



ESPAD Nivel II

## Ámbito de Comunicación Lengua

### Contenidos

Imaginamos historias e inventamos personajes.  
Érase una vez...

#### Ejercicio resuelto



Creación propia



Gabriel y José Andrés se encuentran después de algún tiempo sin verse. Gabriel, muy contento por el reencuentro, le pregunta a su amigo:

-¡Hombre, cuánto tiempo! ¿Qué te cuentas?

A lo que José Andrés responde:

-La verdad es que hay poco que contar.

¿A que te has visto alguna vez en la misma situación?

**Mostrar retroalimentación**

Como género literario, la **narración** -oral o escrita, en prosa o en verso- cuenta con numerosas modalidades: novelas, cuentos, biografías... También son narraciones las películas y los cómics. Pero esto lo veremos después. En verso también se puede narrar. Cuando estudiaste la literatura medieval, tuviste ocasión de comprobarlo con los romances. Te traemos ahora a un personaje muy conocido en Argentina, el gaucho. El más famoso de todos es *Martín Fierro*, protagonista de la obra del mismo nombre. Su autor fue José Hernández y la publicó en 1872. Fíjate en la rima:



Aquí me pongo a cantar  
Al compás de la vigüela,  
que el hombre que lo desvela  
una pena extraordinaria,  
como la ave solitaria  
con el cantar se consuela.

Pido a los santos del cielo  
que ayuden mi pensamiento:  
les pido en este momento  
que voy a cantar mi historia  
me refresquen la memoria  
y aclaren mi entendimiento.

Vengan santos milagrosos,  
vengan todos en mi ayuda  
que la lengua se me añuda  
y se me turba la vista;  
pido a mi Dios que me asista  
en una ocasión tan ruda.

Imagen de [anderson dias \(comparceiro\)](#) en Flickr bajo licencia de CC

## 1. La prosa literaria. El cuento.

Como recordarás, ya vimos en el bloque 7 el texto narrativo. Ahora vamos a profundizar en la narración literaria y especialmente en la novela y el cuento. Ya sabes que el hecho de encontrarnos con una narración implica una serie de elementos que ya vimos: unos personajes, una acción, un espacio y un tiempo. Todo esto ya lo conoces. Pero, avanzando un poco en tus conocimientos debes de saber que existen algunos **recursos** para exponer los hechos de manera más "original". En el cine también se utilizan. Si pinchas sobre la imagen de la derecha leerás (debes prestar atención) un fragmento de la novela *El camino* (1950), de Miguel Delibes. Toda la novela transcurre durante una noche en la que el protagonista, Daniel, recuerda su infancia entre las gentes del valle en el que vive: el cura, el maestro, el herrero... Cuando se levante por la mañana partirá hacia la ciudad para estudiar Bachillerato.



Imagen de [Esther Diana García en ITE](#)  
con Licencia Creative Commons

- **IN MEDIA RES**, es decir, la historia comienza por la mitad. Es un comienzo en el que entramos de forma inmediata en la acción, sin presentaciones previas. Después, poco a poco, vamos conociendo lo que ha sucedido antes y lo que sucederá después. Si te has fijado bien en el texto que has leído, te habrás dado cuenta de que el autor nos introduce de lleno en la acción. Así comienza la novela de Miguel Delibes. Poco a poco iremos conociendo los detalles mediante otro recurso.

- Otras veces, se utiliza el **FLASH-BACK** o **RETROSPECCIÓN**. Seguro que recuerdas algún ejemplo en el cine. Mediante un flash-back, el personaje recuerda un hecho del pasado. Si lees entera la novela de Miguel Delibes comprobarás que se trata de los recuerdos que vienen a la mente de Daniel durante esa noche de insomnio. Te gustará.

Finalmente, no podemos dejar de hablar de los **personajes**. Como hemos visto en el tema 1 de este bloque, los personajes que aparecen en la historia pueden ser principales o secundarios según su importancia en la historia que se está contando.

- Dentro de los **principales** podemos hablar del **protagonista**, que es el más importante de la historia y el **antagonista**, que es el que actúa en contra del anterior. Pero debes de tener cuidado con identificar el protagonista con "el bueno" y el antagonista con "el malo". El protagonista puede ser bueno o malo, simplemente cumple el papel más importante de la narración. En el cuento de Caperucita, que todos conocemos, el protagonista sería la propia Caperucita y el lobo sería el antagonista.
- Los personajes **secundarios** participan también en la narración, pero en menor grado.

Además de estos dos tipos, podemos encontrar otros dos más:

- El **personaje colectivo**, que en realidad no es un sólo personaje, sino un grupo de ellos que cumplen una misma función en la narración.
- El **personaje tipo** que son personajes que responden a características muy definidas y conocidas por todos. Son especialmente habituales en los cuentos. Por ejemplo: el bueno, el gruñón, la joven bella, el envidioso...

