



El fil del mite

Dossier educatiu



Obra Social
Fundació "la Caixa"

Edició: Fundació "la Caixa"

Concepció dels continguts i redacció dels textos: Montserrat Dalmau Fontcuberta i Iolanda Traver i Vidal

Redacció dels textos dels tres mites: Antonio Alvar Ezquerro

Concepció, redacció i fotografies de l'apartat «Construcció de Laberints a l'escola»: Toni Cirera i Bergadà

Concepció i redacció de l'apartat «Música»: Juanjo Grande i López

Il·lustracions: Paloma Valdivia Barria (sobre una idea original de Iolanda Traver i Vidal)

Disseny gràfic i maquetació: Whads/Accent

© de l'edició 2010, Fundació "la Caixa"

© dels textos, els autors

© de les il·lustracions, l'autora

© de les fotografies, els autors



Índex

Presentació	4
Abans de l'espectacle	5
Els mites i la mitologia	5
El fil argumental	8
Després de l'espectacle	11
Històries d'ahir i de sempre	11
Els laberints	16
Construcció de laberints a l'escola.....	19
Exemples	20
Els viatges mar enllà	23
La comunicació verbal i no verbal	25
Mitologia i arts	28
Arts plàstiques	28
Música.....	32
Literatura	35
L'espectacle	36
Per saber-ne més	37
Bibliografia	37
Discografia i DVD	37
Webgrafia	38

Presentació

Els mites clàssics han transcendit el pas del temps i formen part del nostre imaginari col·lectiu i de la nostra cultura. Amb l'espectacle *El fil del mite* volem aproximar els nois i noies al món de la mitologia a través de la representació de tres dels mites més populars: Teseu i el Minotaure, Teseu i Ariadna i Dèdal i Ícar.

Amb aquest dossier educatiu us volem oferir algunes idees i alguns recursos per ampliar el coneixement sobre el tema, tot suggerint un seguit d'activitats de naturalesa interdisciplinària que els alumnes poden dur a terme a l'escola abans i després d'assistir a l'espectacle.

El dossier inclou unes primeres propostes amb uns quants exercicis bàsics que introdueixen els alumnes en el que representen els mites i la mitologia, i també amb la lectura del fil argumental dels tres relats que veuran representats. D'aquesta manera no només iniciarem el treball sobre el tema, sinó que aconseguirem crear expectatives i motivar els alumnes.

A la segona part us suggerim un itinerari d'activitats que, en forma de projectes, amplien el tema fent un trajecte que uneix el món clàssic de la mitologia amb el món actual dels nostres alumnes. Així, treballarem la narració a través del còmic i vincularem la competència artística i creativa amb el llenguatge; abordarem el laberint —element clau d'un dels mites treballats— des d'òptiques molt diverses; ens desplaçarem en el temps i en l'espai a través del viatge mar enllà; i dedicarem un ampli apartat a explorar les relacions entre les arts i la mitologia.

A partir de la informació que us facilitem, cada docent ha de seleccionar i adaptar els continguts perquè els alumnes connectin plenament amb la realitat la seva escola. Adjuntem uns annexos amb imatges i material complementari que us seran d'utilitat quan poseu en pràctica alguns dels exercicis proposats. I no us perdeu tampoc els enllaços suggerits en el text, ja que proporcionen informació i recursos —visuals, musicals, pràctics...— per a la tasca educativa. Per a les persones que vulgueu anar més enllà, en l'apartat final us facilitem un llistat de recursos que us permetran aprofundir en els diferents temes encetats al dossier.



Abans de l'espectacle

Els mites i la mitologia

Per començar el nostre itinerari, i abans d'assistir a l'espectacle, recordarem les definicions de **mite** i de **mitologia**; d'aquesta manera, aproparem els alumnes a aquests conceptes a tall d'introducció perquè els puguin anar fent seus.

Comprovar la vigència del món clàssic serà un punt clau per reconèixer la importància de les cultures antigues, i en aquest cas, la grecoromana.

El mot **mite** prové del grec *mythos*, que significa 'paraula', 'notícia', 'conte'. Els mites són narracions explicades oralment i protagonitzades per herois, déus i monstres. Els pobles antics creaven aquestes històries per explicar l'origen del món, dels homes, dels déus, dels animals i les plantes, el món dels morts...; en definitiva, tot el que conforma el món, aspectes que encara avui ens preocupen i ens qüestionem.

Els mites no els creava una sola persona, sinó que eren fruit de tota una societat que expressava el seu pensament a través dels mites. Així, podem dir que expressaven la ideologia d'una societat.

Alguns mites tenen una funció lúdica, de simple entreteniment. A través de fets meravellosos i amb la participació de tot tipus de monstres i mil aventures, es pretenia arribar a un final feliç.

Un altre grup de mites narra esdeveniments i fets que s'han esdevingut en un passat llunyà i s'han transmès per tradició oral. A voltes, s'hi ha volgut buscar un rerefons històric, però són farcits de fets extraordinaris, de misteris, de transformacions dels personatges, d'accions impossibles i, sobretot, d'intervencions dels déus.

Un primer exercici bàsic que podem fer amb els nostres alumnes és demanar-los quins mites o quins personatges mitològics coneixen. Posar-ho en comú a l'aula serà un bon punt de partida per anar construint l'aprenentatge.

Després podem definir col·lectivament el significat dels termes **història**, **conte**, **llegenda** i **mite**. Un cop definits aquests conceptes, s'han d'evidenciar les diferències que presenten. Ens anirà molt bé posar exemples.

Tots els pobles tenen els seus relats mitològics, i és aquest conjunt de narracions allò que anomenem **mitologia**. Els pobles grec i romà són a la base de la nostra cultura, per això ens centrem en mites d'aquestes dues civilitzacions. Ambdues comparteixen panteó, és a dir, els déus, encara que amb noms diferents.

El nombre de déus considerats olímpics varia segons les diverses fonts clàssiques: uns autors consideren que en són 12, uns altres n'esmenten 14, o 15 perquè hi afegixen Eros.

L'Olimp estava comandat per Zeus, que era considerat el pare dels déus i dels homes. La resta de déus olímpics eren: Hera, Hèstia, Posidó, Demèter, Hades, Ares, Afrodita, Atena, Hefest, Àrtemis, Hermes, Apol·lo, Dionís i Eros.

La mitologia està estretament relacionada amb la religió dels pobles, ja que els déus tenen una gran intervenció en els mites. Els déus encarnaven les forces naturals (el llamp, la fecunditat, la mar, els estels...), es transformaven en humans i intervenien directament en la vida dels mortals. És per això que els éssers humans havien d'honorar els déus, per guanyar-se el seu favor.

Els déus es representaven de manera **antropomòrfica**, és a dir, en forma humana i amb sentiments i desitjos. La principal diferència és que els déus tenien més força, eren més poderosos i eren immortals. L'aliment dels déus era el nèctar i l'ambrosia. Cada divinitat tenia uns atributs i uns símbols a través dels quals les podem reconèixer en les diverses representacions artístiques que se n'han fet al llarg de la història de l'art.

