

ÍNDICE UNIDAD 3: LOS GEMELOS

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 que nos gustaría saber de los símbolos?

P Orientaciones para el profesorado

A ¿Qué es un símbolo?

A Gemelos y mellizos

Secuencia 2. Aprender de los textos transformándolos

P Orientaciones para el profesorado

D Popol Vuh

A La transformación del texto en guión cinematográfico

A Interpretación del texto

A Americanismos y otros préstamos

Secuencia 3. Más historias de gemelos

P Orientaciones para el profesorado

D Cástor y Pólux

D Rómulo y Remo

A Comparación entre diferentes historias

A Familias de palabras

Secuencia 4. Síntesis y evaluación

P Orientaciones para el profesorado

A Valoración de lo aprendido

A Evaluación final de la unidad

Secuencia 1. ¿Qué sabemos y que nos gustaría saber de los símbolos?

P Orientaciones para el profesorado

Esta secuencia introductoria debe servirnos para conocer el concepto previo de símbolo que tiene el alumnado y para establecer relación con lo aprendido en la secuencia anterior sobre la sinonimia.

Estas actividades están pensadas para ser realizadas de forma participativa con preguntas y respuestas de todo el grupo y para desarrollar el segundo bloque de actividades es útil que se pudiera disponer de un ordenador, aunque lo mismo se puede realizar con un diccionario tradicional.

La diferencia que deberían encontrar entre *gemelo* y *mellizo* es que el primer término designa a los embriones desarrollados en el mismo óvulo, mientras que el segundo se trata de embriones desarrollados en distintos óvulos; en muchos casos se usan como sinónimos, aunque tengan algunas acepciones diferentes. Todo ello debería recordar lo que se trata en la secuencia anterior de la dificultad de encontrar sinónimos perfectos.

Obviamente se puede relacionar la palabra *gemelo* con *Géminis*, el signo del zodiaco, ya que provienen del mismo étimon y comparten la idea de dualidad y complementariedad que está en la base de su simbolismo.

Entre los muchos hermanos y hermanas gemelas famosos se pueden encontrar desde los héroes clásicos Cástor y Polideuces, Rómulo y Remo hasta personajes de ficción contemporáneos como Las tres mellizas, La princesa Laia y Luke Skywalker, de la película *La guerra de las Galaxias*.

A ¿Qué es un símbolo?

1.- ¿Qué crees que es un símbolo? Cita algunos ejemplos.

2a.- Después de poner en común la idea de símbolo y de oír los ejemplos de los compañeros y compañeras ¿Has aprendido algo nuevo? ¿Te parece que existen diferentes formas de entender esta palabra?

2b.- Comprueba si tu idea de *símbolo* se ajusta con la que aparece en la ficha de este mismo nombre.

2c.- ¿Te ha aportado alguna información nueva la consulta de la ficha? ¿Cuál?

A Gemelos y mellizos

1.- Consulta en el diccionario de la RAE del 2001 <http://www.rae.es/> las acepciones que aparecen en las entradas *gemelo* y *mellizo*. ¿Son términos sinónimos? ¿En qué aspectos? ¿Tienen alguna diferencia de significado?

2.- ¿Conoces algún signo del zodiaco que se relacione con la palabra *gemelo*? ¿Cuál? ¿Qué tipo de relación?

3.- ¿Crees que puede tener capacidad simbólica los *gemelos* o *mellizos*? ¿Qué crees que podrían simbolizar?

4.- ¿Qué hermanos o hermanas gemelas famosos conoces?

Secuencia 2. Aprender de los textos transformándolos

P Orientaciones para el profesorado

Esta secuencia está centrada en el texto mitológico más importante del continente americano del que se encontrará suficiente información en la ficha correspondiente. Los protagonistas de este texto son dos hermanos gemelos en los que se desarrollan narrativamente las posibilidades simbólicas que hemos empezado a tratar en la Secuencia 1.

El texto del *Popol Vuh* presenta una trama densa, compleja y dinámica que exige un análisis pormenorizado y, paralelamente, una interpretación textual que ponga de manifiesto su riqueza. Para lograrlo se planteará al alumnado un proyecto de transformación de textos: la elaboración en grupos de un posible guión cinematográfico acompañado –si es posible– de dibujos de los escenarios y/o de las acciones de los personajes o de explicaciones, mediante acotaciones –un esbozo de *story board*–. Se trata, pues, de dramatizar la narración de forma que, a la vez, se asimile el contenido del texto y se comprenda la necesidad de interpretarlo adecuadamente. En la secuencia 4 se puede terminar con una representación de la obra, una lectura dramatizada de la misma o la elaboración de un mural con el *story board* que formará parte de la evaluación.

El apartado **Interpretación del texto** consiste en una serie de preguntas que pretenden contextualizar el denso relato del *Popol Vuh*, puesto que es bien sabido que si no somos capaces de relacionar las situaciones, historias y connotaciones que aparecen en un texto, con otras que conocemos con anterioridad, será muy difícil, prácticamente imposible, que consigamos una correcta comprensión e interpretación. Facilitamos algunas posibles respuestas a las preguntas planteadas:

1.- Águila = Día = Luz = Calor = Vida

2.- Ixquic logra engañar a los señores de Xibalbá gracias a la resina del árbol de sangre que adopta forma de corazón.

3.- Presentamos ejemplos de las culturas y bíblica y clásica, por ser las más cercanas a nuestro alumnado. Así: La virgen María, Dánae, la madre de Perseo, etc. Serán seres elegidos que llevarán acabo hazañas por el bien de sus pueblos respectivos. Vida y milagros de Jesucristo; Perseo decapitará a la Medusa, etc.

4.- Blancanieves-madrastra; Jesucristo-Herodes;

5.- Habitualmente, este papel corresponde a la pérfida madrastra

6.- Que gozan de la protección de los mundos animal y vegetal.

7.- Teseo y el Minotauro en el laberinto de Creta; Perseo y la Medusa; La mayoría de los trabajos de Heracles.

8.- Hormigas; arbustos espinosos; dos ancianos curanderos; mosquito; luciérnagas; hormigas; coatí; conejo.

9.- Los dos fragmentos que sirven de pista se hallan justo después del episodio en el que los gemelos acaban con Vucub-Caquix y su dinastía.

10.- Heracles; Odiseo; Teseo; Eneas, etc.

El apartado de **Americanismos y otros préstamos** pretende mostrar la riqueza lingüística de lo que hoy se conoce como América Latina y la riqueza de las interrelaciones entre las diferentes lenguas.

Por ejemplo, la palabra *huracán* proveniente del maya-quiché aparece en inglés como *hurricane*, en holandés como *orkaan*, en francés es *ouragan*, en alemán *hurrikan*, en italiano *uragano* y en portugués *furacao*. En todas estas formas se descubre el origen indicado, cosa que no sucede en griego donde la palabra correspondiente proviene de su propia mitología y es la que nosotros conocemos por *tifón*.

En el caso del término *patata*, proveniente del quechua *papa* y contaminado con *batata*, tubérculo parecido; en la mayoría de idiomas evidencia su origen: *potato*, *patata*, *patate*, *pataca*, *batata*... En otros idiomas se evidencia un origen perifrástico por comparación a un producto ya conocido como en el caso del francés *pomme de terre* –literalmente *manzana de tierra*- y en holandés *aardappel*. Es curioso el origen de la palabra alemana *Kartoffel*, y de otras como el rumano *cartof* y el islandés *Kartafke*. Todos estos términos provienen de una forma dialectal italiana –milanesa o veneciana- que adoptó para designar al nuevo alimento la palabra *tartufo*, diminutivo de *tartufo* que provenía del latín *terrae tuber*, que significa “tumor o hinchazón de la tierra” y que se utilizaba para designar a las trufas. Como las primeras patatas eran más pequeñas que las actuales se designó al nuevo tubérculo con el mismo nombre que a las conocidas trufas. El italiano adoptó después el americanismo *patate* y la forma dialectal cayó en el desuso. Esta complicada etimología, de un término tan usual y extendido, puede ilustrar la importancia de los contactos y préstamos entre diferentes idiomas y evidenciar el dinamismo que preside la evolución lingüística.

