



---

# El hilo del mito

Dossier educativo



Obra Social  
Fundación "la Caixa"

Edición: Fundación "la Caixa"

Concepción de los contenidos y redacción de los textos: Montserrat Dalmau Fontcuberta y Iolanda Traver Vidal

Redacción de los textos de los tres mitos: Antonio Alvar Ezquerro

Concepción, redacción y fotografías del apartado «Construcción de laberintos en la escuela»: Toni Cirera Bergadá

Concepción y redacción del apartado «Música»: Juanjo Grande López

Ilustraciones: Paloma Valdivia Barria (sobre una idea original de Iolanda Traver Vidal)

Diseño gráfico y maquetación: Whads/Accent

© de la edición 2010, Fundación "la Caixa"

© de los textos, los autores

© de las ilustraciones, la autora

© de las fotografías, los autores



# Índice

<b>Presentación</b> .....	4
<b>Antes del espectáculo</b> .....	5
Los mitos y la mitología .....	5
El hilo argumental.....	8
<b>Después del espectáculo</b> .....	11
Historias de ayer y de siempre .....	11
<b>Los laberintos</b> .....	16
Construcción de laberintos en la escuela.....	19
Ejemplos .....	20
<b>Los viajes allende los mares</b> .....	23
<b>La comunicación verbal y no verbal</b> .....	25
<b>Mitología y artes</b> .....	28
Artes plásticas .....	28
Música .....	32
<b>El espectáculo</b> .....	35
<b>Para saber más</b> .....	36
Bibliografía .....	36
Discografía y DVD .....	36
Webgrafía .....	37

# Presentación

Los mitos clásicos han trascendido el paso del tiempo y forman parte de nuestro imaginario colectivo y de nuestra cultura. Con el espectáculo *El hilo del mito* queremos acercar a los jóvenes al mundo de la mitología a través de la representación de tres de los mitos más populares: Teseo y el Minotauro, Teseo y Ariadna, y Dédalo e Ícaro.

Con este dossier educativo queremos ofrecer ideas y recursos para ampliar el conocimiento del tema, así como sugerir una serie de actividades de naturaleza interdisciplinaria que el alumnado podrá llevar a cabo en la escuela antes y después de asistir al espectáculo.

El dossier incluye unas primeras propuestas con ejercicios básicos que introducirán a los alumnos en lo que representan los mitos y la mitología, y también con la lectura del hilo argumental de los tres relatos que verán representados. De este modo, no solo estaremos iniciando el trabajo sobre el tema, sino que conseguiremos crear expectativas y motivar al alumnado.

En la segunda parte, os sugerimos un itinerario de actividades que, en forma de proyectos, seguirán ampliando el tema, haciendo un trayecto que unirá el mundo clásico de la mitología con el mundo actual de nuestros alumnos. Así, trabajaremos la narración a través del cómic, vinculando la competencia artística y creativa con el lenguaje; abordaremos el laberinto —elemento clave de uno de los mitos trabajados— desde ópticas muy diversas; a través del viaje allende los mares, nos desplazaremos en el tiempo y en el espacio; y dedicaremos un amplio apartado a explorar las relaciones entre las artes y la mitología.

A partir de la información que os facilitamos, cada docente sabrá seleccionar y adaptar los contenidos para que puedan conectar plenamente con la realidad de su escuela. Adjuntamos unos anexos con imágenes y material complementario que os serán de utilidad al poner en práctica algunos de los ejercicios propuestos. Y no os perdáis tampoco los enlaces sugeridos en el texto, que proporcionan información y recursos —visuales, musicales, prácticos, etc.— para la labor educativa. Para los que deseen ir más lejos, en el apartado final facilitamos un listado de recursos que les permitirán profundizar en los diferentes temas iniciados en el dossier.

# Antes del espectáculo

## Los mitos y la mitología

Para empezar nuestro itinerario, y antes de asistir al espectáculo, recordaremos las definiciones de **mito** y de **mitología**; de este modo, acercaremos a los alumnos a estos conceptos, a modo de introducción, para que los vayan asimilando.

Comprobar la vigencia del mundo clásico será un punto clave para reconocer la importancia de las culturas antiguas, y en este caso, la grecorromana.

