

Lengua Castellana y Literatura
Curso 2012/ 13

Cultura Clásica

Alumno:.....

Nivel: 3º ESO Grupo: Cuatrimestre.....

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

En las clases de *Cultura Clásica* aprenderás:

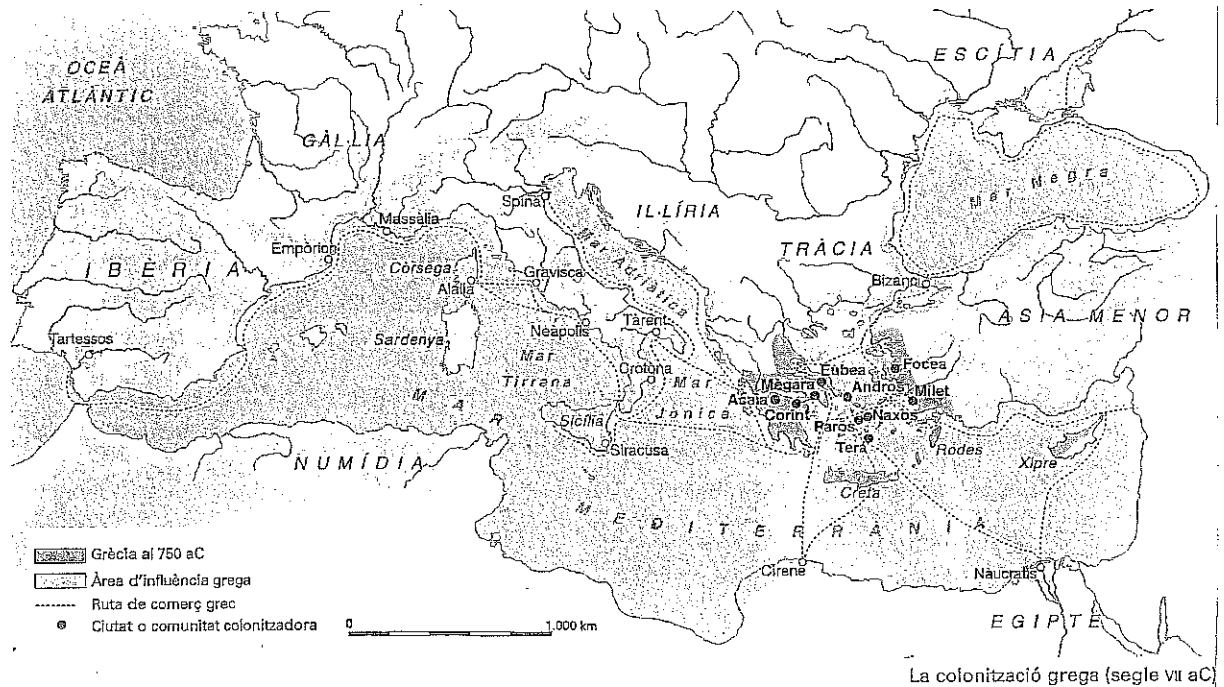
1. Los rasgos más característicos de la cultura de Grecia y Roma, sobre todo aquellos que han conformado la base de la cultura occidental.
2. La mitología imprescindible para aproximarte al pensamiento griego y para reconocer algunas alusiones en las obras literarias del Siglo de Oro y algunos temas escultóricos y pictóricos.
3. Algunos términos y componentes del griego que han originado palabras en castellano, así como cultismos latinos en doblete con palabras patrimoniales.

Para ello deberás:

1. Comprender, disfrutar y respetar las civilizaciones que nos precedieron, pues constituyen la base de la nuestra.
2. Respetar las normas de participación en clase y de convivencia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación es continua. No habrá exámenes, pero sí controles de seguimiento, cuyas calificaciones tendrán el mismo valor que las notas de clase. De estas notas, se tendrán en cuenta las 8 mejores de cada diez para obtener la calificación final. Una actividad no presentada supondrá un 0*, que se tendrá en cuenta como nota de clase a la hora de realizar el promedio.



Mapa 1

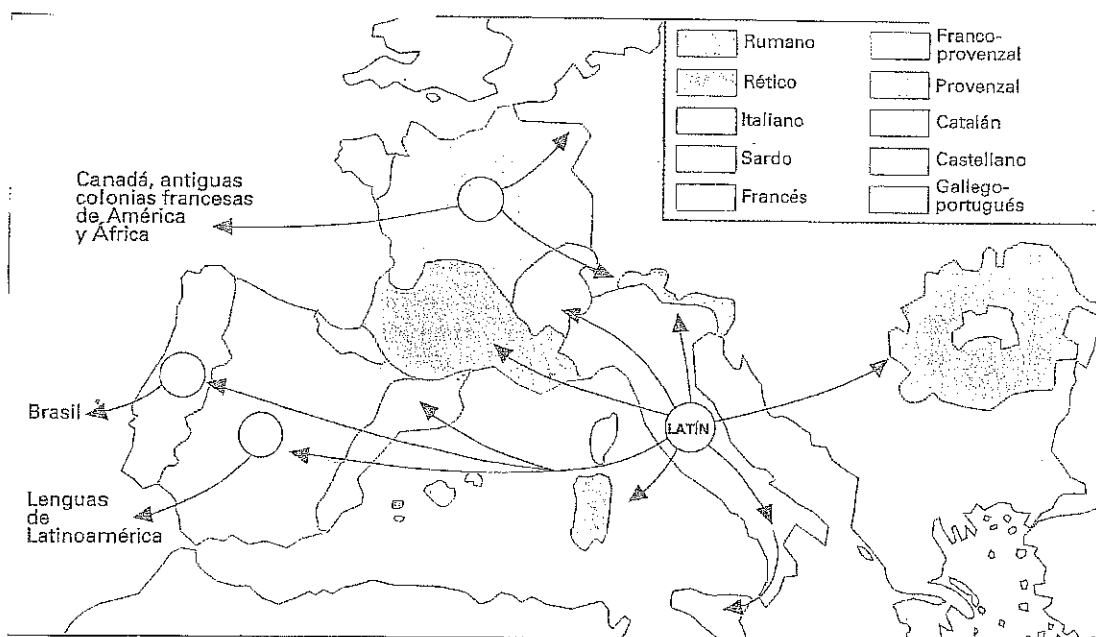


Mapa 2



Dominis de l'Imperi romà (principis del segle II)

Mapa 3



Mapa 4

EL ALFABETO GRIEGO

MAYÚSC.	MINÚSC.	NOMBRE	TRANSCRIPCIÓN LATINA	SONIDO	MAYÚSC.	MINÚSC.	NOMBRE	TRANSCRIPCIÓN LATINA	SONIDO
A	α	alfa	a	a	N	ν	ny	n	n
B	β	beta	b	b	Ξ	ξ	xi	x	x
Γ	γ ¹	gamma	g	ga, gue, gui, go, gu	Ο	ο	omicrón	o	o (breve)
Δ	δ	delta	d	d	Π	π	pi	p	p
Ε	ε	epsilón	e	e (breve)	Ρ	ρ	rho	r	r
Ζ	ζ	dseta	z	ds, z italiana	Σ	σ, s ³	sigma	s	s
Η	η	eta	e	e (larga)	Τ	τ	tau	t	t
Θ	θ, θ ²	zeta	th	za, ce, ci, zo, zu	Υ	υ ⁴	ypsilón	y	u francesa o ü alemana
Ι	ι	iota	i	i	Φ	φ	fi	ph ⁵	f
Κ	κ	cappa	c, k	k	Χ	χ	ji	ch ⁵	j
Λ	λ	lambda	l	l	Ψ	ψ	psi	ps	ps
Μ	μ	my	m	m	Ω	ω	omega	o	o (larga)

Notas:

- (1) Ante las guturales (γ, κ, χ, ξ) equivale a n nasal: ἄγγελος, ángeles.
- (2) Ambos signos se usan indistintamente.
- (3) s se escribe sólo al final de palabra.
- (4) En los diptongos αυ, ευ, ηυ, equivale a la u del español; el diptongo ου se pronuncia como la u española: αὐλός, aulós; οὐρανός, uranós.
- (5) En las transcripciones en esta obra, kh.

SIGNOS DE PUNTUACIÓN

El punto y la coma, como en español. Los dos puntos y el punto y coma del español se representan en griego con un punto alto. El punto y coma griego (;) equivale a nuestro signo de interrogación (?).

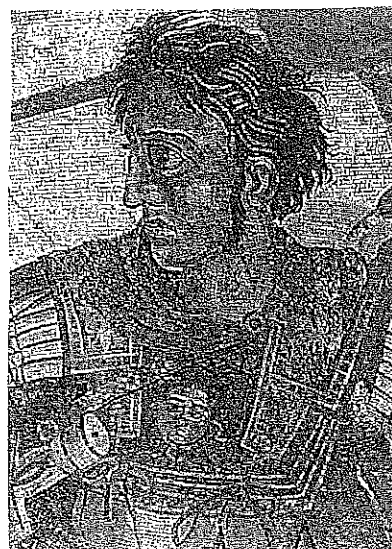
ESPÍRITU Y ACENTOS

El espíritu suave (') no se pronuncia; el áspero (´) se pronuncia como la h inglesa o alemana; se transcribe por h.

El acento agudo (´) indica una elevación de tono de la vocal que lo lleva; el grave (`), una elevación menor de tono; el circumflejo (~), una elevación y una depresión sucesivas del tono.



Ulises, héroe de
la Odisea



Alejandro Magno

RELIGIÓN Y MITOLOGÍA EN GRECIA

A la etapa primitiva, en la que se rendía culto a las piedras sagradas, a los árboles, a los animales o a las armas, como el de la doble hacha, sucedió el antropomorfismo, que constituyó la base del panteón helénico. Los dioses simbolizaban las fuerzas esenciales de la naturaleza, manifestadas en el cielo, la tierra y el mundo subterráneo. En el cielo se creía ver el elemento masculino, fecundante; en la tierra, el femenino, fecundado, que engendra la vida en un ciclo eterno y periódico.

Los dioses se aparecen a los humanos bajo formas disimuladas, cuya interpretación requiere la intervención de sacerdotes especializados. De ahí surgen diversos tipos de adivinación y múltiples ritos conducentes a procurarse la ayuda divina o a conjurar su daño. Ello supone acciones de gracias y manifestaciones de adoración y respeto.

COSMOGONÍA Y TEOGONÍA

Los griegos intentaron explicar el origen del universo, de los dioses y de los hombres. Hesíodo estructura una Cosmogonía amplia y detallada y nos dice: "En el origen de todas las cosas estuvo el **Caos**", o "espacio vacío", capaz de contenerlo todo y que a todo precede. Después del **Caos** surgió **Gea**, la Tierra; luego nació **Eros**, "el más bello de los inmortales", fuerza irresistible de atracción, que une a los elementos y a los seres.

Gea engendró, por sí misma, a **Urano**, "el cielo estrellado", cuya bóveda la cubre enteramente y que se convirtió en su esposo. De esta unión nacieron los **titanes**. Uno de ellos, **Cronos** (el **Saturno** de los romanos), derrocó y sustituyó a **Urano** y formó con **Rea** la pareja divina, de la que nacieron varios de los dioses olímpicos.

Cuando **Cronos** venció a **Urano**, éste le predijo que también él sería derrocado por uno de sus hijos. Para evitarlo, "el poderoso **Cronos** los iba tragando" según iban naciendo.

Cuando nació **Zeus**, su madre **Rea** presentó al voraz **Cronos** una piedra envuelta en pañales y éste la tragó, como había hecho anteriormente con **Hestia**, **Deméter**, **Hera**, **Hades** y **Posidón**. Llegado a mayor, **Zeus** atacó a **Cronos**, le obligó

a devolver los hijos anteriormente engullidos, lo derrocó y formó la tercera dinastía divina, la de los dioses olímpicos.

Tras vencer a los **titanes** y a los **gigantes**, **Zeus** procedió al reparto del poder, reservándose el cielo y asignando los mares a **Posidón** y el mundo subterráneo a **Hades**.

Los dioses griegos tenían su morada terrenal en la cumbre del Olimpo, cuya cima más alta (2.985 m), cubierta casi siempre de nieve, rodeada de nubes, era su sede inaccesible. Allí se alimentaban de ambrosía y bebían néctar divino. Todos ellos estaban sometidos al poder inexorable del destino, cuyos decretos están fijados desde la eternidad de los tiempos.

LOS GRANDES DIOSES

La correspondencia de los dioses griegos con los romanos es:

Zeus = Júpiter	Afrodita = Venus
Hera = Juno	Deméter = Ceres
Atenea = Minerva	Hestia = Vesta
Ártemis = Diana	Posidón = Neptuno
Hermes = Mercurio	Dioniso = Baco
Ares = Marte	Hades = Plutón
Hefesto = Vulcano	Perséfone = Proserpina

Zeus

El "padre de los hombres y de los dioses" es, ante todo, el dios del cielo y de los fenómenos celestes. Cuando cae la lluvia, los griegos dicen: "Zeus llueve". Es el principio de todo orden y, como tal, preside las relaciones humanas, vela por el cumplimiento de los tratados, venga los crímenes y es padre de **Dike**, la Justicia. Es el dios protector de la hospitalidad.

Posee el don de la ubicuidad. Nada escapa a su mirada, por lo que conoce el futuro, que revela en su santuario de Dodona, por medio de una encina sagrada. Otro oráculo famoso de Zeus fue el de Amón, en el norte de África. Algunas sectas místicas consideraban a este dios el alma del universo. En cierto modo, la idea de Zeus es un preludio del monoteísmo.

Según una leyenda, tras su nacimiento, librado por Rea de la voracidad de Cronos, los sacerdotes de la diosa lo ocultaron en una gran caverna, en donde lo crió la cabra Amaltea. Muerta ésta, Zeus convirtió uno de sus cuernos en la **cornucopia**, 'cuerno de la abundancia'. Con la piel de la cabra Zeus hizo su **égida** (*aigís*, 'cabra'), es decir, su manto protector.

La necesidad de subrayar su dignidad y poderío hizo que se le atribuyeran numerosas uniones con diosas, ninfas e incluso mujeres. De sus amores con Dánae nació Perseo. A Europa, princesa fenicia de Tiro, la raptó tomando la figura de un toro; de Sêmele nació Dioniso; de Alcmena, Heracles.

Con Zeus se relacionan muchas divinidades: Gracias, Horas, Musas, Níke, Iris, Hebe, Ilítia...

