

## DESARROLLO DE LA PROPUESTA

**P** = Orientaciones para el profesorado

**D** = Documentos para el alumnado

**A** = Actividades para el alumnado

Las secuencias se desarrollarán de la manera siguiente:

### **Secuencia 1. Qué sabemos y qué nos gustaría aprender de los enfrentamientos entre aventureros y ogros**

**P** Orientaciones para el profesorado

**A** Los conocimientos que tú tienes de los ogros

**A** ¿Qué sabes de algunos textos clásicos?

### **Secuencia 2. Aprendiendo de los textos**

**P** Orientaciones para el profesorado

**D** Sidi Hamed u Musa en la cueva del Gigante

**A** ¿Qué sabes de los bereberes?

**A** ¿Tienes capacidad para relacionar historias similares?

**D** La *Odisea*. El cíclope Polifemo

**A** Comprueba tu capacidad de relación

**A** El aventurero y el ogro

### **Secuencia 3. Tres nuevas variantes de la misma historia**

**P** Orientaciones para el profesorado

**D** Tercer viaje de Sindbad el marino

**D** Finn Mac Cool y el gigante de un solo ojo

**D** Ojo-en-la-frente

**A** Trabajando con los ogros

**A** No son tan ogros como sus nombres pudieran dar a entender: Hipónimo, hiperónimo, sinónimo y campo semántico

**A** Los ogros atacan de nuevo

### **Secuencia 4. Síntesis y Evaluación**

**P** Orientaciones para el profesorado

**A** Evaluación final de la unidad

**A** Valoración de lo aprendido

## **Secuencia 1. Qué sabemos y qué nos gustaría aprender de los enfrentamientos entre aventureros y ogros**

### **P Orientaciones para el profesorado**

Esta primera secuencia introductoria se centra en la preparación de las actividades que se van a realizar a lo largo de la unidad. Se trata de que el alumnado sea consciente no sólo de los objetivos que se pretenden sino del tipo de conocimientos que se van a plantear en ellas. Con ello se prepara el alumnado para las tareas y reflexiones que van a estructurar la unidad. Al ser una preparación se tiene que potenciar que el alumnado exponga sus opiniones, aunque aparezcan muy desviadas de lo que científicamente se dice de cada aspecto.

Las actividades deben realizarse de forma oral, potenciando la participación, de modo que intervenga el mayor número posible de alumnado.

Lo habitual es que sus conocimientos de los ogros se asocien con el mundo de los cuentos populares y que no los relacionen con el mito.

Las preguntas planteadas a partir de la *Odisea* y *Las mil y una noches*, pretenden ampliarles el abanico de posibilidades, puesto que los enfrentamientos entre héroes y ogros se dan en todas las épocas y culturas y además adoptan formas bastante similares.

### **Actividades**

#### **A Los conocimientos que tú tienes de los ogros**

1.-¿Has oído hablar antes de los ogros? ¿Cuándo? ¿Dónde?

2.-¿Cómo son los ogros?

3.-Seguro que conoces algunos de estos personajes de ficción. Señala semejanzas y diferencias entre ellos:

Monstruo

Gigante

Cíclope

Demonio

Titán

Fantasma

Vampiro

Zombi

Troll

#### **A ¿Qué sabes de algunos textos clásicos?**

4.-Sin duda tienes información de la *Odisea* y de *Las mil y una noches*.

¿Sabes a qué cultura pertenecen y de qué época son estas dos obras clásicas?

5.-¿Conoces algunos aspectos de sus respectivos argumentos?

## Secuencia 2. Aprendiendo de los textos

### P Orientaciones para el profesorado

Esta secuencia se centra en dos textos: un cuento popular bereber y el episodio de Polifemo de la *Odisea*.

En primer lugar se presenta al alumnado el cuento bereber y a continuación, se pretende que a partir de la ficha correspondiente sitúe el pueblo y la cultura a la que pertenece.

A partir de aquí, las actividades deberían desarrollarse en grupos que no excedan los tres alumnos. Como *Sidi Ahmed u Musa en la cueva del gigante* es un calco del conocidísimo episodio de Polifemo, se les pide que relacionen ambos textos –no deberíamos mencionar la *Odisea* a menos que fuera imprescindible– y que narren lo que recuerden del enfrentamiento entre el héroe griego y el cíclope.

A continuación se les proporciona la versión del episodio de Polifemo. Las preguntas que se plantean una vez leído el texto, en la actividad **Comprueba tu capacidad de relación**, están destinadas a fomentar la lectura atenta y comprensiva. Así por ejemplo: El cuento bereber solo presenta dos personajes humanos. En el relato de la *Odisea*, son trece los hombres.

El ogro en primer lugar alimenta a Sidi Ahmed u Musa y a su compañero con la intención engañosa de comerse luego a uno de ellos. En la *Odisea*, Polifemo devora sin contemplaciones a varios compañeros de Odiseo.

El ogro de Sidi Ahmed u Musa no devora a nadie. En la *Odisea*, Polifemo se come a seis de los hombres.

Después de cegar al ogro, Sidi Ahmed u Musa y su compañero matan y se apropian de los pellejos de dos de las ovejas del gigante y mediante esta estrategia logran burlarle. Odiseo y sus seis compañeros supervivientes, ciegan a Polifemo después de embriagarlo con el vino de Ísmaro y después logran huir de la cueva camuflados entre las ovejas del cíclope.

En la actividad **El aventurero y el ogro** se les pide que presenten los aspectos más característicos de héroe y antagonista. Así por ejemplo:

Polifemo: No teme a los dioses y no concede la hospitalidad, que era sagrada entre los griegos. Posee un único ojo y hace de pastor. Es gigantesco, primitivo, salvaje y antropófago y se come crudos a los compañeros del héroe.

Odiseo: Es el prototipo del héroe metíeta –de metis, que significa inteligencia estratégica o astucia para vencer–. Engaña a Polifemo, diciéndole que se llama Nadie –Odiseo al revés–, lo que da pie a que cuando el cíclope, al que el héroe acaba de dejar ciego, solicite la ayuda de sus congéneres, éstos al oírle decir que nadie era responsable de su mal, le tomen por loco y se olviden de él. Posteriormente pergeñará

la estratagema de las ovejas para poder huir sin daño de la gruta del monstruo. Sin embargo su poca contención estará a punto de ocasionar un mal irreversible al final del episodio.

La última pregunta insiste en potenciar su capacidad de relación, puesto que el episodio de Polifemo y Galatea es una variante del motivo de La Bella y la Bestia tratado en la unidad anterior.

## Actividades

1.-Lee atentamente el cuento beréber: *Sidi Ahmed u Musa en la cueva del gigante*.

**D *Sidi Ahmed u Musa en la cueva del Gigante*.** Texto original en lengua beréber.o bereber.

Sidi Ahmed u Musa y su compañero decidieron un día viajar hasta los confines del mundo. Llegados al mismo borde, colgaron su taleguilla de viaje en una de las puntas de la estrella más cercana, mientras se disponían a echar una ojeada en derredor. Más, cuando se volvieron a cogerla descubrieron que, la estrella se había puesto llevándose consigo las escasas pertenencias de los peregrinos.

Se hallaban ambos discutiendo la mejor manera de recuperar sus vituallas, cuando acertó a pasar por allí un hombre al que expusieron sus cuitas y razonamientos. Éste les tranquilizó con su respuesta:

-Despreocupaos y dormid; mañana mismo os serán devueltas.

En efecto, a la mañana siguiente muy temprano volvió a surgir la misma estrella, \* llevando aún colgado de su punta el mencionado saquito, que Sidi Ahmed y su compañero se apresuraron a tomar, con lo que pudieron así seguir su camino.

Días después les sorprendió la noche a la boca de una cueva, habitada por un gigante que vivía en la sola compañía de su rebaño de ovejas. Se asomaron a la entrada y pidieron albergue, a lo que el gigante respondió complacido:

-Bienvenidos seáis. Pasad y acomodaos.

Seguidamente se dirigió al hogar y encendió el fuego, al tiempo que les preguntaba por sus alimentos preferidos. Pero los peregrinos respondieron:

-Cualquier cosa que nos des, será bien recibida.

-Pues entonces –replicó el gigante-, os daré carne. Vosotros luego me corresponderéis de la misma manera.

Sidi Ahmed y su compañero se preguntaban extrañados de dónde sacarían ellos la carne que el monstruo les demandara, pero decidieron al fin poner su confianza en Dios y aceptar el alimento que les ofrecía.

-¿Habéis comido bien? –preguntó el **ogro** cuando hubieron acabado.

-Muy bien –respondieron al unísono nuestros devotos.

-Pues yo aún estoy hambriento –se quejó el gigante-. Así que uno de los dos debe servirme esta noche de cena.