D Popol Vuh

Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché, (1981), Trad., introd. y. notas de Adrián Recinos, Fondo de Cultura Económica, México.

Después de poner sobre la tierra a los animales y las plantas, los dioses realizaron diversos intentos de crear seres humanos capaces de ofrecerles sacrificios, ofrendas y oraciones, pero fracasaron y entonces decidieron enviarles un gran diluvio para acabar con ellos. Una lluvia de resina y además feroces demonios destrozaron con saña a los hombres de madera –la última de las razas- y les exterminaron.

Tras la destrucción del género humano, los dioses debían crear una versión definitiva, pero esto no iba a ser posible hasta que los héroes gemelos no librarán al mundo de los demonios y obtuvieran el material –el maíz- de que se hace la carne humana. Ésta es su historia:

Los primeros héroes que aparecen en el *Popol Vuh*, hijos de una pareja de adivinos que sobrevivieron al diluvio, son **Hun-Hunahpú** (uno cerbatana) y **Vucub-Hunahpú** (siete cerbatana), y toman sus nombres del **calendario maya-quiché**. El primero tuvo dos hijos, llamados *Hunbatz* y *Hunchouén*, que fueron educados por su padre y su tío para ser músicos bailarines y artistas.

Los héroes eran grandes jugadores de pelota y constantemente jugaban partidos. Ello hizo que, hartos del ruido que les llegaba de la superficie de la tierra, los jueces supremos *Hun-Camé* y *Vucub-Camé* (uno muerte y siete muerte) del tenebroso reino de **Xibalbá**, después de reunir a todos los señores de la muerte y la enfermedad, decidieran derrotar y matar a los hermanos. Les enviaron a cuatro **Tucur** (búhos) con un mensaje en el que les retaban a un partido de pelota en el reino del submundo. Después de cometer diversos errores, *Hun-Hunahpú* y *Vucub-Hunahpú* fueron sacrificados. Como símbolo de su victoria, los señores de Xibalbá colocaron la cabeza de *Hun-Hunahpú* entre las ramas de un árbol muerto, pero al momento, el árbol

empezó a fructificar y pronto no pudieron localizar la cabeza del héroe, confundida con los otros **frutos antropomórficos**.

Un día, *Ixquic* (mujer de la sangre), la hija de uno de los señores del reino de los muertos -pese a que estaba prohibido- decidió coger uno de los frutos del árbol:

“Habló entonces la calavera que estaba entre las ramas del árbol y dijo: -¿Qué es lo que quieres? Estos objetos redondos que cubren las ramas del árbol no son más que calaveras. Así dijo la cabeza de Hun-Hunahpú dirigiéndose a la joven. ¿Por ventura los deseas?, agregó.

-Sí los deseo, contestó la doncella.

-Muy bien, dijo la calavera. Extiende hacia acá tu mano derecha.

-Bien, replicó la joven, y levantando su mano derecha la extendió en dirección a la calavera.

En ese instante la calavera lanzó un chisguete de saliva que fue a caer directamente en la palma de la mano de la doncella. Mirose ésta rápidamente y con atención la palma de la mano, pero la saliva de la calavera ya no estaba en su mano. -En mi saliva y mi baba te he dado mi descendencia (dijo la voz en el árbol).”

Cuando el embarazo de *Ixquic* se hizo evidente, la muchacha es condenada a muerte y los encargados de cumplir la sentencia y de traer su corazón en un recipiente son los cuatro *Tucur* (búhos mensajeros), pero la doncella consigue que se apiaden de ella y les entrega a cambio, la resina sanguinolenta que rezuma de un **árbol de sangre** mágico y que al instante adopta dentro del vaso, la forma de un corazón. Los señores de la muerte son engañados por este ardid y la muchacha huye a la superficie y se dirige a la casa de *Hun-Hunahpú*. Allí no será bien acogida por *Ixmucané*, la abuela matriarca ni por los hijos del causante de su embarazo, pero logrará superar diversas pruebas y finalmente se la aceptará como nuera y dará a luz a los héroes gemelos *Hunahpú* (cerbatana) e *Ixbalanqué* (joven jaguar), que además de otras hazañas, vengarán la afrenta cometida por los señores de Xibalbá contra sus predecesores. La concepción extraordinaria de los gemelos ya indicaba que el destino les señalaba como seres poderosos –su dominio sobre todos los animales lo confirma-, pero es que además estaban dotados de facultades mágicas. Así, nada más nacer, sus hermanastros, *Hunbatz* y *Hunchouén*, muertos de celos, les pusieron sobre un hormiguero para que fueran devorados, pero al ver que los insectos no les atacaban, les abandonaron sobre arbustos espinosos, aunque tampoco esta vez pudieron causarles daño. La vida de los gemelos fue transcurriendo en una calma relativa, puesto que siempre que podían, sus malcriados hermanastros les causaban problemas, hasta que un día, haciendo uso de sus poderes mágicos, lograron librarse definitivamente de *Hunbatz* y de *Hunchouén*, a los que transformaron en monos, después de hacerles caer en un engaño. Desde entonces, estos dos monos se convirtieron en patronos de los artistas.

La primera gran hazaña que *Hunahpú* e *Ixbalanqué* realizaron fue acabar con una dinastía de gigantes monstruosos que habían sobrevivido al diluvio. El mayor de ellos y padre de los demás era el engreído y malvado *Vucub-Caquix* (siete guacamayo), que se autoproclamaba soberbiamente, divinidad del sol y de la luna y señor del universo, y aunque esto no era cierto, sí lo era que tenía mucho poder. Un día, los dioses, encabezados por **Huracán**, decidieron acabar con el pájaro gigante y encomendaron la misión a los héroes gemelos. Éstos, después de esperar al acecho su llegada, le dispararon con sus cerbatanas. *Vucub-Caquix* herido en el rostro, logró arrancar el brazo derecho de *Hunahpú* y huye con él. Mientras iban tras su pista, los gemelos encontraron a dos ancianos curanderos que les ayudarán a terminar con el monstruo. En efecto, los ancianos logran engañar al pájaro herido –siguiendo las indicaciones de *Hunahpú* e *Ixbalanqué*- y le arrancan los ojos (esmeraldas) y los dientes (brillantes piedras preciosas), que sustituyen por granos de maíz. Perdidas

sus riquezas, el pájaro monstruoso murió, y los ancianos le reinsertaron el brazo cercenado a *Hunahpú*, que quedó como si nunca hubiese sido arrancado. Después de acabar con *Vucub-Caquix* y su mujer *Chimalmat*, decidieron que su monstruosa dinastía debía también desaparecer de la faz de la tierra y así eliminaron a su hijo primogénito, *Zipacná*. Este gigante había asesinado a cuatrocientos muchachos y los héroes gemelos consiguieron mediante un engaño sepultarle bajo una gran montaña. El segundo hijo del monstruo era *Cabracán* y asimismo fue engañado y muerto por ellos, con lo que dieron fin a la misión que les habían encomendado los dioses. Los cuatro gigantescos monstruos fueron transformados en atlantes para que sostuvieran el mundo toda la eternidad.