Hera

Hermana y esposa de Zeus, comparte con él la soberanía celeste. Es la diosa tutelar del matrimonio sagrado. En Argos recibía culto como divinidad tutelar, hasta el punto de que se fechaban los años por los nombres de sus sacerdotisas. También se le rendía culto en Corinto y en Olimpia, en donde tenía un templo famoso por sus riquezas y en el que se descubrió el **Hermes** de Praxíteles.

Atenea

Según un *Himno Homérico*, "Zeus... la alumbró él mismo de su cabeza... completamente revestida de armas..." Según Hesíodo, Hefesto, a petición de Zeus, abrió de un hachazo la cabeza de éste y de ella brotó Atenea, ya armada. La leyenda alude probablemente al poder luminoso del rayo hendiendo las negras nubes de la tormenta. Atenea es la prolongación de la mente de Zeus y su más fiel colaboradora en el gobierno del mundo.

Es la protectora de la ciudad, en cuya acrópolis se alza su templo. En la de Atenas se custodiaba su imagen, a cuya conservación está vinculada la de la ciudad. Esta imagen, llamada **Palladion**, era una de las veneradas en varias ciudades. De defensora de éstas, Atenea pasó gradualmente a ser una diosa de la guerra.



Atenea y el centauro, de Boticelli.

Preside también las artes y los oficios de la paz. Es la divinidad tutelar del trabajo femenino, en especial el de las hilanderas y tejedoras. Las jóvenes atenienses le ofrecían cada año, en las fiestas Panateneas, un peplo tejido por ellas. Es famosa la leyenda que narra el terrible castigo que la diosa infligió a Aracne, prodigiosa tejedora que había osado competir con ella en arte tan delicada. Atenea la convirtió en araña, que teje eternamente maravillosas telas.

Es la diosa virgen, ya que el pensamiento es libre y no debe casarse con nadie. Atenea **Parthenos**, 'virgen', lleva la defensa de la castidad y del pudor a extremos tan exagerados, que cegó al adivino Tiresias por haberla visto desnuda mientras se bañaba en una fuente del monte Helicón.

Su inteligencia, heredada de Zeus, sobrepasa la de los demás dioses. Es, por tanto, la diosa del pensamiento, de la razón, de la sabiduría y de todas las cualidades intelectuales y morales. Por ello, tenía como emblema la lechuza, cuya vista traspasa las tinieblas de la noche, como el pensamiento penetra en los misterios más insondables.

Posidón

El dios "de los cabellos azul turquesa", el soberano del "mar blanco de espumas" reside con su esposa Anfítrite en un maravilloso palacio de oro en el fondo del mar. Este elemento, antagonista de la tierra, es el causante de los terremotos que la perturban. Se creía, en efecto, que el Océano rodeaba las tierras, que los distintos mares estaban unidos entre sí por comunicaciones subterráneas y que los violentos movimientos de estas aguas interiores provocaban los terremotos. En ellos se creía oír el fragor del carro de Posidón rodando bajo tierra, por lo que se invocaba al dios durante los mismos.

En Atenas disputa con Atenea sobre la soberanía del Ática y el derecho a imponerle un nombre a la ciudad. En la Acrópolis, el dios del mar, golpeando el suelo con su tridente, abrió en la roca una grieta, de la que brotó una fuente de agua salada, o un fogoso corcel. Fue vencido por la diosa, que hizo brotar un olivo, símbolo de paz y de fertilidad.

Sus símbolos son el tridente y el delfín. Marinos, pescadores y mercaderes le invocan como a la divinidad de la que depende su suerte. Como dios del elemento líquido, reina sobre todas las aguas. De ahí su estrecha relación con las Ninfas y las personificaciones de los ríos; éstos son hijos de Posidón, participan de su naturaleza divina y son objeto de culto.

Otras divinidades marinas son **Océano**, **Tritón**, **Proteo**, **Nereo**... Las **sirenas** fueron inicialmente unas divinidades aladas de la muerte, re-

presentadas con cuerpo de ave y cabeza de mujer. Homero las asoció al mar y las dotó de canto armonioso, irresistible y funesto. Con el tiempo se las representó con la parte inferior del cuerpo cubierta de escamas y terminada en cola de pez.

Los monstruos llamados **Escila** y **Caribdis** personificaban los riesgos marinos. Vivían a ambos lados del estrecho de Mesina, cuya travesía era muy peligrosa. Sortear Escila y Caribdis significa mantenerse en el justo medio, huyendo de todo extremismo.

Apolo

Hijo de Zeus y de Leto. Perseguida ésta por la celosa Hera, se refugió en la isla de Delos. Allí alumbró a Apolo y allí tuvo este dios su primer santuario. El dios homérico "de áureos cabellos", "de la espada de oro", es a la vez el dios de la luz, de la profecía y de la música.

Una de sus leyendas relata la muerte de los hijos de Níobe: esta reina de Tebas se gloriaba de ser más poderosa que Leto, por haber tenido siete hijos y otras tantas hijas, mientras que Leto sólo había alumbrado a Apolo y a Ártemis. Estos vengaron el ultraje matando con su flechas a todos los hijos e hijas de Níobe, que, convertida por el dolor en piedra, fue transportada por los dioses a la cumbre del monte Sípilo, en donde, convertida en fuente, llora sin cesar.

Otra leyenda narra su disputa con Marsias, sileno que, confiado en su maestría en el arte de tocar la flauta, osó desafiar al propio Apolo. Este aceptó el insensato reto. Se acordó que el vence-

dor podría hacer lo que quisiera con el vencido... Marsias fue desollado vivo.

Apolo es representado siempre como un joven apuesto y vigoroso, a pesar de lo cual desempeña un papel un tanto desairado en sus aventuras amorosas, algunas de las cuales acaban de manera trágica: **Jacinto**, de cuya sangre brotó la flor que lleva su nombre; **Dafne**, metamorfoseada en laurel; **Castalia**, **Casandra**,...

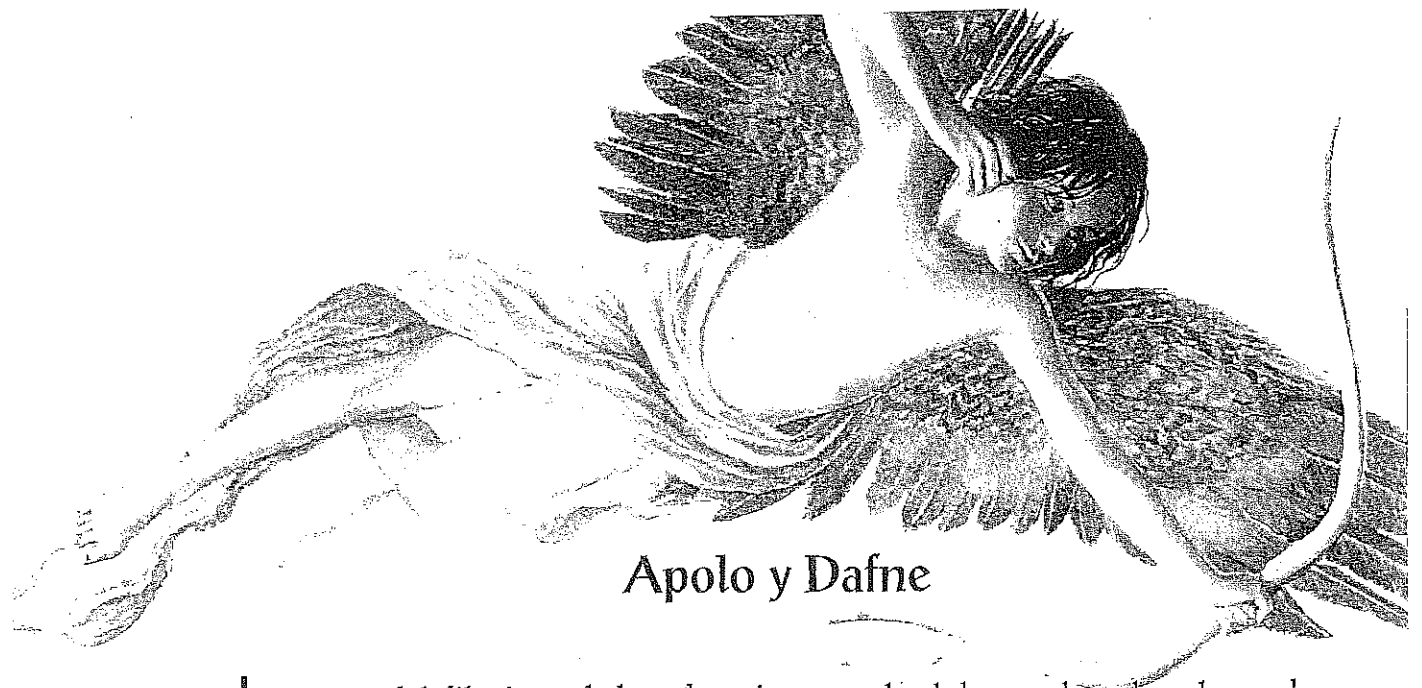
Es el dios purificador. En Delfos dio muerte a la serpiente Pitón y se adueñó del oráculo de Gea. Para purificarse se retiró durante ocho años al valle del Tempe.

Es el protector del canto y de la poesía, el Musageta, director del coro de las musas, el inventor de la lira.

Apolo respalda con su prudencia, manifestada en sus oráculos, a los legisladores, pensadores y reformadores.

Venerado en gimnasios y palestras, junto a Hermes y Heracles, como dios de la agilidad y de la fuerza juvenil, encarna la belleza masculina, llamada precisamente "apolínea". Sus atributos son el arco, la aljaba o la lira.

Hijo de Apolo fue **Asclepio** (el **Esculapio** romano), dotado de poderes curativos capaces incluso de resucitar a un muerto.



Apolo y Dafne

Las aguas del diluvio acababan de retirarse, y el sol derramaba sobre el mundo su luz servicial de rayos de oro. Animadas por el calor, las semillas ocultas bajo el barro empezaron a germinar, igual que el niño en el vientre de la mujer amada. De ese modo brotaron otra vez, desde las húmedas entrañas de la Tierra, las bestias y las plantas que el diluvio había exterminado. La corriente imparable de la vida invadió el mundo, y lo llenó de nuevo de bellezas y peligros. Al pie de una montaña, el limo* calentado por los rayos del sol dio origen a una serpiente descomunal de terribles fauces y poderosos músculos. Se llamaba Pitón, y tenía la piel del color del fuego y unos colmillos despiadados que inoculaban un veneno mortal. Durante meses, Pitón sembró el terror en la campiña: devoraba rebaños de ovejas y manadas de vacas, y entraba en los poblados durante la noche para atacar a la gente indefensa. Los hombres, desesperados, pidieron ayuda a los cielos, y el dios Apolo acudió a socorrerlos. Era mediodía cuando acribilló a Pitón con una devastadora lluvia de flechas. La serpiente se defendió con unos cuantos coletazos brutales, pero Apolo supo esquivarlos, y Pitón acabó por agonizar sobre el charco encendido de su sangre.

Fue una victoria formidable, pero que tuvo consecuencias dramáticas. Crecido por su hazaña, Apolo empezó a despreciar a los otros dioses. «No están a mi altura», pensaba. Una mañana, se cruzó con Cupido, que revoloteaba entre los árboles con sus alas azuladas. Apolo reparó en su cara de niño, en su cuerpo minúsculo, en sus ojos inocentes de cachorro, y se sintió tan poderoso a su lado que lanzó una risotada de superioridad. Luego, se fijó en el arma que Cupido llevaba en las manos, el pequeño arco de oro con que dispara sus flechas de amor, y dijo en tono de burla:

—¿Adónde vas, Cupido, con un arma tan ridícula? Deja las hazañas para los dioses aguerridos como yo, que matamos a las serpientes en un abrir y cerrar de ojos. No juegues a hacerte el héroe, porque te faltan bríos para serlo.

Al oír aquello, Cupido sintió que un torrente de cólera le subía a la cara.

—¡No sabes lo que dices! —respondió—. Este arco que te parece tan poca cosa ha destronado reyes y destruido imperios. ¡Pobre Apolo, todavía no sabes lo lejos que puede llegar el amor, pero te aseguro que muy pronto lo vas a comprobar en tu propia carne!

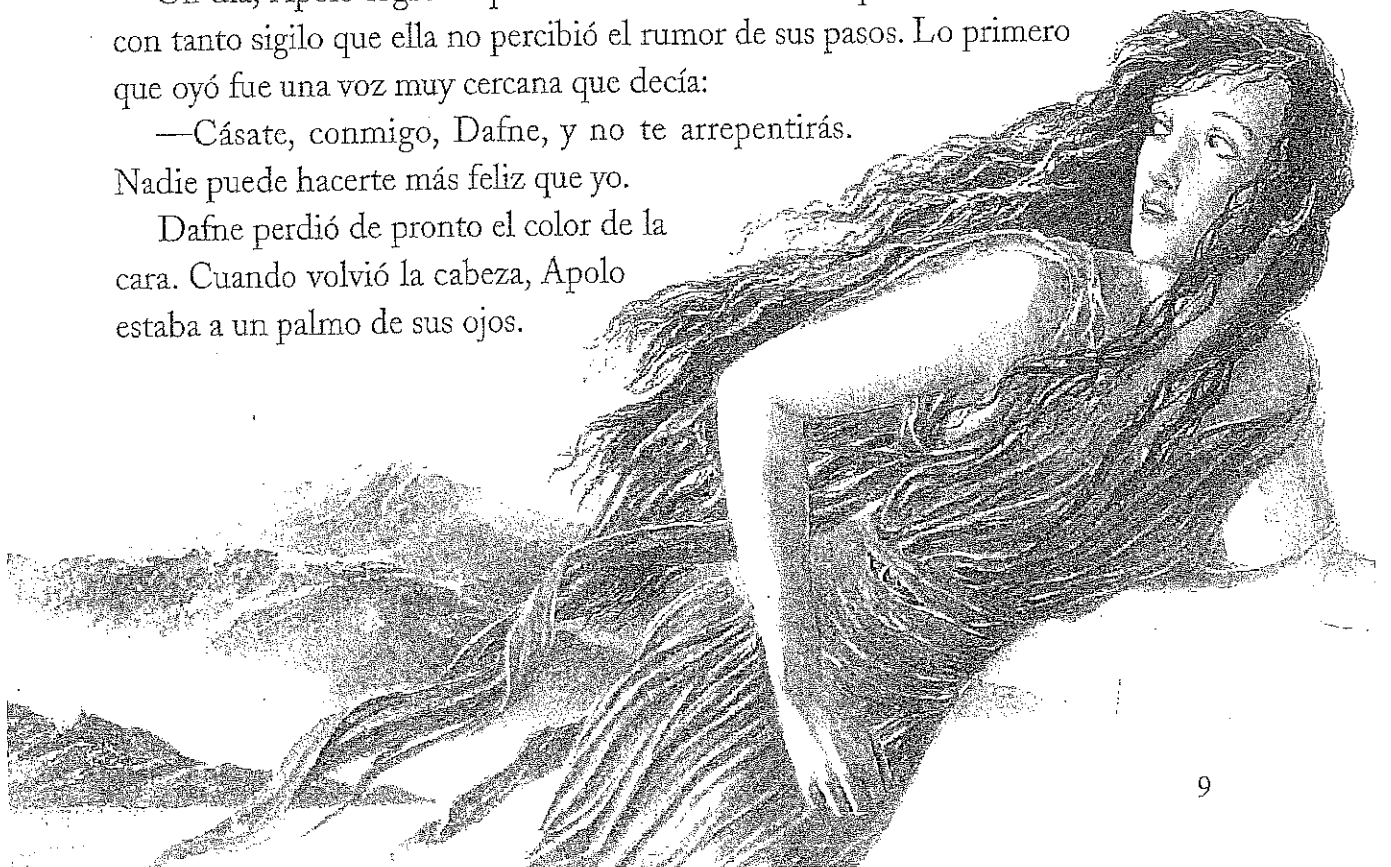
Cupido cumplió su amenaza. Aquella misma tarde, disparó dos flechas desde el cielo: una contra Apolo y otra contra una hermosa ninfa* llamada Dafne, que jugaba entre los juncos a la orilla del río. La flecha que atravesó el corazón de Apolo tenía la punta de oro, y servía para encender el fuego del amor. En cambio, la que alcanzó a Dafne era de plomo y despertaba las pasiones contrarias: el odio y el desdén. Apolo, enamorado por vez primera, comenzó a seguir a Dafne por los bosques. Se sentía hechizado por la transparencia de su piel y por el ímpetu fluvial de su melena, por el brillo de sus ojos y por la mansedumbre de sus manos. Lo que Apolo encontraba en Dafne era la promesa de una felicidad sin límites. Ella, en cambio, sólo sentía por Apolo un profundo desprecio. En cuanto lo veía en el bosque, corría a esconderse entre los árboles o se zambullía en el río. Le desagradaba su arrogancia, y pensaba que en el corazón orgulloso de aquel dios no cabía el amor verdadero.