Los apurados compañeros decidieron echarlo a suerte, y ésta eligió por víctima a Sidi Ahmed. Pero su compañero insistió en morir en lugar de su venerado amigo, por lo que ambos se enzarzaron en una acalorada discusión en torno a este dilema. Al cabo, el gigante, impaciente por comer, se dirigió a Sidi Ahmed con ánimo de

atraparlo, pero éste, calentando su vara de hierro en el fuego del hogar, se la clavó al gigante en su único ojo, y lo hizo retroceder entre aullidos de dolor.

Cuando el monstruo se hubo calmado un poco les habló de esta manera:

-No tenéis escapatoria. La cueva no tiene otra salida y yo me voy a echar en la entrada. Veremos quien gana.

Pero, a la mañana siguiente, Sidi Ahmed y su compañero apartaron dos ovejas y, después de degollarlas y separar sus pieles, comieron de la carne de ellas, cubriendo sus cuerpos a continuación con sendas pieles. Luego se mezclaron con el resto del rebaño que se disponía en ese instante a salir de la cueva. El **ogro**, guardaba la entrada, las fue palpando y contando una a una, sin que su tacto pudiese descubrir el engaño.

Cuando por fin se hallaron fuera de la cueva, se despojaron de las pieles y aún tuvieron tiempo, antes de salir huyendo, de lanzarle el siguiente reproche al gigante:

-¿Qué manera tan ruda es la tuya de tratar a unos huéspedes? ¡Esto constituye un atentado contra las santas leyes de la hospitalidad!

Y allí los dejó y vine corriendo a contároslo.

- Sin duda la estrella es el planeta Venus

## A ¿Qué sabes de los bereberes?

2.-¿Sabes quienes son los bereberes? ¿Dónde los situarías?

## A ¿Tienes capacidad para relacionar historias similares?

3.-Deja de lado la introducción del cuento y céntrate en la aventura del gigante. ¿Te recuerda alguna historia que conoces? ¿Cuál?

4.-Cuéntala en unas veinte líneas.

**D La Odisea, canto IX. El cíclope Polifemo.** \_Texto original en lengua griega. (Versión). El original está narrado en 1ª persona.

*Ulises o mejor, Odiseo tras darse a conocer cuenta sus aventuras a los **feacios** que le han acogido en su isla. Uno de los episodios más recordados es el del **cíclope Polifemo**.*

Llegados a una isla próxima a la de los **cíclopes**, **Odiseo** manda que amarren los doce barcos de su escuadra y le esperen mientras él y su nave se dirigirá a la

costa vecina –la tierra de los **cíclopes**–, impulsado por su insaciable curiosidad y deseo de aventuras.

Una vez desembarcados, **Odiseo** escoge a doce de sus mejores hombres y deja a los demás junto a la nave. Además de provisiones, llevará consigo un gran pellejo del extraordinario vino de **Ismaro**:

*“Siempre que bebían el rojo, agradable vino llenaba una copa y vertía veinte medidas de agua, y desde la **crátera** se esparcía un olor delicioso, admirable.”*

A poca distancia del mar descubren una cueva:

*“Allí habitaba un hombre monstruoso que apacentaba sus rebaños, solo, apartado, y no frecuentaba a los demás, sino que vivía alejado y tenía pensamientos impíos. Era un monstruo digno de admiración: no se parecía a un hombre, a uno que come trigo, sino a una cima cubierta de bosque de las elevadas montañas que aparece sola, destacada de las otras.”*

La cueva se hallaba vacía en aquel momento, puesto que su propietario estaba pastoreando los rebaños. En su interior hallaron cantidades ingentes de quesos en proceso de elaboración y establos rebosantes de corderillos y cabritillos lechales.

Sus compañeros le piden a **Odiseo** que les permita llevarse todo lo que puedan a la nave, pero él se niega puesto que desea conocer al **cíclope**. Éste no tardará en llegar y después de encerrar sus rebaños en los rediles, ordeñar a las hembras, y disponerlo todo como buen pastor, levantó una inmensa roca con la que cerró la abertura de la caverna. Luego encendió fuego y entonces les descubrió escondidos al fondo de la cueva.

Polifemo les interrogó y **Odiseo** le contó que eran **aqueos** que regresaban a sus hogares después de destruir Troya. Luego invocó las leyes de la hospitalidad, pero **Polifemo** se burló del héroe y de los dioses olímpicos, declarando que no les temía pues él era mucho más fuerte. A continuación el **cíclope** le preguntó dónde había amarrado su nave y **Odiseo** contestó mintiendo, que habían naufragado.

Concluido el diálogo, **Polifemo** se fijó en los marineros y:

*“Agarró a dos a la vez y los golpeó contra el suelo como a cachorrillos, y sus sesos se esparcieron contra el suelo empapando la tierra. Cortó en trozos sus miembros, se los preparó como cena y se los comió, como un león montaraz, sin dejar ni sus entrañas ni sus carnes ni sus huesos llenos de meollo.”*

Tras devorar su macabra cena se tumbó a dormir plácidamente, contemplado por los aterrorizados e impotentes **aqueos**.

Por la mañana, después de matar y devorar a otros dos hombres, llevó sus rebaños a pastar, pero no olvidó encerrar a los supervivientes en la cueva colocando en la entrada la enorme piedra.

La situación era dramática, no podían matar al gigante antropófago mientras dormía, porque luego no habrían podido salir de la cueva. Entonces a **Odiseo** se le ocurrió una estratagema que más adelante llevaron a cabo. Junto al establo yacía una enorme clava o porra de olivo, que era de dimensiones similares al mástil de un navío y que Polifemo había dejado allí para una vez seca, servirse de ella. Cortó una “astilla” y después de aguzar la punta, ordenó a sus hombres que la endurecieran al fuego.

Cuando el **cíclope** regresó aquella tarde, devoró a dos hombres más y después **Odiseo** se le acercó y le dio tres veces de beber el extraordinario vino de **Ismaro**, aunque sin mezclarlo, hasta que Polifemo estuvo embriagado. Antes de dormirse, el gigantesco **ogro** había insistido en conocer el nombre de **Odiseo**. El taimado aqueo respondió que se llamaba **Nadie** –**Odiseo** al revés– y Polifemo muy complacido le prometió:

*“A **Nadie** me lo comeré el último entre sus compañeros, y a los otros antes. Éste será tu don de hospitalidad.”*

A continuación el **cíclope** cayó en el sopor etílico:

*“Estaba tumbado con su robusto cuello inclinado a un lado, y de su garganta saltaba vino y trozos de carne humana; eructaba cargado de vino.”*

Era la ocasión que todos esperaban, cuatro hombres escogidos y **Odiseo** empuñaron la aguda estaca de olivo y se la clavaron en el ojo, cegándolo. El atroz gigante vociferaba de rabia y dolor, pero no podía descubrir a sus agresores. Sus gritos atrajeron a los otros **cíclopes**, pero cuando les gritó que **Nadie** era responsable de su mal, entendieron que Polifemo se había vuelto loco y se alejaron.

A la mañana siguiente, el **cíclope** retiró el peñasco para que sus rebaños salieran a pastar y aunque intentó evitar que los hombres escaparan palpando cuanto atravesaba la entrada, **Odiseo** había discurrido otra estratagema. Atando los carneros de tres en tres hizo que cada uno de los supervivientes se sujetara bajo el pecho del carnero que se hallaba en el centro, de tal modo que por mucho que palpara los lomos de las ovejas, **Polifemo** no pudiera detectar la presencia de los hombres. El último en salir fue el carnero mayor que llevaba oculto bajo su pecho al héroe.

Cuando llegaron a la negra nave, cargaron a toda prisa las ovejas del rebaño del monstruo y con la fuerza que proporciona el terror se pusieron a remar con todas sus fuerzas para alejarse de la orilla. Mientras se alejaban mar adentro, **Odiseo** no pudo evitar burlarse del ciego **cíclope**, quien preso de la ira arrancó la cima de un monte y lo arrojó contra la embarcación, de tal forma que el oleaje la arrastró en su reflujo hacia el litoral. De nuevo los hombres se agarraron a los remos para alejarla de la orilla y cuando estaban al doble de distancia de la vez anterior, de nuevo el héroe griego se dirigió a **Polifemo** diciéndole que quien le había cegado era **Odiseo**.