La palabra **mito** procede del griego *mythos*, que significa 'palabra', 'noticia', 'cuento'. Los mitos son narraciones explicadas oralmente y protagonizadas por héroes, dioses y monstruos. Los pueblos antiguos creaban estas historias para explicar el origen del mundo, de los hombres, de los dioses, de los animales y de las plantas, el mundo de los muertos... y, en definitiva, todo lo que conforma el mundo; aspectos que aún hoy nos preocupan y nos cuestionamos.

Los mitos no los creaba una sola persona, sino que eran fruto de toda una sociedad que expresaba su pensamiento a través de ellos. Así, podemos decir que los mitos expresaban la ideología de una sociedad.

Algunos mitos tienen una función lúdica, de simple entretenimiento. A través de hechos maravillosos y con la participación de todo tipo de monstruos y mil aventuras, se pretendía llegar a un final feliz.

Otro grupo de mitos narra acontecimientos y hechos ocurridos en un pasado lejano, y se han transmitido por tradición oral. A veces, se ha querido encontrar en ellos un trasfondo histórico, pero están llenos de hechos extraordinarios, de misterios, de transformaciones de los personajes, de acciones imposibles y, sobre todo, de intervenciones de los dioses.

Un primer ejercicio básico que podemos hacer con nuestros alumnos es preguntarles qué mitos o qué personajes mitológicos conocen. Poner esto en común en el aula será un buen punto de partida para ir construyendo el aprendizaje.

Después podemos definir colectivamente el significado de los términos **historia**, **cuento**, **leyenda** y **mito**. Una vez definidos estos conceptos, hay que evidenciar las diferencias que presentan. Nos irá muy bien poner ejemplos.

Todos los pueblos tienen sus relatos mitológicos, y es este conjunto de narraciones lo que denominamos **mitología**. Los pueblos griego y romano constituyen la base de la nuestra cultura, y por esto nos centramos en mitos de estas dos civilizaciones. Ambas comparten Olimpo, es decir, los dioses, aunque con nombres diferentes.

El número de los dioses considerados «olímpicos» varía según las diferentes fuentes clásicas: unos autores consideran que son 12; y otros mencionan 14, o 15 porque añaden a Eros.

El Olimpo estaba encabezado por Zeus, considerado el padre de los dioses y de los hombres. Los demás dioses olímpicos eran Hera, Hestia, Poseidón, Demetrio, Hades, Ares, Afrodita, Atenea, Hefesto, Artemisa, Hermes, Apolo, Dionisio y Eros.

La mitología está estrechamente relacionada con la religión de los pueblos, ya que los dioses tienen una gran intervención en los mitos. Los dioses encarnaban las fuerzas naturales (el rayo, la fecundidad, el mar, las estrellas...), se transformaban en humanos e intervenían directamente en la vida de los mortales. Por esto los seres humanos debían honrar a los dioses, para ganarse su favor.

Los dioses se representaban de manera **antropomórfica**, es decir, en forma humana y con sentimientos y deseos. La principal diferencia es que los dioses tenían más fuerza, eran más poderosos y eran inmortales. El alimento de los dioses era el néctar y la ambrosía. Cada una de las divinidades tenía unos atributos y unos símbolos, a través de los cuales las podemos reconocer en las diversas representaciones artísticas que se han hecho de ellas a lo largo de la historia del arte.

Zeus, por ejemplo, tenía como atributos el cetro (símbolo de su poder), el rayo (porque era el dios de las tormentas), el águila y el toro. Los dioses también tenían varios ámbitos de actuación: Afrodita era la diosa del amor, la belleza y el matrimonio; Hermes, el dios mensajero de los dioses y protector de los pastores; Poseidón, el dios del mar...

Los alumnos pueden buscar por Internet los dioses olímpicos de la mitología grecorromana. Pueden elaborar un cuadro que incluya el nombre en griego y en latín de la divinidad, sus símbolos y atributos y su ámbito de actuación. Para cada divinidad pueden buscar una imagen que la represente. Si lo consideráis oportuno, la información con la que los alumnos vayan a crear el cuadro la podéis facilitar vosotros.

Para entender bien el significado del término **antropomorfismo**, los alumnos pueden buscar varias imágenes de dioses egipcios, como Horus, Isis, Anubis, Osiris, Ra... Así verán cómo representa a los dioses esta civilización, y lo pueden comparar con las imágenes de los dioses griegos y romanos. .