Vamos a repasar lo aprendido hasta aquí. La siguiente animación te ayudará, es muy fácil:



## SUBGÉNEROS DE LA NOVELA

Como sabes por lo que has estudiado hasta aquí, el triunfo de la novela se produce en el **siglo XIX**. Entonces también aparecerán **nuevos géneros narrativos** que siguen siendo un éxito en la actualidad. En el siguiente cuadro puedes ver una clasificación esquemática de los principales **subgéneros de la novela**. ¿A qué género de los que vas a ver a continuación crees que pertenece la emocionante novela de Miguel Delibes?

LOS SUBGÉNEROS DE LA NOVELA	<b>REALISTA.</b> Intenta reflejar fielmente un espacio y personajes concretos.
	<b>HISTÓRICA.</b> Se desarrolla en un momento y un lugar del pasado.
	<b>AVENTURAS.</b> Narra viajes, peripecias, descubrimientos, etc.
	<b>DE HUMOR.</b> Pretende reflejar los aspectos cómicos de un tema.
	<b>NEGRA Y DE TERROR.</b> Presenta un enigma que ha de ser desentrañado.
	<b>ROSA.</b> Narra una historia centrada en el tema del amor.
	<b>FANTÁSTICA.</b> Presenta ambientes y espacios imaginarios.
	<b>CIENCIA FICCIÓN.</b> Narra historias cuya trama parte de hechos seudohistóricos.

(Elaboración propia)

## El cuento

### Importante

El **cuento literario** es una narración escrita de extensión breve que ha sido escrita por un autor conocido con una finalidad estética.



Imagen de Sandy Rg en [Wikimedia Commons](#)

licencia CC

Son muchos los autores de los siglos XX y XXI que escriben cuentos literarios. Ya en el siglo XIX hubo algunos escritores que fueron abriendo camino como Kipling o Mark Twain. Pero será en el siglo XX y especialmente en Hispanoamérica cuando una gran generación de autores se dedican a cultivar este subgénero narrativo. Hablamos de autores como Isabel Allende, Borges, Horacio Quiroga o andaluces como Antonio Rodríguez Almodóvar.

Las **características** del cuento literario son las siguientes:

- Extensión breve.
- Presentan una única acción y un desarrollo rápido.
- Los personajes no son muy numerosos.

La principal diferencia con su hermana mayor, la novela, es la concentración de la acción, prescindiendo de lo innecesario a la vez que se aumenta la tensión para que el lector no desvíe la atención.

Una gran novedad que aporta el cuento literario moderno frente al clásico es el hecho de combinar los finales abiertos en los que cabe gran número de posibilidades de interpretación por parte del lector, con otros finales cerrados y sorprendentes.

## 2. El cómic



Imagen en Flickr de [kickthebeat](#) bajo CC.



# ANTECEDENTES

Narrar con imágenes es una técnica muy antigua. Ya desde la Antigüedad, la representación gráfica de las historias era muy habitual. En este sentido, se consideran antecedentes del cómic obras como las pinturas rupestres, las vasijas griegas o la columna trajana de Roma, en la que el emperador Trajano mandó esculpir la narración de su victoria sobre los dacios. En la Edad Media, las iglesias y catedrales se llenaron de relieves que intentaban acercar las historias bíblicas a un público analfabeto. En algunos tapices medievales se incluyen incluso textos que acompañan a las imágenes y las complementan.

# ORIGENES



Imagen: "Yellow Kid" en Wikimedia Commons (PD)

# ESTADOS UNIDOS

Pero no podríamos hablar de cómic tal y como lo entendemos hoy hasta el siglo XIX, en el que surgen en los periódicos neoyorquinos los primeros personajes, entre los que destaca **The Yellow Kid** (El Chico Amarillo), que surgió de la mano de Richard F. Outcault en 1895. Eran todavía unas viñetas muy primitivas en las que ni siquiera existían los globos o bocadillos en los que hablan los personajes. En este caso, el texto aparecía al pie de las viñetas o en el mismo traje del chico amarillo.

Los orígenes del cómic, como hemos visto, están muy ligados a la cultura norteamericana. Posteriormente aparecerán en este país personajes como **Krazy Kat** (1911) o los conocidos Popeye y Tarzán, que aparecen en 1929.

A partir de la década de los 30 el cómic se ha popularizado enormemente en todo el mundo, con personajes como Flash Gordon o los famosos **Mickey Mouse** y el **pato Donald**, **Dick Tracy** o **la Pequeña Lulú**.

Más adelante llegarían superhéroes como **Superman** o **Batman**, así como **Fantasma**, la **Mujer Maravilla** o **Flash**.

En la década de los 50 surgirían en EEUU personajes como **Charlie Brown** o **Snoopy**, así como las historias de terror de **Cuentos de la Cripta**.

En los años 60 una nueva oleada de superhéroes llegaría de la mano de Marvel: **Spiderman**, **Los cuatro fantásticos**, el **increíble Hulk** o **X-Men** popularizarían el género una vez más.