Un día mientras se hallaban ambos hermanos enfrascados en el juego de pelota, hartos de oír el constante golpeteo de la pelota sobre sus cabezas, los señores de *Xibalbá*, enviaron de nuevo a los *Tucur*, para desafiar a los héroes gemelos a un partido de pelota en el Inframundo. Antes de partir, *Hunahpú* e *Ixbalanqué*, sembraron cada uno una caña en medio de la vivienda y dijeron a su abuela y a su madre, que si las cañas se secaban sería señal de que habían muerto, pero que si retoñaban, querría decir que seguían vivos. Hecho esto, se despidieron afectuosamente y emprendieron el descenso que habría de llevarles al reino de los señores de la muerte. Tuvieron que superar grandes dificultades -ríos de podredumbre, de sangre, ataque de pájaros monstruosos, una encrucijada con caminos de distintos colores-, pero al fin llegaron a *Xibalbá*. Antes de entrar, *Hunahpú* se arrancó un pelo de la pierna, al que convirtió en un mosquito y le encargó que picase a todo ser que encontrase en su camino y luego volviese para contarles lo que había oído. Así lo hizo el insecto, primero picó a dos muñecos de madera que semejabán seres vivos. Se trataba de una trampa que los señores de *Xibalbá* habían dispuesto para confundir a los héroes gemelos y derrotarles una primera vez, como ya había sucedido con sus predecesores, *Hun-Hunahpú* y *Vucub-Hunahpú*. Al no obtener ninguna respuesta, picó al siguiente y esta vez se trataba de *Hun-Camé* (uno muerto) y tras picar uno por uno a cada señor de la muerte, el escozor que les producía hizo que fueran declarando sus nombres. Cuando los gemelos penetraron en el reino de los muertos se dirigieron directamente a cada uno de los señores utilizando sus nombres verdaderos y así los señores de *Xibalbá* sufrieron su primera derrota. Luego intentaron hacerles sentar en unos asientos de piedra que estaban ardiendo, pero los muchachos se negaron y por tanto no pudieron vencerlos.

La siguiente prueba consistía en pasar toda la noche manteniendo cada uno, una antorcha y un cigarro encendidos. Ante la imposibilidad de conseguirlo, usaron plumas rojas de la cola de una guacamaya y luciérnagas para simular el fuego de las antorchas y de los cigarros. A la mañana siguiente, las antorchas y los cigarros permanecían sin haberse consumido y de este modo superaron la tercera prueba. La cuarta fue el partido de pelota, y pese a que los jugadores de *Xibalbá* intentaron por todos los medios derrotar a los gemelos para después acabar con ellos, *Hunahpú* e *Ixbalanqué* vencieron. Pero los señores de la muerte no querían declararse vencidos y les pusieron otra prueba que consistía en conseguir unas flores que sólo crecían en un jardín concienzudamente vigilado por los guardias. Ellos entretanto se hallaban prisioneros en la Casa de las Navajas, pero los mellizos lograron apoderarse de las flores con la colaboración de las hormigas.

Al día siguiente jugaron otro partido de pelota y empataron, con lo que tampoco esta vez los señores de la muerte pudieron acabar con ellos. Sucesivamente superaron las dificultades que entrañaban: la Casa del Frío; la Casa de los Tigres; la Casa del Fuego; y por último la Casa de los Murciélagos. Para evitar ser destrozados por los vampiros, los héroes gemelos se pusieron a dormir dentro de sus cerbatanas. Estaban a punto de superar también esta prueba cuando una imprudencia de *Hunahpú* que quería comprobar si ya había amanecido le hizo asomar la cabeza por un extremo de la cerbatana y este error fue aprovechado por un **murciélago** gigantesco, llamado *Camazotz*, que le decapitó. En un primer momento *Ixbalanqué* se sintió derrotado,

pero luego reaccionó y convocó a todos los animales para que le trajesen su alimento favorito. Un coatí le trajo una calabaza e inmediatamente, el gemelo superviviente le hizo los ojos, la boca, la nariz e incluso le proporcionó la cabellera. Una vez hecho esto, tomó la calabaza y la colocó en el lugar que debía ocupar la cabeza de su hermano. Para acabar de conseguir una apariencia real, *Ixbalanqué* dotó a la calabaza de habla. Con sus poderes mágicos logró retrasar la llegada del amanecer y ordenó a un conejo que permaneciese escondido entre la vegetación hasta que la pelota impulsada por él saliese fuera del campo. Entonces, el conejo debía ponerse a correr de tal modo que confundiese a los señores de la muerte, que pensarían que se trataba de la pelota. Esta estratagema le daría tiempo para realizar lo que tenía pensado. Entretanto los señores de la muerte habían colgado la cabeza de *Hunahpú* en el terreno de juego de pelota en señal de triunfo. Un nuevo partido de pelota debía disputarse. Cuando la pelota llegó a *Ixbalanqué*, éste la golpeó de modo que salió disparada fuera del terreno de juego e inmediatamente el conejo se puso a correr perseguido por todos los habitantes de *Xibalbá*. Entonces, *Ixbalanqué* recuperó la cabeza de *Hunahpú* y éste volvió a la vida y luego depositó la calabaza en el lugar del que colgaba la cabeza de su hermano. Cuando regresaron los señores de la muerte se reinició el partido y en uno de los lances del juego la calabaza cayó al patio y se partió en mil pedazos. Y así de nuevo fueron burlados y vencidos los señores de *Xibalbá*.

Al otro día los señores de *Xibalbá* construyeron una enorme fosa de fuego y desafiaron a los hermanos a saltar sobre ella. Los héroes gemelos sabían que para triunfar definitivamente sobre ellos, los señores de la muerte debían creer que les habían matado, así que saltaron valientemente y aparentemente murieron en el fuego. Sus huesos fueron machacados y triturados con gran alegría y posteriormente arrojados al río. Los habitantes del reino de los muertos estaban felices, creían por fin haberles derrotado. No podían imaginarse que adoptando otra personalidad, los gemelos regresarían y les causarían la derrota definitiva. En efecto, los gemelos al ser arrojados sus restos al río, se transformaron en hombres-peces. Al quinto día regresaron disfrazados de viejos y harapientos cómicos ambulantes. Después de seducir al pueblo con su magia, los señores de *Xibalbá* les mandaron llamar a su palacio para que actuaran para ellos y los gemelos realizaron prodigios que les encandilaron: quemaron sus casas para después recomponerlas, mataron a un perro y luego lo resucitaron y finalmente *Hunahpú* fue sacrificado por *Ixbalanqué* y a continuación cercenó sus miembros, le cortó la cabeza y le arrancó el corazón. Después de esto le resucitó. Entusiasmados por todo lo que habían visto, los Señores Principales, *Hun-Camé* y *Vucub-Camé*, les pidieron que les dieran muerte a ellos y luego les resucitaran tal y como habían visto que lo hacían y los hermanos disfrazados aceptaron. Mataron efectivamente a los dos Señores más poderosos, pero luego no les devolvieron la vida. Los demás señores y habitantes del reino de los muertos, aterrorizados se humillaron ante los héroes gemelos y les imploraron clemencia. Ellos se la concedieron pero les quitaron todo el poder que tenían para hacer el mal. Luego recuperaron los restos de su padre y de su tío, que fueron venerados por los quichés desde entonces y ellos se convirtieron el uno en el sol y el otro en la luna y se trasladaron al firmamento, acompañados por los cuatrocientos muchachos que había matado *Zipacná*, convertidos a su vez en las estrellas.

A La transformación del texto del Popol Vuh en guión cinematográfico

1.- Después de la lectura atenta del texto anterior os proponemos que dividáis el texto en cinco o seis partes con unidad propia y que forméis tantos grupos como partes del texto. El objetivo es que debéis transformar el texto en un posible guión de película; pensad, por ejemplo en cómo debería ser el guión de *La guerra de las galaxias*, un film que tiene muchos elementos míticos y simbólicos. Al dividir el texto en partes, debéis cuidar que éstas tengan una unidad que sean macrosecuencias en las que introducir otras secuencias menores, cosa que os facilitará el trabajo posterior.

2.- Una vez dividido el texto en partes y formados los grupos de trabajo debe procederse a la transformación del texto para lo cual debe cortarse y adaptarse el original para convertirlo en diálogos, voces en *off* e instrucciones y/o dibujos que indiquen quiénes hablan, cómo se mueven, dónde ocurre la acción ... Para ello podéis recurrir a la plantilla de guión que aparece en la ficha correspondiente y al ejemplo.

3.- Seguidamente os deberíais marcar un plazo para finalizar la elaboración y fijar cómo debe ser la puesta en común: una representación, una lectura dramatizada, una filmación de alguna secuencia, un mural con el guión y el posible *story board*... La puesta en común debería coincidir con el fin de la secuencia y constituir parte de la evaluación de la misma.