El **cíclope** entonces recordó un antiguo **oráculo** que le había vaticinado que sería cegado por un tal Odiseo. Inmediatamente suplicó a su padre:

*“Escúchame tú, **Poseidón**, el que abrazas la tierra, el de cabellera azuloscuro. Si de verdad soy hijo tuyo –y tú te precias de ser mi padre- concédeme que **Odiseo**, el destructor de ciudades, no llegue a casa, el hijo de Laertes que tiene su morada en **Ítaca**. Pero si su destino es que vea a los suyos, y llegue a su bien edificada morada y a su tierra patria, que regrese de mala manera: sin sus compañeros, en nave ajena, y que encuentre calamidades en casa.*

Una vez acabada su petición, levantó un peñasco aun mayor que el anterior y lo lanzó con tal potencia que poco faltó para que la nave naufragara. Esta vez sin embargo, restablecido el gobierno de la embarcación, ésta se alejó definitivamente de la tierra de los **cíclopes**.

## **A Comprueba tu capacidad de relación**

5.-Lee ahora la versión del episodio de **Polifemo** de *La Odisea*.

6.-¿Coincide con tu respuesta a la pregunta 4 de la fase anterior?

7.-¿Qué diferencias encuentras? Probablemente habías olvidado algunos aspectos que ahora te parecen importantes. Exponlos y enuméralos.

## A El aventurero y el ogro

8.-A partir de la versión y de las fichas correspondientes, indica características de estos personajes:

Polifemo:

Odiseo:

9.-En la ficha de Polifemo se alude a los amores del cíclope hacia Galatea.  
¿Serías capaz de establecer la relación que existe entre estos dos personajes y algún tema tratado anteriormente? ¿A qué tema nos referimos?

## Secuencia 3. Una historia explicada de distintas maneras

### P Orientaciones para el profesorado

Esta secuencia se apoya en tres textos, que son variantes de la misma historia y pertenecen a diversas culturas: El tercer viaje de Sindbad, forma parte de *Las mil y un noches*, escrito originalmente en lengua árabe; *Finn Mac Cool y el gigante de un solo ojo*, cuento irlandés y *Ojo-en-la-frente*, cuento italiano.

**Trabajando con ogros:** La lectura de los tres textos y el cuadro de características de los diversos ogros, deberían hacerse en **grupo**, el mismo que se había constituido anteriormente. He aquí una posible resolución del cuadro:

OGRO	ODISEA	MIL Y UNA NOCHES	FINN MAC COOL	SIDI AHMED U MUSA	OJO-EN-LA-FRENTE
Nombre	Polifemo	Innominado	Innom	Innom	Ojo-en-la-frente
Tamaño	Gigante	Gig	Gigante	Gig	Gig
Antropófago	Sí	Sí	No	Sí	Sí
Nº de ojos	Sí	Sí	Sí	Sí	Monóculo = un solo ojo
Oficio	Pastor	No se sabe	pastor	pastor	pastor
Vive en una isla	Sí	Sí	No	No	No
Cueva	Sí	No	Sí	Sí	Sí
Hospitalario	No	No	No	No	No
Solitario	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Tonto	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Anillo	No	No	Sí	No	Sí

El apartado **No son tan ogros como sus nombres pudieran dar a entender** debe trabajarse de modo **individual** y corresponde a las actividades relacionadas con la



lengua. Para trabajar los conceptos de **hipónimo**, **hiperónimo**, **sinónimo** y **campo semántico**, podemos encontrar la información en las fichas respectivas.

Los **sinónimos** de ogro que aparecen en los textos son: gigante, monstruo y cíclope. Son **hiperónimas** las palabras: gigante y monstruo, mientras que cíclope es un **hipónimo**.

El significado de las palabras relacionadas con **ogro**, que nos proporciona el diccionario de la RAE del 2001 es el siguiente:

#### **monstruo.**

(Del lat. *monstrum*, con infl. de *monstruoso*).

1. m. Producción contra el orden regular de la naturaleza.
2. m. Ser fantástico que causa espanto.
3. m. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. m. Persona o cosa muy fea.
5. m. Persona muy cruel y perversa.
6. m. *coloq.* Persona de extraordinarias cualidades para desempeñar una actividad determinada.
7. m. Versos sin sentido que el maestro compositor escribe para indicar al libretista dónde ha de colocar el acento en los cantables.

#### **gigante.**

(Del lat. *gigas*, -*antis*, y este del gr. ἑῖς?ἑῖς?ἑῖς, -ἑῖς?ἑῖς—ἑῖς).

1. adj. **gigantesco**.
2. adj. Mucho mayor que lo considerado como normal. *Pensamiento, esfuerzo gigante. Tamaño gigante.*
3. m. Ser fabuloso de enorme estatura, que aparece en cuentos y fábulas mitológicas.
4. m. Persona que excede mucho en su estatura a la que se considera normal.
5. m. **gigantón** (? figura gigantesca que suele llevarse en algunas procesiones).
6. m. Persona que destaca extraordinariamente en una actividad o posee una cualidad en grado muy elevado.

~ **en tierra de enanos.**

1. m. *coloq.* Hombre de pequeña estatura.
2. m. *U.* para denotar que una persona descuella no por su propio valer, sino por inferioridad de quienes la rodean.

Puedes realizar la búsqueda en formato digital en [www.rae.es](http://www.rae.es) .

#### **aborto.**

(Del lat. *abortus*).

1. m. Acción de abortar.
2. m. Interrupción del embarazo por causas naturales o deliberadamente provocadas. Puede constituir eventualmente un delito.
3. m. Ser o cosa abortada.
4. m. Engendro, monstruo.

#### **capricho.**

(Del it. *capriccio*).

1. m. Determinación que se toma arbitrariamente, inspirada por un antojo, por humor o por deleite en lo extravagante y original.
2. m. Persona, animal o cosa que es objeto de tal determinación.
3. m. Obra de arte en que el ingenio o la fantasía rompen la observancia de las reglas.
4. m. *Mús.* Pieza compuesta de forma libre y fantasiosa.

#### **cíclope.**

(Del lat. *cyclops*, -*ypis*, y este del gr. ἑῖς?ἑῖς?ἑῖς—ἑῖς).

1. m. Gigante de la mitología griega con un solo ojo.

(Del lat. *colossus*, y este del gr. Έ»ΈÕΈ...ΈÕΈ–Έ–?V).

- desvarío.**

(De *desvariar*).

- endriago.**

(Quizá del cruce de *hidria*, hidra, y *drago*, dragón).

- engendro.**

- mal ~.

- fenómeno.

(Del lat. *phaenomenon*, y este del gr. Έ"ΕϑΈ«ΈÀ?Έ Έ√ΈÀΈÕΈÀ).

- leviatán.

(Del lat. bíblico *Leviathan*, y este del hebr. *liwyÇtÇn*).

- ogro.

(Del fr. *ogre*).

- quimera.**

(Del lat. *chimaera*, y este del gr.  $\chi\eta\mu\alpha\epsilon\rho\alpha$  « $\chi\eta\mu\epsilon\chi\eta\mu\epsilon$ , animal fabuloso»).

1. f. Monstruo imaginario que, según la fábula, vomitaba llamas y tenía cabeza de león, vientre de cabra y cola de dragón.
2. f. Aquello que se propone a la imaginación como posible o verdadero, no siéndolo.
- 2f. Pendencia, riña o contienda.

**titán.**

(Del lat. *Titan*, y este del gr. ἑῶν «É—?ÉÀ»).

1. m. Persona de excepcional fuerza, que descuella en algún aspecto.

2m. Grúa gigantesca para mover pesos grandes.

**vestiglo.**

(Del lat. *besticuĭlum*).

1. m. Monstruo fantástico horrible.

Son hiperónimas las siguientes palabras: aborto, capricho, desvarío, engendro, fenómeno, gigante, monstruo.

Son hipónimas: cíclope, coloso, endriago, leviatán, ogro, quimera, titán, vestiglo.

**Capricho** y **desvarío**, presentar menor grado de sinonimia respecto a ogro, puesto que pueden tener acepciones muy diferentes y aparecen normalmente en otros contextos.

Otros hipónimos de monstruo pueden ser: demonio, fantasma, vampiro zombi, troll...

El conjunto de estas palabras constituye el campo semántico de la palabra **monstruo**.

En el apartado **Los ogros atacan de nuevo** destacaremos que el término italiano **orco** es el que corresponde al castellano **ogro**. Los orcos aparecen como antagonistas de la comunidad del anillo, en *El señor de los anillos* de J.J.R. Tolkien.

En 2004 tendremos en la pantalla la última parte de la trilogía.

En cuanto a las preguntas relacionadas con el anillo, entre las posibles respuestas hemos escogido éstas:

Se trata del cuento italiano, *Ojo-en-la-frente*. Es una reacción conformista porque denota que el ogro en el fondo se sentía derrotado de antemano.

Sí que aporta algo nuevo:

El hecho de perder un dedo confirma la dificultad del enfrentamiento y da más valor a la victoria del héroe. Salvando las distancias la pérdida del dedo sería equivalente a la pérdida de hombres en textos como la *Odisea* o *Las mil y una noches*.