En las últimas décadas han aparecido las novelas gráficas de Frank Miller, entre las que destaca **Sin City**, o las de Mike Mignola, como **Hellboy**.

Con un estilo más realista, destaca Art Spiegelman, que refleja los horrores del holocausto nazi en su serie **Maus**.

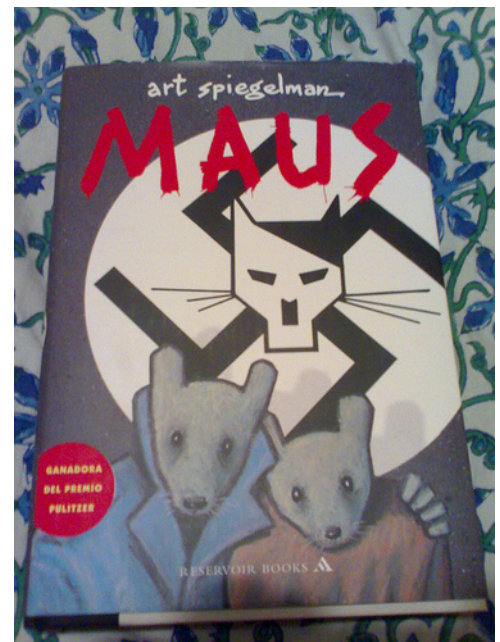


Imagen de fernand0 en Flickr (CC)

# EUROPA



En Europa el cómic se popularizó desde muy pronto, sobre todo a partir de la publicación de **Tintín**, que surge en 1929 en **Bélgica**. De este mismo país provienen personajes tan famosos como **Spirou**, **Lucky Luke** o **los Pitufos**.

En **Francia** destaca especialmente la pareja de galos más famosa que jamás se enfrentara al imperio romano, **Astérix y Obélix**, de Uderzo y Goscinni.

Desde **Italia** nos llegarían personajes como **Corto Maltés**, creado por Hugo Pratt, o **Valentina**, una de las primeras manifestaciones del cómic erótico.



Imagen de DandyGuarjol en Flickr (CC)

**Valiente**, una de las primeras manifestaciones del cómic gráfico.

En **España**, la historieta surge con fuerza a partir de 1917, con la publicación de la revista infantil **TBO**. Más adelante llegarían personajes como **Zipi y Zape**, creados por Escobar, o **Mortadelo y Filemón**, ideados por Ibáñez, padre también de **el botones Sacarino** y **Rompetechos**.

El cómic de aventuras español tuvo su representación con personajes como **El capitán Trueno**, **El Jabato** o **El guerrero del Antifaz**.

En la actualidad, el cómic español está representado por revistas como **El Jueves** o autores como Guarnido y Canales, que con su personaje **Blacksad** han alcanzado gran popularidad.

## JAPON

Y un recorrido por el cómic quedaría incompleto si no viajamos a Japón, que ha generado una gran industria en torno a un tipo de historieta que, con el nombre de **manga**, se ha extendido por todo el mundo. Se podría decir que fue Osamu Tezuka el que dio forma al estilo japonés desde 1945, que se popularizaría poco después gracias a otros personajes como **Astroboy** o **Akira**.

Más tarde llegarían personajes tan conocidos como **Mazinger Z** o **Goku**, protagonista de la serie *Dragon Ball* de Akira Toriyama.

Puedes conocer más sobre la historia del cómic visualizando los vídeos que aparecen a continuación (fuente: [www.materialesdelengua.org](http://www.materialesdelengua.org))

INICIO | LITERATURA

HISTORIA

COMPONENTES [I]

COMPONENTES [II]

ACTIVIDADES

¿CÓMO CREAR UNA HISTORIETA?

FUENTES

Las peculiaridades del cómic lo convierten en un género con una gran aceptación entre los jóvenes. Esta secuencia de actividades propone un acercamiento a su historia y características.

La primera curiosidad reside en el nombre. **Cómic es un término de origen anglosajón. En español, el nombre más utilizado es historieta o tebeo. Este último procede de la revista TBO, publicada por primera vez en 1917. En otros idiomas: bande dessinée (francés), fumetti (italiano), manga (□□, japonés), quadrinhos (portugués de Brasil).**

El cómic es un género con mucha aceptación. A pesar de su actualidad, han pasado más de 100 años desde que las primeras historietas cautivaran a los lectores. Desde entonces, son muchos los personajes que han ido poblando sus páginas.

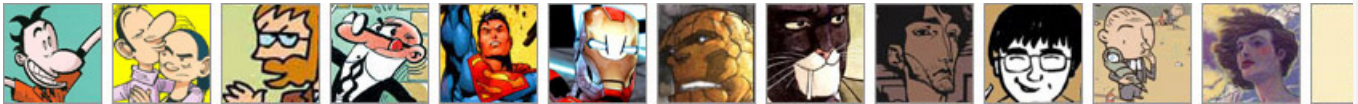
Ved y escuchad atentamente estos microdocumentales para saber cómo y cuándo surgió el cómic.