A Interpretación del texto

1.-¿Crees adecuado que los mensajeros del reino de los muertos sean búhos?. Fíjate en la siguiente correlación y busca otra equivalente:

Búho = Noche = Oscuridad = Frío = Muerte

Águila = = = =

2.-¿De dónde le puede venir a Ixquic el significado de su nombre: “mujer de la sangre”?

3.-¿Conoces otros casos de fecundación “sine concobitu” semejantes a la de Ixquic, pero pertenecientes a otras mitologías? El fruto de estos amores extraordinarios tendrá alguna consecuencia en la vida de los nacidos en estas circunstancias? Cita alguna de ellas.

4.-Seguro que no te ha extrañado que un ser maléfico dé la orden de matar al o a la protagonista, como pasa en el caso de Ixquic. ¿Conoces otros casos en cuentos, leyendas o mitos? Cita algún ejemplo.

5.-Los celos de Hunbatz y Hunchouén y sus intentos de acabar con sus hermanastros pequeños son frecuentes en otros textos tradicionales. En la cultura occidental este papel suele corresponder a otros familiares. ¿De quiénes estamos hablando?

6.-Los héroes gemelos sobreviven a las hormigas y a las espinas. ¿Qué puede significar?

7.-Librar a la humanidad de monstruos es una de las misiones de los héroes, tal como hacen Hunahpú e Ixbalanqué con respecto a Vucub-Caquix y su dinastía. Relata un episodio similar tomado de otra mitología, en un máximo de quince líneas.

8.-La colaboración de ayudantes mágicos o animales es muy frecuente en los cuentos. Cita los ayudantes de los gemelos quiché en el orden en que aparecen:

9.-¿Xibalbá, o reino de los muertos, está en el subsuelo? Si respondes afirmativamente, indica en qué lugar de la versión aparece una pista que te lleve a esta conclusión

10.-Todo héroe fundador debe efectuar un descenso al reino de la muerte y tras superar todo tipo de pruebas –la muerte incluso- volver al reino de los vivos para enseñar lo aprendido a su pueblo. ¿Recuerdas algún caso semejante, perteneciente a otra mitología? Cítalo

A Americanismos y otros préstamos

1.- ¿En qué idioma está escrito el texto del *Popol Vuh*?

2.- Busca cinco palabras del idioma original y su significado.

3.- ¿Qué palabras conoces en castellano que provengan de algún idioma indígena americano?

4.- Consulta la ficha de PRÉSTAMOS y de LENGUAS INDIAS DE AMÉRICA DEL SUR Y CENTRAL y haz un esquema de las principales lenguas y de los préstamos más conocidos de cada una.

5.- Busca en un diccionario multilingüe o en páginas web como

<http://www.logosdictionary.com>

http://www.etymologie.info/it/it-essen_.html

<http://www.takeourword.com/bookStore.html>

<http://home.earthlink.net/~vanders/origen.html>

la traducción a diferentes idiomas de las palabras *huracán* y *patata*. ¿Qué similitudes y diferencias observas? Extrae algunas conclusiones.

Secuencia 3. Más historias de gemelos

P Orientaciones para el profesorado

En esta secuencia el objetivo principal es comparar diferentes historias que explotan la capacidad simbólica de los gemelos y evidenciar las semejanzas y las diferencias que se aprecian en las diversas culturas de las que proceden.

HÉROES GEMELOS	HUNAHPÚ-IXBALANQUÉ MAYA-QUICHÉ	CÁSTOR-POLIDEUCES GRECIA	RÓMULO-REMO ROMA
Concepción extraordinaria	Su madre Ixquic les concibe tras quedar fecundada por un chisguete de saliva del fruto-calavera de Hun-Hunahpú.	Nacen de un huevo. Tienen dos padres, uno divino y el otro humano: Zeus (Polideuces) y Tindáreo (Cástor) y una madre humana: Leda.	Un padre divino: Marte y una madre humana: Rea Silvia.
Intento de aniquilación en la infancia	Sus hermanastros Hunbatz y Hunchouén les ponen sobre un hormiguero y luego les abandonan en unos arbustos espinosos.	En la infancia no se sabe, pero luego sus primos Idas y Linceo matarán a Cástor.	Antagonista: el rey Amulio. Abandonados en las aguas del Tiber, pero salvados por una loba.
Uno predomina sobre el otro	Hunahpú es el cazador-guerrero e Ixbalanqué el mago.	Polideuces es inmortal. Cástor es mortal.	Rómulo funda Roma, aunque para ello deba matar a Remo.
Poderes mágicos	Sí, especialmente Ixbalanqué que resuciará a su hermano.	No	Desaparece misteriosamente al final de su etapa humana.
Matadores de monstruos	Sí, matarán a Vucub-Caquix y a su descendencia y vencerán a los señores de Xibalbá.	Episodios de la expedición de los Argonautas	No
Descenso al mundo de los muertos	Sí, descienden al mundo de los muertos de Xibalbá.	Sí, tras la muerte de Cástor.	No
Divinización	No	No	Sí. Rómulo se convertirá en el dios romano, Quirino
Conversión en estrellas: Catasterización	Sí Hunahpú será el sol e Ixbalanqué la luna.	Sí, la constelación de Géminis.	No
Héroes civilizadores	Nación Maya-Quiché	Lacedemonia, que es la actual Esparta.	Roma

También se intenta profundizar en las capacidad de relación entre diferentes palabras con orígenes semejantes potenciando la ampliación de vocabulario y la interacción fructífera con otros idiomas. De esta forma se hará observar que *mellizo* y *gemelo* proceden de la misma palabra latina *gemellus* que primitivamente fue diminutivos de *geminus*. La forma *mellizo* procede de una reducción de la forma del latín vulgar *gemellicius* en *emellizo* de la que deriva *mellizo*. Palabras de la familia de palabras procedentes de *geminus* son, por ejemplo, *geminación*, *geminado*, *germinar* y *Géminis*.

La familia de palabras de *trono* esta formada por: *destronar*, *destronamiento* y *entronizar*. Mientras que la de *urbe* es: *urbanidad*, *urbanismo*, *urbanista*, *urbanístico*, *urbanización*, *urbanizar* y *urbano*.

D Los Dioscuros: Cástor y Polideuces

Los Dioscuros (en griego *Dios Kouroi*, “hijos de Zeus”) son los gemelos Cástor y Polideuces, también conocido por Pólux.

Eran hijos de Leda, la esposa del rey de Lacedemonia, Tindáreo. Según la tradición, Leda se había unido la misma noche a su esposo Tindáreo y a Zeus, que se le había aparecido en forma de cisne, siendo fecundada por ambos. Llegado el momento del parto, Leda puso un huevo –hay autores que hablan de dos- del que nacieron dos pares de gemelos, Cástor y Polideuces, por una parte y Clitemnestra y Helena, por otra. Se da la circunstancia de que al haber mantenido relaciones consecutivas con un mortal y con un dios, Cástor y Clitemnestra serán mortales, mientras que Polideuces y Helena gozarán de la inmortalidad.

Cástor destacaba en el manejo de las armas y en la doma de caballos, mientras que Polideuces era un extraordinario púgil. Eran conocidos como los Dioscuros y también como los Tintáridas –hijos de Tindáreo-. En cuanto a sus hermanas, Clitemnestra será la esposa de Agamenón, el jefe más poderoso de las tropas que asedian Troya, al que asesinará cuando éste regrese vencedor. Helena es conocida como Helena de Troya, puesto que su rapto por parte de Paris ocasionó el más famoso conflicto bélico de la antigüedad.

Los gemelos, Cástor y Polideuces, a diferencia de otras parejas, se caracterizaban por una unión a toda prueba, hasta el punto que realizarán juntos todas sus aventuras. La primera que conocemos se refiere al primer rapto de su hermana Helena, por parte de Teseo, el rey de Atenas. Aprovechando la ausencia forzada de Teseo que se hallaba retenido junto con Piritoo, en el Hades, reino de los muertos, adonde había bajado para intentar secuestrar a Perséfone, los gemelos organizaron una expedición contra el Ática y liberaron a su hermana.