Un día, Apolo logró sorprender a Dafne en el bosque. Se acercó a la ninfa con tanto sigilo que ella no percibió el rumor de sus pasos. Lo primero que oyó fue una voz muy cercana que decía:

—Cásate, conmigo, Dafne, y no te arrepentirás.

Nadie puede hacerte más feliz que yo.

Dafne perdió de pronto el color de la cara. Cuando volvió la cabeza, Apolo estaba a un palmo de sus ojos.



—Yo no creo en el amor —contestó Dafne—. Nací virgen y moriré virgen.

Apolo se incomodó, pues su corazón endiosado no estaba preparado para el desdén. Pero no se dio por vencido. Al contrario: adelantó la mano para acariciar la mejilla de Dafne. Sabía que el camino del amor no suele ser fácil, y estaba decidido a alcanzar su meta aunque fuese a través de un atajo. Dafne, al verlo tan ansioso, se asustó. Reconoció en los ojos de Apolo el brillo demencial de quien no sabe reprimir sus instintos, y sintió tanto miedo que echó a correr para ponerse a salvo. Apolo, contrariado, empezó a perseguirla y, mientras iba tras ella, su amor no dejaba de crecer. En plena carrera, la ninfa le pareció más hermosa todavía que en reposo, pues el viento ondulaba su melena y desnudaba la blanca redondez de sus hombros. Apolo, loco de pasión, habría dado cualquier cosa por estrechar las manos de Dafne, por acariciar su cara, por cubrirla de besos, pero saltaba a la vista que no era correspondido. Lo que Dafne sentía no era amor sino pánico: su corazón no ansiaba la caricia, sino que trataba de escapar del peligro. Mientras corría a través del bosque, los guijarros se clavaban en sus pies y las zarzas le herían los tobillos, pero ni siquiera sentía el dolor, pues su alma se encontraba a merced del miedo. Cada vez que Dafne volvía la cabeza, Apolo se hallaba algo más cerca. Era tenaz como el lobo cuando sigue a su presa, odioso como la serpiente que nunca se rinde. Llegó un momento en que Dafne notó que le faltaba el aliento. Su corazón latía a toda prisa, y las piernas empezaban a fallarle. Cuando giró la cabeza por última vez, vio que Apolo estaba a punto de rozarla con los dedos. Entonces deseó ser aire para desvanecerse, deseó ser roca para librarse del abrazo de Apolo, quiso ser agua para empapar el suelo y hundirse en lo más hondo de la tierra. Dafne se dio cuenta de que el único que podía ayudarle era su padre, y su grito despavorido retumbó en todos los rincones del bosque:

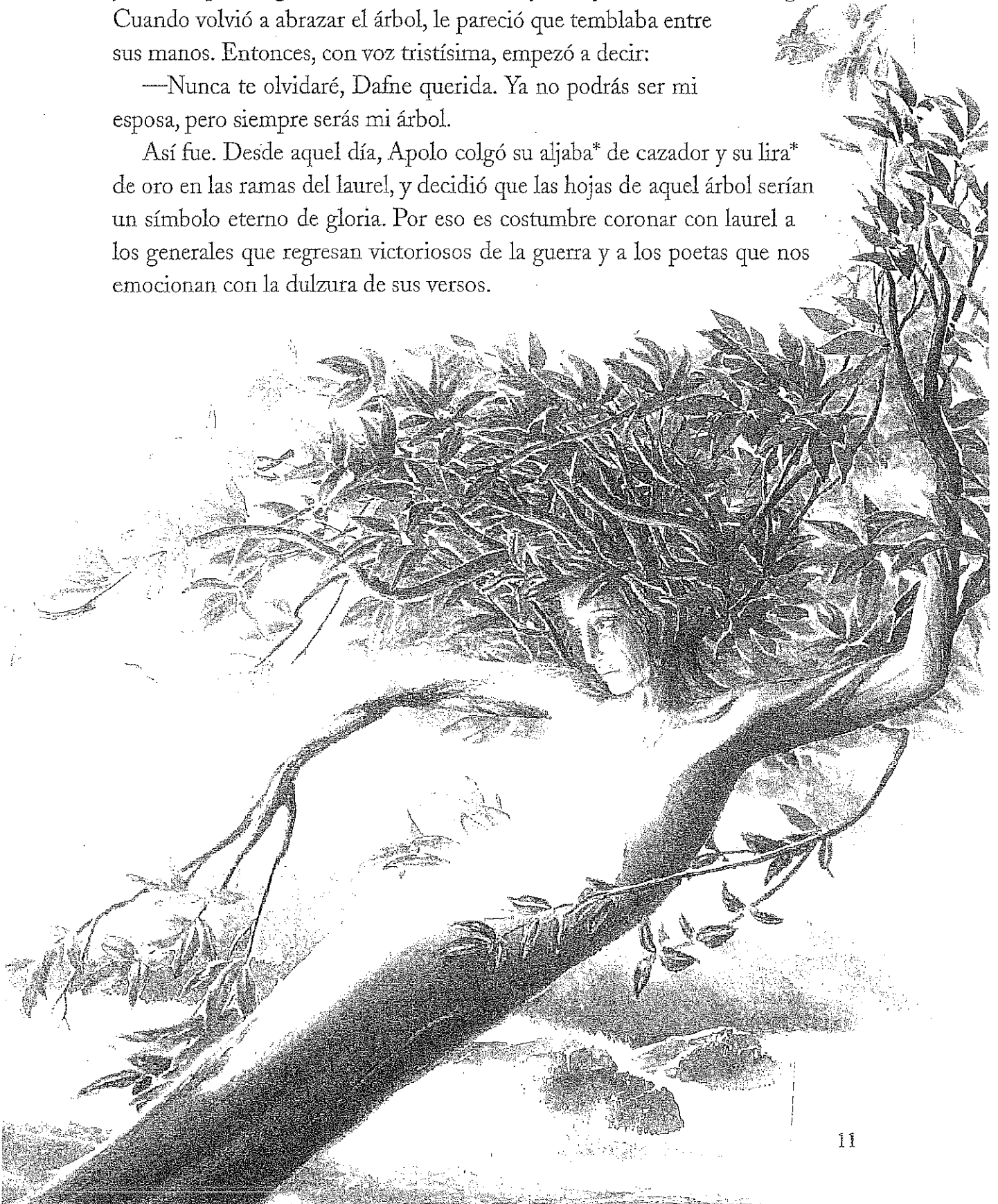
—¡Sálvame, padre, por piedad!

Dafne era hija del río Peneo, que corría muy cerca de allí, formando sonoros saltos de agua que salpicaban los troncos de los árboles. Al oír el grito de Dafne, Peneo no vaciló. Como todos los ríos, poseía poderes divinos, y decidió emplearlos para salvar a su hija. De repente, Dafne se detuvo en el aire como un pájaro alcanzado por un dardo certero, y su cuerpo empezó a transformarse a toda prisa. De la yema de sus dedos brotaron hojas, sus pies echaron raíces que se hundieron en la tierra, su vientre y su pecho se endurecieron, sus brazos se estiraron hacia las alturas y su larga cabellera se transformó en una copa de espesas hojas. Por obra de Peneo, Dafne se ha-

bía convertido en un alto laurel, y su bello rostro quedó petrificado en una oscura corteza de arbusto. Apolo, trastornado por aquella pérdida inesperada, se aferró a las ramas del laurel y besó con pasión el duro tronco. Comprendió que ya nunca podría gozar del amor de Dafne, y sus ojos se llenaron de lágrimas. Cuando volvió a abrazar el árbol, le pareció que temblaba entre sus manos. Entonces, con voz tristísima, empezó a decir:

—Nunca te olvidaré, Dafne querida. Ya no podrás ser mi esposa, pero siempre serás mi árbol.

Así fue. Desde aquel día, Apolo colgó su aljaba* de cazador y su lira* de oro en las ramas del laurel, y decidió que las hojas de aquel árbol serían un símbolo eterno de gloria. Por eso es costumbre coronar con laurel a los generales que regresan victoriosos de la guerra y a los poetas que nos emocionan con la dulzura de sus versos.



LOS DIOS GRIEGOS

ÁRTEMIS

Ártemis, la Diana de los romanos, fue en su origen una diosa agreste y cazadora, cuyo animal predilecto era el ciervo.

La Ártemis de Éfeso es, en cambio, una diosa de la fecundidad, que preside la floración y fructificación de la tierra y asegura la continuidad de las especies. Su templo era una de las siete maravillas del mundo antiguo.

Es muy conocida la leyenda de Acteón. Este joven tebanos iba cazando por el bosque. Al llegar a una fuente, sorprendió bañándose en ella a la diosa. Ésta le arrojó agua al rostro, convirtiéndolo en un ciervo, que fue destrozado por su propia jauría.

DIONISO

El culto a Dioniso incluye cierta emotividad religiosa, el éxtasis y la embriaguez. Es el único Olímpico nacido de madre mortal, Semele, amada por Zeus.

No tuvo Dioniso grandes templos, ya que aspira a la libertad absoluta, que sólo se halla en plena naturaleza. Su delirio arrastra fuera de su hogar a las mujeres, haciendo que éstas corran enloquecidas, a la luz de las antorchas, en las crudas noches invernales, por las rocosas soledades del Citerón o a través de los bosques nevados del Parnaso. El único edificio que el dios acepta es el teatro, en donde tienen lugar las danzas en su honor y resuenan los cantos de los coros.

Un himno homérico relata un curioso milagro del dios, capturado por unos piratas. Convertido en león los asustó de tal modo, que se arrojaron al mar, en donde se convirtieron en delfines. También es famosa la leyenda del encuentro del dios con Ariadna, abandonada por Teseo.

Dioniso es conocido como dios de la vid y del vino. En realidad, es un dios de la vegetación y, como ésta, nace, muere y renace. En su cortejo figuran las **ninfas**, las **oréadas**, las **driadas** y las **hamadriadas**. A las **ninfas** se contraponen los **sátiros** y los **silenos**. Con este dios se relaciona **Pan**,

divinidad de las comunidades pastoriles, protector de pastos y ganados, que a veces asusta, infundiéndoles un "terror pánico", a los que osan aventurarse por lugares solitarios. De ese modo provoca la "estampida" de un rebaño o la desbandada de un ejército.

También se relacionan con Dioniso los **centauros**, seres fabulosos dotados de cabeza y torso humanos y el resto de caballo. Su pelea con los lápidas quedó immortalizada en uno de los frontones del templo de Zeus, en Olimpia, y en las metopas del Partenón.

En los ritos dionisiacos, los fieles, caen en una especie de éxtasis hipnótico, en su deseo de conseguir el "entusiasmo", la comunión con su dios. Las **ménades** o **thyades** lo alcanzan en sus "orgías". Tal "entusiasmo" se hace contagioso e intenso en las funciones sagradas desarrolladas en común, especialmente en la danza colectiva, alucinante ceremonia capaz, por sí sola, de perturbar la razón a unos fieles predispuestos a perderla.

En Atenas, las **Grandes Dionisiacas**, fiestas en honor de Dioniso, eran las más espléndidas después de las **Panateneas** y contribuyeron al desarrollo de la tragedia y de la comedia griegas.

DEMÉTER

En su origen parece haber sido una de las múltiples variantes de la Madre-Tierra, que hace germinar y crecer las semillas y permite la supervivencia del género humano. Es la "gran nodriza de la naturaleza".

El mito más popular de Deméter es el relativo al rapto de su hija **Core** (**Perséfone**, en latín *Proserpina*). **Core**, 'la muchacha', era tan bella, que encendió en **Hades** un amor tan ardiente, que la raptó y la convirtió en su esposa y reina de la mansión de los muertos. Enloquecida por la desaparición de su hija, Deméter recorre toda la tierra durante nueve días, llevando en sus manos antorchas encendidas, buscando sin descanso a Core. No prueba la ambrosía ni el néctar. Helios le dice que Zeus ha concedido a Core, como esposa, a Hades.

Indignada por tamaño atropello, Deméter abandona el Olimpo y, con el aspecto de una anciana, vuelve a peregrinar sin tregua en busca de su hija. En Eleusis, las hijas del rey Celeo le brindan generosa hospitalidad. Deméter se manifiesta entonces como diosa y ordena a Celeo que le erija un templo e instaure en su honor un culto, punto de partida de los "misterios de Eleusis". Después preparó para los mortales el año más terrible de cuantos había conocido la tierra.