Hay muchísimas historias en las que aparecen anillos, simplemente citaremos: *El anillo de Sakúntala* del poeta Kalidasa, *Los nibelungos*, anónimo cantar de gesta alemán y *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien.

Las dos primeras aparecen en el magnífico recuento de leyendas versionadas por Alejandro Casona y que llevan por título: *Flor de leyendas*.

La película de animación a que nos referimos es *Shrek*, Estados Unidos, 2001. Dir.: Andrew Adamson. Guión: William Steig & Ted Elliott.

La diferencia más llamativa es que el ogro es el héroe protagonista y el noble caballero es un antihéroe de la peor especie.

**D Tercer viaje de Sindbad el marino.** *Las mil y una noches*. Texto original en lengua árabe. (Versión).

El comerciante y aventurero Sindbad emprende desde Bagdad y acompañado por otros mercaderes un nuevo viaje por mar. Al igual que en los viajes anteriores

explicará él mismo a su huésped y protegido Hindbad, el mozo de cuerda, sus fantásticas aventuras.

Tras una larga travesía y después de lograr muchos beneficios en mis negocios, nos vimos azotados por una horrible tempestad y tuvimos que atracar en el puerto de una isla, que en palabras del capitán del navío, entrañaba muchísimos peligros. Y ciertamente así fue, puesto que, nada más atracar, fuimos atacados y desvalijados por una muchedumbre de enanos velludos y salvajes, que tras apropiarse de la embarcación nos abandonaron en la isla. Desolados por la situación, nos adentramos en el territorio y después de vagar sin rumbo, hambrientos y desesperados, descubrimos un palacio. Penetramos en él y nuestro pavor creció hasta límites insospechados cuando, tras cruzar el patio, entramos en un aposento en el que aparecieron ante nuestra vista montones de osamentas humanas y también infinidad de asadores. Mientras estábamos todavía temblando ante semejante espectáculo, la puerta del aposento se abrió y:

*“... al punto vimos salir de él una horrible figura de negro, de la altura de una gran palmera. Tenía en medio de la frente un único ojo, rojo y ardiente como carbón encendido; los dientes de delante, que tenía muy largos y aguzados, le salían de la boca, que no era menos henchida que la de un caballo, y el labio inferior le caía sobre el pecho. Sus orejas parecían las de un elefante y le cubrían los hombros. Tenía uñas ganchudas y largas como las garras de los pájaros más grandes. A la vista de tan espantoso gigante, todos perdimos el conocimiento y quedamos como muertos.” \*\*\**

Cuando volví del desmayo, el monstruo nos estaba examinando con atención y después, sin mediar palabra, me tomó del cuello y revolviéndome por todos lados, juzgó que, debido a mi delgadez, no satisfacía sus pretensiones alimenticias y me soltó. Luego fue manoseando uno por uno a mis compañeros hasta que llegó al capitán que estaba gordo y lozano. Le agarró con una de sus zarpas como si se tratase de un gorrión y le ensartó con un asador. Después encendió fuego y una vez asado se lo comió, hecho lo cual se durmió roncando con tal estrépito que parecía un trueno eterno.

Como es de suponer, el lamentable espectáculo y los ronquidos del gigantesco **ogro**, no nos dejaron pegar ojo en toda la noche. Llegada la mañana, el monstruo se alejó del palacio dejándonos tan angustiados que no fuimos capaces de pensar ninguna estrategia para librarnos de él, y como la puerta del palacio permanecía abierta, salimos para encontrar vituallas con que abastecernos. Al atardecer, como no habíamos encontrado ningún refugio ni ninguna posibilidad de huida, tuvimos que regresar al palacio maldito.

La escena de la noche anterior se repitió, como era de esperar y otro compañero pasó a ser la cena del atroz gigante. Cuando a la mañana siguiente el monstruo desapareció, decidimos librarnos de él, pero antes y siguiendo mi propuesta construimos diversas balsas capaces de llevar cada una a tres de nosotros.

Regresamos al palacio al anochecer y al poco tiempo llegó el gigante, que después de comerse a otro de nosotros, se tumbó como solía y se durmió.

*“En cuanto le oímos roncar según su costumbre, nueve de los más atrevidos de nosotros y yo cogimos cada cual un asador, pusimos la punta al fuego para dejarla al rojo, y en seguida se la hundimos en el ojo al mismo tiempo y se lo reventamos.”*

El grito de dolor y la rabia que se apoderaron del monstruo fueron espantosos, luego intentó infructuosamente atraparnos con sus garras y finalmente a tientas localizó la puerta y se precipitó fuera del recinto.

Cuando desapareció de nuestra vista salimos apresuradamente en busca de las balsas, que se hallaban en la orilla. Esperamos a que se hiciera de día para saber que había sido del monstruo, puesto que de haber muerto, nos habríamos quedado en

la isla para no tener que afrontar los peligros del mar con tan frágiles embarcaciones. Sin embargo, no nos quedó otro remedio que hacernos a la mar, puesto que apenas se hizo de día apareció el gigante ciego, acompañado por muchos de sus congéneres, que al vernos se apresuraron a lanzarnos grandes rocas con un acierto tal, que desgraciadamente destrozaron todas las balsas, excepto la nuestra. Fuimos los únicos supervivientes de la masacre y no paramos de remar hasta que estuvimos fuera del alcance de las piedras de los **ogros**.

## **D Finn Mac Cool y el gigante de un solo ojo.** Texto original en lengua irlandesa (Versión)

Finn Mac Cool era nieto de un rey muy poderoso que decidió matarlo cuando un druida –famoso por sus predicciones- le dijo que un día aquel niño le arrebatría el trono. Gracias a su abuela que le escondió en lo más hondo de un profundo bosque, logró salvarse. Un día, sin embargo, los soldados del rey descubrieron su escondrijo y Finn tuvo que escapar acompañado de su perro Bran, para salvar la vida. Después de despistar a sus perseguidores, perro y muchacho encontraron un enorme cueva y allí se refugiaron.

En su interior vieron a la luz que emanaba de una enorme hoguera, un rebaño de cabras, por lo que Finn dedujo que se hallaban en el refugio de un pastor. ¡Qué equivocado estaba! Amo y perro se hallaban profundamente dormidos cuando, de pronto, empezó a retumbar la tierra, debido a la llegada del propietario de la morada. Se trataba de un monstruoso gigante que no tenía más que un único ojo en mitad de la frente y que traía, colgado a la espalda un monumental salmón.

-Tú - dijo al ver a Finn-, ásame este salmón; pero ándate con cuidado, porque es el salmón de la sabiduría, y el primero que pruebe su carne obtendrá todo el saber. Me ha costado tres días y tres noches capturarlo, así que como le salga una sola ampolla, te cortaré la cabeza.

Rendido por el cansancio y sin dedicarle ni una sola palabra más, el **ogro**, después de cerrar su único ojo, se echó a dormir y comenzó a roncar de forma tan extraordinaria que arrastraba hacia su boca a todo lo que tenía a su alrededor: Finn, el asador, el salmón mágico, Bran y todas las cabras; y cada vez que exhalaba aire, todo volvía a su lugar de origen.

En estas circunstancias no era fácil asar convenientemente el salmón, y Finn comprobó con espanto que había surgido una burbuja en la piel del pescado. Desesperado ante el peligro que suponía para su vida, apretó con su pulgar la ampolla, para romperla y de este modo ocultar al monstruo el error cometido. Pero se quemó el dedo y para calmar el dolor se puso a roer el pulgar hasta llegar a la médula. Llegado a este punto, se apercibió con incredulidad que había recibido el conocimiento de todas las cosas. Provisto de la sabiduría y aprovechando que el ronquido del **ogro** le arrastraba hasta su cara, clavó el asador ardiente en el gigantesco ojo y lo cegó.

El grito de dolor que siguió fue espeluznante y cuando por fin pudo articular palabra, el gigante ciego que había colocado un pie a cada lado de la única abertura de la cueva, rugió:

-¡Nunca saldrás vivo de aquí!

Pero Finn sin inmutarse, mató a la mayor de las cabras, la despellejó y envuelto en la piel, condujo al rebaño hasta la entrada. Las cabras pasaron una a una entre las piernas del **ogro** ciego que las iba palpando, pero cuando le tocó el turno a Finn, el monstruo agarró el pellejo por los cuernos y Finn tuvo que deslizarse apresuradamente fuera de la cueva.

Cuando estaba emprendiendo la huida, oyó al **ogro** que le llamaba diciendo que quería hacerle un regalo como reconocimiento por haberle vencido. El regalo consistía en un anillo, que Finn aceptó tras superar la inicial desconfianza.

El muchacho tomó el anillo y se lo puso en el dedo meñique, por encima de la primera articulación, pero justo en ese preciso momento, el anillo se aferró de tal modo, que no había manera de quitárselo. Entonces el gigante gritó:

-¿Dónde estás?