Pinchar en para ver el vídeo en pantalla completa.

Y si quieres conocer mejor las historietas hechas en nuestro país, te recomendamos que accedas a [esta web](#).

Y para terminar, puedes consultar la siguiente guía del cómic, en la que se guarda gran cantidad de información sobre este género (fuente: [www.guiadelcomic.es](http://www.guiadelcomic.es))





[Guía del Cómic](#) ([guiadelcomic.es](#)) está dedicado a informar sobre la trayectoria y obra de autores españoles. Nuestras secciones:

## Cómics

Una selección de títulos de autores españoles por etiquetas y categorías.

## Autores

Más de **150** fichas de autores, con biografías, bibliografías, imágenes y enlaces.

## Entrevistas

Más de de **120** entrevistas con autores españoles.

Entrevistas recientes:



## 2.1. Elementos de una historieta

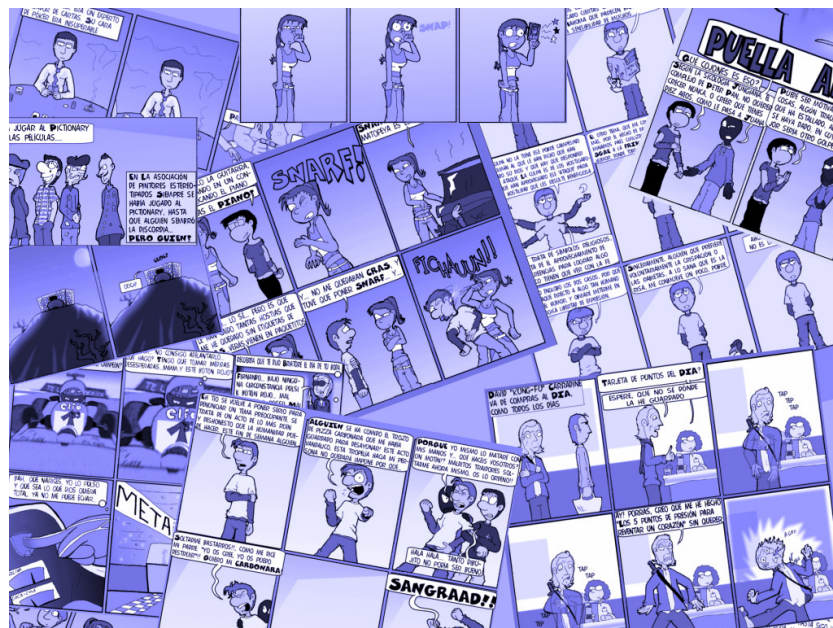


Imagen de Morán en [ehtio.es](#) bajo licencia CC

Como hemos visto en el apartado anterior, existen multitud de cómic muy diferentes entre sí. Existen historietas de terror, románticas, de superhéroes, de aventuras, eróticas, fantásticas, históricas, bélicas, realistas, humorísticas, dramáticas. Las hay clásicas, vanguardistas, originales y rompedoras. Algunas tienen muchos textos, otras son mudas.

En definitiva, podríamos decir que el universo del cómic es muy variado, tanto que a veces puede ser confuso. Por ello, en este apartado, conoceremos mejor de qué elementos se compone un cómic: las viñetas y sus tipos, la gestualidad de los personajes, los textos, las líneas cinéticas...

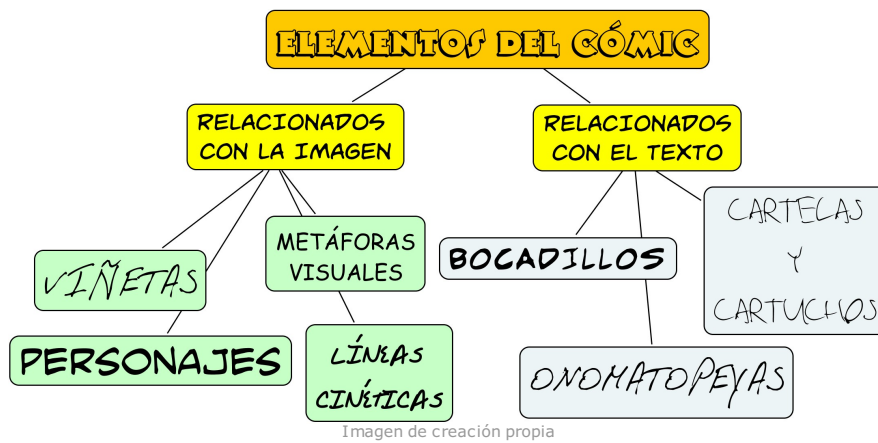


Imagen de creación propia

## LAS VIÑETAS

Como hemos visto antes, el cómic es una narración en la que se mezclan imagen y texto. Pero a diferencia de una película, en la que la imagen está en movimiento, en las historietas las imágenes son fijas, por lo que podríamos decir que cada una de las imágenes de un cómic refleja una escena de la historia. A estas imágenes las llamamos **viñetas**.