Ésta, abandonada por la diosa, no hacía germinar las semillas y el hambre se abatía sobre los hombres. Alarmado Zeus, tuvo que mediar entre Deméter y Hades. Core pasará, en adelante, la mitad del año en la tierra y la otra mitad en el Hades, con su esposo. Con su retorno a la tierra volvieron a florecer los campos. Deméter, recuperada su hija, enseñó a Triptólemo el arte de sembrar los cereales. El mito alude, sin duda a la alternancia de las estaciones, a la muerte de la vegetación en invierno y al eterno retorno de la primavera y, con ella, de la vida en la naturaleza.

Deméter y Core acabaron por convertirse en el centro de los misterios de Eleusis, que alcanzaron un grado de misticismo antes desconocido en la religión griega, ya que proponían a sus iniciados el medio de alcanzar una eternidad feliz.

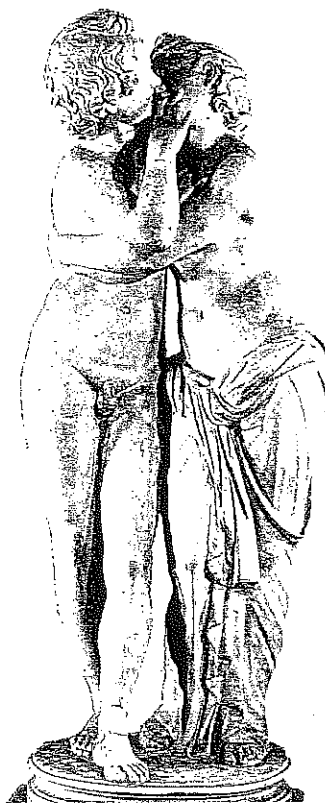
HEFESTO

Simboliza el fuego terrestre, no el celeste, reservado a Zeus. Nunca preside el fuego devastador, sino el que favorece el progreso de la humanidad, el de las artes que precisan el uso de este elemento, especialmente la metalurgia, por lo que es patrón de los herreros.

En el campo de la mecánica, Hefesto realizó asombrosos trabajos, fabricando los primeros "robots", que realizaban las operaciones más prodigiosas. Además de las armas de Aquiles, es el autor de la égida de Zeus, del tridente de Posidón, de las flechas de Apolo y de muchos objetos más. Le ayudan en su fragua los cíclopes.

Los dioses, agradecidos, le dieron como esposa a Afrodita, la más bella de las diosas.

Su culto tuvo en la isla de Lemnos un centro muy importante. Entre las fiestas en su honor



Eros y Psique. Escultura del período helenístico.

destacan las **Chalkeía**, 'fiestas del bronce' y las **Hephaísteia**.

Se relacionaba a Hefesto con el vulcanismo, voz derivada de **Vulcanus**, dios romano identificado con él. En Sicilia tenía en las entrañas del volcán Etna su gigantesca fragua.

HESTIA

Personifica el fuego del hogar, símbolo de la vida familiar, de la comunidad y de la 'polis'. Como el fuego, que todo lo purifica, representa la pureza y la castidad. Equivale a la **Vesta** romana.

AFRODITA

Nacida de la espuma del mar, según una de las leyendas sobre su origen, el viento Céfito la condujo hasta Chipre, en donde, complacidas, la acogieron las **Horas**. Tras adornarla con ricas vestiduras y joyas deslumbrantes, la condujeron a la mansión de los dioses olímpicos.

Origen del oráculo de Apolo en Delfos

"Había un agujero en el suelo, en el lugar donde hoy se halla el *áditon* del santuario. Unas cabras pastaban por los alrededores, porque Delfos aún no estaba habitado. Cada vez que una se acercaba al agujero y se inclinaba hacia el interior, se ponía a saltar de un modo extraño y emitía balidos anormales. Sorprendido el pastor por este fenómeno, se acercó al agujero, examinó el fondo y notó los mismos síntomas que las cabras: éstas se comportaban como los posesos; en cuanto al hombre, predecía el porvenir. Como las gentes del país oían hablar de los efectos que

producía el agujero sobre aquellos que se acercaban a él, se reunieron e, intrigados por este fenómeno, quisieron todos ellos hacer la prueba: todo el que se aproximaba al agujero entraba en estado de trance. Esta fue la razón por la que el oráculo fue reverenciado y considerado como un santuario profético de la Tierra... Nombraron a una mujer única profetisa para todos... Fabricaron un dispositivo desde lo alto del cual ella pudo entrar en trance con toda seguridad y dar los oráculos... El aparato tenía tres puntos de apoyo, por lo que se le llamó *trípode*."

Diodoro, XVI, 26.

Afrodita representa la fuerza del amor. Diosa de la fecundidad, asegura la continuidad de la especie humana. Como protectora del matrimonio está asistida por **Himeneo**.

Los poetas hacen de ella el ideal de los encantos femeninos, frente a la perfecta, pero fría y desangelada, hermosura de Hera y de Atenea, vencidas por Afrodita en el juicio de Paris. Suele hacer víctimas de su capricho a ciertas mujeres, a las que inspira un amor insensato: Medea, Fedra, Helena, Ariadna, etc.

EROS

En la *Teogonía* de Hesíodo aparece como "el más bello de los inmortales, que invade con su languidez a los dioses y a los hombres"... Representa, la fuerza misteriosa de atracción que lleva a unirse a todos los mortales. Garantiza la continuidad de la vida en la naturaleza. En otras tradiciones es simplemente el hijo y compañero inseparable de Afrodita. Eurípides le presta el arco, cuyas certeras flechas traspasan los corazones de los mortales.

ARES

Es el dios guerrero por excelencia, ya que hace la guerra por la guerra, que para él no es un medio, sino un fin en sí misma. Su cortejo lo forman su hermana **Eris**, 'Discordia', y sus hijos **Phóbos**, 'Terror', y **Deimos**, 'Espanto'.

HERMES

En Homero y en la mayoría de los autores clásicos aparece como el arquetipo de la raza griega, con sus virtudes y sus defectos. Es hijo de Zeus y de Maya. Su precocidad fue tal, que la misma mañana del día en que nació inventó la lira; por la tarde robó cincuenta bueyes a su hermano Apolo.

Hermes destaca especialmente por su ingenio. Es heraldo de todos los dioses y además, es conductor de las almas al mundo de ultratumba. Las creencias populares lo presentan, sobre todo, como dios de los caminos y protector de los viajeros. Para ahuyentar a los fantasmas y apariciones en las encrucijadas, se erigían en ellas imágenes de Hermes.

De dios de los viajeros pasó a ser patrón de los mercaderes y de los negocios en general.

Considerado como revelador de los misterios de la magia, la colección de escritos referentes a ella se llamó *Corpus Hermeticum*, de donde derivó el adjetivo "hermético".

HADES Y EL MUNDO DE ULTRATUMBA

El temor a quedar sin sepultura sobrecogía al hombre antiguo. El tema del cadáver insepulto aflora, como elemento emotivo y hasta como núcleo central, en las tragedias griegas (*Antígona*, de Esquilo y de Sófocles).

Los funerales suponen ritos complicados; se le cierran al difunto los ojos y la boca, tras poner en ella un óbolo, para pagar al barquero Caronte el precio del pasaje al otro mundo, que estaba separado del de los vivos por ríos que sólo puede franquear la muerte. Son éstos el **Estigio**, que se estanca formando la laguna **Estigia**, 'odiosa'; el **Aqueronte**, 'río del dolor'; el **Cocito**, 'río de las quejas'; el **Piriflegethon**, 'arroyo de fuego' y el **Leteo**, 'río del olvido'. A este reino de las sombras, el **Hades**, llegan las almas a bordo de la barca de Caronte. El can **Cerbero**, guardián de la entrada de los infiernos, les impedirá el retorno.

Con el tiempo surgió la creencia de que en el **Hades** los buenos estaban separados de los malos; esta idea se concreta en la oposición entre **Tártaro** y **Campos Eliseos**, lugares asignados a las almas como castigo o como premio.

El rey del mundo de ultratumba es **Hades**, o **Plutón**, hermano de Zeus. Su esposa es **Perséfone**. **Hécate**, potencia infernal temible y funesta, envía a los mortales los fantasmas y terrores nocturnos. Las **Erinias** son las ejecutoras de los castigos impuestos. **Thánatos**, 'la muerte', suministra súbditos a Hades. No inspira terror; es la muerte inevitable, pero serena, representada como un genio alado o como un muchacho dormido.

GRECIA ANTE LA HISTORIA

EN EL UMBRAL DE LA HÉLADE

La población de Grecia estaba relacionada en los tiempos primitivos con los pueblos del Asia Menor. Sobre ella se asentaron otros pueblos, procedentes del Norte, de la gran familia indoeuropea. Durante el segundo milenio a. de C. tuvieron lugar dos grandes migraciones: la de los **aqueos**, en sus comienzos, y la de los **dorios**, al final.

En su avance hacia el sur, los aqueos se encontraron con la civilización cretense, que se extendía por Creta y el mar Egeo. Esta cultura no era indoeuropea, sino de tipo oriental. Las antiguas leyendas nos presentan al rey Minos, al Minotauro, al héroe Teseo, liberador de los rehenes atenienses que iban a servir de pasto al monstruoso engendro... Los arqueólogos han desvelado el misterio del Laberinto, escenario de los artificios de Dédalo y de su huida por los aires con su hijo Ícaro. Han exhumado del olvido milenario los suntuosos palacios de Cnosos, Faistos, Hagia Tríada y otros muchos.

Los aqueos fueron los herederos y propagadores de esta cultura cretense. Su cultura fue la micénica, que floreció en el Peloponeso desde el siglo XV a. de C., y cuyos centros más importantes fueron Micenas, Tirinto y Argos. Influidos por la cultura cretense, llamada también minoica, los aqueos crearon la organización socio-política reflejada en las tablillas micénicas y destruida por los dorios.

Los asuntos importantes eran debatidos primero en el **Consejo de Ancianos** (*Bulé*) y después en la **Asamblea del Pueblo**, que ratificaba o rechazaba las decisiones de aquél y administraba justicia.

La *Bulé* estaba integrada por los jefes de familia nobles, los *basilees*, 'reyes', que estaban sometidos al *wanax*, verdadero señor del reino. Al derribarse los reinos micénicos, estos pequeños reyezuelos constituyeron las aristocracias locales. A su vez, los consejos de ancianos y las asambleas del pueblo fueron la base de la futura democracia.

EL CAMINO HACIA LA DEMOCRACIA

Las grandes colonizaciones y el consiguiente desarrollo del comercio van unidos a la aparición de la moneda. La expansión colonial permitió la explotación de las riquezas naturales de los países ribereños del Mediterráneo y del mar Negro, con lo que el comercio comenzó a predominar sobre la agricultura en Grecia. Las ciudades se van enriqueciendo y, en torno a los santuarios más concurridos, Olimpia, Delfos, Delos, etc., se organizan grandes juegos, en los que la aristocracia compite para demostrar su valor (*areté*), que en los tiempos homéricos se manifestaba en las empresas bélicas.

Durante los siglos VII-VI a. de C. se va produciendo una evolución de las formas de gobierno, decisiva para la vida política de los tiempos posteriores. La escritura hizo posible la codificación y publicación de las leyes.

En las grandes ciudades, las apetencias de los comerciantes enriquecidos, de los campesinos arruinados y del proletariado creciente propiciaron que algunos ciudadanos ambiciosos consiguieran liderar a las masas descontentas en sus luchas contra los privilegios de la aristocracia. Estos líderes del pueblo, denominados en griego **tiranos**, fueron en general hombres dotados de una fuerte personalidad. Su hábil gobierno favoreció a las clases inferiores, solucionando los graves problemas socio-económicos, originados por los abusos de la oligarquía. Se emancipó la población rural y encontró trabajo el proletariado urbano en los ambiciosos proyectos de obras públicas: templos, edificios oficiales, caminos, etc. Los tiranos fueron generalmente grandes constructores y se rodearon de los principales artistas e intelectuales de su época. Mantuvieron buenas relaciones exteriores y se apoyaron mutuamente.

Sin embargo, esta forma de gobierno no llegó nunca a consolidarse, ya que se basaba únicamente en las dotes personales de un determinado líder. Sólo llegó a mantenerse, a lo sumo, durante dos o tres generaciones, como sucedió en Atenas con Pisístrato y sus hijos.

En un principio, las voces griegas *tyrannos* y *tyrannis*, 'tirano' y 'tiranía' no tuvieron el significa-

do de 'usurpador o usurpación del poder por medios violentos'. Significaban simplemente el poder monárquico. Con el tiempo tomaron el sentido peyorativo que aún conservan.

Durante la tiranía de Pisístrato, Atenas gozó de paz y prosperidad económica, condiciones que facilitaron el posterior establecimiento de la democracia.

Fue Clístenes quien dio a Atenas la orientación democrática definitiva, partiendo de la Constitución de Solón; este gran legislador aparece, a comienzos del siglo VI a. de C., como mediador entre la clase privilegiada y el pueblo. Empezó una serie de reformas, entre ellas la anulación de las deudas y la liberación de los ciudadanos reducidos a servidumbre por insolventes.

El Código de Solón sustituyó al de Dracón, del que se decía que había sido escrito con sangre. De Dracón deriva el adjetivo **draconiano**, aplicado a cualquier sistema represivo.

Las leyes, *nomoi*, dictadas por los propios miembros de la polis o heredadas de sus mayores, regulaban minuciosamente la vida de los ciudadanos; precisamente de la obediencia estricta a esas leyes nacía su dignidad de hombres libres, ya que no estaban sometidos, como la mayoría de los pueblos de la Antigüedad, a los caprichos de un amo más o menos arbitrario o justo. La **ciudadanía** era el vínculo jurídico-político entre la persona y su *polis* y llevaba consigo una serie de derechos y deberes.

En Atenas la soberanía popular residía en la **Eclesía**, o **Asamblea popular**, que en los primeros tiempos de la democracia ateniense se reunía en el Ágora; en el siglo V a. de C., en la colina de Pnix y, en el siglo IV, en el teatro de Dioniso.

Todo ciudadano no sólo tenía derecho a participar en la Asamblea, sino que podía ser nombrado miembro del **Consejo de los Quinientos** (*Bulê*) durante un año, magistrado o juez. Ahora bien, de hecho, sólo los residentes en la ciudad ejercían plenamente tales derechos, ya que los que vivían en el campo no podían abandonar continuamente sus ocupaciones para acudir a la Asamblea y ésta, por otra parte, podía tomar decisiones válidas con un *quorum* de 6.000 asistentes. Para conseguir este número, los esclavos pú-

blicos, que hacían de "policía municipal", cortaban las calles que conducían al Ágora, lugar de reunión habitual de los ciudadanos desocupados y curiosos, y los iban canalizando hacia la Pnix mediante una cuerda recién pintada de rojo, que tensaban a través de las calles.