-¡En el dedo de Finn! – exclamó el anillo mágico.

En ese mismo instante el **ogro** saltó, pensando que podría aplastarle, pero Finn se apartó de un brinco. Muchas veces el monstruo ciego estuvo a punto de atraparlo, hasta que su fiel perro Bran le sugirió que debía desprenderse de la joya mágica que le delataba. Finn así lo hizo y se cortó el dedo a la altura de la primera articulación y, con el anillo todavía adherido lo arrojó a una ciénaga cercana.

De nuevo el **ogro** preguntó y el anillo respondió:

-¡En el dedo de Finn!

Engañado por la voz, el monstruo saltó una vez más pero se hundió, atrapado hasta los hombros en la ciénaga y allí se quedó.

**D Ojo-en-la-frente.** cuento 115 de la antología de Italo Calvino. Texto original en lengua italiana.

Había dos frailes que ejercían el cargo de custodios. En las montañas los sorprendió la oscuridad. De la caverna salía un poco de luz.

-Dueño de la casa –llamaron-, ¿nos das albergue por esta noche?

-Entrad –dijo una voz, e hizo temblar la montaña.

Los frailes entraron; junto al fuego había un gigante con un ojo en la frente, quien les dijo:

-Servíos, aquí no nos falta nada.

Arrancó una piedra que ni cien personas habrían podido levantar y cerró la entrada detrás de los frailes, que temblaban como una hoja.

-Yo tengo cien ovejas –dijo Ojo-en-la-frente-, pero el año es largo y tengo que reservarlas. Así que ¿a quién me como primero? ¿A Frailín o a Frailón? Echadlo a suertes.

Los dos frailes abrieron los dedos para echar suertes, y le tocó a Frailón. Ojo-en-la-frente lo ensartó con el espetón y lo puso a asar sobre las brasas. Y mientras hacía girar el espetón, canturreaba:

-¡Esta noche Frailó y mañana Frailí! ¡Esta noche Frailó, y mañana Frailí!

Frailín se veía atormentado tanto por el dolor que le causaba el fin de su compañero como por la ansiedad de escapar a esa misma suerte. Cuando Frailón estuvo asado, Ojo-en-la-frente empezó a comérselo, e incluso le ofreció un muslo a Frailín para que lo probara. Frailín fingió que comía, pero tiraba la carne por encima del hombro. Una vez limpios los huesos de Frailón, Ojo-en-la-frente se tumbó en la paja. Frailín se acurrucó junto al fuego y fingió que también dormía. Cuando oyó que Ojo-en-la-frente roncaba como un puerco, cogió el espetón, calentó la punta al rojo y ¡ziss!, le traspasó el único ojo que tenía.

El gigante cegado se incorporó de un salto, aullando y agitando las manos para capturar a Frailín. Frailín se ocultó entre las cien ovejas. Ojo-en-la-frente no llegaba a tocarlo.

-¡Ya veremos cuando llegue el día! –rugió el **orco**.

Entonces Frailín, sin hacer ruido, cogió el carnero, lo despellejó y se cubrió con su piel. En cuanto amaneció, Ojo-en-la-frente levantó la piedra de la boca de la caverna e hincó una pierna aquí y otra allá para palpar todo lo que salía y dejar pasar las ovejas.

pero no a Frailín. Llamó en primer lugar al carnero, y Frailín avanzó caminando a cuatro patas y haciendo tintinear el cencerro. Ojo-en-la-frente le acarició el lomo y dijo:

-Puedes pasar.

Siguió palpando a las ovejas, que salían de una a una. Así Frailín quedó libre y salió a la carrera, feliz y contento.

Pero no bien salieron todas las ovejas, Ojo-en-la-frente se puso a hurgar en la caverna y sus manos tocaron el carnero desollado. Comprendió que el que se había hecho pasar por el carnero era Frailín disfrazado y salió de la caverna para perseguirlo.

Avanzó a ciegas, olisqueando el aire, y cuando se dio cuenta de que estaba cerca gritó:

-¡Frailín, me has ganado! ¡Eres más astuto que yo! ¡Toma este anillo como prueba de tu victoria!

Y le tiró el anillo. Frailín lo recogió y se lo puso en el dedo. Pero era un anillo hechizado: en cuanto se lo ciñó en el dedo, Frailín quiso alejarse de Ojo-en-la-frente pero en vez de escapar se le acercaba. Cuanto más se esforzaba por escapar, más cerca lo tenía. Trató de quitarse el anillo del dedo, pero el anillo no salía. Ya casi estaba en manos de Ojo-en-la-frente; entonces se cortó el dedo con el anillo y se lo arrojó a la cara: al instante quedó libre y pudo escapar.

Ojo-en-la-frente abrió la boca y se tragó el dedo de Frailín.

-¡Al menos probé un poquito! –dijo.

## Actividades

### A Trabajando con los ogros

1.-Leed las tres versiones de los cuentos en grupos constituidos por un máximo de tres alumnos.

2.-¿Conoces la etimología del término **ogro**? Búscala en la ficha adecuada y exponla aquí, usando tus propias palabras:

3.-A partir de los cinco relatos deberás indicar las características de cada uno de los ogros. Este cuadro te puede ayudar. Complétalo:

<b>OGRO</b>	<i>ODISEA</i>	<i>MIL Y UNA NOCHES</i>	<i>FINN MAC COOL</i>	<i>SIDI AHMED U MUSA</i>	<i>OJO-EN-LA-FRENTE</i>
Nombre		Innominado			
Tamaño			gigante		
Antropófago	Sí				
Nº de ojos					Monóculo = un solo ojo
Oficio	pastor				
Vive en una isla				No	
Cueva		No			
Hospitalario					No
Solitario				Sí	
Tonto			Sí		
Anillo				No	

## A No son tan ogros como sus nombres pudieran dar a entender: Hipónimo, hiperónimo, sinónimo y campo semántico

4.-Haz una lista con las palabras que encuentres en los textos leídos que sean sinónimas de *ogro*.

5.-Indica qué palabra o palabras, del ejercicio anterior, son hiperónimas o hipónimas.

6.-Busca el significado de las siguientes palabras en el diccionario de la RAE del 2001 y subraya la acepción de cada término que los relaciona: *aborto, capricho, cíclope, coloso, desvarío, endriago, engendro, fenómeno, gigante, leviatán, monstruo, ogro, quimera, titán, vestiglo*.

Ejemplos:

### **monstruo.**

(Del lat. *monstrum*, con infl. de *monstruoso*).

1. m. Producción contra el orden regular de la naturaleza.
2. m. Ser fantástico que causa espanto.
3. m. Cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea.
4. m. Persona o cosa muy fea.
5. m. Persona muy cruel y perversa.
6. m. coloq. Persona de extraordinarias cualidades para desempeñar una actividad determinada.
7. m. Versos sin sentido que el maestro compositor escribe para indicar al libretista dónde ha de colocar el acento en los cantables.

### **gigante.**

(Del lat. *gigas*, -*antis*, y este del gr. ἑῖς ἑῖς ἑῖς, -ἑῖς ἑῖς ἑῖς—ἑῖς ἑῖς ἑῖς).

1. adj. **gigantesco.**
  2. adj. Mucho mayor que lo considerado como normal. *Pensamiento, esfuerzo gigante. Tamaño gigante.*
  3. m. Ser fabuloso de enorme estatura, que aparece en cuentos y fábulas mitológicas.
  4. m. Persona que excede mucho en su estatura a la que se considera normal.
  5. m. **gigantón** (? figura gigantesca que suele llevarse en algunas procesiones).
  6. m. Persona que destaca extraordinariamente en una actividad o posee una cualidad en grado muy elevado.
- ~ **en tierra de enanos.**
1. m. coloq. Hombre de pequeña estatura.
  2. m. U. para denotar que una persona descuella no por su propio valer, sino por inferioridad de quienes la rodean.

Puedes realizar la búsqueda en formato digital en [www.rae.es](http://www.rae.es).

7.-Clasifica las anteriores palabras en hiperónimas e hipónimas.



8.-¿Hay alguna palabra que consideres que tenga menor grado de sinonimia respecto a ogro? ¿Cuál? ¿Por qué?

9.-¿Qué otros hipónimos de *monstruo* conoces?

10.-El conjunto de todas estas palabras constituye el campo..... de.....

## A Los ogros atacan de nuevo

11.-En el cuento italiano: *Ojo-en-la-frente*, aparece una palabra en la lengua original. ¿Qué significa?

12.-Seguro que te suena la palabra **orco**. ¿En qué conocidísima historia, de la que ya hay versión cinematográfica, aparecen los orcos?

13.-¿De qué lengua madre proviene el italiano?