Zeus, per exemple, tenia com a atributs el ceptre (símbol del seu poder), el llamp (perquè era déu de les tempestes), l'àliga i el brau. Els déus també tenien diversos àmbits d'actuació: Afrodita era la deessa de l'amor, la bellesa i el matrimoni; Hermes, el déu missatger dels déus i protector dels pastors; Posidó, el déu de la mar...

Els alumnes poden buscar per Internet el panteó dels déus olímpics de la mitologia greco-romana. Poden elaborar un quadre que inclogui el nom en grec i en llatí de la divinitat, els seus símbols i atributs i el seu àmbit d'actuació. Per a cada divinitat poden buscar una imatge que la representi. Si ho creieu oportú, la informació amb la qual els alumnes han de crear el quadre la podeu facilitar vosaltres.

Per entendre bé el significat del terme **antropomorfisme**, els alumnes poden buscar unes quantes imatges de déus egipcis, com ara Horus, Isis, Anubis, Osiris, Ra... Veuran com representa els déus aquesta civilització, i ho poden comparar amb les imatges dels déus grecs i romans.

A més dels déus de l'Olimp, hi ha altres grups de divinitats menors, com les muses, les hores, les moires, les fúries, les nimfes, les sirenes, els centaures...

Posats en petit grup, els alumnes poden fer una recerca sobre els grups de divinitats, com són les muses, les fúries, les hores, les moires. Cada grup pot fer un PowerPoint o un mural amb les explicacions i les imatges, i fer una exposició per a la resta de companys.

En la mitologia grecoromana els **herois** eren uns personatges situats entre els déus i els homes, i nascuts de la unió entre una divinitat i un mortal (de pare déu i mare mortal, o a l'inrevés). En tenim exemples en Hèracles, Èdip, Perseu o Teseu.

Com hem dit, els mites es transmetien de manera oral de les persones més grans a les més joves. Com que estaven relacionats amb la religió, els sacerdots n'eren uns transmissors, tot i que també ho eren els poetes, que els recitaven per al poble. El fet d'explicar-se els mites els uns als altres fa que existeixin diverses versions d'un mateix mite.

Al segle VIII aC es va començar a emprar l'alfabet, i poetes com Homer a la *Ilíada* i l'*Odissea* van recollir els mites en les seves obres, els van utilitzar d'inspiració i els van incorporar amb tota llibertat, per oferir-ne versions diferenciades. Altres autors grecs i romans a través dels quals ens han arribat els mites són Hesíode, Apol·loni de Rodes, Eurípides, Sòfocles, Èsquil, Llucià, Virgili, Ovidi...

Tots els alumnes coneixen els contes i les llegendes tradicionals que ens han explicat els nostres pares. Cada alumne en pot triar un («La Caputxeta Vermella», «Els tres porquets», «Sant Jordi»...) i escriure'l. Després, alguns alumnes poden llegir el conte a la resta de companys. També el poden aprendre i després explicar-lo com un petit contacontes. És interessant que se'n llegeixin de repetits perquè cadascú l'explica tal com li han explicat a ell, i sempre hi ha petites diferències (la Caputxeta porta mel a l'àvia o li porta un pastís?, el porquet gran fa la casa de pedres o era el mitjà?...). Així els alumnes poden entendre que els mites, com els contes i les llegendes, tenen versions diferents, tal com hem explicat al principi.

Parlem d'unes civilitzacions allunyades de nosaltres en el temps, però vives en la nostra societat en molts àmbits, començant per les llengües romàniques, filles del llatí (en expressions llatines, noms de plantes, constel·lacions...; la llengua que parlem, en definitiva), i seguint amb el cinema (*Troia*, *300*, *Gladiator*, *Hèrcules*...), la publicitat (amb referents mitològics i lingüístics), el món professional en llenguatge tècnic i especialitzat (dret, biologia...), l'art amb múltiples referents mitològics...



<http://www.xtec.cat/~ifigols/mitologia/mites/mites.htm>

(exercicis interactius sobre mitologia)

El fil argumental

Amb l'objectiu de crear expectativa i per tal de facilitar el seguiment del fil argumental de l'espectacle, us recomanem que, abans d'assistir a la funció, feu una lectura amb els vostres alumnes dels tres mites que s'integren a l'espectacle: Teseu i el Minotaure, Teseu i Ariadna, i Dèdal i Ícar.

Us en facilitem el resum:

Teseu i el Minotaure



Minos, rei de Creta, era immensament ric. Tot i així, la felicitat de Minos no era ni de bon tros completa: el seu fill Andrògeos, vencedor en uns jocs esportius celebrats a Atenes, havia estat mort pels mateixos que havia vençut. Minos, després d'un llarg enfrontament, va imposar als atenesos un terrible tribut a canvi de la pau: la ciutat vençuda havia d'enviar cada nou anys catorze joves —set nois i set noies— a Creta que servirien d'aliment al Minotaure, ésser horrible que tenia tors, braços i cames d'home i cap de toro amb unes banyes enormes.

El Minotaure vivia en un intricat laberint construït per Dèdal, un famosíssim arquitecte. Tothom qui hi entrava era incapaç de trobar-ne la sortida, i hi feien cap cada nou anys els catorze joves atenesos per ser devorats.

El jove Teseu, fill d'Egeu, rei de la vençuda Atenes, es va oferir com a voluntari per acompanyar els tretze nois, amb l'esperança de poder occir el Minotaure i alliberar d'aquesta manera els seus compatriotes d'aquesta obligació tan dura. En les dues expedicions anteriors la nau atenesa havia salpat amb una enorme vela negra, en senyal de dol pel funest destí que esperava els passatgers. Però, en aquesta tercera, a més de la vela negra, Teseu en duia plegada una altra de color blanc per hissar-la si l'expedició culminava amb èxit, ja que el rei volia saber de seguida el resultat de la perillósíssima aventura que havia decidit emprendre el seu fill.

Així que van desembarcar a l'illa de Creta, Ariadna, filla del rei Minos i de la reina Pasífae, es va enamorar del formós estranger i, aconsellada pel mateix Dèdal, va ajudar Teseu a sortir del laberint dient-li que lligués un fil de llana a l'entrada, amb la qual cosa només li caldria desfer el camí recorregut un cop hagués matat el monstre. A canvi de la seva ajuda, Ariadna només demanava al jove atenes que se l'endugués al seu país i s'hi casés.

Teseu i Ariadna



En sortir Teseu victoriós del laberint, en companyia dels seus tretze companys, va trobar Ariadna, que l'esperava ansiosa. Entre tots dos van organitzar una ràpida fugida de l'illa, acompanyats dels altres joves atenesos. Per aconseguir-ho, van cremar les naus del rei, atracades al port de Creta, perquè no poguessin perseguir-los, i van embarcar ràpidament en el vaixell que els havia dut des d'Atenes.