También participaron junto a todos los héroes -que fueron los padres de la generación que luchó en Troya- en la famosa expedición colectiva de caza del monstruoso jabalí de Calidón.

Más tarde, acompañando a Jasón y a otros héroes, emprendieron la empresa épica de la conquista del vellocino de oro, conocida como la *Argonautiká*. Es famosa la intervención de Polideuces en el episodio de los Bebrices y su rey Amico, que, considerado como el inventor del pugilato retaba a todos los viajeros a luchar con él y les mataba sin contemplaciones tras vencerles:

“Ni en estatura ni en talle se asemejaba el aspecto uno al del otro. Sino que el uno parecía un hijo monstruoso del destructor Tifón y de la propia Gea, como los gigantes que aquélla había engendrado irritada contra Zeus, y el Tintárida, en cambio, era semejante a una estrella celeste, cuyos destellos son de la mayor hermosura al aparecer a través del atardecer oscuro. Así era el hijo de Zeus, a quien le salía la

primera barba, tan radiante de aspecto; pero su vigor y su coraje habían crecido como los de una fiera.

... Y no dejaron de herirse uno a otro hasta que un jadeo de agotamiento les fue dominando a los dos. A muy poca distancia uno de otro, chorreaba de sus frentes el sudor en abundancia, y resoplaban con hálito de fatiga. De nuevo se lanzaron uno contra otro, como dos toros enfurecidos que combatieran por una vaca fecunda. Entonces Amico alzándose sobre la punta de los pies lanzóse como para rematar de golpe a un toro y le descargó encima su pesado puño.

Polideuces resistió su ataque, y desviando a un lado la cabeza, recibió su brazo sobre un hombro. Apartó un poco su rodilla de la de aquél, y le golpeó con ímpetu sobre una oreja, de tal modo que le quebró los huesos interiores. Amico cayó de rodillas en agonía.”

Apolonio de Rodas, (1987), *El viaje de los Argonautas* (I, 85-103) introd. y notas Carlos García Gual, Alianza, L.B. 1265, Madrid.

Después de un sinfín de aventuras y tras el regreso victorioso de la expedición, los Dioscuros tuvieron un enfrentamiento con sus primos Idas y Linceo, que también eran gemelos. Nos han llegado diversas versiones que justifican la pugna entre primos, independientemente de cuál fuera el motivo, la cuestión es que en la lucha perecieron Cástor y Linceo. Zeus fulminó a Idas y le ofreció la inmortalidad a Polideuces, pero éste no la aceptó porque ello suponía permanecer eternamente separado de su hermano gemelo y ante esta muestra de fidelidad, Zeus determinó que ambos compartieran el destino que les correspondía, así pues, la inmortalidad quedó dividida entre los dos, de manera que vivían y morían alternativamente, pasando la mitad del año en la región de los inmortales y la otra mitad en el Hades.

“También vi a Leda, esposa de Tindáreo, la cual dio a luz a dos hijos de poderosos sentimientos, Cástor, domador de caballos, y Polideuces, bueno en el pugilato, a quienes mantiene vivos la tierra nutricia; que incluso bajo tierra son honrados por Zeus y un día viven y otro están muertos, alternativamente, pues tienen por suerte este honor, igual que los dioses.”

Homero, (1988), *Odisea* (XI, 298-304), Edic. y traduc. José Luis Calvo, Cátedra, Letras Universales, 62, Madrid.

Posteriormente los gemelos divinizados fueron identificados con la constelación de Géminis, que presenta la siguiente característica: una de las estrellas que la componen se oculta en el horizonte cuando la otra aparece.

Esparta consideró siempre a los Dioscuros como sus héroes nacionales y se creía que hacían acto de presencia en las batallas, colaborando con el ejército, a la vez que la noticia de la victoria era conocida prodigiosamente en Esparta. Cuando siglos más tarde, su culto se intentaba introducir en Roma, los romanos afirmaron que los gemelos habían actuado exactamente igual en su guerra contra los Latinos. En Roma se les llamó Castores y todavía se conservan desde el 484 a. C., año en el que fue edificado, las majestuosas ruinas del templo que les estaba dedicado en el Foro.

Los marineros les tenían como divinidades protectoras, por la siguiente razón: cuando los Argonautas se hicieron a la vela, en el promontorio Sigeo levantóse una violenta tempestad, durante la cual, se vieron dos fuegos que giraban alrededor de la cabeza de los Dioscuros, y un momento después cesó la tormenta. Desde entonces los fuegos fatuos o fuegos de San Telmo –llamas fosforescentes azuladas que brotaban en los extremos de los mástiles en noches tormentosas- , fueron tenidos por los fuegos de Cástor y Polideuces. Se creía que cuando se les invocaba, los Dioscuros tenían el poder de enviar vientos propicios a los navegantes y salvar a los naufragos:

“...para que fueran salvadores de los hombres terrestres y de las naves de curso rápido cuando las tempestades invernales arrecian en el implacable ponto. Entonces, los que navegan invocan suplicantes a los hijos del gran Zeus y, subiendo a la parte más alta de la popa, les ofrecen blancos corderos. Y cuando ya el fuerte viento y las olas del mar empiezan a sumergir la nave, aparecen repentinamente los Dioscuros, lanzándose a través del éter con sus alas doradas, y enseguida calman los torbellinos de los terribles vientos y allanan las olas en el piélago del blanco mar, hermosas señales de su trabajo a favor de los marineros; quienes, al notarlo, se alegran y ponen fin a su penosa labor.”

Homero, (1990), *Himnos. Margites. Batracomiomaquia. Epigramas. Fragmentos*, Introd. Carles Miralles y Trad. Luís Segalà, Ediciones B, Barcelona.

Cuando se veían dos era señal de buen tiempo; si no resplandecía más que uno, se le llamaba Helena, y era presagio infalible de próxima tempestad.

D Rómulo y Remo

La fundación de Roma forma parte de la leyenda troyana. Eneas y los supervivientes de la destrucción de Troya, después de múltiples aventuras, llegó a la desembocadura del río Tíber y tras imponerse a los rútilos encabezados por su rey Turno, se casó con Lavinia la hija del rey Latino y fundó una ciudad, Lavinium. El hijo de Eneas y Lavinia fundó posteriormente la ciudad de Alba Longa y de la dinastía de los reyes albanos nacerán algunos siglos más tarde, Rómulo y Remo.

Su abuelo Numitor había sido destronado por su hermano Amulio, que no contento con esto, mató a los hijos varones de Numitor y obligó, con la excusa de honrarla, a Rea Silvia, su sobrina, a profesar como vestal. Las vestales debían hacer voto de castidad y así, de esta manera, el malvado usurpador se aseguraba acabar con la descendencia del auténtico monarca. Sin embargo, como dice el refrán, los hombres proponen y los dioses disponen, y así fue que Rea Silvia fue seducida por el dios Marte y concibió dos gemelos. Cuando Amulio se enteró del nacimiento de los niños, mandó apresar a la madre y ordenó que los gemelos fueran arrojados al río Tiber para que pereciesen ahogados. Era la estación de las lluvias y el río andaba crecido, por lo que los sicarios de Amulio decidieron meter a las criaturas en un cesto de mimbre, que arrojaron a la corriente. Éste milagrosamente fue depositado en la orilla del monte Palatino y una loba que tenía su guarida en las cercanías y acababa de criar, les recogió y les amamantó junto a sus lobeznos.

Un día un pastor de Numitor, Fáustulo, oyó unos chillidos humanos que salían de una cueva y descubrió a los gemelos, les recogió y junto a su mujer, Aca Laurentia, les crió y educó como si fueran sus propios hijos.

Transcurrieron los años, y los gemelos que fueron llamados Rómulo y Remo crecieron y se convirtieron en dos magníficos muchachos, que pronto impusieron su indomable coraje a otros muchachos de su edad con los que formaron una banda, cuya máxima diversión consistía en robar a los ladrones que, por entonces, asolaban aquellas tierras.