14.-Ya has observado que hay dos cuentos en los que aparece un anillo. Después de consultar la ficha **Anillo**, responde a las preguntas:  
En uno de los cuentos encontramos una reacción que indica un cierto conformismo por parte del ogro derrotado. Indica cuál es y porqué piensas que es conformista.

¿Crees que la estratagema del anillo aporta algo nuevo a las relaciones entre ogro y héroe? Razona tu respuesta.

15.-¿Conoces alguna otra historia en la que un anillo desempeñe alguna función importante? Indica alguna.

16.-Seguro que recuerdas una película de animación del año 2001, en la que el personaje del ogro es tratado de forma diferente a las que hemos visto en esta unidad.  
¿Cómo se titula?  
¿Podrías enumerar y explicar algunas de las diferencias que aprecias entre este ogro y los que te hemos presentado?

17.-Estarías de acuerdo con la afirmación de Shrek: “No me conocen y se atreven a juzgarme”. Coméntala brevemente.

18.-Lee con atención el extracto del discurso de Fátima Mernissi –Premio Príncipe de Asturias de 2003- que hallarás en la **ficha 22**.

¿Quién crees que vencerá en la globalización?

¿Qué modelo prefieres, el que simboliza el Cowboy o el de Sindbad? ¿Por qué?  
Argumenta tu respuesta

## **Secuencia 4. Síntesis y Evaluación**

### **P Orientaciones para el profesorado**

La primera parte de la secuencia quiere hacer hincapié en lo aprendido y en todo lo que se puede ampliar, de un lado realizando una incursión en Internet y del otro obligando al alumnado a reflexionar ante unas preguntas menos concretas. Así por ejemplo, a la pregunta del porqué hay tanta variedad de monstruos, pensamos que convendría un respuesta similar a :

El antagonista monstruoso es un ente de ficción absolutamente imprescindible en cualquier relato en el que aparezca un protagonista heroico. La victoria sobre el monstruo aparentemente invencible, se deberá a la inteligencia, y es un requisito indispensable para engrandecer la figura del héroe. En muchas ocasiones el monstruo es un símbolo de la muerte y por ello, aquel que sea capaz de vencerla se convertirá en un modelo supremo para su pueblo.

La parte dedicada a la **Evaluación final de la unidad**, insiste en algunos aspectos concretos del proceso de aprendizaje.

### **A Síntesis final de la unidad**

1.-En grupos de tres alumnos, buscad información en Internet de historias de viajeros que se hayan enfrentado a ogros o seres monstruosos. Anotad las variedades que encontréis:

2.-¿Por qué creéis que hay tanta variedad de monstruos?

3.-Escribid una carta de aviso a cualquiera de los cinco protagonistas de los cuentos, que le permita superar la agresión del ogro. La extensión mínima de la carta será de quince líneas.

## **A Evaluación final de la unidad**

1.-Señala semejanzas y diferencias entre los siguientes personajes de ficción:

Cíclope:

Gigante:

Ogro:

Monstruo:

Titán:

2.-¿A qué cultura pertenecen y de qué época son: La *Odisea* y *Las mil y una noches*?

3.-Relata en quince líneas el argumento del tercer viaje de Sindbad

4.-Clasifica las siguientes palabras en hiperónimas e hipónimas:

Cíclope:

Gigante:

Ogro:

Monstruo:

Titán:

5.-Cita los títulos de los textos que hemos trabajado:

## **A Valoración de lo aprendido**

4.-Destaca los aspectos más interesantes de lo que has aprendido.

## *Ficha 1*

### *Anillo*

Citando simplemente, entre múltiples ejemplos, el anillo nupcial y el anillo pastoral, así como *el anillo del Pescador* que sirve de sello pontificio y que se rompe a la muerte del Papa, vemos que el anillo tiene la función de atar, unir. También lo encontramos como símbolo de una alianza, de un voto, de una comunidad, de un destino común o asociado.

## **Ficha 2**

### *Aqueos*

Nombre con se conocía a los antiguos griegos. Es sinónimo de micénicos. Se les conoce fundamentalmente por ser el pueblo que arrasó Troya, tras diez años de sitio.

## *Ficha 3*

### **Beréber o Berebere**

Perteneciente o relativo a un grupo étnico de Marruecos y Argelia, que ocupa regiones montañosas (Rif, Gran Cabília, Aurés); miembro de este grupo. Lengua del grupo camitosemítico hablada por los bereberes, es la lengua más antigua conocido en África del norte. Posee un alfabeto empleado por los tuaregs, al que llaman *tifinag*, una literatura escrita en caracteres árabes, una poesía viva y un folklore bastante rico.

## Ficha 4

### Campo Semántico

Llamamos campo semántico al conjunto de palabras o expresiones que comparten algún rasgo de significado.

Ejemplo

CAMPO SEMÁNTICO DE LA VIRTUD: *Honestidad, sinceridad, fidelidad...*

CAMPO SEMÁNTICO DEL COLOR: *azul, pardo, rojo, verde, anaranjado, esmeralda, añil, violeta...*

## Ficha 5

### Cíclopes

Seres gigantescos que poseían un único ojo redondo situado en medio de la frente. La etimología nos indica que:

*Kyklos* significa “círculo” y *ops* “mirada”, y de ahí “ojo”.

Deberíamos distinguir dos grandes grupos:

a) Existen los cíclopes uranios, hijos de Gea, la Tierra y Urano, el Cielo. Hermanos de los Titanes, fueron arrojados al Tártaro por su padre, asustado por su fuerza y poder, pero los Titanes les liberaron y juntos destronaron a Urano, al que el menor de los Titanes, Crono había castrado.

De nuevo fueron arrojados a los Infiernos por Crono. Liberados definitivamente por el hijo menor de éste, Zeus, le apoyaron para poder destronar a su padre. Sus nombres eran: Brontes, Estéropes y Argos (Trueno, Relámpago y Fulgor).

b) En segundo lugar encontramos a los cíclopes pastores, hijos de **Poseidón**. Son gigantes antropófagos que viven en cavernas. Se dedican al cuidado de sus rebaños e ignoran a los dioses olímpicos y la piedad. El más famoso fue **Polifemo**, nombre que significa precisamente “el muy famoso”.

Encontramos muchas y muy variadas interpretaciones relacionadas con el único ojo de los cíclopes. La más aceptada les relacionaría con representaciones alegóricas de las zonas volcánicas y de este modo, el único ojo correspondería a la boca de esos mismos volcanes. Esta interpretación también valdría para los nombres de los cíclopes uranios.

### **Crátera**

*Entre los griegos y los romanos:* Vasija grande y ancha para mezclar el vino con agua antes de servirlo en copas. Las únicas muestras de pintura griega que conocemos, se manifiesta en las grandes vasijas de cerámica pintada como: ánforas, hidrias y cráteras.

### **Ficha 7**

#### **Feacios**

Pueblo mítico que fue visitado por Odiseo cuando éste se dirigía a Ítaca de regreso de Troya. Es un pueblo de marinos, que según la tradición vivían en la isla de Corfú. Sus reyes Alcinoos y Arete proporcionaron al héroe un barco para llegar a su patria. Este hecho desencadenó la venganza de **Poseidón**.

### **Ficha 8**

#### **Hiperonimia e Hiponimia**

Existen palabras de significado más amplio o general que incluyen otras de significado más estricto o concreto.

##### **Árbol**

##### **HIPERÓNIMO**

*Sauce, pino, olivo, chopo, roble...*

##### **HIPÓNIMOS**

En ocasiones se puede usar como sinónimo, en determinados contextos, una palabra de sentido más amplio o general: un hiperónimo e incluso, en algunos casos no tan precisos como el anterior, intercambiar un hipónimo por otro.

*Este **pino** se inclina demasiado, será necesario arrancar el **árbol**.*

***Ismaro***

Capital del reino de los cicones, primera etapa que realizaron Odiseo y sus hombres tras la caída de Troya. El famoso historiador de la antigüedad Herodoto sitúa el reino de los cicones en Tracia y añade que era una región vinícola. De allí proviene el vino que servirá para emborrachar a Polifemo.

***Ítaca***

Isla jónica. Se considera que la Ítaca moderna corresponde a la antigua Ítaca, reino de Odiseo, que partió de ella para participar en el sitio de Troya. Después de veinte años regresó a su patria y recobró el reino que estaba siendo asolado por los pretendientes de su esposa Penélope.



## Ficha 11

### La Odisea

El protagonista de la epopeya es Odiseo, más conocido por su nombre latino -Ulises-, héroe aqueo que participó y tuvo un papel destacado en la caída de Troya, pero su verdadera gloria comienza con su regreso a Ítaca.