En el camí de retorn, en arribar a l'altura de l'illa de Naxos, Teseu va ordenar fondejar i proveir-se d'aigua fresca. Ariadna, esgotada després de molts dies de sotsobra i nits sense dormir, va estendre a terra el seu mantell, s'hi va estirar i es va adormir profundament.

Quan es despertà, moltes hores després, només hi havia silenci al seu voltant. Va cridar Teseu i no respongué ningú. Tampoc no hi havia la nau allà on l'havia deixada. La jove es va sentir plena d'inquietud i desconcert. Va dirigir la vista cap a alta mar i va distingir, ja ben lluny, la vela negra del vaixell on navegava el seu estimat. Teseu l'havia abandonada!

Ja no s'hi podia fer res, només lamentar el terrible destí i plorar. Però, quan semblava que tot s'havia acabat, aparegué un seguici festiu i, al final, una carrossa enorme, tirada per lleopards. Damunt la carrossa coberta d'or i pedres precioses, hi havia un jove formosíssim, coronat d'heura i fulles de pàmpol, mig nu i amb un somriure inextingible, propi d'un déu. Era, en efecte, el déu Bacus que, en passar pel costat de la trista jove, li proposà de casar-se amb ell i li regalà una corona, que va col·locar a la vista de tothom dalt del firmament perquè hi lluís eternament en les nits estelades mentre durés el seu amor. És la Corona Boreal.

Mentrestant, la nau de Teseu s'apropava veloç al port d'Atenes. Però heus ací que el rei Egeu, en veure des de molt lluny la vela negra que anunciava, per un descuit funest, l'erroni desenllaç de l'expedició, i creient que el seu fill i els altres tretze atenesos eren morts, es va precipitar, ple de dolor i desesperació, al buit. El seu cos sense vida va quedar flotant enmig de les ones. Des d'aleshores, aquesta mar va adoptar el seu nom.

Dèdal i Ícar



Com havia suposat Ariadna, el rei Minos, el seu pare, es va sentir profundament humiliat i furiós en saber que els joves atenesos havia aconseguit no tan sols sortir vius del laberint havent mort el monstre, sinó també de Creta després d'haver cremat tota la seva flota. A més, s'havien endut la seva pròpia filla. La fúria del rei es va transformar en ira irrefrenable quan va saber que havia estat precisament ella la que havia causat un dany tan terrible al seu propi pare i a la seva pròpia pàtria, i que no havia estat raptada, sinó que havia fugit per voluntat pròpia, enamorada de Teseu. Minos no va trigar gaire a saber que l'enginyós Dèdal era darrere d'aquesta traïció.

Dèdal fou confinat al laberint amb l'única companyia del seu fill Ícar. I, per si no fos prou aquesta presó —ja que ell mateix l'havia creada i, per tant, n'havia de conèixer tots els secrets—, Minos va manar que al centre d'aquest palau tan sinistre s'alcés una torre enorme, sense portes ni escales d'accés, i al capdamunt de la torre hi féu empresonar pare i fill. Era impossible de fugir-ne.

Dèdal es va resignar al seu destí. Passava les hores en silenci, vençut, mentre contemplava el vol lliure de les gavines. L'enginyós arquitecte va decidir d'imitar-les. I així, pare i fill van recollir totes les plomes que van poder per construir, enganxant-les amb cera, unes ales capaces de suportar el seu pes. Després de diversos intents de vol, per fi es van llançar sense por a l'aire. Volaven!

Van posar rumb a la mar, però Ícar es va dirigir cap al sol desitjós de contemplar de ben prop la seva llum radiant, desoïnt els advertiments del seu pare. La calor del sol va fondre la cera i les ales del fill es van desfer. Ícar va caure sense control sobre la mar i va desaparèixer per sempre. Des d'aleshores, aquesta mar es coneix amb el nom de «mar d'Icària».

Després de l'espectacle

Històries d'ahir i de sempre

Ja hem vist l'espectacle i tornem a ser a l'aula. Us proposem de recordar els tres mites representats. I ho farem a través del còmic.

El còmic és una manera de representar històries en què s'estableixen sinergies entre la lletra i el dibuix, llengua i gràfics, amb temps, llums, colors, acció, etc. Poder sintetitzar el tipus de dibuix que es vol realitzar i acompanyar-lo del text corresponent facilita que l'alumnat faci uns processos de diverses competències que fan que sumin els continguts i el saber fer del seu treball.

Us proposem una primera activitat com a introducció d'altres que anirem desenvolupant. Us facilitem un còmic amb un seguit de vinyetes que il·lustren els tres mites de l'espectacle. Hi falta el contingut corresponent als diàlegs de les bafarades i també, a sota, el relat de les accions o de les imatges que s'han de situar o seguir en la història. Els alumnes han de completar el còmic amb els seus propis textos.

D'aquesta manera podrem comprovar què és amb el que s'han quedat de tot el que s'ha treballat i visualitzat.

En els annexos trobareu les il·lustracions del còmic en format més gran per tal que pugueu escollir la mida que considereu més adient.

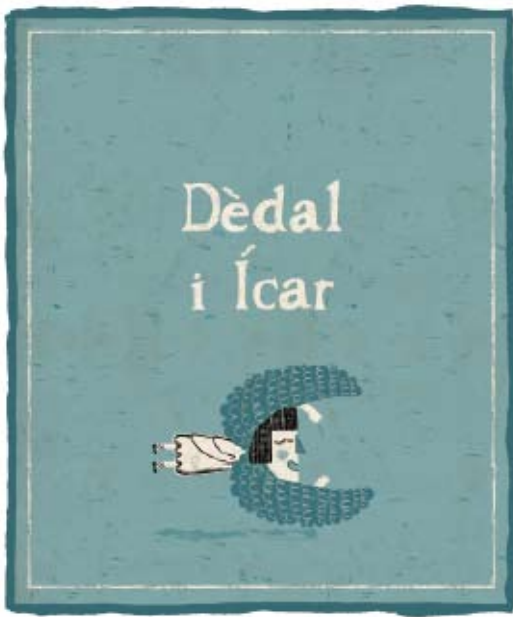
Per dur a terme aquesta proposta, alumnes i docents podeu anar recordant conjuntament **quins són** els mites i els personatges que hi estan relacionats, **què fan i per què ho fan**. Es pot agafar un mite i anar-ne recordant la història, veient quines accions fa cada personatge i quina és la causa per la qual actua d'aquesta manera.

Teseu i el Minotaure



Teseu i Ariadna





És important recordar la qüestió dels valors que representen i parlar-ne, per poder posteriorment trobar aquests valors en altres personatges actuals, que l'alumnat coneix: la generositat amorosa d'Ariadna envers Teseu, la traïció de Teseu abandonant-la sense pietat, la crueltat de Minos amb Dèdal i Ícar i amb els habitants d'Atenes, la imprudència d'Ícar o la seva ambició de volar massa a prop del sol...

Amb aquesta reflexió prèvia a la proposta següent, els alumnes, en petits grups, poden buscar alguns personatges actuals, de còmic, de pel·lícules, dibuixos, etc., que els recordin els diversos personatges que sortien als mites. En faran una descripció i els dibuixaran. Cada grup pot anar escrivint les similituds i les diferències que troben entre els personatges del mite i els actuals que ells han triat.