Además de los dioses del Olimpo, hay otros grupos de divinidades menores, como las musas, las horas, las moiras, las furias, las ninfas, las sirenas, los centauros...

Puestos en pequeño grupo, los alumnos pueden hacer una investigación sobre los grupos de divinidades, como las musas, las furias, las horas, las moiras. Cada grupo puede elaborar un PowerPoint o un mural con las explicaciones y las imágenes, y hacer una exposición para los demás compañeros.

En la mitología grecorromana, los **héroes** eran unos personajes situados entre los dioses y los hombres, y nacidos de la unión entre una divinidad y un mortal (de padre dios y madre mortal, o al revés). Tenemos ejemplos de ello en Heracles, Edipo, Perseo o Teseo.

Como hemos dicho, los mitos se transmitían oralmente de las personas mayores a las más jóvenes. Debido a que estaban relacionados con la religión, los sacerdotes eran sus transmisores, aunque también lo eran los poetas, que los recitaban para el pueblo. El hecho de explicarse los mitos unos a otros hace que existen varias versiones de un mismo mito.

En el siglo VIII a. C. se empezó a usar el alfabeto, y poetas como Homero en la *Ilíada* y la *Odisea* recogieron los mitos en sus obras, los usaron de inspiración y los incorporaron con toda libertad, para ofrecer versiones diferenciadas. Otros autores griegos y romanos a través de los cuales nos han llegado los mitos son Hesíodo, Apolonio de Rodas, Eurípides, Sófocles, Esquilo, Luciano, Virgilio, Ovidio...

Todos los alumnos conocen cuentos y leyendas tradicionales que nos han explicado nuestros padres. Cada alumno puede elegir uno («Caperucita Roja», «Los tres cerditos», «San Jorge»...) y escribirlo. Después, algunos alumnos pueden leer el cuento a los demás compañeros. También lo pueden aprender y luego explicarlo. Es interesante que se lean cuentos repetidos, porque cada uno lo explica tal como se lo han explicado, y siempre hay pequeñas diferencias (¿Caperucita le lleva miel a la abuela, o le lleva un pastel? ¿El cerdito mayor hace la casa de piedras, o era el mediano?...). Así los alumnos pueden entender que los mitos, como los cuentos y las leyendas, tienen versiones diferentes, tal como hemos explicado al principio.

Hablamos de unas civilizaciones alejadas de nosotros en el tiempo, pero vivas en nuestra sociedad en muchos ámbitos, empezando por las lenguas románicas, hijas del latín, y las expresiones latinas, los nombres de plantas y constelaciones... (en definitiva, la lengua que hablamos), y siguiendo con el cine (*Troya*, *300*, *Gladiator*, *Hércules*...), la publicidad (con referentes mitológicos y lingüísticos), el mundo profesional y el lenguaje técnico y especializado (derecho, biología...); el arte (con múltiples referentes mitológicos)...



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

(ejercicios interactivos sobre mitología)

## El hilo argumental

Con el objetivo de crear expectativas y para facilitar el seguimiento del hilo argumental del espectáculo, os recomendamos que antes de asistir a la función hagáis una lectura con vuestro alumnado de los tres mitos que lo integran: Teseo y el Minotauro, Teseo y Ariadna, y Dédalo e Ícaro.

Os facilitamos el resumen:

### Teseo y el Minotauro



Minos, rey de Creta, era inmensamente rico. Sin embargo, la felicidad de Minos no era ni mucho menos completa: su hijo Andrógeo, vencedor en unos juegos deportivos celebrados en Atenas, había sido asesinado por aquellos a quienes había vencido. Minos, tras un largo enfrentamiento, impuso a los atenienses un terrible tributo a cambio de la paz: la ciudad vencida tendría que enviar cada nueve años catorce jóvenes —siete muchachos y siete muchachas— a Creta, para que sirvieran de alimento al Minotauro, un horrible ser que tenía torso, brazos y piernas de hombre mientras que la cabeza era la de un toro de enormes cuernos.

El Minotauro vivía en un intrincado laberinto construido por Dédalo, un famosísimo arquitecto. Nadie que entrara en él era capaz de encontrar la salida y allí debían llegar cada nueve años los catorce jóvenes atenienses para ser devorados.