En la Asamblea se leía el informe del **Consejo de los Quinientos** (*Bulé*) sobre el asunto que figuraba en el orden del día. Después, en una votación a mano alzada se decidía si se aprobaba su propuesta o se procedía a un debate. Finalizado éste, la Asamblea podía rechazarla o introducir en ella las enmiendas que considerase pertinentes. Las leyes aprobadas por la Ecclesia eran archivadas por los *tesmotetes* y, a veces, se grababan en estelas de mármol o de bronce.

En Esparta, cuya constitución era eminentemente aristocrática, la Asamblea del Pueblo estaba integrada por todos los ciudadanos de pleno derecho mayores de 30 años. Sus facultades estaban limitadas por las del Consejo de Ancianos (*Gerusía*).

LAS MAGISTRATURAS

Atenas

En Atenas hubo en un principio reyes, sustituidos más tarde por los *arcontes*, cuyas funciones fueron señaladas por el legislador Solón. Éste conservó el **Consejo de Ancianos** (*Bulé*), organismo que correspondía al Senado de los ro-

manos y que preludia, en ciertos aspectos, el sistema representativo de los parlamentos actuales. Este organismo era llamado también **Consejo de los Quinientos**, por el número de los ciudadanos que lo integraban (50 por tribu). Los 50 *buleutas* de cada tribu eran *pritanos*, es decir, "presidentes" de la *Bulé*, durante la décima parte del año.

La *Bulé* tenía, como misiones esenciales, preparar y dictaminar los proyectos de ley que había que someter al voto de la Ecclesia; asegurar el cumplimiento de las leyes; recibir las cuentas de los magistrados salientes y juzgar a los que fueran acusados. También tenía ciertos poderes judiciales.

Los funcionarios civiles más importantes eran los *arcontes*. Tras las reformas de Clístenes eran diez, uno por cada tribu. Uno de ellos, el arconte epónimo daba su nombre al año.

Los diez *estrategos* eran los responsables de la defensa nacional. Mandaban los ejércitos en campaña y las flotas de guerra. Negociaban los tratados en nombre del Estado. Pericles gobernó Atenas, como estratega, durante muchos años.

Esparta

Al frente del Estado había dos reyes. Más tarde, el poder ejecutivo fue desempeñado por un Consejo de Ancianos (*Gerusía*), organismo que corresponde a la *Bulé* ateniense y al *Senatus* romano. Estaba formado por los dos reyes y 28 nobles, mayores de 60 años, elegidos por la Asamblea popular con carácter vitalicio.



Entre los magistrados destacaban los cinco *éforos*, elegidos anualmente por el pueblo. Vigilaban la moralidad de las costumbres; convocaban y presidían la **Asamblea Popular**; intervenían en los tratados; etc.

LA HERENCIA DE ALEJANDRO:

EL HELENISMO

El término "helenismo" designa el largo período que transcurre desde las conquistas de Alejandro hasta la batalla de Actium y la muerte de Cleopatra, última descendiente de los sucesores del rey de Macedonia.

Los amigos y colaboradores directos de Alejandro se convirtieron, al morir éste, en sus *diádocos*, o "herederos", "sucesores", repartiéndose a su arbitrio la administración del vasto imperio.

Políticamente el helenismo se caracteriza por el nacimiento de grandes reinos, frente a las ciudades-estado anteriores. Tales reinos tuvieron siempre un carácter esencialmente griego y su centro fue el Mediterráneo Oriental.

Durante el helenismo, el pensamiento griego, sus artes y sus ciencias informaron toda la cultura del mundo antiguo. Grecia, conquistada primero por Macedonia y después por Roma, conquistó culturalmente a sus vencedores, que se convirtieron en fieles discípulos y en fervientes propagadores de las creaciones del genio griego.

En realidad, la confluencia de la monarquía macedónica con las orientales, cuyas normas políticas adoptó Alejandro, constituye un antecedente del sistema imperial romano, en el que el Estado controla la vida política y administrativa del país y crea un complicado sistema de impuestos y una ingente burocracia de funcionarios profesionales. Muchas de estas innovaciones helenísticas, adoptadas y transmitidas por el Imperio Romano, han pervivido durante muchos siglos en Occidente y han permitido el nacimiento y desarrollo de las actuales naciones europeas.

LEYENDA SOBRE LA FUNDACIÓN DE ROMA

La leyenda sobre la fundación romana tiende a relacionar al naciente pueblo con las entidades más eminentes de su época, para poder "demostrar" que su gran éxito depende también de su origen especial, o para completar su reputación con referencias de primera clase. Sin embargo, esta historia es una historia completa, y la tradición romana entera está basada en ella. Hay varias versiones de esta leyenda; la siguiente se considera comúnmente como la principal:

Bajo órdenes del héroe semidiós Eneas, los derrotados troyanos sobrevivientes cruzaron el mar Mediterráneo para alcanzar las costas del Lacio. Arribaron en una área probablemente entre el moderno Anzio y Fiumicino, al sudoeste de Roma.

Latino, sabio rey de los latinos, los hospedó, dejando que reorganizaran su vida en el Lacio. Su hija Lavinia había sido prometida a Turno, el rey de los Rutuli, pero Latino prefirió ofrecerla a Eneas; Turno consecuentemente le declaró la guerra. El resultado fue la muerte de Turno y la captura de su gente. Ascanio, también conocido como Iulos, hijo de Eneas, fundó Alba Longa y fue el primero en una larga serie de reyes, entre quienes los mejor conocidos son Procas y sus hijos Numitor y Amulio.

El dios Marte iba pasando por la orilla de un río de la ciudad Albalonga, allí vio una mujer dormida en la orilla y quedó enamorado en el instante, tuvieron 2 hijos llamados Rómulo y Remo. Una vez nacidos los hijos de Rea Silvia, los padres de los gemelos los metieron en una canasta y fueron transportados por el río y arribaron a las orillas de un lugar. Aquí fueron salvados por una loba llamada Lopercaque ella los amamantó. Cerca vivía un pastor llamado Fáustulo y su esposa Aca Larentia. El pastor encontró a dos bebés, los llevó a su casa, y los adoptó. Cuando se hicieron adultos, los hermanos fueron informados de su historia, y el pastor les dijo que no los habían tenido, así que regresaron a Alba Longa, mataron a Amulio, y liberaron a su abuelo Numitor, devolviéndolo al trono.

Rómulo y Remo se propusieron edificar una nueva ciudad en el mismo lugar en el que fueron encontrados por la loba. Decidieron que uno construiría el pueblo mientras que el otro ayudaría. Así que empezaron a preguntarle a los dioses, para informarse quién iría a dirigirla. Rómulo se fue a la cima del monte Palatino; Remo a la cima del Aventino. Rómulo se convenció de que él había sido seleccionado por los dioses ya que recibió el augurio que fueron un círculo de aves sobre él, así que tiró su lanza en el monte para encontrar el lugar; cuando estaba en la tierra, la lanza (la cual era de madera) inmediatamente se convirtió en el Corniolus, el árbol sagrado de Roma. Para la fundación siguieron los ritos tradicionales de su época para fundar ciudades. Con la ayuda de una vaca y un toro blanco, usó un arado para trazar la cerca de la ciudad. Remo saltó sobre el surco, violando la muralla, lo cual era una especie de sacrilegio que fue la primera pena capital de el homo sacer (que era el castigo por pasar), pues la muralla se trazaba desde el primer momento para ser inviolable. Y de acuerdo con la tradición, Rómulo lo mató a espada, para que los dioses no permitieran que en el futuro la muralla fuese violada de nuevo.

Rómulo fue el primer rey romano, y reinó hasta que desapareció durante una tormenta, llevado por su padre Marte.

RELIGIÓN Y MITOLOGÍA EN ROMA

Los romanos eran un pueblo profundamente religioso, aunque su religión se limitaba a la práctica de ritos, ceremonias, fórmulas y otros actos de culto puramente exteriores. Nada emprendían sin consultar previamente a sus dioses: *Júpiter*, padre del cielo luminoso; *Diana*, la luna; etc. A Júpiter le consagraron la cima de los montes Albanos; a Diana, el mirador boscoso del lago Nemi. Ambos santuarios eran comunes a una federación de pueblos, que se reunían anualmente en las *Feriae Latinae*.

A las numerosas divinidades agrarias de estos pueblos indoeuropeos los etruscos añadieron las suyas: *Vulcano*, *Saturno*, etc. y, a través de los etruscos y de sus colonias del sur de Italia, Grecia contribuyó a completar la serie de dioses de la primitiva Roma.

Los romanos no aman a sus dioses. Sólo los temen y procuran, mediante ritos, aplacar sus iras o atraerse su favor. La religión romana carece de mitos. Cuando los dioses itálicos se identificaron con los griegos, asumieron también sus funciones y leyendas.

Los dioses romanos, a cambio de las ofrendas que reciben de los hombres, manifiestan a éstos su voluntad mediante señales (*signa*), que permiten tomar decisiones.

CULTO PRIVADO Y CULTO PÚBLICO

Cada familia tiene su propio culto, sus *sacra*, de los que es sacerdote el *pater familias*. También lo tiene cada *curia* y cada *gens*. La casa tiene, como dioses tutelares, una especie de genios, los *Lares* y los *Penates*.

La primitiva tríada capitolina del culto público estaba formada por Júpiter, Marte y Quirino. Júpiter representaba el poder real y celeste; Marte, el valor guerrero; Quirino, la fertilidad y, con ella, la prosperidad del Estado. A ellos hay que añadir el dios Jano.

Jano (*Ianus*)

Es probablemente la divinidad indígena más antigua introducida en la religión romana oficial. Como guarda las puertas (*ianua*, 'puerta') del cielo, es quien permite el acceso a los demás dioses. Es el principio de todo lo creado. Por ello

se le consagra el primer mes del año (*Ianuarius*, 'enero'). Preside la generación del hombre y de los animales y la germinación de las plantas. El reinado de Jano, junto con el de Saturno, constituye la Edad de Oro. En recuerdo de esa edad dichosa, de prosperidad y de abundancia, se celebraban las fiestas *Saturnales*, en las que los esclavos convivían con sus amos.

La puerta del templo de Jano estaba abierta en tiempos de guerra y se cerraba durante la paz. Se le representa con dos caras (*Ianus Bifrons*), con un báculo en su diestra y una llave en la izquierda.

Quirino

Una leyenda lo identifica con Rómulo. Según ella, éste desapareció en medio de una furiosa tempestad, surgida mientras pasaba revista a su ejército. Los senadores inventaron que Rómulo se había aparecido después a *Proculus Iulius* y le había anunciado que sería genio tutelar de Roma y que ésta dominaría el mundo, si practicaba la guerra. Todo ello bajo el nuevo nombre de *Quirino*.

LA NUEVA TRÍADA CAPITOLINA

La estructura religiosa latina, basada en la tradición indoeuropea, sufrió la influencia etrusca antes que la griega. El primer templo con tres "capillas" (*cellae*), comenzado por Tarquino Prisco, terminado por Tarquino el Soberbio y dedicado por los primeros cónsules, fue el del Capitolio, que albergaba a las tres divinidades: *Júpiter*, *Juno* y *Minerva*.

Durante el Imperio se produce la divinización o "apoteosis" de ciertos personajes, que ya se había iniciado en el mundo helenístico. En Roma fue César el primer mortal en cuyo honor se erigió un templo, confiriéndole el nombre de *Divus Iulius*. La divinización oficial de que le hicieron objeto a su muerte se propagó a sus sucesores, cuya persona quedaba divinizada al asumir el poder, sin esperar a su muerte.

INSTITUCIONES ROMANAS EN EL MUNDO ACTUAL

MONARQUÍA, REPÚBLICA, IMPERIO

A lo largo de la historia de Roma vemos desarrollarse estas tres formas de gobierno. En la primera etapa, la **Monarquía** (del gr. *monarkhía*), 'gobierno de uno solo', en la que la soberanía es ejercida por una sola persona, el rey, con carácter generalmente vitalicio y hereditario.

En el mundo moderno predomina, frente a la **monarquía absoluta**, la constitucional, en la que los poderes del monarca no son absolutos, sino que están definidos por una ley o constitución, a la que debe someterse el propio soberano; por lo general se trata de una monarquía parlamentaria, en la que el gobierno es responsable ante el Parlamento.

En la **República** (del lat. *res publica*, 'cosa pública'), el pueblo ejerce la soberanía directamente o por intermedio de delegados elegidos por él. Los poderes del jefe del Estado, o "presidente de la República", provienen de la voluntad popular, expresada a través de su elección.

Tras la caída del Imperio Romano de Occidente, durante la Edad Media, algunos monarcas trataron de restaurarlo y dieron este nombre a un sistema político de carácter totalmente distinto. Carlomagno creó el Imperio Carolingio (año 800) y Otón I el Sacro Imperio Romano-germánico (año 962).

Esta concepción del soberano autócrata y cristiano se perpetuó también en Oriente, en donde los emperadores de Rusia llevaban el viejo título romano de **César** (el término ruso es *zar*), como en Alemania adoptaron el de **Kaiser**. La expresión **Imperio Británico** fue utilizada hasta 1931 para designar el conjunto de territorios que reconocían la soberanía de la corona británica.

El término "imperialismo" expresa la tendencia a la formación de imperios, es decir, a la reunión de pueblos étnica y culturalmente diversos en un mismo conjunto económico-político, bajo la dirección autoritaria de un poder central monopolizado por un pueblo dominante.

COMICIOS, PLEBISCITO

Actualmente la voz "comicios" significa simplemente "elecciones". Existe cierta confusión en el uso de los términos "plebiscito" y "referéndum". **Referéndum** es la ratificación popular de actos de carácter normativo (como la aprobación de una constitución por el pueblo), previamente aprobados por los órganos de representación.

Plebiscito, en cambio, es una votación popular referida a cuestiones territoriales o que afectan a temas excepcionales no previstos en la Constitución y, en especial, a la ratificación popular de la persona del jefe del Estado que haya accedido al poder por procedimientos no previstos en la Constitución; suele utilizarse por los autócratas para legitimarse en el poder.