En aquest exercici s'ha de tenir en compte que la descripció no sols ha de ser física sinó psicològica, amb la qual cosa es treballen al mateix temps els valors. Han de descriure els personatges de manera completa, així com les coincidències i diferències que hi veuen amb relació als personatges actuals.

Els dibuixos els poden elaborar de manera tradicional sobre paper o cartolina, o els poden fer amb programes com el **Paint**, el **Paint.NET** o altres aplicacions de programari lliure de dibuix que considereu adients.

Poden fer tres apartats, posant les **similituds**, les **diferències** i també els **valors** que hi corresponen.

Aquestes propostes anteriors són la base del que ara demanem als alumnes: elaborar un còmic, del qual seran els autors de les imatges i dels textos. Al còmic poden aparèixer personatges que coneguin o inventats, i algun o alguns dels personatges dels mites que estem treballant. Així faran una història —real o inventada— del món actual i d'actituds i interaccions del nostre temps.

Per a l'elaboració d'aquesta proposta, novament podeu optar pel tradicional paper o pel treball digital. Us suggerim un **programa senzill** i molt complet, que permet, de manera pautada, anar elaborant un còmic tenint en compte tots els elements que s'han d'aplicar perquè sigui competencial.

A tall d'ampliació i per a la confecció de còmics, us recomanem dues aplicacions de programari web 2.0. La **primera** és de maneig més senzill i la **segona** és més complexa i és animada.

Els laberints

El mot **laberint** prové del llatí *labyrinthus* i es refereix a un recinte tancat format per encreuaments de carrers que confonen el visitant i en fan difícil la sortida. Normalment només tenen una sortida (unicursals), però en poden tenir més d'una (multicursals). En els laberints unicursals sovint l'entrada i la sortida és la mateixa, com passa al laberint de Creta.

Els més antics que existeixen són els que tenen forma quadrada o rectangular, però a partir del segle VII aC ja en van aparèixer alguns en forma circular.

Es té constància de l'existència de laberints des de la prehistòria, aleshores potser amb una funció comunicativa, abans de la invenció de l'escriptura. De l'època antiga, en destaca el laberint de Creta que Minos va manar construir per tancar-hi el minotaure. En tenim notícies a través de les monedes de Cnossos, que portaven un laberint com a emblema, però no se n'han trobat restes arqueològiques. L'escriptor grec Heròdot també parla d'un laberint a Egipte, però només se n'han trobat els suposats fonaments.



■ Parc del Laberint d'Horta. Barcelona
©Fabrizio Finetti/Iberfoto



■ Mosaic. Representació d'un laberint a Pafos, Xipre.
©Ullstein



■ Palau Ducal, Màntua. Sala del Laberint (detall del sostre).
Segle XVI
©Alinari



■ Moneda segle V aC. Representació del laberint de Cnossos a Creta. Museu Nacional Romà. Roma
©Costa/Leemage

Trobem referències de laberints en mosaics romans, al terra d'algunes esglésies de l'època medieval; en trobem a l'Índia antiga, a la Xina, en restes de les tribus d'Escandinàvia i entre els indis nord-americans. A partir del Renaixement abunden els laberints als jardins fets amb arbustos i xiprers, com el Laberint d'Horta a Barcelona o el Jardín El Capricho a Madrid. Animeu-vos a visitar-los!

Per tant, trobem el tema del laberint en totes les èpoques i en tots els indrets. A cada moment i en cada lloc, ha tingut funcions diferents.

Els fidels en resseguien els camins quan pregaven a les esglésies de l'època medieval, i a Escandinàvia els feien servir per espantar els *trolls*. A l'època medieval el laberint representava el camí per arribar a Déu, un camí difícil de seguir. Cel i infern eren representats per una mena de laberint de forma cilíndrica, com a la *Divina comèdia* del Dant. Més tard, ja se'l representa com un símbol negatiu —l'ésser humà perdut, sotmès als valors negatius de la condició humana— i el van anar esborrant dels llocs religiosos. D'altra banda, es van anar construint laberints vegetals fent jardins per fruir dels espais.

Segles després, amb la filosofia New Age, el laberint és el símbol de la vida, que comença amb el naixement, l'inici, i acaba amb l'única sortida que pot tenir, que és la mort. Ara bé, no se sap quin és el camí que cal fer, ni tampoc com serà. També hi ha estudiosos que hi veuen un símbol de coneixement, o de la vida, representats com un viatge en què el camí que es fa és el que realment importa, i no el destí final.

Actualment, és sinònim de desordre, descontrol i caos, i s'adopta en aquest sentit per referir-se a indrets on tot és caòtic i desordenat.

I continuant encara en el nostre temps, concretament en la societat de la informació, trobem l'hipertext, que no és més que un laberint que fa que des d'un enllaç puguem accedir a uns altres, i encara a uns altres des d'aquells, i que puguem tornar a la pàgina principal del web. Tot és un laberint en el qual l'objectiu és navegar (el camí del viatge).

Us suggerim un seguit d'exercicis per treballar de manera pràctica el concepte del **laberint**.

Per prendre un primer contacte, podem començar per dur a terme una activitat en què l'alumnat ha de resoldre uns entreteniments de laberints.

Us recomanem un seguit d'adreces per elaborar aquesta proposta, que tenen diferents nivells d'execució i de gràfics, i diverses possibilitats per poder fruir-ne d'una manera lúdica i educativa alhora:



<http://xarxa-omnia.org/ccbc/jocs/pasosLaberint.html>

<http://www.superjocs.com/jocs/labirints/>

<http://pelsnens.blogspot.com/2009/10/labirints-de-tardor.html>

<http://higiniherrero.wordpress.com/2009/09/22/labirint-geganti-3/>

<http://www.passatemps.26omb.com/index.html>



Seguidament es poden elaborar laberints a través d'Internet, amb aplicacions de generadors de laberints, de les quals us recomanem les següents:



http://www.learn.cat/index.php?option=com_weblinks&view=category&id=54%3Aeines-i-recursos--eines-online&limitstart=20

http://aula-ee.com/webs/labirints/index_ca.htm



De la mateixa manera que Ariadna va idear el sistema del cabdell de llana que havia de permetre a Teseu sortir victoriós del laberint, podríem plantejar una discussió a la classe per trobar diferents estratègies que ens permetin també escapar d'un laberint.



Construcció de laberints a l'escola

I finalment us proposem la construcció de diferents laberints a l'escola a partir d'alguns exemples per fer-los d'una manera senzilla. Abans, però, us fem alguns suggeriments:

És una bona activitat per fer en equip i practicar tècniques de treball cooperatiu. Amb aquesta tasca, entre d'altres, podeu reforçar els valors de respecte, col·laboració i responsabilitat. Per això cal posar atenció, no tant en els resultats, sinó més aviat en el procés de treball. Un cop acabada la tasca, caldrà que els participants expliquin com s'han organitzat, com han resolt les diferències i què han après dels altres.