A veces, pueden aparecer solas. De hecho, en los periódicos suelen aparecer así muy a menudo. Cada periódico tiene sus propios dibujantes, que intentan reflejar la realidad del día de forma humorística. En esta página puedes ver las viñetas de Forges (fuente [www.forges.com](http://www.forges.com))



En otras ocasiones, se agrupan tres o cuatro viñetas en una sola línea. Se trata de la **tira cómica**, que también es muy frecuente en los periódicos. Son muy conocidas las tiras cómicas de Mafalda o de Garfield, por ejemplo.

La siguiente tira cómica está compuesta por tres viñetas. Como ves, existe poca variación entre las distintas escenas, ya que lo importante es el diálogo. El contenido humorístico o sorprendente se reserva para la última viñeta:



Imagen de [Nomarsky](#) en [Flickr](#) bajo licencia Creative Commons

Cuando se unen varias viñetas hasta llenar una página, ya podemos hablar de historieta o cómic:

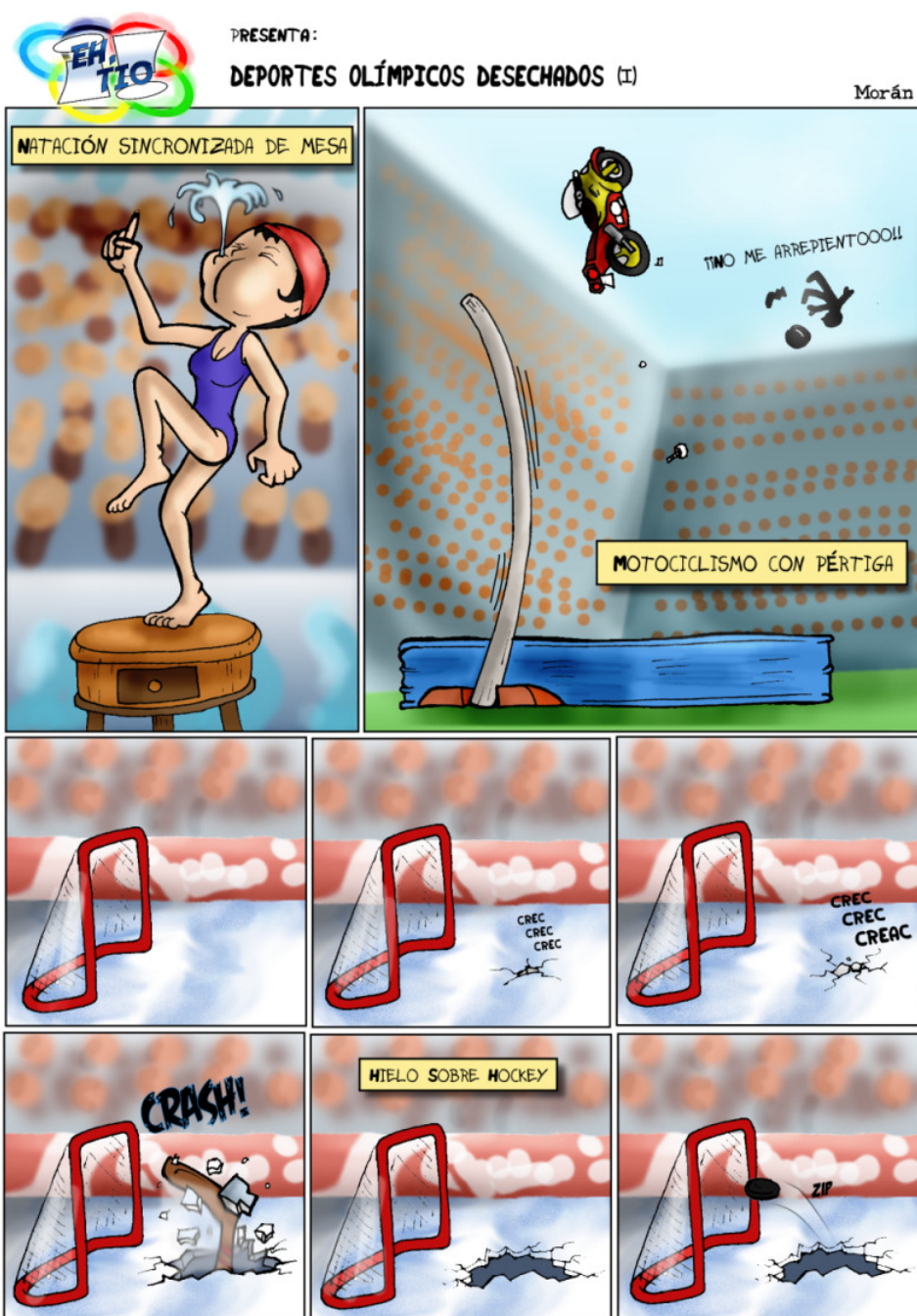


Imagen de [Morán](#) en [ehtio.es](#) bajo licencia Creative Commons



Las viñetas de un cómic suelen tener forma cuadrada o rectangular, aunque a lo largo de la historia del cómic tenemos ejemplos de viñetas con otras formas: redondas, triangulares, deformadas,... A veces se pueden conseguir efectos muy originales, como en la siguiente tira cómica, titulada "La soprano":