SENADO

A lo largo de la historia se ha dado el nombre de "Senado" a diversas asambleas políticas o parlamentarias y al lugar en donde se reúnen sus miembros. En los estados federales modernos el Senado vela por los intereses de los estados que integran la federación; la representación de cada uno de los estados federales suele ser la misma, sea cual fuere el número de sus habitantes y su importancia económica. En los estados unitarios, su función consiste generalmente en frenar las decisiones y el poder de la cámara baja, de carácter más popular y representativo.

En España, la Constitución vigente establece unas Cortes generales de tipo bicameral, en las que el Senado es la Cámara de representación territorial.

MAGISTRADOS

Los magistrados del mundo clásico reunían el poder ejecutivo y el judicial y actuaban como ministros, funcionarios, etc. En la actualidad, en cambio, la voz "magistrado" designa especialmente a un miembro de la judicatura, a un juez o ministro de justicia superior.

CÓNSUL, DICTADOR, CENSOR

Cónsul: Funcionario público que en un puerto o ciudad extranjeros está encargado de la protección y defensa de las personas e intereses de los súbditos del país que representa. Existen dos clases de cónsules, los de carrera, o *missi*, "enviados", y los honorarios, o *electi*, "elegidos". Los *missi* son funcionarios profesionales del país que representan; los *electi* no son profesionales, pudiendo ser súbditos del país donde ejercen sus funciones o de otro cualquiera.

Dictador: En los estados modernos, el que recibe o se arroga el derecho a asumir todos los poderes. Se denominan dictaduras los regímenes autoritarios, caracterizados por la concentración,

legal o ilegal, de los poderes políticos en manos de un solo hombre, en general el jefe de un partido (que se convierte en partido único), así como por la aplicación de un sistema económico de tipo autárquico: fascismo, nacionalsocialismo, etc.

Censor: Actualmente se denomina censor al encargado, en una corporación o sociedad, de velar por el cumplimiento de los estatutos, reglamentos o acuerdos. También recibe este nombre la persona que controla la publicidad del pensamiento o de las ideas, mediante el examen previo de libros, películas, programas de radio, televisión, etc. Otras veces, el profesional que organiza, verifica y estima las cuentas de una empresa o colectividad.

Edil: Concejal, miembro de un ayuntamiento.

EL MUNDO ROMÁNICO ACTUAL. EL IMPERIO ROMANO. LA ROMANIZACIÓN DE LA PENÍNSULA

EL MUNDO ROMÁNICO ACTUAL

Se denomina **Romania** el territorio europeo habitado por los pueblos que hablan lenguas románicas, romances o neolatinas.

Las principales lenguas romances, además de las habladas en la península Ibérica, son las siguientes:

Francés. Hablado en Francia, sur de Bélgica y parte de Suiza. Se habla también en algunas zonas del Canadá (unos seis millones de hablantes), Haití, algunas de las Pequeñas Antillas y en los países que pertenecieron a los imperios coloniales francés y belga (Zaire, etc.). Existe un gran número de dialectos. El dialecto normando pasó a Inglaterra con la conquista normanda (1066) y vivió allí durante unos trescientos años; fue la lengua de los conquistadores y de la clase dirigente del país, tuvo cultivo literario y se denomina actualmente anglo-normando, para no confundirlo con el dialecto hablado en Normandía.

Provenzal. Se habla en el sur de Francia. En la Edad Media se denominaba *langue d'Oc*, para distinguirla de la del norte, llamada *langue d'Oïl* (*oc = oïl* = francés *oui*, "sí"). Actualmente se ha generalizado el término **occitano** para designar esta lengua, que tiene también dialectos múltiples: gascón, etcétera.

Italiano. Hablado en la península Itálica, Sicilia, Córcega, Cerdeña y cantón suizo del Tesino. Entre el gran número de dialectos se destacó el de Toscana, que se convirtió en la lengua literaria de toda Italia gracias a Dante, Petrarca y Boccaccio. Se habla también en numerosas comunidades italianas esparcidas por todo el mundo.

Retorromano o ladino. Se habla en el cantón suizo de los Grisonés, en el Tirol italiano y en la provincia italiana de Friul. Ofrece grandes diferencias dialectales.

Sardo. Hablado en Cerdeña. Los principales dialectos son el logudurés y el campidanés.

Dalmático. Actualmente está extinguido. Se habló en la antigua provincia romana de Dalmacia, a lo largo del litoral del Adriático. Sucumbió ante la presión de los eslavos.

Rumano. Hablado en Rumanía (antigua provincia romana de la Dacia) y en algunas pequeñas zonas de Yugoslavia, Bulgaria, Moldavia, Istria, Albania y Grecia.

Cap
Mas
Romania

LENGUAS ROMANCES DE LA PENÍNSULA

España fue ocupada durante largos siglos por los romanos. Fruto de la romanización fue la adopción por parte de los españoles de la cultura y la lengua de Roma. Esta lengua evolucionó de forma diferente en cada región española, dando origen a varias lenguas y dialectos; las principales lenguas son:

El portugués. Se habla en Portugal, islas Azores y Madeira. Hay también una lengua judeo-portuguesa, hablada por los judíos expulsados, que se instalaron en Holanda. El mayor núcleo de hablantes está en Brasil (más de 130 millones). Se habla también en las antiguas posesiones portuguesas de África (Angola, Mozambique, etc.).

El gallego. Se habla en Galicia y tiene un gran parecido con el portugués.

El catalán. Hablado en Cataluña y, con variantes dialectales, en Valencia y Baleares (valenciano, mallorquín, etc.). Fuera de España, en el departamento francés de los Pirineos orientales

(antiguo Rosellón) y en la localidad de Alguer (en la isla de Cerdeña). La historia del catalán en la Edad Media es parecida a la del castellano y gallego-portugués. Nace durante la Reconquista en ambas vertientes del Pirineo oriental y avanza hacia el Sur. En cambio, en la Edad Moderna, el catalán, ausente en la gran conquista de Ultramar, no participó en la fulgurante expansión del castellano y portugués por el Nuevo Mundo. Por ello, apenas se habla fuera del territorio antes mencionado.

El castellano. Lengua que, por haber servido de instrumento a una literatura más importante que la de otras regiones de España y, sobre todo, por haber absorbido en sí otras dos lenguas romances habladas en la Península Ibérica (el leonés y el navarro-aragonés), recibe también el nombre de **lengua española**. Llevada a América por nuestros conquistadores en el siglo XVI, se ha convertido en el idioma neolatino más importante en todo el mundo. Se habla, además de en nuestra patria, en Méjico, en todas las naciones de la América Central y en toda la América del Sur, excepto en Brasil y las Guayanas. Se conserva también en Filipinas y en algunas comunidades de judíos sefardíes de África y Grecia.

Una colonia griega en Hispania

"Ya en aquella época se componía Ampurias de dos ciudades separadas por una muralla. Habitaban la una griegos originarios de Focea, como los masaliotas; la otra, hispanos... Ampurias recibió después una colonia romana, que el divino César estableció allí después de la derrota de Pompeyo. Estos tres pueblos están mezclados hoy en uno solo, habiendo pasado primero los hispanos y después los griegos a ser ciudadanos romanos... La parte de muralla que daba a tierra firme estaba bien fortificada y sólo tenía una puerta... Durante la noche, la tercera parte de los ciudadanos vigilaba en las murallas... como si

el enemigo estuviese a las puertas. No se recibía en la ciudad a ningún hispano, ni los habitantes se aventuraban fuera del recinto sino con precaución. Por el contrario, del lado del mar las salidas eran completamente libres... Estas salidas eran necesarias por el comercio que los griegos hacían con los hispanos, ineptos en el arte de la navegación y que se alegraban mucho de poder comprar las mercancías extranjeras que sus vecinos importaban por mar, y también por poder entregar a la exportación los productos de sus tierras. Este interés recíproco abría a los griegos la ciudad hispana."

Tito Livio, XXXIV, 9.

FORMACIÓN DE PALABRAS EN ESPAÑOL

MOVIMIENTO, ESPACIO, TIEMPO

El léxico griego pervive en el vocabulario utilizado en las diversas lenguas modernas para expresar las ideas de movimiento, espacio y cómputo del tiempo. He aquí algunos ejemplos:

HODÓS, camino:

electr-odo, camino por donde entra la corriente eléctrica en un cuerpo;

án-odo, camino ascendente, polo positivo;

cát-odo, camino descendente, polo negativo;

mét-odo, camino;

perí-odo, camino circular, rodeo;

sín-odo, con-greso, junta de eclesiásticos.

PHÉRO, llevar; *phorós*, que lleva:

eu-foria, facilidad (*eû-*) para llevar o soportar;

án-fora, vasija con dos asas para llevarla de ambos lados (*amphí*; *am-*);

metá-fora, trans-lación (*metá*);

peri-feria, circun-ferencia, contorno;

semá-foro, porta-señales (*sêma*).

KÝKLOS círculo:

cíclico, circular;

en-cíclica, carta circular;

en-ciclo-pedia, enseñanza (*paideía*) en cuyo círculo entran toda las ciencias;



NÚMERO, CANTIDAD Y ORDEN

Son también griegos casi todos los numerales que constituyen el primer término de las voces compuestas modernas que expresan las ideas de número, cantidad, orden y similares.

MÓNOS, uno solo:

monasterio, lugar donde viven los monjes o solitarios;

monarquía, gobierno de uno solo;

mono-gamia, casamiento (*gámos*) con una sola persona;

monó-logo, soli-loquio;

mono-manía, manía producida por el predominio de una sola idea;

mono-polio, poder de vender (*poléo*) uno solo algunas mercancías;

monó-tono, de un solo tono (*iónos*), uniforme.

bi-cicleta, de dos ruedas;

hemi-ciclo, semi-círculo.

MÉTRON medida; **-METRÍA**, de *métron*, medida; **METRO**, aparato para medir:

barómetro, instrumento para medir la presión atmosférica;

cronómetro, fotómetro, **higrómetro**, **taxímetro**, **termómetro**, etc.

diá-metro, que mide el círculo a través del centro; **perímetro**, medida del contorno (*perí*, alrededor de);

si-métrico, de una medida común (*syn*) con la de otro;

si-metría, comunidad de medida;

-metro: **baró-**, **cronó-**, **termó-metro**, etc.

KHRÓNOS, tiempo:

crónica, narración de hechos siguiendo el tiempo;

crono-logía, tratado del tiempo o fecha de los sucesos;

cronó-metro, medidor del tiempo, reloj;

ana-cronismo, des-tiempo;

sin-cronismo, con-temporaneidad;

dia-cronismo, sucesión a través del tiempo.

PRÓTOS, el primero, el principal:

prot-agonista, primer actor, personaje principal de una obra;

proto-mártir, primer mártir;

proto-tipo, primer molde o modelo (*typos*);

proto-zoario, primer animalillo (*zoáron*);

proto-plasma, primera sustancia que plasma (*pláso*) la parte viva de la célula.

DÍS, dos veces:

di-edro, de dos asientos o planos;

dí-stico, estrofa de dos versos (*stíkhos*).

TÉSSARES o **TÉTТАRES**, cuatro; *tetrás*, el número cuatro:

tetraedro, poliedro de cuatro caras o asientos;

tetra-sílabo, vocablo de cuatro sílabas.

PENTA, cinco:
pentágono; pentagrama; pentatlón.

HEX, seis:
hexa-edro, poliedro de seis asientos o caras;
hexá-gono, polígono de seis ángulos;
hexá-metro, verso de seis medidas o pies métricos.

HEPTÁ, siete:
heptá-gono, de siete ángulos;
hepta-sílabo, verso de siete sílabas.

ENNÉA, nueve:
eneá-gono, polígono de nueve ángulos,
eneá-sílabo, verso de nueve sílabas.

DÉKA, diez;
decá-metro; decá-litro; decá-logo; deca-sílabo...

HEKATÓN, ciento:
hecatombe, sacrificio de cien bueyes (*boûs*);
hectó-metro; hect-área; etc.

KILO- (gr. *khylos*), de mil:
kilo-ciclo, kilo-caloría, kilo-gramo, kiló-metro, ki-lo-vatio...

SENTIMIENTOS, PASIONES, CREENCIAS

Son frecuentes en las lenguas actuales los derivados de voces griegas que expresan la actividad intelectual del ser humano, sus sentimientos, sus pasiones y sus creencias religiosas. He aquí algunas de las más usadas.

KEPHALE, cabeza:
cefal-algia, dolor (*álgos*) de cabeza;
cefaló-podo, animal de cuya cabeza arrancan varios pies (*poûs, podós*);
a-céfalo, sin cabeza;
en-céfalo, conjunto de órganos encerrados en el cráneo;
bi-céfalo, con dos cabezas;
braqui-, dólico-céfalo, de cabeza corta (*brakhýs*) o larga (*dolikhós*).

NEÛRON, nervio:
neuralgia, dolor (*álgos*) de los nervios;
neur-astenia, debilidad (*a-sthéneia*) de los nervios;
neurosis, trastorno del sistema nervioso.

PSYKHÉ, soplo vital, vida, alma, mente:
psiqu-iatría, tratamiento médico (*iatrós*) de la mente;
psico-logía, tratado de la mente;
psico-patía, enfermedad (*páthos*) mental;
psico-terapia, curación (*therapeúo*, 'curar') de las enfermedades mentales;
met-em-psicosis, trans-migración de las almas de un cuerpo a otro.

MNÉME, memoria:
mne- o nemo-tecnia, arte (*tékhnē*) de ayudar a la memoria;
a-mnesia, pérdida de la memoria;
a-mnistía, sin recuerdo, olvido, perdón.

* -MANÍA, de *manía*, locura:
cleptomanía, propensión morbosa al hurto;
megalomanía, delirio de grandezas;
toxícomanía, hábito patológico de intoxicarse con sustancias que procuran sensaciones agradables o que suprimen el dolor.

PHILÉO, amar:
fil-antropía, amor a la humanidad (*ánthropos*);
fil-armónico, amante de la música (*harmonía*);
fil-atelia, afición a los sellos de franqueo (*télos*);
biblió-filo, amigo de libros (*biblíon*).

PHÓBOS, temor, horror;
claustro-fobia, horror a los espacios cerrados (lat. *claudo*, 'cerrar');
agora-fobia, horror a los espacios abiertos (*ágora*, 'plaza');
hidro-fobia, horror al agua (*hyḗdr*);
xeno-fobia, hostilidad contra los extranjeros (*xénos*).