Cal buscar objectes senzills d'aconseguir en quantitats abundants: llapis, ampolles, cereals (arròs, lleties, faves), capsos, pedres, sorra, llibretes, cadires o qualsevol altra cosa que tingueu a l'abast.

Heu de pensar l'estructura i les dimensions del laberint abans de començar. Va bé experimentar abans una mica per ajudar a decidir les possibilitats del material escollit. També cal valorar l'espai i el temps de què disposeu.

Podeu fer laberints permanents si enganxeu els objectes sobre una base sòlida. Els laberints que s'han de desfer sempre es poden fotografiar.

Per fer laberints regulars i complexos, val la pena fer un esbós previ, que sempre es podrà modificar a l'hora de la construcció. Els laberints irregulars o més senzills es poden anar fent sense més guia que el sentit comú.

S'ha de tenir en compte que s'han de fer camins sense sortida i petits enganys perquè el laberint sigui divertit.

Els laberints de grans dimensions, que es poden recórrer caminant, són molt vistosos i permeten experimentar sensacions molt més intenses.

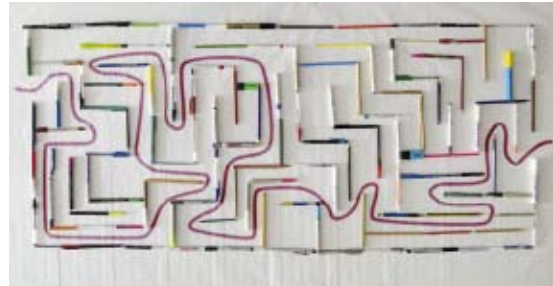
Els laberints petits poden ser més rics si penseu un motiu que en justifiqui la resolució; per exemple, una persona que ha de trobar el camí de casa. També és interessant fer el recorregut empenyent un objecte, com ara una bala o una fitxa, i no només buscar la resolució mentalment o amb el dit.

Proveu de resoldre els laberints amb els ulls tapats. La complexitat i les vivències són ben diferents. Per resoldre'ls, cal cercar noves estratègies. Potser un fil d'Ariadna hi pot ajudar...

Els laberints petits també es poden recórrer amb el dit i amb els ulls tapats.

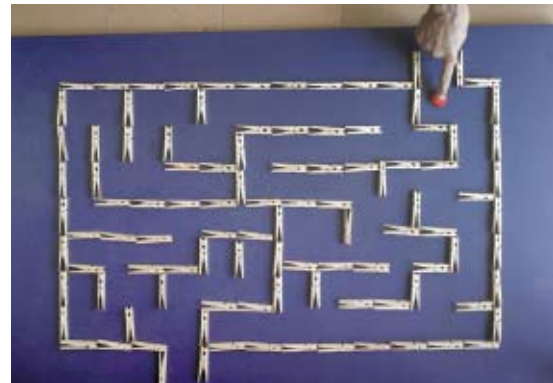
Exemples

1 Laberint amb llapis, bolígrafs, retoladors o altres materials escolars



És molt senzill de fer sobre una taula i no cal cap preparació.

2 Laberints amb pinces d'estendre la roba



Les pinces són molt fàcils d'aconseguir i tenen una estructura regular que s'adapta molt bé a les necessitats d'aquesta tasca.

3 Laberint circular amb faves



Els objectes arrodonits, com les faves o les pedres de riu, són molt vistosos i molt adequats per a la construcció de tot tipus de laberints.

4 Laberint amb capses de cartró



Les capses de cartró usades no són difícils d'aconseguir i permeten fer laberints de grans dimensions en poca estona.

5 Laberint amb cadires



Les cadires i les taules permeten crear fàcilment laberints grans dintre de la classe, també ho podeu provar amb els materials de l'aula d'educació física o de psicomotricitat.

6 Laberints amb mapes

La ciutat és un laberint per on ens movem cada dia. Amb els més grans us proposem construir laberints fent servir plànols. Els podeu imprimir de Google Maps, Google Earth o qualsevol altra font. El mapa és la base i la plantilla per dibuixar-hi els camins del laberint amb un retolador. No cal que aprofitu tots els carrers, només els que us siguin útils, tant per l'estètica com per l'eficàcia del laberint que esteu inventant.

Si treballem amb el mapa de la vostra població, podeu provar de resoldre els laberints fent vosaltres mateixos el recorregut real pels carrers seleccionats.





Els viatges mar enllà

Els protagonistes dels nostres mites han viatjat i han donat nom a diverses mars de la costa europea: el rei Egeu, que es va llançar des d'un penya-segat a la mar, ferit de dolor per la suposada mort del seu fill Teseu (Teseu no va canviar la vela negra per la blanca i el rei es va confondre), ha donat nom a al *mar Egeu*, que banya la costa de Grècia; i la caiguda d'Ícar a la mar ha donat nom al mar d'Icària, que es troba al costat de l'illa de Samos.

Es proposa fer un primer apropament a la geografia europea d'aquell temps i del nostre a partir de la cerca de l'indret on són les dues mars i del motiu pel qual s'anomenen d'aquesta manera. De la mateixa manera cal motivar l'alumnat perquè es qüestioni i esbrini l'origen del nom de la nostra mar Mediterrània.

La cerca s'ha de fer mitjançant els atles manuals o digitals, i la visualització es pot realitzar mitjançant el [Google.maps](#) i el [Google.earth](#), en què la imatge és més real i, per tant, més significatiu l'aprenentatge.

Una vegada situats els indrets anteriors, es pot proposar un viatge imaginari, en què Teseu ha d'atracar a diferents ports. Es poden suggerir imatges de monuments de l'antiguitat, com l'Acròpolis d'Atenes, el Colosseu de Roma, l'amfiteatre de Tarragona, les runes de Corint, etc. L'alumnat els ha de buscar al mapa i marcar el trajecte que farà Teseu per trobar-los.

Es pot veure el mapa d'Europa i la costa d'Àfrica i altres països que banya el mar Mediterrani i localitzar-los a la pissarra digital interactiva (PDI). En els annexos trobareu aquest mateix mapa de mida més gran.



L'exercici es pot dur a terme en petits grups, perquè el treball sigui col·laboratiu, i posteriorment fer una posada en comú a la PDI o bé en un mapa col·lectiu de grans dimensions, per afegir-hi tot el que s'ha demanat.

Podem accedir l'**Street View** de Google.maps i passejar-nos per alguna ciutat de l'antiguitat que ens interessi, per poder veure l'estat actual dels monuments i tot el que envolta la ciutat. Si ho feu en petits grups, els alumnes poden anar explicant a tota la classe la ciutat triada i compartir i complementar la proposta entre tots.



La comunicació verbal i no verbal

Els personatges més importants que han aparegut a la història són: **Minos, Egeu, Teseu, Minotaure, Ariadna, Dionís, Dèdal i Ícar**. Cadascun té un caràcter que se'ns transmet a través del seu comportament, dels seus sentiments i de les seves intencions.