El joven Teseo, hijo de Egeo, el rey de la vencida Atenas, se ofreció como voluntario para acompañar a los otros trece muchachos, con la esperanza de poder dar muerte al Minotauro y librar así a sus compatriotas de tan dura obligación. En las dos expediciones anteriores la nave ateniense zarpó con una enorme vela negra, en señal de duelo por el funesto destino que esperaba a los pasajeros. Sin embargo, en esta tercera ocasión, además de la vela negra, Teseo llevaba plegada otra blanca, para ser izada en caso de que la expedición culminara con éxito, pues el rey quería conocer cuanto antes el resultado de la peligrosísima aventura que había decidido emprender su hijo.

Nada más desembarcar en la isla de Creta, Ariadna, hija del rey Minos y de la reina Pasífae, se enamoró del apuesto extranjero y, aconsejada por el mismísimo Dédalo, le ayudó a salir del laberinto indicándole que atara un hilo de lana a la entrada, con lo que le bastaría con desandar el camino recorrido tras dar muerte al monstruo. A cambio de su ayuda, Ariadna tan solo pedía al joven ateniense que la llevara consigo a su patria y que la hiciera su esposa.

## Teseo y Ariadna



Al salir Teseo victorioso del laberinto, en compañía de sus trece compañeros, encontró a Ariadna, que le esperaba ansiosa. Entre los dos organizaron una rápida huida de la isla, acompañados de los demás jóvenes atenienses. Para ello, quemaron las naves del rey, atracadas en el puerto de Creta, para que no pudieran perseguirlos, y embarcaron rápidamente en la que les había traído desde Atenas.

En el camino de regreso, al llegar a la altura de la isla de Naxos, Teseo ordena fondear y hacer acopio de agua fresca. Ariadna, agotada tras días de zozobra y noches en vela, tiende su manto en el suelo, se recuesta y queda profundamente dormida.

Al despertar muchas horas después, solo hay silencio a su alrededor. Llama a Teseo y nadie responde. Tampoco se encuentra ya la nave en el lugar en que la había dejado. La joven se siente presa de la inquietud y del desconcierto. Dirige la vista hacia altamar y distingue ya lejana la negra vela del barco donde navega su amado. ¡Teseo la ha abandonado!

Ya nada se puede hacer, sino lamentar el terrible destino y llorar. Mas, cuando todo parecía haber llegado a su fin, aparece un cortejo festivo y al final del mismo una enorme carroza, tirada por feroces leopardos, y sobre la carroza cubierta de oro y piedras preciosas un joven hermosísimo, coronado de yedras y pámpanos de vid, semidesnudo y con una sonrisa inextinguible, propia de un dios. Es, en efecto, el dios Baco que, al pasar junto a la joven desdichada, le propone casarse con él, mientras le regala una corona, que coloca a la vista de todos en el firmamento para que luzca en las noches estrelladas eternamente y mientras dure su amor. Es la Corona Boreal.

Entre tanto, la nave de Teseo se acercaba rauda al puerto de Atenas. Mas he aquí que el rey Egeo, al divisar desde muy lejos la vela negra que anunciaba, por un descuido funesto, el erróneo desenlace de la expedición y creyendo a su hijo y a los otros trece atenienses ya muertos, se precipitó, lleno de dolor y desesperación, al vacío. Su cuerpo sin vida quedó flotando en las olas y desde entonces ese mar adoptó su nombre.

## Dédalo e Ícaro



Como había supuesto Ariadna, su padre, el rey Minos, se sintió profundamente humillado y furioso al saber que los jóvenes atenienses habían logrado no solo salir con vida del laberinto tras dar muerte al monstruo, sino incluso de Creta después de haber incendiado toda su flota. Y, además, se habían llevado a su propia hija. La furia del rey se transformó en ira irrefrenable cuando supo que había sido precisamente ella la que había propiciado daño tan terrible a su propio padre y a su propia patria, y que no había sido raptada, sino que había huido por propia voluntad, enamorada de Teseo. No tardó Minos en saber que el ingenioso Dédalo estaba detrás de esa traición.

Dédalo fue confinado al laberinto con la única compañía de su hijo Ícaro. Mas, por si no bastara esa cárcel —pues él mismo la había creado y, por tanto, debía conocer todos sus secretos—, Minos ordenó que en el centro de ese siniestro palacio se levantara una torre enorme, sin puertas ni escaleras de acceso, y en lo alto de la torre quedaron presos padre e hijo. Imposible escapar de allí.