Separado del resto de la flota por una tempestad, Odiseo con sus doce navíos, atracó en Tracia, en el país de los cicones. En el transcurso de una incursión propia de piratas, sus hombres y él saquearon la ciudad de Ismaro y se apoderaron de doce jaras de su famoso vino.

Más adelante desembarcaron en el país de los lotófagos y allí algunos miembros de su tripulación, después de probar el loto, perdieron el deseo de regresar y Odiseo tuvo que obligarles a la fuerza a embarcar.

En el siguiente episodio de sus aventuras localizamos a nuestro héroe en la isla de los cíclopes y allí tuvo lugar su célebre encuentro con Polifemo.

Después de huir del cíclope, Odiseo desembarcó en la isla de Eolo, el dios de los vientos, que le ofreció un odre que contenía todos los vientos, excepto un brisa favorable que les habría conducido a Ítaca. Sin embargo, cuando ya distinguían el perfil de la isla, Odiseo se durmió y su tripulación, pensando que el odre de Eolo contenía riquezas, lo desataron, con lo cual todos los vientos desfavorables se escaparon y la flota desanduvo el camino y mágicamente regresó a la isla de Eolo. El dios se negó a ayudarles esta vez y la flota llegó tras ardua navegación hasta el país de los lestrigones, gigantesco pueblo de antropófagos, que acabó con todas las naves excepto aquella en la que viajaba Odiseo.

Siguiendo la costa italiana, los supervivientes llegaron a la isla Eea, en la que residía la maga Circe, que convirtió a parte de su tripulación en cerdos. Con la ayuda del dios Hermes, que le entregó una hierba mágica -el *moly*- Odiseo logró que Circe desencantara a sus compañeros y colaborara lealmente con él.

Desde la isla de Circe partirán hacia el reino de los muertos, para consultar al adivino Tiresias y luego emprenderán el regreso hacia Ítaca. Los obstáculos –sirenas y Escila y Caribdis- que encontrarán y superarán en su navegación serán terribles, pero lo lograrán gracias a los consejos que le proporcionará Circe. Finalmente desembarcarán en la isla Trinacria, y en una distracción de nuestro héroe, sus hombres cometerán el sacrilegio de comerse algunas de las reses de Helios. El resultado será terrible y un rayo lanzado por Zeus hundirá la nave, cuyo único superviviente, Odiseo, aferrado a los restos del naufragio, llegará a la isla de Calipso.

La ninfa se enamoró de él y le retuvo a su lado durante nueve años, hasta que por orden de Zeus, Calipso tuvo que dejarle partir. Se construyó una balsa y todavía tuvo que soportar otra dura prueba, puesto que Poseidón, le envió una tormenta que de nuevo le hizo naufragar. Desnudo y extenuado llegó a las costas de la isla de los feacios y allí fue descubierto por Nausica, la hija del rey Alcínoo, que le presentó en la corte, donde Odiseo contará la mayor parte de las aventuras referidas hasta ahora.

Los feacios le proporcionaron grandes riquezas y una nave para regresar a su patria. Cuando llegó a Ítaca, su reino se hallaba acosado por los pretendientes de su fiel esposa Penélope, que no podía contar con el único hijo de ambos, Telémaco, puesto que éste era todavía muy joven. Así pues, Odiseo, antes de presentarse en su palacio, buscó entre sus súbditos aquellos que le hubieran sido fieles, entre los que destacará su porquerizo Eumeo. Conocida la situación y después de darse a conocer a Telémaco y Eumeo, elaborará un plan para recuperar el poder y acabar con los pretendientes. Disfrazado de mendigo, triunfará en la famosa prueba del arco y con la colaboración de sus allegados, exterminará a todos los pretendientes y a las doncellas infieles.

La *Odisea* concluye con el reconocimiento del héroe por parte de la fiel Penélope y la

sofocación de un intento de revuelta protagonizado por los parientes de los muertos, gracias a una intervención final de Atenea, que devolverá la paz a Ítaca.

## **Ficha 12**

### ***Las mil y una noches ( Alf laila wa-laila )***

Es el más importante conjunto de relatos que nos ha proporcionado la literatura árabe y que no se conoció en Occidente hasta la traducción de un manuscrito sirio, que hizo el erudito Galland a principios del siglo XVIII. Según parece sus relatos más antiguos nacieron en forma oral a partir del siglo IX.

En lengua turca se usa el número 1.001 para indicar una gran cantidad.

“La trama central de *Las mil y una noches* es harto conocida: un rey impone a sus súbditos el tributo de entregarle diariamente una doncella, a la cual invariablemente hace matar después de pasar la noche con ella; y cuando le toca a Sahrazad, muchacha culta e inteligente, suscita el interés del rey narrándole una historieta, que deja interrumpida al apuntar el día; y a la noche siguiente la doncella enlaza la novela pendiente de desenlace con otra, que también deja en el punto culminante. Así, empleando obligadamente la técnica del suspense narrativo, algunas veces muy lograda, la muchacha entretiene la atención del rey durante mil y una noches, al cabo de las cuales el monarca la hace su esposa.

En esta monumental colección de cuentos entran toda suerte de temas y de asuntos, tanto de procedencia india y persa como genuinamente árabes...”

Valverde & Riquer, (1985), *Historia de la Literatura Universal*, vol III, Ed. Planeta, Barcelona. (pág. 66)

## **Ficha 13**

***Nadie***

**En griego es el nombre de Odiseo pero dicho al revés.**

## Ficha 14

### *Odiseo o Ulises*

Es el nombre original del héroe griego, más conocido por Ulises, su nombre latino, fruto de un préstamo dialectal. En esta unidad didáctica mantendremos el nombre original puesto que es mucho más lógico referirse a él de este modo, ya que hablamos del protagonista de la *Odisea* de Homero, s. VIII-VII a. de C. Se distingue como prototipo de la sagacidad y la astucia frente a la fuerza bruta de sus compañeros en la *Ilíada*. Las aventuras que le sucedieron en el viaje de regreso de la conquista de Troya constituyen el argumento de la *Odisea*, de la que tomamos el episodio de **Polifemo**. Éste es un capítulo clave, puesto que las consecuencias que de él se derivarán –la venganza de **Poseidón**, dios del mar y padre de Polifemo- serán las que harán que el héroe tarde diez años más –el sitio de Troya había durado ya diez años- en regresar a su patria Ítaca.

## Ficha 15

### *Ogro*

Gigante imaginario que devora seres humanos.

Simboliza la fuerza ciega y devoradora.

Hay por lo menos dos hipótesis en cuanto al origen del término **ogro**:

Probablemente deriva de **ORCO**, nombre con que popularmente se conocía entre los etruscos y los romanos a una divinidad de la muerte, a la que identificaban con Plutón.

La segunda provendría de **OUIGOUR**, una de las estirpes o familias de los otomanos o turcos, que dominaron la Europa oriental durante los siglos XV, XVI y principios del XVII.

## Ficha 16

### *Oráculo*

Profecía o adivinación por la que se guiaban los antiguos. También designaba el lugar en el que se enunciaban y consultaban. El oráculo más famoso fue el dedicado al dios Apolo en Delfos.

## *Ficha 17*

### *Palabras Sinónimas*

En sentido estricto llamamos términos sinónimos a aquellos que tienen el mismo sentido. En realidad, existen grados en esta similitud de significado y este sentido depende del contexto:

*Este arroz está **bueno***

*Este arroz está **sabroso***

En este contexto podemos considerar que tiene el mismo sentido **bueno** y **sabroso**. Pero no ocurre lo mismo en:

*Juan es **bueno***

*\*Juan es **sabroso***

Por esto preferiremos hablar de **palabras sinónimas como aquellas que pueden considerarse equivalentes en determinados contexto**.

## Ficha 18

### Polifemo

Es el más conocido de los **cíclopes**, hijos de Poseidón, que aparece en el enfrentamiento con Odiseo en el canto IX de la *Odisea* de Homero. Eran seres monstruosos y gigantescos con su único ojo situado en mitad de la frente. Se dedicaban al pastoreo de sus rebaños, eran antropófagos e ignoraban la hospitalidad. El más peligroso de todos era Polifemo, nombre que significa “el muy famoso”. En la epopeya de Virgilio, *Eneida*, el poeta latino retoma algunos episodios de la *Odisea*. Su héroe, el príncipe troyano Eneas -cuya misión será fundar Roma- desembarca cerca del volcán Etna, encuentra a un compañero de Odiseo abandonado en la isla de los cíclopes. Cuando se dispone a recoger al pobre marinero griego, aparece Polifemo:

“ Hablaba el griego aún, cuando en la ceja  
del cerro, acompañando a su rebaño,  
vemos que avanza la potente mole  
del pastor **Polifemo**, en lenta marcha  
hacia la orilla acostumbrada, monstruo  
descomunal, informe, horrendo y ciego.  
Su mano rige con un pino trunco  
y en él afianza la pisada incierta;  
las ovejas le siguen, su deleite,  
y su único consuelo en la desgracia.  
Llegado al mar, se interna entre las olas;  
la sangre lava en la vaciada cuenca,  
rechinando los dientes, dolorido;  
y avanza mar adentro, sin que el agua  
suba a mojarle los erguidos lomos.  
Temblando apresuramos nuestra fuga,  
con el cautivo que tan bien ganada  
tenía su evasión. De un tajo corta  
la espada las maromas de las quillas,  
y con boga arrancada nos salvamos.  
Él se da cuenta y vuelve sus pisadas  
del lado del sonido, y cuando advierte  
que nada alcanza su tantear furioso,  
y que seguir no puede a la onda jonia,  
lanza un inmenso bramido, que sacude  
las olas del océano, y espanta  
a Italia en sus profundas lejanías,  
y hace mugir el Etna en sus cavernas.”