Us proposem un exercici en dos passos per descriure els trets característics del caràcter de cadascun dels personatges que protagonitzen els mites treballats.

En primer lloc, faciliteu als alumnes el conjunt d'emoticones que us adjuntem i que podeu completar a través d'Internet (us en donem els enllaços més avall) i proposeu que els relacionin amb cadascun dels personatges.

Després farem un treball de comunicació verbal, i els demanarem que associïn els adjectius que creguin oportuns a cada personatge. Serà interessant insistir en la cerca de sinònims per aconseguir una definició com és afuada millor, amb la qual cosa també treballarem el lèxic dels alumnes.



En aquesta proposta alguns alumnes necessitaran tenir uns quants adjectius a l'abast per poder-los anar relacionant, i d'altres hi podran afegir adjectius per ampliar els proposats pels docents. Cal recordar-los que en el cas d'Ariadna s'ha de canviar el gènere dels adjectius, si s'escau.

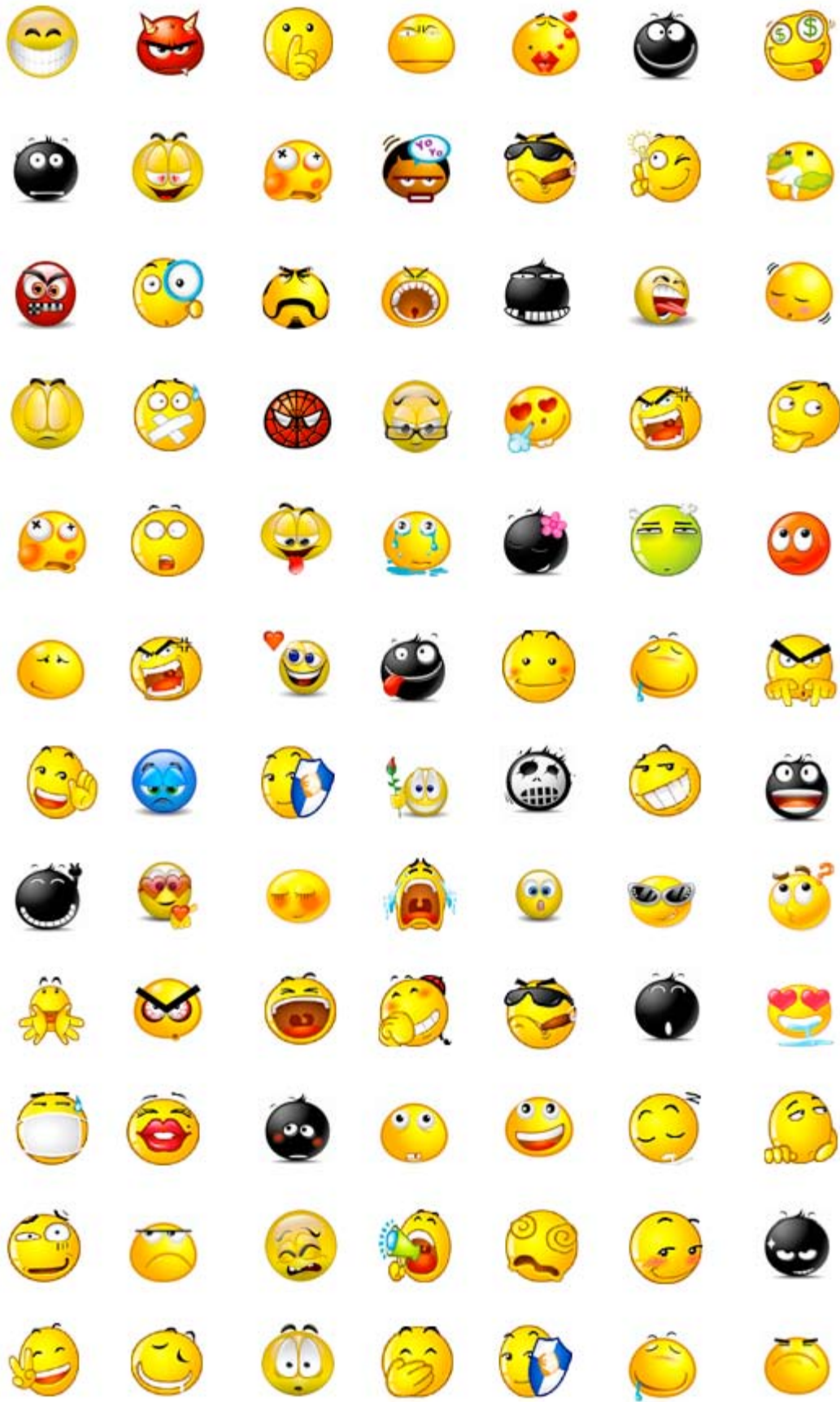
Aquí teniu alguns adjectius que es poden fer servir: *content, egoista, capriciós, brutal, enorme, dolç, terrible, audaç, prudent, amargat, feliç, divertit, gran, petit, reeixit, manaire, cruel, ferotge, traïdor, calmat, brut, enginyós, pensatiu, trist, col·laborador, emocionat...*

Per exemple, aquesta emoticona podem relacionar-la amb el Minotaure, ja que és cruel, dur, terrible, brutal, ferotge... i d'altres adjectius que s'hi poden afegir.



Per aconseguir més emoticones podeu consultar aquestes pàgines i d'altres que trobareu a Internet:

 <http://www.emoticones.com/>
 <http://www.emoticonesmania.com/>



Conegudes les relacions que anteriorment hem enumerat, demanem als alumnes de manera individual que escriguin un missatge de correu electrònic per poder posar en pràctica l'ús d'aquestes emoticones incloent-les en un petit text on han d'explicar a un company o companya quin és el personatge que més els agrada i/o amb el qual s'identifiquen, i afegir-hi els valors que el caracteritzen.

Cal recordar-los que en el missatge han de posar per a qui és, l'assumpte i després el text. En aquest darrer, han de començar amb una salutació (és un text informal) i seguidament escriure el cos del missatge, afegint-hi les emoticones que creguin necessàries per donar-hi tot el sentit i, finalment, el comiat.

Si es té accés a un compte de correu, es pot enviar el missatge a algun company o companya de la classe.

També és bo que es llegeixi en veu alta, per poder expressar a tota l'aula el que vol dir cada alumne i per anar veient tot el que sent l'alumnat envers els personatges que estem tractant.

Mitologia i arts

Arts plàstiques

Seguint en tot moment la història dels nostres personatges, coneixent-ne el procés i les accions relacionades amb sentiments i valors, presentarem unes quantes obres artístiques de diverses èpoques i de diferents autors, i proposarem els exercicis següents:

Es demana als alumnes que en petits grups reconeixin i classifiquin les obres d'art segons el mite que representen. Les han de classificar en tres apartats, segons els tres mites presentats i representats.

A continuació, es pot fer una posada en comú, en què els alumnes plantegin un diàleg entre tots sobre allò que representa cada obra i puguin relacionar, comparar i establir vincles entre les obres que inclouen cadascun dels mites.

