

1. RELATO ÉPICO Y REALIDAD HISTÓRICA

Sello de Alemania conmemorativo de H. Schliemann y la ciudad de Micenas. Imagen en [Wikimedia](#). Dominio público



La Ilíada y *La Odisea* tienen un argumento central, el décimo año de la guerra de Troya y el regreso de Odiseo a Ítaca tras el final de la guerra. Pero ambos acontecimientos están insertos en un marco de narraciones paralelas que nos describen la vida y costumbres de las ciudades micénicas y de épocas posteriores.

El orgullo y soberbia de los héroes es descrito en episodios como la devolución de Criseida a su padre,

sacerdote de Apolo; el enfrentamiento en una asamblea de jefes aqueos; las reuniones en la ciudadela de Troya; el diálogo de intercambio de armas entre dos enemigos; y un largo etcétera que es más evidente en el relato de las aventuras que vive Odiseo en su travesía del Mediterráneo: monstruos como Polifemo, las Sirenas, Escila y Caribdis se alternan con episodios cortesanos como los de la isla de los feacios o las acogidas amorosas de Circe, la bruja, y Calipso.

Hasta el siglo XIX estudiosos y lectores pensaban que *La Ilíada* y *La Odisea* eran una ficción literaria. Homero habría inventado, de principio a fin, los hechos que narraba. Heinrich Schliemann convirtió la búsqueda de la ciudad soñada en el principal objetivo de su existencia. Junto a la colina de Hirsarlik (Turquía) descubrió los restos de Troya y, más tarde, los de las antiguas ciudades de Micenas y Tirinto.

2. LENGUA GRIEGA. MORFOLOGÍA VERBAL

El sistema verbal griego tiene estas categorías:

número: singular y plural.

persona: primera, segunda y tercera.

voz: indica el modo de la participación del sujeto en la acción del verbo:

- **activa:** el sujeto realiza la acción, ἦλθεν ἡ Πηνελόπεια εἰς τὸν θάλαμον, “Penélope fue a la habitación”.
- **media:** el sujeto realiza la acción y muestra un interés especial en ella; muchos verbos sólo tienen voz media: βούλομαι (quiero algo y hago la acción en mi interés), ἔρχομαι, δύναμαι, etc.: τόδε τὸ ἄθλον φαίνομαι, “yo os muestro esta competición”.
- **pasiva:** el sujeto padece la acción verbal, “los bienes de Odiseo son devorados por los pretendientes”.

tiempo: presente, imperfecto, aoristo, futuro y perfecto; estos tiempos se diferencian por sus características morfológicas y por un valor aspectual propio: el **aspecto** es la manera en la que el hablante ve o presenta la acción:

- **presente** e **imperfecto** comparten la misma raíz y forman el llamado tema de presente; presentan la acción con un **aspecto durativo**. El imperfecto tiene solo modo indicativo e indica una acción que se ha desarrollado en el pasado (οἱ μνηστήρες τὸ τόξον οὐκ ἐνέτεινεν, “los pretendientes no tendían el arco”).

- el **aoristo** es un tiempo pasado que muestra un **aspecto puntual** de la acción verbal (equivale al perfecto simple o indefinido del castellano): πάντες οἱ μνηστήρες τὸ τόξον **ἐπειράσαντο**, “todos los pretendientes probaron el arco”.
- el **futuro** ofrece con un **aspecto desiderativo** la proyección de una acción más allá del presente: **τάξω** γὰρ τὸ μέγα τόξον τοῦ θεοῦ Ὀδυσσέως καὶ δώδεκα πελέκεις, “pues pondré en orden el arco del divino Odiseo y las doce hachas”.

modo: **indicativo, imperativo, infinitivo, participio; subjuntivo y optativo.**

- **indicativo:** la acción se presenta como real y objetiva: πίνετε, “bebéis”;
- **imperativo:** que expresa una orden, un consejo, etc.: ἀκούετε, “oíd”;
- los otros dos modos son las formas nominales del verbo: el **infinitivo**, un sustantivo que puede llevar artículo: τὸ γαμεῖν, “el casarse”); y el **participio**, un adjetivo que puede declinarse y ser sustantivado: οἱ ἀποιχόμενοι, “los que están ausentes”.

Además, por la manera de unir las desinencias a la raíz podemos establecer en griego dos tipos de verbos:

- **temáticos:** los más frecuentes, unen las desinencias a la raíz por medio de las vocales ε y ο: λύω.
- **atemáticos:** unen directamente la raíz con las desinencias; el copulativo εἰμί es el más usado.

3. LA ANTIGÜEDAD EN LOS CÓMICS

En algunas manifestaciones de la cerámica griega se aunaba la pintura con la palabra escrita. El cómic se ha acercado con frecuencia a la Antigüedad. Son numerosas las obras que tienen como trasfondo el mundo grecolatino; con todo, es la mitología la más amplia fuente de inspiración.

Existen cómics que interpretan obras literarias (Manara, *El asno de oro*; Pérez Navarro & Martín Sauri: *Odiseo*); otros narran relatos míticos (Eric Shanower: *La edad de bronce*; Max: *Órficas*); otras prefirieron mantener el tiempo actual dentro de sus narraciones, pero incluyen pasajes míticos en el desarrollo de la acción (Mulligan & Gianfelice: *Greek Street*, 2010); otros en fin son relatos de aventuras protagonizados por jóvenes héroes (como la serie de *Alix* de Jacques Martin).

Desde hace unos años, la lectura que el cómic hace de la Antigüedad ha servido como fuente de inspiración cinematográfica. La más conocida de todas ha sido la adaptación de la novela gráfica *300* de Frank Miller a la gran pantalla por Zack Snyder en 2007. En España Francesc Bellmunt adaptó en 2002 el cómic de Ralf König, *Lisístrata*.



E. Shanower, *La Edad de Bronce. Mil naves*, 1

Imagen en [uso razonable](#)