Imagen de [Morán en ehtio.es](http://de Morán en ehtio.es) bajo licencia Creative Commons

Si nos fijamos bien, en esta historia, la soprano está cantando frente a un espejo. Tan aguda es su voz que en la última viñeta rompe el espejo, pero para conseguir un mayor efecto en el lector, el dibujante ha decidido dibujar la viñeta también rota. ¿A que de esa manera nos llega mejor el final de la historia?

## TIPOS DE PLANO

Por otra parte, las viñetas se pueden clasificar por el tipo de plano, que distingue las viñetas por el tamaño del personaje en relación con la viñeta.

Los planos habituales son:

**Plano panorámico:** muestra el escenario de la historia de forma amplia. A veces se tratará de un paisaje, de una ciudad,...

**Plano general:** se observa al personaje completo acompañado de un fragmento del espacio que lo rodea.

**Plano entero:** la viñeta se centra en el personaje, al que se muestra por completo.

**Plano americano:** los personajes se muestran desde la rodilla hacia arriba.

**Plano medio:** se muestra al personaje a la altura del pecho.

**Primer plano:** la viñeta se centra en la cara del personaje.

**Plano detalle:** se selecciona un elemento que ocupa toda la viñeta: un ojo, un dedo, un objeto...

En la siguiente página web, podrás ver ejemplos de todos estos tipos de plano y conocer mucho más sobre las viñetas (fuente: [www.marmotfishstudio](http://www.marmotfishstudio))

## 2.2. Personajes

Los personajes son la base de casi todas las historias. Por eso, los cómics los dibujan cuidando mucho su aspecto y expresividad. El diseño del personaje es uno de los elementos más importantes en la creación de un cómic.

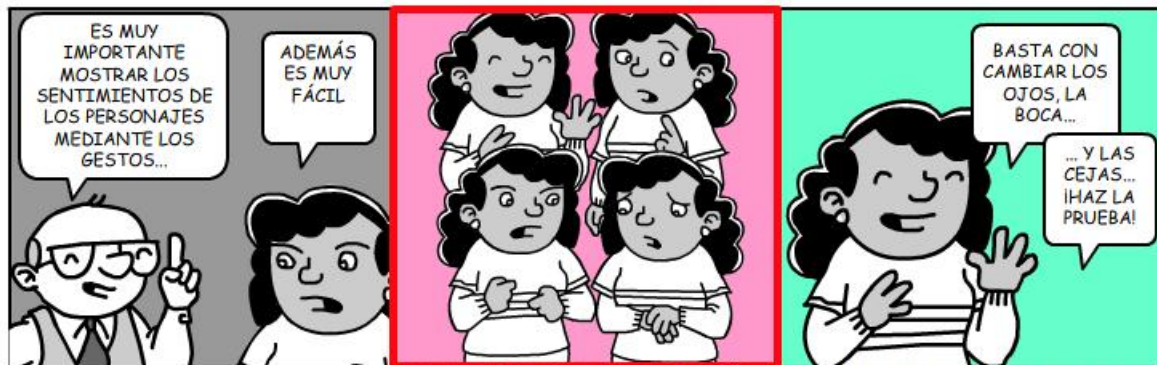
A la hora de crear un personaje, habrá que decidir qué tipo de personaje es, cuál es su función, qué motivaciones tiene. Aunque nuestra historieta no lo cuente, debemos imaginar el pasado del personaje, de manera que lo conozcamos perfectamente y sepamos cómo va a reaccionar ante cualquier circunstancia.

Tendremos que decidir también su físico, decidiendo cuál será su estilo: ¿será un personaje realista, parecido a un ser humano? ¿Tendrá unos rasgos exagerados para darle un carácter humorístico? ¿Será un personaje simplificado y simpático? En cualquier caso, elijamos lo que elijamos, debemos conocer perfectamente el físico del personaje, imaginándolo en distintas posturas y actitudes, con distintos gestos y expresiones de la cara y del cuerpo.

A continuación, podremos dibujarlo. En el siguiente vídeo nos muestran la creación de un personaje:

Fuente: [Youtube](#).

Es muy importante dotar a nuestros personajes de una gestualidad que exprese perfectamente sus sentimientos y estados de ánimo, desde los más sencillos (alegría, enfado, aburrimiento), hasta los más sutiles (indiferencia, avaricia, envidia,...)



This comic strip was created at [MakeBeliefsComix.com](http://www.MakeBeliefsComix.com). Go there to make one yourself!

Esta tira cómica fue generada en <http://www.MakeBeliefsComix.com>.