Un día los ladrones les pillaron desprevenidos en una emboscada y después de capturar a Remo, lo entregaron al rey Amulio, asegurándole que se trataba de uno de los ladrones que devastaban la región de Numitor. Así fue como Remo fue entregado a su abuelo para ser castigado.

Fáustulo sospechaba que los gemelos eran de dinastía real, pero nunca hasta que se produjo la captura de Remo había hablado con ellos del tema. Acorralado por el miedo, descubrió sus sospechas a Rómulo y juntos acudieron a Numitor para explicarle la situación. Entretanto a Numitor, que sabía que su prisionero tenía un hermano gemelo, viendo su edad y el carácter y aspecto nada serviles, le pasó por la cabeza la posibilidad de que se tratase de uno de sus nietos. La llegada y las explicaciones de Fáustulo y Rómulo le convencieron de la verdad y les reconoció como a sus nietos a quienes creía muertos.

Conocedores de su verdadera identidad a los gemelos les faltó tiempo para organizar una expedición contra el usurpador Amulio que fue destronado y muerto. De este modo, Numitor recuperó el trono de Alba Longa, del que había sido despojado tan injustamente.

Restablecida la justicia, Rómulo y Remo a quienes seguían muchos partidarios, pensaron en fundar una ciudad en el lugar en el que debían haber perecido. Sin embargo existía un problema y era que al ser gemelos, ninguno de ellos tenía el derecho de ser el primogénito y entonces decidieron que fueran los dioses tutelares del lugar los que señalaran mediante augurios, quien debía dar nombre a la nueva ciudad y gobernarla en el futuro. Rómulo se dirigió al Palatino y Remo al Aventino, como espacio delimitado para la consulta.

El primero que vislumbró seis buitres –pájaros sagrados entre los latinos- sobrevolando el Aventino, fue Remo y cuando ya pensaba que era el escogido, Rómulo afirmó haber visto doce y sus partidarios le declararon vencedor, pero fue una trágica decisión.

Se cuenta que Rómulo, después de uncir al yugo una vaca y un buey blancos como la nieve, había trazado un círculo que debería corresponder al que formarían las murallas de la nueva ciudad, pero Remo entretanto se burlaba de la tarea emprendida por su hermano diciendo:

“¿Con estas murallas va a estar seguro el pueblo?”.

Y sin pensarlo dos veces, saltó por encima del surco, pero Rómulo, rápido como el rayo de Júpiter y no menos mortal, le hirió mientras proclamaba:

“Así acabará a partir de ahora, quienquiera que salte mis murallas”.

La ciudad se llamó Roma por el nombre de su fundador y el fratricidio original marcó su destino, puesto que a lo largo de su larga historia se desangró en numerosas ocasiones debido a las guerras civiles. Y este sangriento principio tuvo la ciudad eterna conocida y temida en el orbe con el nombre de Roma.

El famoso rapto de las sabinas permitió el crecimiento de la urbe, ya que los romanos carecían de mujeres.

Después de largos años de reinado, mientras una tormenta sacudía la ciudad, Rómulo desapareció misteriosamente y desde entonces, convertido en divinidad por los romanos, recibió culto con el nombre de Quirino.

A Comparación entre diferentes historias

HÉROES GEMELOS	HUNAHPÚ-IXBALANQUÉ MAYA-QUICHÉ	CÁSTOR-POLIDEUCES GRECIA	RÓMULO-REMO ROMA
Concepción extraordinaria		Nacen de un huevo. Tienen dos padres, uno divino y el otro humano: Zeus (Polideuces) y Tindáreo (Cástor) y una madre humana: Leda.	
Intento de aniquilación en la infancia			Antagonista: el rey Amulio. Abandonados en las aguas del Tiber, pero salvados por una loba.
Uno predomina sobre el otro	Hunahpú es el cazador-guerrero e Ixbalanqué el mago.		
Poderes mágicos			
Matadores de monstruos	.		
Descenso al mundo de los muertos			
Divinización			
Conversión en estrellas: Catasterización			
Héroes civilizadores			

A Familias de palabras

1a.- Busca la etimología de las palabras *mellizo* y *gemelo*. Puedes hacerlo en un diccionario etimológico o en la entrada del diccionario de la RAE.

1b.- Intenta explicar de dónde proceden.

2a.- ¿Qué otras palabras tienen la misma procedencia?

2b.- Consulta la ficha FAMILIA DE PALABRAS y averigua cómo se llama a todo este conjunto de términos.

2c.- Busca la familia de palabras a la que pertenecen *trono* y *urbe*.

Secuencia 4. Síntesis y evaluación

P Orientaciones para el profesorado

La parte dedicada, propiamente a la evaluación final, incide en aspectos concretos del proceso de aprendizaje, potenciando la relación con unidades anteriores, y en la evolución y realización final del proyecto de guión cinematográfico.

La segunda parte de esta secuencia pretende potenciar la reflexión sobre lo aprendido y explorar cómo se valora este aprendizaje.

A Evaluación final de la unidad

1.- Explica qué es un símbolo y pon un ejemplos de los que hayan aparecido en las dos primeras unidades. Explica la capacidad simbólica de la palabra escogida.

2.- Ixquic, la madre de los héroes gemelos maya-quiché tiene puntos en común con otros personajes femeninos de cuentos, leyendas y mitos. ¿Cuáles? ¿A qué otros personajes femeninos nos referimos?

3.- Indica aspectos en los que encuentres coincidencias entre las tres historias de gemelos que has trabajado.

4.- ¿Hay algún personaje en las aventuras de Hunahpú e Ixbalanqué que te recuerde a los ogros? ¿Cuál? ¿Por qué?

5.- Explica la procedencia y la extensión a otros idiomas de dos americanismos.

6.- ¿Qué diferencia existe entre una familia de palabras y un campo semántico?

7.- Puesta en común del guión cinematográfico y evaluación conjunta de la labor de cada grupo.

A Valoración de lo aprendido

1.- Sintetiza los posibles valores simbólicos de los gemelos.

2.- ¿Por qué crees que hay tantos americanismos en otras lenguas?

3.- ¿Qué dificultades has encontrado para elaborar el guión cinematográfico?

4.- ¿Qué aspecto destacarías como más curioso y cuál como el más interesante de lo que has aprendido?

MATERIAL DE APOYO: Fichas

D FICHAS DE LENGUA Y LITERATURA

Ficha 1

POPOL VUH

Se trata del libro sagrado de los mayas Quiché, que residen en la actualidad en Guatemala (en quiché Guate-Maya). Literalmente significa “*el libro de la comunidad o del consejo*”.

Popol: quiere decir “junta, reunión”.

Vuh: es “libro, papel, trapo”.

El *Popol Vuh* es la obra literaria y mitológica más antigua, más coherente y mejor documentada que ha producido el Nuevo Mundo. Debió transmitirse en forma oral, de generación en generación. Un día, sin embargo, finalizada la conquista del Yucatán, el desconocido autor quiché, culto y ya cristianizado, ante la clara posibilidad de que se perdieran las señas de identidad de su pueblo, sintió la necesidad de escribirlo con caracteres latinos, pero en su propia lengua natural.

En el *Popol Vuh* podemos distinguir tres partes.

La primera es una descripción de la creación y del origen del ser humano, que después de diversos ensayos fue hecho de maíz, el cereal en que se fundamenta la alimentación de Mesoamérica precolombina.

La segunda parte nos cuenta las aventuras de los jóvenes héroes gemelos Hunahpú (cerbatana) e Ixbalanqué (joven jaguar) y las de sus predecesores que habían sucumbido ante los genios del mal en su reino subterráneo de Xibalbá. Esta será la parte mitológica que trabajaremos en la unidad didáctica.

La tercera parte informa del origen de los pueblos quiché, sus emigraciones, y sus guerras para dominar el territorio actual de Guatemala hasta la llegada de los españoles, así como la dinastía de reyes que tuvieron los quichés.

Según los estudios más fiables, el manuscrito del *Popol Vuh* se terminó de redactar hacia 1544.