THEÓS, dios:
teo-cracia, gobierno (*kratós*) ejercido por (los sacerdotes de un) dios;
teo-gonía, generación (*gígnomai*) de los dioses;
teo-logía, ciencia que trata de Dios;
a-teo, sin dios;
apo-teosis, deificación o concesión del carácter divino;
mono-teísmo, creencia en un solo (*mónos*) dios;
poli-teísmo, creencia en muchos (*polýs*) dioses;
pan-teísmo, creencia en que todo (*pâs*,... *pân*) el universo es el único dios;
pan-teón, templo de Roma consagrado a todos (*pâs*,... *pân*) los dioses.

-LATRÍA, de *latreía*, culto, adoración:
egolatría, amor excesivo de sí mismo;
idolatría, adoración que se da a las imágenes;
amor excesivo y vehemente a una persona o cosa.

FACILIDAD Y DIFICULTAD

En la lengua de Homero, la facilidad o la dificultad para que suceda algo se expresa mediante los prefijos siguientes:

EÛ, bien; bueno; fácil:

eu-fonía, buen sonido (*phoné*);

ev-angelio, buena noticia (*ángelos*);

eu-tanasia, muerte (*thánatos*) suave.

DÝS-, indica dificultad o anomalía:

dis-enteria, enfermedad intestinal (*énteron*, intestino);

dis-fasia, anomalía en el lenguaje (*phásis*, palabra);

dis-función, alteración de una función orgánica;

dis-lexia, incapacidad parcial para leer (*léxis*, habla);

dis-pepsia, digestión difícil;

dis-trofia, mala alimentación y desarrollo (*trophé*).

NUEVO, VIEJO, PESADO

Así expresaban los griegos las ideas de “nuevo”, “viejo” y “pesado”:

NEÓS, nuevo:

neófito, planta (*phytón*) nueva (pagano recién transplantado o convertido al cristianismo);

neolítico, de la edad de piedra (*lithos*) nueva;

neo-logismo, palabra (*légo*) nueva.

PALAIÓS, viejo, antiguo:

paleo-lítico, del período antiguo de la piedra (*lithos*) tallada;

paleo-grafía, tratado de la escritura antigua;

pale-onto-logía, tratado de los seres (*ón*, *óntos*, ‘ente’, ‘ser’) antiguos;

paleo-cristiano, arte cristiano primitivo.

BARÝS, pesado:

baró-metro, medidor de la gravedad o presión atmosférica;

barí-sono, voz de tono (tónos, tensión) grave.

LA VIDA Y LA MUERTE

La vida y la muerte, el aire que respiramos, la luz, el sonido y los órganos sensoriales, que nos permiten percibir el tamaño, el color y la forma de los seres y objetos que nos rodean, hallan su más correcta expresión científica en voces cultas derivadas de la lengua griega.

BÍOS, vida; bio-, -bio:

bió-grafo, el que escribe (*grápho*) la vida de uno;

bio-logía, tratado (*légo*) acerca de los seres vivos;

sim-biosis, con-vivencia;

ceno-bio, monasterio en donde los monjes, o cenobitas, hacen vida en común (*koinós*);

micro-bio, ser vivo muy pequeño (*mikrós*).

NEKRÓS, muerto:

necrosis, muerte de células y tejidos en un organismo vivo;

necro-logía, relación de muertos acompañada de breves biografías;

necrópolis, ciudad (*pólis*) de los muertos, cementerio.

PNÉO, soplar, respirar; *pneúma*, soplo; *pneúmon*, pulmón:

neumático, relativo al aire;

neumonía, neumonitis, pulmonía;

neumo-tórax, inyección de aire en la pleura;

a-pnea, sin respiración;

dis-nea, dificultad (*dys*-) para respirar.

RHÍS, RHINÓS, nariz:

rinitis, inflamación de la nariz;

rino-ceronte, animal con un cuerno (*kerás*) en la nariz.

TÉRMINOS MÉDICOS Y CIENTÍFICOS

Aunque actúen en diversos países, los médicos y otros científicos de nuestros tiempos se sirven de una terminología común, basada esencialmente en voces griegas. Esto les permite la comprensión y transmisión correcta de sus conocimientos y experiencias.

Anotamos a continuación algunas de estas palabras, relativas especialmente a ciertos elementos constitutivos del cuerpo humano.

DÉRMA, -ATOS, piel:

epi-dermis, capa exterior (liter. sobre) de la piel;
dermato-logía, tratado de las enfermedades de la piel;

hipo-dérmico, que está o se pone bajo (*hypô*) la piel;

paquí-dermo, de piel gruesa (*pakhýs*).

GLÔSSA, lengua:

gloso-peda, enfermedad del ganado que afecta a su lengua y pezuñas (*poús, podós*);

iso-glosa, de igual lengua;

polí-glota, que habla muchas (*polýs*) lenguas.

GASTÉR, -TÉROS (o -TRÓS), estómago:

gástrico, del estómago;

gastro-nomía, arte de arreglar (*némo*) el estómago;

gasteró-podo, animal que tiene en su vientre un pie (*poús, podós*) carnoso con el que se arrastra.

ÉENTERON, intestino:

gastro-enteritis, inflamación simultánea de la membrana mucosa del estómago (*gastér*) e intestino;

dis-entería, enfermedad (*dys-*) del intestino.

POÚS, PODÓS, pie:

podó-metro, medidor de la distancia recorrida a pie;

antí-poda, que tiene los pies enfrente;

póli-po, pulpo, animal de muchos (*polýs*) pies o tentáculos;

trí-pode, tré-bede, de tres pies;

cefaló-podos, animales de cuya cabeza (*kephalé*) arrancan varios pies.

PTERÓN, ala:

á-ptero, sin alas;

arquí-ptero, insecto de alas primitivas (*arkhaîos*);

dí-ptero, de dos alas;

himenóptero, de alas membranosas (*hymen*);

lepidó-ptero, de alas con escamas (*lepís*);

quiró-ptero, mamífero de manos (*kheír*), aladas (por ejemplo, el murciélago).

HAÍMA, -ATOS, sangre:

hematoma, tumor o depósito sanguíneo;

hemo-filia, enfermedad hereditaria (*phýlon*) de la sangre;

hemo-rragia, flujo de sangre;

hemo-stático, que detiene (*hístemi*) la sangre.

OSTÉON, hueso:

peri-ostio, membrana fibrosa adherida alrededor (*perí*) del hueso;

osteo-mielitis, inflamación simultánea del hueso y de la médula (*myelós*) ósea;

osteo-patía, enfermedad (*páthos*) de los huesos;

osteo-porosis, porosis ósea.

LUZ Y SONIDO

PHÓS, PHOTÓS, luz:

foto-fobia, horror a la luz;

foto-génico, que favorece (*gígnomai*) la acción química de la luz;

foto-grafía, grabación (*grápho*) de imágenes por medio de la luz;

fósforo, que trae o produce luz.

-SCOPIA, del verbo *skopéo*, ver, observar, examinar;

-scopio, aparato para observar o examinar;

fonendoscopio, aparato usado por los médicos para observar los sonidos internos del organismo humano;

microscopio, telescopio, etc.

PHONÉ, voz, palabra, sonido:

fonema, sonido articulado;

fonética, tratado de los fonemas;

fonendo-scopio, aparato para examinar (*scopéo*) el sonido de dentro (*éndon*) del pecho;

a-fónico, sin voz;

sin-fonía, consonancia;

caco-fonía, mal-sonancia;

gramó-fono, aparato que graba el sonido;

homó-fono, de igual (*homós*) sonido o lengua;

micró-fono, que agranda los sonidos pequeños (*mikrós*);

poli-fónico, de muchas (*polýs*) voces;

telé-fono, que trasmite de lejos (*tele*) los sonidos.

OŪS, OTÓS, oído:

otitis, inflamación del oído;

otalgia, dolor (*álgos*) de oídos;

oto-rino-laringó-logo, médico especialista en garganta, nariz y oídos.

TAMAÑOS, FORMAS Y COLORES

KHRÓMA, -ATOS, color:
cromático, de color;
polí-cromo, de muchos (*polys*) colores.

MÉGAS, **MEGÁLE**, grande:
megá-fono, amplificador de sonido (*phoné*);
mega-lítico, de grandes piedras (*lithos*);
megalo-manía, manía de grandeza.

MIKRÓS, pequeño:
micra, medida de longitud muy pequeña;
micro-bio, de vida (*bíos*) muy corta;
micro-cosmo, mundo (*kósmos*) pequeño (el hombre);
micró-fono, -scopio, etc.

ÍSOS, gual:
isobara, de igual presión (*báros*);
isó-sceles, triángulo con dos piernas (*skélos*) o lados iguales.

HÓMOIOS, semejante; **HOMO**-, igual:
homo-géneo, de igual género;
homó-logo, que tiene alguna razón (*lógos*) de semejanza;
homónimo, de igual nombre (*ónoma*);
homo-sexual, inclinado hacia personas del mismo sexo.

AUTÓS, el mismo:
auto-biografía, vida (*bíos*) de una persona escrita (*grápho*) por ella misma;
autó-crata, el que gobierna (*kratéo*) por sí mismo;
autóctono, natural de la tierra (*chthón*) misma;
auto-didacta, que se instruye (*didásko*) por sí mismo;
autó-grafo, escrito (*grápho*) por el autor mismo;
autó-nomo, que se rige por leyes (*nómos*) propias;
aut-opsia, visión por los propios ojos.

KALÓS, bello:
cali-grafía, bella escritura (*grápho*);
calidoscopio, aparato para ver bellas imágenes.

EXTREMO, LEJANO...

Así expresaban los griegos las ideas de "agudo", "extremo" y "lejano":

OXÝS, agudo, ácido, agrio:
óxido, ácido;
oxí-geno, productor (*gígnomai*) de ácidos;
oxí-tono, vocablo con acento (*tónos*) agudo;

par-oxí-tona, voz con acento junto a (*pará*) la última sílaba;

par-oxismo, pasión que llega junto a (*pará*) lo agudo o extremo.

ÁKROS, extremo, elevado:
acró-bata, que anda (*baíno*) por extremidades;
acró-polis, ciudadela (*pólis*, ciudad) situada en lo alto;
acró-stico, versos (*stíkhos*) cuyas letras extremas forman una palabra o frase.

TÊLE, lejos, a distancia:
tele-quinesia o -cinesia, movimiento (*kínesis*) provocado a distancia;
telé-fono, transmisor del sonido (*phoné*) a distancia;
telé-grafo, transmisor de escritos (*grápho*) a distancia;
tele-patía, percepción de una sensación (*páthos*) lejana;
tele-visión, aparato que permite la visión de cosas lejanas.

DOLOR Y PASIONES DEL SER HUMANO

Con voces derivadas de la lengua griega se expresa el origen de los seres vivos y sus medios de supervivencia, así como el dolor y las pasiones que sufre el ser humano. Veamos algunos ejemplos:

-GENIA, -GENESIA, de la raíz *gen-, generar;
-GENO, agente productor:
génesis, origen (primer libro de la Biblia, que narra el origen del mundo);
genésico, relativo a la generación;
genea-logía, enumeración (*logía*) de las generaciones de una familia;
eu-genesia, buena (*eú*) generación;
hetero-géneo, de otro género;
homo-géneo, de igual (*homós*) género;
autó-gena, soldadura generada por el mismo (*autós*) metal;
hidró-geno, que produce agua (*hydor*);
patógeno, que produce dolencias.

-FAGIA, -FAGO, de *phagé*, comida:
antropofagia, costumbre o acción de comer el hombre carne humana;
sarcófago, sepulcro de piedra (liter. 'que come o consume las carnes').

-ITIS, inflamación, irritación:

amigdalitis, inflamación de las amígdalas;
bronquitis, inflamación aguda o crónica de la
membrana mucosa de los bronquios;
faringitis, inflamación de la faringe;
hepatitis, inflamación del hígado;...

-SIS, acción, formación, operación:

cirrosis, lesión de las vísceras, especialmente del
hígado;
necrosis, destrucción de un tejido del organismo;
-psicosis, enfermedad o perturbación de la mente

TRÉPHO, nutrir, alimentar; *trophé*, alimento:

a-trofia, falta de nutrición;
hiper-trofia, sobre-alimentación, exceso (*hypér*)
de nutrición;
dis-trofia, mala (*dys*-) nutrición;
limí-trofe, tierra que debía alimentar a los solda-
dos de la frontera (latín *limes*, -itis) del Imperio.

-ALGIA, de *álgos*, dolor:

cefalalgia, dolor de cabeza;
neuralgia, dolor de los nervios.

PÁTHOS, padecimiento, sensación, pasión:

patético, que produce pasión, especialmente tris-
teza;
pató-genio, que produce dolencias;
pato-logía, tratado de las enfermedades;
a-patía, in-sensibilidad;
anti-patía, sentimientos encontrados;
sim-patía, comunidad de sentimientos;
psico-patía, enfermedad del alma (*psykhé*);
tele-patía, percepción de una sensación a distan-
cia (*têle*).

-MA, efecto o resultado de la acción; tumor:

adenoma, tumor de estructura semejante a la de
las glándulas;
carcinoma, cáncer formado a expensas del tejido
epitelial de los órganos;
glaucoma, enfermedad del ojo, llamado así por
su color verdoso.

LOS CUATRO ELEMENTOS

Algunos filósofos presocráticos nos hablan de los
cuatro elementos o principios constitutivos del
universo: agua, aire, tierra y fuego. El Sol era
adorado con el nombre del dios Helios, identi-
ficado con Apolo. Las palabras con las que se de-
signaban tales cosas siguen empleándose en el
mundo actual, especialmente en el vocabulario
técnico.

He aquí las más frecuentes:

HÝDOR, -DATOS, agua:

hidratar, combinar un cuerpo con agua;
hidro-dinámica, estudio de la fuerza (*dýnamis*) de
los fluidos en movimiento;
hidro-fobia, rabia, manifestada por el horror al
agua;
hidró-genio, que produce agua;
an-hidro, sin agua.

GÊ, tierra; GEO-, -GEO:

geografía, descripción (*grápho*) de la tierra;
geo-logía, tratado (*légo*) de la tierra;
geo-metría, medida (*métron*) de la tierra;
hipo-geo, lugar debajo (*hypô*) de la tierra.

PÝR, PYRÓS, fuego:

pira (*pyrá*), hoguera;
pirita, mineral de color de fuego;
piro-tecnia, arte (*tékhne*) del fuego;
anti-pirético, anti-fiebre.

LÍTHOS, piedra:

litiasis, mal de piedra o cálculos en las vías urina-
rias;
lito-tricia, trituración de tales cálculos;
monolito, piedra única (*mónos*);
paleo-, neo-lítico, de la antigua (*palaiós*), de la
nueva (*néos*) edad de piedra.

PÉTRA, piedra:

petr-óleo, aceite de piedra;
petro-lífero;
petro-química, etc.