La *Eneida*, Libro III (vv. 919-946). Edición de J. C. Fernández Corte.

Su contemporáneo, el también poeta latino Ovidio, en su obra *Metamorfosis*, narra los infortunados amores del **cíclope Polifemo** por la ninfa Galatea, que a su vez está enamorada del hermoso adolescente, Acis.

La bellísima nereida Galatea le cuenta a su amiga Escila, como pudo escapar de los amores de Polifemo sólo a costa de una muerte, la de su amado.

Galatea dedica al cíclope calificativos como: bestia (verso 740), ogro, espantoso hasta para las mismas selvas (verso 759), etc. Sin embargo también nos muestra al monstruo tiernamente enamorado, quien después de dedicar a su amada versos como los siguientes:

“¡Galatea, más blanca que la hoja del aleño nevado,  
más florida que los prados, más esbelta que el alto aliso,  
más reluciente que el cristal, más juguetona que el cabritillo,  
más pulida que las conchas desgastadas por las continuas olas,  
más agradable que el sol en invierno y la sombra en verano,  
...” (vv. 789-793)

Se queja de la dureza de Galatea al rechazarle:

“y, si no me huyeras, más hermosa que un jardín regado:  
pero la misma Galatea es más cruel que los novillos indómitos,  
más dura que una añosa encina, más falaz que las olas,  
...  
más soberbia que el admirado pavo real, más cruel que el fuego,  
más áspera que los abrojos, más enfurecida que una osa parida,  
...” (vv. 798-799)

Luego le cuenta a la nereida todas sus riquezas y finalmente se vanagloria de su aspecto físico, de ser hijo del dios del mar Poseidón y concluye amenazando con despedazar a su rival :

“...me he visto hace poco en el reflejo  
de las líquidas aguas y me agradó mi físico al verme.  
Mira mi corpulencia: no es mayor que este cuerpo  
Júpiter en el cielo...  
...abundante cabellera cuelga  
sobre mi torvo rostro y, como un bosque, sombrea mis hombros,  
y no consideres feo el que mi cuerpo está muy densamente  
erizado de rígidas cerdas: feo es el árbol sin hojas,  
feo el caballo si una crin no cubre su amarilla cerviz;  
plumas cubren a las aves, la propia lana embellece a las ovejas:  
la barba y las hirsutas cerdas adornan el cuerpo de los varones.  
Tengo un solo ojo en el centro de la frente, pero semejante  
A un enorme escudo. ¿Y qué? ¿No ve todo esto el gran Sol  
desde el cielo? Y el Sol tiene un único disco.

...  
...pero ¿por qué, tras rechazar al Cíclope,  
amas a Acis y prefieres a Acis a mis abrazos?

...  
Arrancaré sus vísceras vivas y esparciré sus miembros en pedazos  
Por los campos y por tua aguas (¡que así se mezcle contigo!).  
Pues me abraso y el fuego herido hierve más cruelmente,  
Y me parece que llevo en mi pecho el Etna trasladado  
Con sus fuerzas: ¡y tú Galatea, no te conmueves!”.  
(vv. 840-869)

El episodio concluye cuando Polifemo descubre a los amantes y cegado por los celos, arroja un peñasco contra Acis, que sepulta bajo su mole al infeliz muchacho. Pero la historia no acaba aquí, sino que Galatea metamorfosea a Acis en el río que desde entonces se conocerá con este nombre y si bien le pierde como amante al menos

consigue que no desaparezca en brazos de la muerte.

Ovidio, (1995), *Metamorfosis*, ( *Libro Xiii*, vv. 738-897), Alianza, Col. L.B., Madrid.

El poeta barroco Luis de Góngora desarrolla este episodio ovidiano en su célebre *Fábula de Polifemo y Galatea* en 1613.

## Ficha 19

### Poseidón o Posidón

**Es el dios del mar y del elemento líquido, en el mundo de los dioses olímpicos, presidido por su hermano menos Zeus. El tridente es su atributo y lo usará para desencadenar tempestades y terremotos. Poseía un carácter ambicioso, intrigante y pendenciero. Sus hijos suelen ser monstruosos. Pese a estar siempre del lado de los aqueos durante la guerra de Troya, persiguió con encono a Odiseo para vengar a su hijo, el cíclope Polifemo a quién el héroe había cegado.**

## Ficha 20

### Sidi Ahmed u Musa

**Sidi Ahmed u Musa es un santo venerado en Tazeruait, en el Anti-Atlas, que vivió entre 1460 y 1564.**

## Ficha 21

### *Sindbad*

Es uno de los protagonistas más conocidos de los cuentos de *Las mil y una noches*, junto a: Alí-Babá y los cuarenta ladrones o Aladino y la lámpara maravillosa. Sus maravillosas aventuras se suceden en siete viajes marinos. El episodio que versionamos pertenece al tercer viaje.

## Extracto del discurso de Fátima Mernissi Premio Príncipe de Asturias 2003

### ¿El Cowboy o Sindbad? ¿Quién vencerá en la globalización?

1. ¿Por qué tenemos miedo al extranjero? Porque tenemos que nos agrede y nos lastime. Todos tenemos miedo al Cowboy porque si un desdichado extranjero se acerca a sus fronteras, automáticamente saca sus revólveres. Sin embargo, no tenemos miedo a Sindbad el Marino. En la civilización del Cowboy el extranjero es siempre el enemigo porque el poder y la gloria proceden del control de las fronteras; en la de Sindbad, sin embargo, el diálogo con el extranjero enriquece.
  - 1.1. Sindbad es lo contrario de un emigrante. Siempre regresa a su punto de partida, que es Bagdad. Sindbad no era una mera ficción, representaba a una clase de mercaderes de Bagdad que obtenía riqueza y placer de los viajes y de la comunicación con el extranjero: Sindbad representaba a toda una civilización de viajeros-comunicadores y la islamización de Malasia, Indonesia y parte de China no se logró con ejércitos, sino fundamentalmente gracias a los mercaderes sufíes que hablaban de su nueva religión: un islam donde el extranjero es el mejor aliado.
2. Pero ¡cuidado! No identifiquen automáticamente al Cowboy con la civilización americana y a Sindbad con la árabe; de lo que yo quiero hablar aquí es del modelo de extranjero. Quiero sugerir la hipótesis de que nuestro modelo de extranjero nos viene impuesto por los intereses de la élite que controla el Estado y su máquina burocrática; si Sindbad representa un héroe en el Bagdad del siglo IX y concretamente en el reinado del Califa Harun er-Rachid, es porque en aquel momento el Estado era todavía incipiente y la élite dirigente podía acumular riquezas y poder gracias a un islam que en esencia era una estrategia de comunicación.
3. Pero un siglo más tarde, en la misma dinastía abasida que seguía reinando en Bagdad, aparece un Califa Cowboy: al-Mu'tadid, que declaró la guerra a Sindbad, prohibió a los musulmanes el acceso a los especialistas que enseñaban el arte del diálogo y censuró los libros que explicaban las técnicas de comunicación. ¿Por qué? Porque nuestro Califa Cowboy tenía a su disposición un formidable Estado con una burocracia imperial creada por los consejeros persas. Conclusión: es posible imaginar, tomando como modelo a Sindbad, una globalización en la que el papel de los Estados consista en facilitar a los ciudadanos el conocimiento de las técnicas de comunicación y el arte de la navegación y del viaje; porque Sindbad, como ya he dicho, es lo contrario del emigrante. Siempre regresa a Bagdad. Pero ¿de dónde sacaría el dinero para enseñar las técnicas de comunicación a los ciudadanos? Bastaría con transferir el dinero que los cowboys destinan a fabricar armas para espías, policías y soldados, a las instituciones que enseñan el arte del diálogo. ¿Quién va a perder con este cambio? Los ciudadanos, no, desde luego.

*El País*, 25 de octubre de 2003