A principios del siglo XVIII, el Padre Fray Francisco Ximénez, de la orden de los Dominicos, tuvo acceso al manuscrito del *Popol Vuh* y gracias a su conocimiento del idioma, pudo percatarse del gran valor del texto y para que quedara garantizada la autenticidad de su traducción, transcribió íntegro el texto quiché del documento indígena, y junto a él, en columnas paralelas, insertó su traducción castellana.

Recinos, A.(2003), *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*, Fondo de Cultura Económica España, Madrid.

También se conoce al manuscrito con el nombre de *Pop Wuj*, cuyo significado, en este caso, sería: “libro del tiempo”.

TUCUR= BÚHO

Es el mensajero de la muerte y en consecuencia un ser maléfico. “Cuando el búho canta, el Indio muere” (Maya-Quiché)

Recinos, A.(2003), *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*, Fondo de Cultura Económica España, Madrid.

Encontramos a cuatro búhos actuando de mensajeros de los señores del inframundo o reino de Xibalbá.

CALENDARIO MAYA-QUICHÉ

Los mayas designaban los días anteponiendo un número a cada uno, formando series de 13 días que se repetían sin interrupción hasta formar ciclos de 260 días. Era costumbre dar a las personas el nombre del día en que nacían. El nombre de los héroes gemelos constituye una excepción, puesto que se llamaban *Hunahpú* (cerbatana) e *Ixbalanqué*, (joven jaguar).

Recinos, A.(2003), *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*, Fondo de Cultura Económica España, Madrid.

ÁRBOL DE SANGRE

La sangre de los árboles aparece con frecuencia en los cuentos populares indoeuropeos.

En el Auto Sacramental de Pedro Calderón de la Barca (1658) titulado *El árbol del mejor fruto*, cuando Candaces corta por orden de Salomón el árbol triple y único, se ve manar de él un río de sangre. Localizamos otros árboles que derraman sangre al ser golpeados por el hacha en el *Guillermo Tell* (1804) de Friederich von Schiller, y en la *Jerusalén liberada* (1581) de Torcuato Tasso.

De Gubernatis A. (2002), *Mitología de las Plantas. Leyendas del reino vegetal*, José J. de Olañeta Editor., Palma de Mallorca. págs. 191-192.

GEMELOS-MELLIZOS

MELLIZO, 1495. Reducción de *emellizo, procedente del lat. vg. *GEMELLICIUS, deriv. a su vez de GEMELLUS íd., que primitivamente fue diminutivo de GEMINUS íd. De gemellus por vía culta: gemelo

Corominas, Joan (1980), *Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*, Gredos, Madrid.

Manifestación de la ambivalencia. Los mellizos en ocasiones colaboran y se complementan, pero en otras luchan y se contraponen. En algunas parejas de mellizos creadores, el más sabio o providente de ambos es quien da origen a los seres útiles; mientras que el otro, que sólo es capaz de remedarle con torpeza, produce seres defectuosos, agresivos o monstruosos. En estos casos y en otros aún más marcados, los mellizos son imagen de un dualismo: el bien y el mal. A menudo, su concepción ha sido atribuida al connubio de un ser divino con un mortal, lo cual les presta un prestigio sagrado.

Revilla, Federico (1995), *Diccionario de Iconografía y Simbología*, Ediciones Cátedra, Madrid. pág. 273.

FRUTOS ANTROPOMÓRFICOS

“La visión debe relacionarse con los cuentos árabes relativos a los árboles que producen seres vivos, difundidos a partir del siglo VIII...”

La leyenda se nos cuenta en *Los libros de maravillas de India*, escritos en el siglo X, en el cual aparece un árbol cuyos frutos, parecidos a calabazas, ofrecen algún parecido con una cara humana.”

Baltrusaitis, J. (1983), *La Edad Media fantástica*, Trad. José L. Checa, Cátedra, Madrid, pp.123-124.

En un cuento indostánico, *La rosa de Bakavali*, traducido al francés por Garcin de Tassy, se describe una isla donde se encuentra un jardín “cuyos árboles daban unos frutos que parecían cabezas humanas”; a medida que el héroe se acerca al jardín, “esas cabezas comienzan a reír sarcásticamente y luego caen al suelo. Alrededor de una hora más tarde, otras cabezas semejantes aparecieron en las mismas ramas.”

De Gubernatis, A. (2002), *Mitología de las Plantas. Leyendas del reino vegetal. Botánica General.*, José J. De Olañeta, Editor, Palma de Mallorca, pág. 50.

XIBALBÁ

“El *Xibalbá* de los quichés queda ubicado con precisión dentro de una geografía mítica (escaleras; ríos entre barrancos, entre árboles espinosos, de podre y de sangre; cruceros con caminos de diferentes colores). Los que reinan en él tienen sus nombres, indicadores de las distintas muertes que causan: por hemorragia, infección, hidropesía, hinchazón, llagas, ictericia, inanición, heridas, etcétera. Nos enteramos de que los buhos de mal agüero son los mensajeros del infierno, y de las crueles pruebas a que son sometidos los que son conducidos allí: engaños, humillaciones, casas de tinieblas, de intenso frío o de fuego, de cortantes navajas de obsidiana o llenas de tigres o murciélagos. Vemos que en *Xibalbá* se juega a la pelota como sobre la tierra, con pelotas, anillos y guantes, pero que tal juego parece reservado a los señores del sitio, ya que sus invitados reciben allí la muerte.”

Ruz Lhuillier, Alberto (1991), *Costumbres funerarias de los antiguos mayas*, México, Universidad Nacional Autónoma de México. pp.60-61

EL JUEGO DE PELOTA MAYA

“El juego de pelota era parte integrante de la vida social de los mayas prehispánicos... Sus huellas arqueológicas se remontan al siglo V a.C. Las canchas de pelota más antiguas se descubrieron en el estado mexicano de Chiapas... La mayor parte de los campos de pelota en territorio maya se trazaron en el período clásico, entre los siglos III y IX d.C.

Las reglas del juego de pelota en la época clásica sólo se han podido reconstruir parcialmente a partir de representaciones en pinturas, vasijas, objetos de cerámica o monumentos de piedra... lo único que de verdad se sabe es que al iniciarse el juego, la pelota se lanzaba a la cancha con la mano, pero después sólo se podía tocar con las caderas o los muslos. No se conoce ni cómo se realizaban las puntuaciones ni cómo se determinaba quién era el ganador... Tampoco se ha aclarado la cuestión de si había equipos ni de cuantos jugadores formaban cada uno...

El carácter deportivo del juego de pelota ya se conocía a partir de los relatos españoles sobre los aztecas, pero su dimensión religiosa permaneció mucho tiempo sin ser explicada...

Por su trazado, las canchas eran como abismos artificiales y simbolizaban, como las cuevas, los portales del inframundo. Eran un escenario donde se representaba uno de los mitos centrales en los que se basaba la soberanía de los príncipes, equiparable a la divina. Allí, los soberanos podían actuar como héroes que bajaban al inframundo para vencer a la muerte...

Por tanto, los campos de juego de pelota no eran solamente entradas simbólicas a ese mundo inferior, sino también lugares donde se podía vencer a la muerte.”

Grube, Nikolai, (2001), *Los Mayas. Una civilización milenaria*, Könemann Verlagsgesellschaft, Bergamo.

HUN-HUNAHPU

Divinidad Maya de la cuarta era. Renace sobre la Tierra y se convierte en dios agrícola de la civilización del maíz.

Sechi Mestica, G. (1993), *Diccionario de Mitología Universal*, Akal, Madrid

HURACÁN

Significa "Corazón del cielo". Divinidad terrible de las tempestades que predomina sobre los otros dioses

Dios primordial de la Creación que presenta cuatro manifestaciones:

- 1.- Huracán: fenómeno atmosférico
- 2.- Cuculhá Huracán: rayo
- 3.- Cipi Cuculhá: trueno
- 4.- Razá Cuculhá: el reflejo, es decir, el rayo más bello de color azul.

Sechi Mestica, G. (1993), *Diccionario de Mitología Universal*, Akal, Madrid

SÍMBOLOS

Llamamos símbolo a la cosa que representa por alguna razón convenida a otra y que es aceptada así por un grupo social.