Usado con permiso del autor y creador del sitio Bill Zimmerman.

Para dar mayor expresividad a los personajes se pueden usar otros recursos:

- **Líneas cinéticas** o de movimiento: son trazos con el dibujante muestra los movimientos que se están haciendo en cada viñeta.

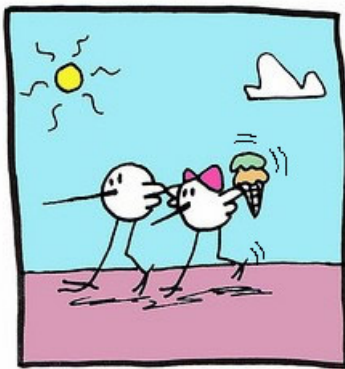


Imagen derivada a partir de [mauren veras](#) en Flickr bajo [CC](#).

- **Metáforas visuales**: son imágenes que se usan para expresar ideas invisibles. Por ejemplo, para indicar que el personaje ha tenido una idea, se suele dibujar una bombilla sobre su cabeza.

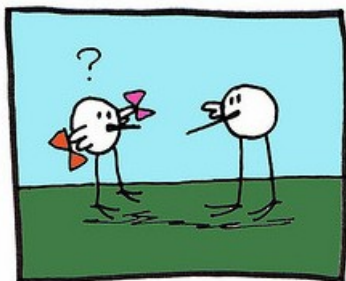


Imagen derivada a partir de [mauren veras](#) en Flickr bajo [CC](#).

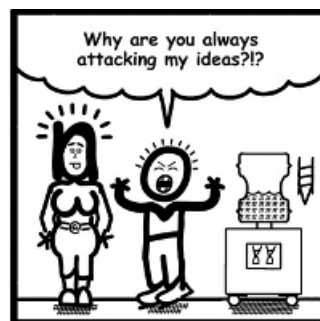


Imagen en Flickr de [stallio](#) bajo [CC](#).

## 2.3. El texto en los cómics



Hemos visto en los apartados anteriores cómo la imagen de los cómic es fundamental para contar la historia, pero, ¿cómo se introduce el texto en las viñetas? Veámoslo con un par de ejemplos.

### *Actividad de lectura*

Observa estas dos imágenes:

1. "Para ser una hortaliza, actúas muy bien"



¡Eh, tío!

Por Morán

Nadie tenía claro cómo lo había hecho, ni siquiera estaban seguros de lo que habían presenciado...

Sólo estaban seguros de que era la representación más emotiva de Othello que habían visto jamás



Imagen de Morán en ehtio.es bajo licencia Creative Commons

## 2. "Giro inesperado"

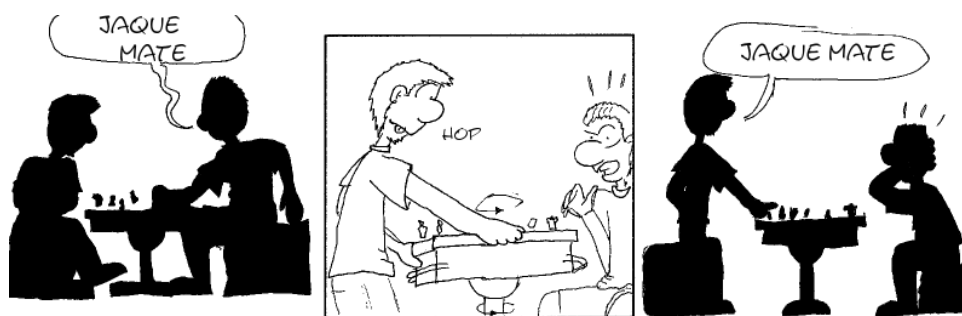


Imagen de Morán en ehtio.es bajo licencia Creative Commons

En las dos imágenes aparecen textos. Pero, ¿observas alguna diferencia entre los textos de la primera imagen y los de la segunda? ¿Quién habla en la primera imagen? ¿Y en la segunda?

¿Para qué sirve el pequeño texto que aparece en la viñeta central de la tira cómica inferior?

Si pinchas en el botón inferior, podrás conocer algunas impresiones sobre los textos en el cómic.

**Pulse aquí**

Los textos del cómic pueden aparecer de distintas maneras:

## 1. CARTELAS Y CARTUCHOS

Este tipo de texto aparece siempre que el narrador quiere hablar en la historia.

Si es una cartelita, aparecerá en forma de recuadro, normalmente en la parte superior de la viñeta.

Si es un cartucho, ocupará el espacio de una viñeta.

Se usa sobre todo para dar informaciones sobre el espacio o para indicar saltos en el tiempo.