I, finalment, proposem que es redactin diàlegs per a una obra de cada mite que hagi triat l'alumne. Aquests diàlegs poden ser entre els personatges que apareixen a les imatges o entre aquests i d'altres d'imaginaris que no hi són presents. També es pot recórrer al monòleg, en el qual un sol personatge parla sobre alguna de les qüestions relacionades amb l'obra pictòrica i la seva representació amb el mite.

Als annexos trobareu aquestes imatges en format DIN A4, que podeu imprimir i plastificar per dur a terme els exercicis. També us poden servir per projectar-les a la classe.



■ Pintor de Dokimasia, 480 aC *Teseu matant el Minotaure*. Copa àtica de figures roges. Museu Arqueològic Nacional, Florència



■ John Armstrong. *Laberint*, 1927



■ Jacob Peter Gowy. *La caiguda d'Ícar*, 1636-1637. Museu Nacional del Prado, Madrid



■ Charles-Paul Landon, *Dèdal i Ícar*, 1799. Museu de Belles Arts i de Pintes i Randes, Alençon (França)



■ Jean-Baptiste Regnault (1754-1829). *Ariadna i Teseu*. Museu de Belles Arts, Rouen (França)



■ Georges Frederick Watts. *Ariadna a Naxos*, 1875. Guildhall Art Gallery, Londres



■ Maestro dei Cassoni Campana. *Història de Teseu i el Minotaure*, 1510. Museu del Petit Palais, Avinyó (França)



■ *Teseu lluitant amb el Minotaure*. Alt Imperi romà. Mosaic. Museu Arqueològic Nacional. Nàpols



■ *Ariadna lliura el fil a Teseu per sortir del laberint*. Gravat extret del *Dizionario mitologico*, segle XIX. Biblioteca Brera, Milà



■ Jan van Boeckhorst (1604-1668), *Dèdal i Ícar*. Castell Schleiβheim (Alemanya)



■ Henry Matisse. *Ícar*, 1947. Centre Pompidou, París



■ Pablo Ruiz Picasso. *Minotaure*, 1928. Col·lecció particular



■ Evelyn De Morgan. *Ariadna a Naxos*, 1877. The De Morgan Centre, Londres



■ Jean Matheus. *Caiguda d'Ícar, Ariadna abandonada a Naxos i suïcidi del rei Egeu*. Gravat extret de *Les Métamorphoses d'Ovide* de Nicholas Renouard, 1619-1637.TT

Música

El mateix terme **música** té el seu origen en la paraula grega *mousike*. En la concepció grega del terme, feia referència a tot el que es relacionava amb les disciplines artístiques i amb l'educació de l'esperit. La *mousike* agrupava diferents arts, entre les quals hi havia la música. Cadascuna de les arts estava sota la protecció de les **muses**, deesses i protectores de les arts engendrades per Zeus. D'aquí prové la semblança entre les paraules **música** i **musa**.

Al llarg de la història de la música, veiem que els músics utilitzen els mites com a font d'inspiració de les seves composicions. És justament en el Renaixement, moment en què hi ha un ressorgiment de la cultura clàssica grega i romana, que comencem a trobar referències mitològiques en cançons, madrigals i peces a veu sola amb acompanyament. Totes aquestes obres seran l'embrió del gènere operístic.

La nostra protagonista, Ariadna, és el personatge principal d'obres com el **Lamento d'Arianna** del compositor **Claudio Monteverdi**, de la qual parlarem més endavant. Obres com **Euridice** de **Jacopo Peri**, **L'Amfiparnaso** d'**Orazio Vecchi** o **L'Orfeo** del mateix Monteverdi són clars exemples de com l'òpera utilitza els mites com a base argumental.

Des del Barroc fins als nostres dies, els compositors de música clàssica han dedicat una atenció especial als temes mitològics. Si ens centrem en els personatges que apareixen en aquest espectacle, trobem una llarga llista d'obres, com ara **Teseo** i **Arianna in Creta** de **Georg Friedrich Haendel**, **L'Helena rapita da Teseo** de **Francesco Cavalli**, **Il pianto d'Arianna** de **Pietro Antonio Locatelli**, **Arianna a Naxos** de **Franz Joseph Haydn**, **Ariane** de **Jules Massenet**, **Ariadne auf Naxos** de **Richard Strauss**, **Bacchus et Ariane** d'**Albert Roussel**, **L'abandon d'Ariane** de **Darius Milhaud**, **Six Metamorphoses after Ovid op. 49** de **Benjamin Britten**, **Arianna** d'**Alexander Goehr**, **The Minotaur** d'**Elliott Carter** i **Theseus Game** de **Harrison Birtwistle**.

No tan sols s'han interessat per la temàtica mitològica els compositors de música clàssica, sinó que músics d'altres tipus, com el jazz o el rock, també s'han sentit inspirats per aquestes temàtiques. Un exemple el podem trobar en el grup australià **Dead can Dance**, que en el disc **Into the Labyrinth** ens proposa cançons com **Ariadne**. El mite d'Ícar és abordat per grups de rock simfònic, com ara **Kansas**, o per grups de jazz, com **Paul Winter Consort**. Cal fer especial esment dels grups de heavy metal, que sempre han mostrat una gran fascinació per les llegendes i els mites. Per il·lustrar-ho podem escoltar el tema **Flight of Icarus** (El vol d'Ícar) d'**Iron Maiden** o el tractament que d'aquest mateix tema mitològic fa el guitarrista suec **Yngwie Malmsteen** a **Icarus' Dream Suite op. 4**. En aquesta peça es barreja la música clàssica i la heavy. Ja veureu que és interpretada per la guitarra elèctrica... i per una orquestra simfònica!

Per acabar aquest recull de músiques inspirades en la mitologia, res millor que l'humor del grup argentí Les Luthiers i la seva peça sobre Teseu i Ariadna **El beso de Ariadna**.

Ai, quina emoció...

Claudio Monteverdi va compondre una òpera sobre la història d'Ariadna, de la qual tan sols ens ha arribat el conegut *Lamento d'Arianna*. En aquest lament se'ns relata la pena i la desolació que sent la protagonista quan és abandonada per Teseu a l'illa de Naxos. Al llarg de l'obra Ariadna expressa tot un ventall de sentiments: des del desig de la pròpia mort fins al desig de la mort de Teseu, passant per l'enyor de la família o el propi penediment.

Però com aconsegueix Monteverdi (i per extensió els altres compositors) traslladar una història mitològica a una composició musical?

Monteverdi aconsegueix un equilibri perfecte entre el text i la música. De fet, quan es va estrenar aquesta òpera a Màntua, el paper d'Ariadna va ser interpretat per una actriu. Aquest fet corrobora la importància que Monteverdi donava a l'expressió del text. Ell sabia, com tants altres compositors, que la música té la capacitat de persuadir i commoure l'oient. Ritmes insistents o l'ús de la dissonància són recursos expressius que Monteverdi fa servir per il·lustrar musicalment el text. La música es converteix en un instrument per transmetre emocions.