THERMÓS, caliente; THERMÓN, calor:

termas, baños calientes;
termo-dinámica, tratado de la fuerza (*dýnamis*)
mecánica del calor;
termo-stato, regulador que detiene la subida o
bajada del calor;
termó-metro, medidor del calor;
iso-termo, de igual (*isos*) calor o temperatura.

HÉLIOS, sol:

helio-terapia, curación mediante los rayos solares;
helio-tropo, gira-sol;
af-elio, punto de la órbita de un planeta más ale-
jado (*apô*) del Sol;
peri-elio, punto... más cerca (*peri*) del Sol.

MEDIO, MUCHO, TODO

Expresión en griego de las ideas “medio”, “mucho” y “todo”:

HEMI-, medio, mitad:

hemi-ciclo, semi-círculo;

hemi-cránea, migraña, jaqueca;

hemi-sferio, media esfera (*sphaîra*);

hemi-stiquio, medio verso (*stikhos*).

Equivale a **SEMI-** (lat.), mitad; medio: semi-círculo, semisótano, semifinal, semivocal.

POLYS, mucho:

poli-gamia, casamiento (*gámos*) simultáneo con dos o más personas;

políglota, de muchas lenguas (*glôtta*);

polígono, de muchos ángulos (*gonía*);

poli-grafo, el que escribe (*grápho*) de muchas cosas;

Poli-nesia, muchas islas (*nesos*);

poli-teísta, que admite muchos dioses (*theós*).

PÂS, PÂSA, PÂN, todo:

pan-acea, que lo cuara (*akéo*) todo;

Pan-dora, adornada con todos los dones (*doron*);

pan-orama, vista (*hórana*) total, de conjunto;

Pan-teón, templo de Roma dedicado a todos los dioses (*theós*);

pan-tera, totalmente fiera (*ther, -rós*);

pán-creas, que parece todo carne (*kréas*).

POLÍTICA Y ORGANIZACIÓN SOCIAL

En los primeros temas de esta obra se ha hablado de la organización social y política de Grecia y Roma. Se repiten en ellos los términos “monarquía”, “aristocracia”, “oligarquía”, “democracia” y algunos más que seguimos prodigando en nuestros tiempos, como “política”, “autonomía”, etc. Todos estos términos, hoy tan populares, derivan de las voces usadas ya en Grecia, cuna de la democracia. Veamos algunas de ellas y sus repercusiones en nuestro vocabulario.

ÉTHNOS, raza, pueblo:

etnia, comunidad humana de la misma raza, lengua, etc.;

etno-grafía, descripción (*grápho*) de las razas o pueblos.

DÊMOS, región; pueblo:

dem-agogo, que guía (*ágo*) al pueblo;

demo-cracia, poder (*kratéo*) del pueblo;

en-démico, mal que se fija en un pueblo;

epi-demia, mal contagioso que cae sobre (*epi*) un pueblo.

PÓLIS, ciudad:

política, relativo al gobierno de la ciudad;

policía, gobierno de la ciudad;

acró-polis, ciudadela colocada en lo alto (*ákros*) de una roca;

metró-poli, ciudad madre o principal;

metro (-politano), ferrocarril de una gran ciudad;

necró-polis, ciudad de los muertos (*nekrós*).

cosmo-polita, ciudadano del mundo.

NÓMOS, ley:

agronomía, administración científica del campo (*agrós*);

astrónomo, que estudia las leyes de los astros (*ás-tron*);

autónomo, que se rige por leyes que se ha dado a sí mismo (*autós*);

eco-nomía, administración de la casa (*oîkos*);

monomio, bi-nomio, poli-nomio;

gastró-nomo, que conoce las leyes o administra el estómago.

-**NOMIA**, de *nómos*, ley; ciencia; norma:

astronomía, ciencia que trata de los astros;

economía; autonomía; gastronomía; etc.

ALGUNOS PREFIJOS IMPORTANTES

En la formación de las palabras modernas derivadas del griego representan un papel importantísimo los afijos, especialmente los prefijos.

En estos tres últimos temas estudiaremos los más frecuentes, añadiendo a continuación de cada uno de ellos el prefijo latino cuyo origen o significado sea similar.

A- (ante conson.), **AN-** (ante vocal), indica ‘privación’ o ‘incapacidad’; sin, falta de:

a-céfalo, sin cabeza (*kephalê*);

a-fónico, sin voz (*phonê*);

a-trofia, falta de nutrición (*trophê*);

an-hidro, sin agua.

PERÍ-, alrededor:

peri-plo, circun-navegación;

peri-cardio, membrana alrededor del corazón (*hardía*);

peri-feria, circun-ferencia.

CIRCUM- (lat.), alrededor:

circunferencia, circunlocución, circunscribir, circunvalación.

ANA-, AN, hacia arriba;
án-odo, camino (*hódos*) ascendente, o polo positivo de la corriente eléctrica.

– Hacia atrás:

ana-coreta, que se retira del mundo;
ana-cronismo, colocación de un hecho en el tiempo (*khrónos*) que no le corresponde.

– De nuevo:

ana-baptista, bautizado de nuevo.

– Intensificación:

aná-lisis, re-solución (*ana-lyo*) de un todo en sus partes componentes.

AMPHÍ, AMPH-, AM-, alrededor:

anfi-bio, que vive (*bíos*, vida) en ambos sitios (agua y tierra);

anfi-teatro, teatro circular;

án-fora, vasija de dos asas, que se puede llevar (*phéro*) de ambos lados.

AMBI-, alrededor, por ambos lados:

ambid(i)estro, ambivalencia.

VIDA POLÍTICA Y SOCIAL

En el tema anterior hemos estudiado algunas voces griegas relativas a la vida política y social del mundo antiguo y cuyos derivados perviven en el actual. A ellas pueden sumarse las siguientes:

ÁRKHO, ser el primero o principal, mandar, gobernar:

arcaico, primitivo;

arquitecto, jefe de los obreros (*tékton*);

arqui-trabe, viga (lat. *trabs*) principal;

arqueología, tratado (*lógos*) de los monumentos antiguos (*arkhaios*);

arque-tipo, modelo (*typos*) primitivo u original.

-ARQUÍA, de *arkhé*, gobierno, poder; -ARCA, persona que lo ejerce:

monarquía, forma de gobierno en que el poder supremo corresponde a un monarca, o rey;

an-arquía, desgobierno;

jer-arquía, mando sagrado (*hierós*);

heresi-arca, jefe de una herejía (*háiresis*);

mon-arca, jefe único (*mónos*);

olig-arquía, gobierno ejercido por unos pocos (*olígos*);

patriarca, padre jefe;

KRATÉO, ser fuerte, mandar:

á-crata, contrario a todo gobierno o autoridad;

aristo-cracia, gobierno de los nobles (*áristos*, 'el mejor');

demo-cracia, gobierno del pueblo (*dêmos*);

pluto-cracia, gobierno de los ricos (*plútos*).

-CRACIA, de *krátos*, poder, autoridad, gobierno:

aristocracia, gobierno en que solamente ejercen el poder las personas más notables del Estado; clase que sobresale entre las demás;

democracia, predominio del pueblo en el gobierno político del estado.

PREFIJOS GRIEGOS Y LATINOS

Formación de palabras mediante los siguientes prefijos griegos y latinos:

APO, AP-, APH-, alejamiento, separación:

apó-stata, que está (*hístemi*) separado de la Iglesia;

apó-stol, alejado (del que lo envía), enviado;

apó-fisis, lo que sobresale de un hueso;

– Lo contrario:

apo-calipsis, lo contrario de ocultar (*kalýpto*), revelación.

AB-, ABS- (lat.), separación:

aberración, absentismo.

INTRA- (lat.), dentro de, en el interior: intramuros, intramuscular, intravenoso.

INTER- (lat.), entre, en medio; dependencia: intercambiar, interlineal, interlocutor, internacional, interponer, intervalo.

EX-, alejamiento, separación, privación, negación:

ex-ótico, de fuera, extraño;

éx-odo, salida;

ex-antema, eflorescencia o erupción de la piel.

E-, EX- (lat.), hacia fuera, fuera de; negación, privación: emanar, efusión; extender, extraer, exhumar, excéntrico; exánime; exculpar.

EXTRA- (lat.), fuera de, sumamente:

extrajudicial, extramuros, extraplano, extraterrestre.

ÉNDON, dentro:

endo-cardio, membrana serosa que recubre por dentro las paredes del corazón (*kardía*);

endo-crino, relativo a las secreciones (*kríno*, separar) internas;

endo-venoso, intra-venoso...

ANTÍ, ANT-, frente a:

antí-poda, que tiene los pies (*poús, pódos*) frente a un punto determinado del globo terráqueo.

– En vez de:

ant-onomasia, empleo de un nombre (*ónoma*) apelativo en vez de un nombre propio o viceversa.

– Contrariedad:

anti-cristo, contrario a Cristo;

antí-doto, remedio dado (*dotòs*) contra un veneno, contraveneno;

anti-social, **anti-gás**, **anti-patía**, etc.

CONTRA- (lat.), oposición, reciprocidad: **contraatacar**, **contradecir**, **contrapeso**, **contraveneno**.

OB- (lat.), obstáculo, oposición, enfrente de: **objetar**, **obsesión**, **obstar**, **obstruir**, **obvio**.

DÍA, DI-, indica división:

di-éresis, división de un diptongo en dos sílabas;

diá-spora, dispersión;

diá-lisis, disolución;

diá-stole, separación o dilatación del corazón.

– Penetración:

diá-metro, línea que atraviesa el círculo por el centro;

dia-rrea, flujo (*rhéo*) a través del intestino.

DI-, DIS- (lat.), separación, negación, oposición, origen:

divergente, **discontinuo**; **disculpar**, **discordancia**, **disconformidad**; **distraer**, **discernir**.

TÉCNICA Y DEPORTES

En el mundo de la técnica, de los deportes y de otras actividades humanas aparecen innumerables términos formados sobre palabras griegas. A continuación vemos algunos de estos términos.

TÉKHNE, arte:

técnico, propio del arte;

tecno-logía, tratado de temas técnicos, lenguaje propio de una ciencia o arte;

electro-tecnia; **mnemo-tecnia**, **piro-tecnia**..., arte o estudio de la electricidad, la memoria, el fuego, etc.

DÝNAMIS, fuerza:

dínamo, productora de fuerza eléctrica;

dinámico, relativo a la fuerza;

dinamita, sustancia explosiva muy fuerte;

dinastía, potencia, dominación;

dinamó-metro, medidor de fuerza.

GONÍA, ángulo:

gonió-metro, medidor de ángulos;

dia-gonal, línea recta que a través (*diá*) de un polígono une los vértices de dos ángulos no contiguos;

polí-gono, de muchos (*polýs*) ángulos.

DRÓMOS, carrera:

dromedario, corredor (*dromás*);

sín-drome, con-curso o conjunto de síntomas característicos de una enfermedad;

hipó-dromo, carrera de caballos (*híppos*).

TÓPOS, lugar:

tópicos, lugares comunes oratorios;

topo-grafía, descripción (*grápho*) de lugares;

top-onimia, estudio de los nombres (*ónoma*) de lugar;

u-topía, lo que no (*ou*) ha lugar.

MORPHÉ, forma:

Morfeo, dios de los sueños o apariencias de las cosas;

morfina, que produce sueño;

morfo-logía, tratado de las formas;

a-morfo, sin forma;

meta-morfosis, trans-formación;

antropo-morfismo, atribución a los dioses de la forma y cualidades del hombre (*ánthropos*);

zoo-morfo, que tiene forma de animal.

PREFIJOS GRIEGOS Y LATINOS

Formación de palabras mediante prefijos griegos y latinos.

SYN, unión, compañía:

sim-patía, comunidad de afectos;

sim-biosis, con-vivencia (*bíos*, 'vida'), comunidad de vida.

– simultaneidad:

sin-crónico, con-temporáneo;

sin-fonía, con-sonancia;

sin-opsis, visión (*ópsis*) de conjunto o simultánea.

CUM- (lat.), compañía, cooperación:

consocio; **combinar**, **componer**; **colaborar**, **cooperar**; **correlación**.

SUPER- (lat.), encima; superioridad; exceso: **superhombre**, **superdotado**, **superviviente**.

SUPRA- (lat.), sobre; más arriba; más allá: **suprarrenal**.

PRÓ, delante:

pro-scenio, parte delantera del escenario;

pro-píleos, ante-puerta (*pyle*);

– antes:

pro-filáxis, defensa (*phylax-akos*) previa contra un mal;

pronóstico, conocimiento anticipado;

pró-logo, lo dicho antes de la obra, pre-facio.

– en vez de:

pro-feta, el que habla en lugar de Dios;

pró-tesis, colocación (*tithemi*) de un sustitutivo en lugar de un miembro u órgano.

EPÍ-, sobre, encima de; después; además:

epí-grafe, inscripción (*grápho*) o título que se pone sobre la obra;

epi-nicio, canto después de la victoria;

epí-logo, lo que se dice después de la obra.

HYPÉR-, sobre, encima:

hiper-mercado, supermercado.

– Más allá:

hipér-bole, dicho lanzado más allá de lo justo.

HYPÓ debajo:

hipo-geo, sub-terráneo;

hipó-tesis, su-posición;

hipo-dérmico, debajo de la piel, sub-cutáneo.

SUB- (lat.), debajo; inferioridad:

subsuelo, subconsciente, submarino;

subdirector, subrayar, subordinar.

INFRA- (lat.), debajo, inferioridad:

infraestructura, infrahumano, infrascrito, infrarojo, infravalorar.

META-, mudanza, transformación; más allá de:

metabolismo, metáfora, metamorfosis, metástasis, metátesis, metempsicosis.

PARÁ, junto a:

para-lelo, uno junto al otro (*allelon*).

– parecido a:

para-tifoidea, fiebre parecida a la tifoidea; paramilitar, etc.

– fuera de:

para-doja, fuera de la opinión (*dóxa*);

para-fernales, bienes que aporta la esposa fuera de la dote (*phernê*).



BIBLIOGRAFÍA

-SEGURA MUNGUÍA, Santiago: *Cultura clásica ESO*, Anaya "Universo Anaya", Madrid, 1995.

-FÍGOLS, Imma y otros autores: *Cultura clàssica ESO*, Enciclopèdia Catalana, "Text La Galera"

-GARCIA, Palmira: *Dossier d'Activitats de Cultura Clásica*

<http://es.wikipedia.org/wiki/>

<http://www.xtec.es/~ifigols>



Joven atleta. Cerámica griega de forma circular.