Por ejemplo, *la paloma* y *el olivo* son símbolos de la paz, porque en la Biblia se explica que al terminar el Diluvio Universal una paloma con una rama de olivo regresó a el Arca de Noé, para indicar que habían terminado las lluvias y Dios estaba en paz con su pueblo.

Existen símbolos aceptados por diversas culturas, casi universales, y otros que solamente se dan en determinadas sociedades.

FAMILIA DE PALABRAS

Una familia de palabras está compuesta por aquellos términos que tienen la misma raíz y por lo tanto tienen relaciones de significado.

Por ejemplo: *gen*, *gene*, *genealogía*, *genealógico*, *genealogista*, *generación*, *generador*...

PRÉSTAMOS

Se conocen con el nombre de **préstamos** aquellas palabras que se incorporan a un idioma procedentes de otros. Se trata de una palabra extranjera o extranjerismo que se incorpora a un sistema lingüístico nuevo, en muchas ocasiones, con adaptaciones o cambios.

Por ejemplo, la palabra *fútbol* es un préstamo del idioma inglés que se ha adaptado a la fonética y la grafía del español. También es un préstamo la menos usada *balompié* que procede, asimismo, del inglés; pero que se conoce con el nombre de **calco**, porque lo que ha imitado es el concepto y ha cambiado, traduciéndolos, los componentes del término original.

LENGUAS ÍNDIAS DE AMÉRICA DEL SUR Y CENTRAL

Todas las lenguas del continente americano se pueden agrupar en el enorme grupo de las lenguas **amerindias**.

Solamente las lenguas indígenas que se hablan en sudamérica tienen más de 11 millones de hablantes y se cree que se han llegado a hablar en la zona unas 2000 lenguas, aunque sólo exista testimonio de 600. A pesar de la desaparición de muchos de estos idiomas, América del Sur continúa siendo una de las áreas con mayor diversidad lingüística del mundo y todas las lenguas les deben algunas palabras o préstamos.

Del **araucano**, que antiguamente alcanzó a América del Norte y hoy todavía tiene una gran extensión, el español ha adquirido, entre otras: *canoas*, *piragua*, *cacique* y *tabaco*.

El **náhuatl** aportó: *cacao*, *cacahuete*, *tomate*, *chicle*, *hule* ...

La lengua principal del imperio inca fue el **quechua** y hoy lo hablan más de 6 millones de personas, desde Colombia hasta Chile proceden de él palabras como: *cóndor*, *puma*, *papa*, *carpa* y *pampa*.

El Paraguay es el único país bilingüe en el que es cooficial la lengua indígena, el **guaraní**, del que provienen palabras españolas como: *tapir*, *jaguar*, *tucán* y *petunia*.

En América central o mesoamérica las lenguas con mayor cantidad de hablantes pertenecen a la familia maya y se utilizan en Méjico y en América Central; en especial el **maya**, el **cachiquel** y el **quiché**, todas las cuales tiene más de un cuarto de millón de hablantes. Del quiché proviene: *huracán* y *maíz*.

Nacimiento del héroe

OTTO RANK, *Il mito della nascita de l'eroe* (1922) ofrece una interpretación psicoanalítica de unos setenta ejemplos de este tema. Destaca 5 elementos principales:

- 1- El niño es hijo de padres nobles o divinos, o incluso de un dios y de una muchacha terrestre.
- 2- Su nacimiento se halla relacionado con extraordinarias dificultades, habitualmente debidas a la perversidad del propio padre o de alguna figura relacionada con el padre, como un tío o un rey cruel.
- 3- El recién nacido es abandonado (como Rómulo y Remo o como Edipo) o en ocasiones es alejado, o bien solo o bien (como la leyenda de Perseo y Dánae y de Jesús y María) acompañado de la madre.
- 4- Los desterrados son salvados por animales o por gente de humilde condición, habitualmente pertenecientes al mundo rural.
- 5- Al final, el niño, ya crecido y convertido en un joven héroe vuelve a casa donde derroca al padre y se coloca en su puesto o se reconcilia con el padre y termina la obra empezada por éste.

Campbell, Joseph (1991), *Le figure del Mito. Un grande itinerario illustrato nelle mitologie di ogni tempo e paese*. Ed.CDE spa, Milano.

Catasterismos

CATASTERISMO-“Colocación de alguien o de algo entre las estrellas”.

Curiosidad

A las dos estrellas brillantes que los griegos conocieron bajo el nombre de los Gemelos, rudas tribus australianas consideraron, por su especial proximidad e igualdad de luminosidad, dos hermanos cazadores que marchaban en pos de Canguro (otra estrella sobresaliente conocida por los griegos como la Cabra). En un cuento bosquimano se trata de dos antílopes, hembras del macho –otra gran estrella brillante a la que los griegos llamaron Proción-; en otra tribu australiana fueron consideradas como un par de benefactores humanos que regalaron, al igual que Prometeo, el fuego a los hombres. La igualdad de luminosidad y proximidad de estas dos estrellas, sugirió a hombres de muy diferentes culturas, sin duda, una relación de fraternidad, y por ella, en consecuencia, dieron un nombre a estas estrellas. De la numerosa sucesión de ejemplos afines se puede generalizar el hecho de que distintos pueblos asignaron a las estrellas, conforme a su idiosincrasia y cultura, nombres distintos, si bien, en muchos casos, resultan equivalentes si se mira a la razón de su origen, la percepción de sus cualidades.

Eratóstenes (1992), *Catasterismos*, trad. De J.R. del Canto Nieto, Ediciones Clásicas, Madrid. Pág. 3.

Murciélago o Vampiro

Zotz (Méjico – Mayas). Dios con forma de murciélago, temido y poderoso, transformado en la mitología popular de la América meridional en un pavoroso espíritu-vampiro, llamado Camazotz. Actualmente sigue siendo un dios para algunas tribus, como los indios zotzie del estado de Chiapas.

Izzi, Massimo. (2000), *Diccionario Ilustrado de los Monstruos*, Alejandría, José J. De Olañeta, Editor, Barcelona.

Dióscuros: Cástor y Polideuces

Dióscuros: Palabra compuesta de *Díós*, genitivo griego de “Zeus”, y un derivado de *Koûros* “joven”. Significa: “Los muchachos de Zeus”.

GUIÓN CINEMATográfico

Macrosecuencia número...

Secuencia número.....

-Acotaciones-

-Texto de los diálogos o voces en *off*-

Dibujo del escenario o de algún posible fotograma

EJEMPLO DE GUIÓN CINEMATográfico

Macrosecuencia número 1

Secuencia número.....1.1

-Acotaciones-

Amanecer, cielo azul con
nubes

Voz en *off*

-Texto de los diálogos o voces en *off*-

En el principio de los tiempos los primeros humanoides habían sido casi totalmente destruidos por un diluvio y, para que los dioses pudieran crear al género humano era preciso acabar con los demonios y obtener el material con el que fabricar la carne humana: el maíz.

Una pareja de adivinos sobrevivió al diluvio y tuvieron dos hijos grandes jugadores del juego de la pelota: Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú.

--	--

Macrosecuencia número...1
Secuencia número.....1.2

-Acotaciones-	-Texto de los diálogos o voces en off-
<p>En el reino de Xibalbá o infierno. Los jueces Hun-Camé y Vucub-Camé están reunidos con los señores de la muerte y la enfermedad. Posible esbozo de un fotograma</p> <p>Hun-Camé Vestido enteramente de cuero negro y con un cinturón dorado</p> <p>Señores de la muerte Vestidos de gris intenso con cadenas plateadas</p> <p>Vucub-Camé Vestido enteramente de cuero rojo y con cinturón dorado</p>	<p>Señores de la muerte y de la enfermedad, sed bienvenidos al reino de Xibalbá.</p> <p>Bienhallados jueces</p> <p>Os hemos reunido para explicar cómo hemos acabado con la provocación de Hun-Hunhapú y Vucub-Hunahpú, los hijos de los adivinos que no nos permitían descansar con el estruendo que provocaban sus interminables partidos de pelota.</p>