Escolteu aquestes peces musicals de Claudio Monteverdi i descobriu quines emocions transmeten cadascuna:

Pur ti miro de *L'Incoronazione di Poppea*

Toccata de *L'Orfeo*

Ah Dolente Partita de *Quart Llibre de Madrigals*


Ara ha arribat el moment de convertir-nos en compositors.

Compondrem el nostre propi lament.

Un lament és una peça musical de caràcter trist que acostuma a estar basada en una sèrie de quatre notes descendents. Nosaltres farem servir aquestes quatre notes:



Sobre aquestes notes crearem el nostre lament. Aquí us fem uns quants suggeriments:

- 
- Aquestes quatre notes, que s'aniran repetint contínuament, són el baix sobre el qual treballarem. Dels instruments de què disposem hem d'escollir els que tenen el so més greu. Els músics anomenen *ostinato* una idea musical que es va repetint. Així doncs, nosaltres tenim un *basso ostinato* al nostre servei.
 - Podem improvisar sobre el baix obstinat utilitzant l'escala: la si do re mi fa sol la.
 - Per fer les melodies, no cal tocar gaires notes: és millor utilitzar poques notes i en el moment adient.
 - Podem convenir quantes vegades repetirem el baix i quantes vegades durarà cada melodia.
 - També podem posar-hi text. Penseu en fets tristos (un amic estimat que se'n va, les vacances que s'acaben...). A cada baix obstinat, hi podem posar una frase. El millor per aconseguir-ho és en primer lloc només declamar-la i, a poc a poc, anar fixant el ritme de manera natural. De mica en mica, hem d'anar convertint la parla en una entonació exagerada fins que arribi a ser una melodia definida.
 - I, finalment, podem combinar fragments vocals i instrumentals...

Fantàstic! Ja tenim el nostre lament!

Ara que ja sou compositors, compareu el resultat amb el **Lamento della Ninfa** de Claudio Monteverdi o el **Dido's Lament** de Henry Purcell.

Trobeu que tenen alguna cosa en comú?

Literatura

Us recomanem la lectura d'aquest llibre per ampliar la recreació d'aquest mite clàssic mitjançant la literatura adreçada als alumnes de primària: *Ariadna*, de Núria Albó, Edicions del Roure de Can Roca, 2009 (Barba Negra, 1)

Síntesi: L'Ariadna és una nena de nou anys de Vic que estiuja al Maresme. Un bon dia, el seu oncle la convida a visitar el Laberint d'Horta, tot explicant-li la història de la filla del rei Minos de Creta, la princesa Ariadna. A partir d'aquí comença l'aventura.

L'espectacle

El fil del mite

Mites i tradició oral

Selecció de mites i adaptació dels textos clàssics: Antonio Alvar Ezquerro

Direcció, dramaturgia, guió i adaptació de textos: Jordi Prat i Coll

Disseny d'escenografia i vestuari: Ricard Prat i Coll

Música: Mario Mas (guitarra)

Intèrprets: Fiona Rycroft, Mireia Piferrer i Marc Pociello



Per saber-ne més

Bibliografia

GAGO, Luis (ed.) (2005): *Música y mito*. Vol. I/II. Madrid: OCNE.

GARCÍA GUAL, Carlos (2003): *Diccionario de mitos*. Madrid: Siglo XXI.

GRAVES, Robert (1985): *Los mitos griegos I*. Madrid: Alianza Editorial

GRAVES, Robert (1985): *Los mitos griegos II*. Madrid: Alianza Editorial

GRAVES, Robert. *Dioses y héroes de la antigua grecia*.

GRIMAL, Pierre (2008): *Diccionari de mitologia grega i romana*. Barcelona: Edicions de 1984

REVILLA, Federico (1995): *Diccionario de iconografía y simbología*. Madrid: Cátedra.

Discografia i DVD

Claudio Monteverdi, *Lamento d'Arianna a 5* (1614)

Concerto Italiano - Rinaldo Alessandrini (1996): Monteverdi: Il Sesto Libro dei Madrigali (1614) Opus 111 OPS 30-423.

La Venexiana - Claudio Cavina (2004): Monteverdi: Sesto Libro dei Madrigali, 1614, Glossa 920926

Claudio Monteverdi, *Lamento d'Arianna a voce sola* (1623)

Anne Sofie von Otter (1999): Lamenti - Monteverdi / Vivaldi / Purcell, Archiv Produktion, 457 617-2.

Pietro Antonio Locatelli, *Il pianto d'Arianna* (1741)

Ton Koopman, Amsterdam Baroque Orchestra (2005): Introduzione teatrale / Il pianto d'Arianna / Concerto in G major, Challenge Classics, CC72134.

F. J. Haydn, *Arianna a Naxos* (1789)

Cecilia Bartoli i András Schiff (1993): The Impatient Lover. Decca.

Richard Strauss, *Ariadne auf Naxos* (1912)

Giuseppe Sinopoli, Deborah Voigt, Natalie Dessay, Anne Sofie von Otter, Ben Heppner, Albert Dohmen, Staatskapelle Dresden (2001): Ariadne auf Naxos. Deutsche Grammophon.

James Levine, Jessye Norman, Metropolitan Opera Orchestra (1988): *Ariadne auf Naxos*. Universal Music & Video Distribution (DVD).

Webgrafia



<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2000/mitologia/Mitologia/index.htm>

(mitologia en l'art)



<http://www.maicar.com/GML/index.html>

(mitologia grega en anglès)



<http://www.maicar.com/GML/000Spanish/Ariadna.html>

(la història d'Ariadna)



<http://www.xtec.cat/~mespuna/zeus/html/recursos/mitologia.htm>

(enllaços sobre mitologia)



<http://classicsalaromana.blogspot.com>

(referents clàssics)



<http://www.chironweb.org/ca>

(recursos de clàssiques)



<http://www.isftic.mepsyd.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2000/mitologia/Mitologia/index.htm>

(mitologia en l'art)



<http://clic.xtec.cat/projects/grecia/jclic/grecia.jclic.zip>

(exercici d'ampliació)



<http://classicsalaromana.blogspot.com/2010/08/escoltem-el-conte-contes.html>

(contacontes sobre Teseu i el Minotaure)



<http://www.musicasonlinea.com/videos/mitos-griegos-loquendo-teseo-y-el-minotauro;O4WNr6hdteY.html>

(vídeos de mitologia)



<http://www.alonsoquijano.org/esferas/marco1/paginas%20word/newpon.htm>



<http://gawed.wordpress.com/2010/04/14/furia-de-titanes-ojala-regrese-la-mitologia-al-cine/>



<http://www.slideshare.net/rrodjime/mitologa-y-cine-moderno>



http://iesgarciamorato.org/Dep_Griego/cine.htm#col



<http://riie.com.ar/?a=45905>

(cinema i mitologia)



<http://personal5.iddeo.es/dimor/eva/mitologia/a.html>

(diccionaris de mitologia en línia)