas y los zapallitos en ruedas con piel. Cortar los ajtes en láminas. En una plancha caliente con aceite, colocar los vegetales, condimentar con sal y pimienta, y cocinar.
2. Filetear las aceitunas.
3. Picar las almendras y colocarlas en una placa, llevarlas a horno caliente entre 2 y 5 minutos hasta que estén doradas.
4. Una vez precocida la masa de pizza, colocar sobre ella los vegetales, las aceitunas y un fino hilo de aceite de oliva. Llevar al horno para finalizar su cocción.
5. Al momento de servir, esparcir las almendras tostadas.



Foto: Ibrahim Husain Meraj

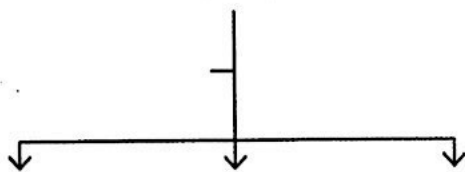
Reglas de juego (2013/2014)

1. Definí con tus palabras los siguientes conceptos básicos del reglamento:

- medida disciplinaria
- adversario
- conducta antideportiva
- tarjeta amarilla
- tarjeta roja
- infracción

2. Ubicá los siguientes conceptos en el esquema (uno ellos se repite):

- árbitro
- reglamento
- jugadores



- ¿Por qué el jugador debe pedir permiso al árbitro para entrar o salir del campo de juego? ¿Qué podría pasar si no se hiciera así?
- ¿Por qué el reglamento indica que un jugador expulsado no puede permanecer en los alrededores del campo de juego?
- ¿Por qué se indica que solo se pueden mostrar tarjetas amarillas y rojas, y no de otros colores?

b) Comenten las conclusiones a las que llegó cada par y, luego, debatan sobre la importancia de las reglas en el juego y en la vida social.

Consultá Pág. | 112

4. Indicá cuál es el rasgo que le falta a cada una de las siguientes reglas para ser una norma correcta: imparcialidad, claridad o especificidad.

Se expulsará y se impedirá jugar para siempre en cualquier lugar y a cualquier otro deporte a todo jugador que agrede físicamente a un adversario durante un partido.	
Se concederá un tiro libre al equipo adversario si un jugador comete una falta sobre un jugador del equipo que va ganando.	
Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador hace una entrada a otro jugador para ganar la posesión del balón y antes lo toca, sujeta a un adversario y toca el balón con las manos.	

3. a) Formen dos grupos de dos integrantes: cada pareja debe elegir un par de preguntas y responderlas.

- ¿Por qué se sanciona el hecho de que no se respete la distancia reglamentaria para realizar un saque de esquina o tiro libre? Si esto no ocurriera, ¿en qué afectaría al juego?

Td TEXTOS EN DIÁLOGO

Consultá Pág. | 113

1. Compará los dos textos instruccionales y colocá una X donde corresponda. Luego, explicá de forma oral cada una de tus elecciones.

	Reglamento	Receta
Tiene dos secuencias: una descriptiva y una expositiva.		
Es un texto apelativo.		
Tiene una finalidad práctica.		
Tiene paratextos icónicos.		
Sus normas son de cumplimiento obligatorio.		
Predomina la trama instruccional.		
Sus instrucciones o reglas aparecen enumeradas.		
Sus instrucciones o reglas aparecen enlazadas por conectores.		
Establece normas de comportamiento.		

Pizza casera

1. Explicá por qué el proceso de elaboración de la pizza se presenta en varias etapas. Tené en cuenta las siguientes cuestiones:

- Qué procesos son fundamentales y cuáles optativos.
- Qué función cumplen los subtítulos.
- Qué ingredientes se incluyen en la lista y cuáles no.

2. Conversen entre todos acerca de los siguientes aspectos de la receta sobre los que pueden decidir:

- ¿Qué consejos les parecen más aplicables a la receta, si tuvieran que hacerla ustedes? ¿Por qué?
- ¿Qué gusto de los que propone la receta elegirían? ¿Por qué?

Consultá ► Pág. | 112

3. Completá las características de la receta con el argumento correspondiente.

La receta de la pizza casera es...

- clara porque
- ordenada porque
- precisa, ya que

sigue una serie de pasos

brinda la información necesaria

tiene un vocabulario y una sintaxis accesibles

Consultá ► Pág. | 113

4. a) Identificá si la siguiente secuencia es descriptiva o expositiva.

- Primero, formar una corona con toda la harina en la mesada de trabajo. Colocar la sal en la parte externa.
- Luego, en el centro, incorporar la levadura y parte del agua, y comenzar a revolver tratando de no mezclar la sal con la levadura. Incorporar el resto del agua y, por último, añadir el aceite. Amasar hasta lograr una mezcla uniforme.
- Por último, tapar y dejar descansar la masa durante unos 15 o 20 minutos.

b) Reescribí en tu carpeta la secuencia utilizando una forma verbal que se dirija al receptor con confianza.

5. Completá con conectores que permitan enlazar los siguientes pasos para hacer una torta.

..... bata los cuatro huevos con una taza de azúcar., agregue el pote de crema de leche y mezcle hasta que quede una pasta uniforme. incorpore la esencia de vainilla.

Vierta la preparación en un molde enmanteado y enharinado, para su cocción. lleve al horno y cocine durante 30 minutos.

2. Identificá qué trama predomina en cada uno de los siguientes fragmentos. Justificá tu respuesta de forma oral.

- El árbitro tiene autoridad para tomar medidas disciplinarias a partir del momento en el que entra en el terreno de juego y hasta que lo abandona, después del pitido final.
- 1 kg de harina 0000 | 600 cc de agua | 80 cc de aceite de oliva | 50 g de levadura | 25 g de sal
- En el centro, incorporar la levadura y parte del agua. Comenzar a mezclar para unir los ingredientes. Incorporar el resto del agua y, por último, añadir el aceite. Amasar hasta lograr una mezcla uniforme.

3. Junto con tu compañero o compañera, redacten tres ítems del Reglamento de Convivencia del aula que trabajen sobre los siguientes aspectos:

- conducta en presencia de un profesor;
- higiene y cuidado del aula;
- relaciones entre los compañeros.