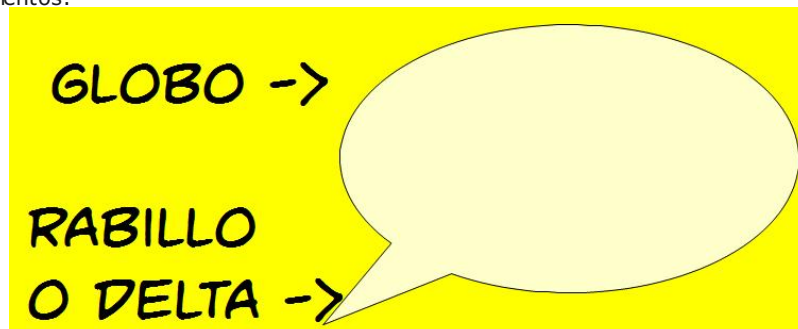


Esta tira cómica fue generada en <http://www.MakeBeliefsComix.com>. Usado con permiso del autor y creador del sitio Bill Zimmerman.

Como ves, en este caso se han introducido dos cartelitas en la parte superior izquierda de cada viñeta. En ellas el narrador nos ha dado indicaciones de tiempo.

## 2. BOCADILLOS

Los bocadillos sirven para introducir los diálogos de los personajes. Normalmente, suelen tener una forma más o menos redondeada y se componen de dos elementos:



Además, los bocadillos pueden servir para mostrar el tipo de diálogo que se mantiene:



### 3. ONOMATOPEYAS

Un último tipo de texto que aparece en las historietas es la **onomatopeya**, que consiste en representar sonidos y ruidos mediante letras especiales: ¡BOOM!, ¡CRASH!, ¡ZAS!, ZZZZZ.



## Resumen



**1. Género narrativo.** La narración es la forma de comunicación más habitual en las relaciones humanas.

- La novela. **Recursos** narrativos:
  - *In media res*.
  - *Flash-back* o retrospección.
- **Subgéneros** de la novela: realista, histórica, aventuras, de humor, negra y de terror, rosa, fantástica, ciencia ficción.
- **El cuento literario**, sus características y sus autores más conocidos.

**2. El cómic:**

- La historia del cómic
- El cómic en los diferentes países
- Los elementos de la historia: viñetas, personajes y texto.
- 

## Para aprender, hazlo tú



Te presentamos a continuación un texto narrativo. Se trata de un cuento del escritor gallego Álvaro Cunqueiro. Debes en primer lugar ordenar los párrafos, de manera que la historia resultante tenga sentido.

### Comprueba lo aprendido

El texto que tienes a continuación está desordenado. En los huecos que tienes a la izquierda debes colocar el número de párrafo que corresponda (1, 2, 3) según la narración de los hechos. Cuando lo hayas hecho puedes leer la historia tal y como la escribió Cunqueiro. ¿Recuerdas la estructura que tiene toda narración? Indica en los huecos de la derecha de qué parte se trata: Introducción, Nudo y



tiene toda narración? Indica en los huecos de la derecha de que parte se trata: introducción, nudo y desenlace.

☐ El historiador Heródoto asegura que en el cabo de Ténaro, hoy Matapán, en sus días, en un templo dedicado a Poseidón que allí se alzaba, podía verse una pequeña escultura de Arión cabalgando un delfín, con una inscripción que decía: *"Por voluntad divina, a Arión, hijo de Cícleo, le salvó de las furias del mar esta embarcación"*.

☐ En una ligera nave que va de Tarento a Corinto con todas sus riquezas el célebre músico y poeta griego Arión. Los marineros que lo llevan pretenden apoderarse de los tesoros del citarista, para lo cual deciden darle muerte. El citarista solicita de ellos, como última gracia, que le permitan vestirse con sus mejores galas y cantar algo, después de lo cual, el mismo Arión se daría muerte.

☐ Los marineros aceptaron, y Arión dio el que parecía ser su último concierto, de pie ante la popa de la nave. Arión cantó acompañado de su cítara, y, al terminar, se arrojó al mar. Pero por allí andaba un delfín aficionado a la música, quien se ofreció para transportar al citarista a tierra firme, lo que aceptó Arión, viajando a lomos del melómano delfín hasta el cabo de Ténaro, hoy Matapán, al sur del Peloponeso. Parece claro que el delfín debió de ofrecer al músico, en griego, sus insólitos servicios, y que Arión le indicó el rumbo que debían seguir en la misma lengua. Cuando llegó la nave a Corinto, los marineros no tuvieron más remedio que reconocer su latrocinio ante el tirano de esta ciudad, Periandro, y ante el mismo Arión.

**Enviar**

## Comprueba lo aprendido

Veamos si has comprendido este relato. Señala si las afirmaciones que siguen son verdaderas o falsas.

**1 El tirano de Corinto se llama Cícleo.**

 [Sugerencia](#)


☐ Verdadero ☐ Falso

**2 Cuando Arión dio su concierto ante los ladrones aprovechó para huir en un bote.**

 [Sugerencia](#)

☐ Verdadero ☐ Falso

**3 La lengua griega salvó al citarista Arión de morir ahogado.**

 [Sugerencia](#)

☐ Verdadero ☐ Falso