Dédalo se resignó a su suerte y pasaba las horas en silencio, vencido, mientras contemplaba el vuelo libre de las gaviotas. El ingenioso arquitecto decidió imitarlas. Y así, padre e hijo recogieron cuantas plumas pudieron para construir, pegándolas con cera, unas alas capaces de soportar su peso. Tras varios ensayos de vuelo, por fin se lanzaron sin miedo al aire. ¡Volaban!

Pusieron rumbo al mar, pero Ícaro se dirigió hacia el sol deseoso de contemplar de cerca su radiante luz, desoyendo las advertencias de su padre. El calor del sol derritió la cera y deshizo las alas del hijo, que cayó sin control ninguno sobre el mar y desapareció para siempre. Desde entonces, ese mar se conoce con el nombre de «mar de Icaria».

# Después del espectáculo

## Historias de ayer y de siempre

Ya hemos visto el espectáculo y estamos de nuevo en el aula. Os proponemos recordar los tres mitos representados. Y lo haremos a través del cómic.

El cómic es un modo de representar historias en el que se establecen sinergias entre la letra y el dibujo, la lengua y los gráficos, con tiempos, luces, colores, acción, etc. Poder sintetizar el tipo de dibujo que se quiere realizar y acompañarlo del texto correspondiente facilita que el alumnado lleve a cabo unos procesos de diferentes competencias que hacen que se sumen los contenidos y el saber hacer de su trabajo.

Os proponemos una primera actividad como introducción de otras que iremos desarrollando. Os facilitamos un cómic con una serie de viñetas que ilustran los tres mitos del espectáculo. Le falta el contenido correspondiente a los diálogos de los bocadillos y también, debajo, el relato de las acciones o de las imágenes que se tienen que situar o seguir en la historia. Los alumnos deben completar el cómic con sus propios textos.

De este modo podremos comprobar con qué se han quedado de todo lo que se ha trabajado y visualizado.

En los anexos encontraréis las ilustraciones del cómic en formato mayor, para que podáis escoger el tamaño que consideréis más apropiado.

Para llevar a cabo esta propuesta, alumnos y docentes podéis ir recordando conjuntamente **cuáles son** los mitos y los personajes que están relacionados con el cómic, **qué hacen** y **por qué lo hacen**. Se puede tomar un mito e ir recordando su historia, viendo qué acciones hace cada personaje y por qué motivo actúa de ese modo.



# Teseo y Ariadna





Es importante recordar la cuestión de los valores que representan y hablar de ello, para luego poder encontrar estos valores en otros personajes actuales, conocidos por el alumnado: la generosidad amorosa de Ariadna hacia Teseo, la traición de Teseo al abandonar-la sin piedad, la crueldad de Minos con Dédalo e Ícaro y con los habitantes de Atenas, la imprudencia de Ícaro o su ambición de volar demasiado cerca del sol...

Con esta reflexión previa a la propuesta siguiente, los alumnos, en pequeños grupos, pueden buscar algunos personajes actuales, de cómic, de películas, de dibujos, etc., que les recuerden a los diferentes personajes que salían en los mitos. Harán una descripción de ellos y los dibujarán. Cada grupo puede ir escribiendo las similitudes y las diferencias que encuentre entre los personajes del mito y los actuales que haya elegido.

En este ejercicio hay que tener en cuenta que la descripción no tiene que ser únicamente física, sino también psicológica, con lo que se trabajan al mismo tiempo los valores. Deberán describir a los personajes de manera completa, así como las coincidencias y las diferencias que vean en ellos en comparación con los personajes actuales.

Los dibujos los pueden elaborar de manera tradicional sobre papel o cartulina, o los pueden hacer con programas como **Paint**, el **Paint.NET** u otras aplicaciones de software libre de dibujo que consideréis apropiadas.

Pueden hacer tres apartados, poniendo las **similitudes**, las **diferencias** y los **valores** que correspondan.

Las propuestas anteriores son la base de lo que ahora pediremos a los alumnos: elaborar un cómic, del que serán los autores de las imágenes y de los textos. En el cómic pueden aparecer personajes que conozcan o inventados, y alguno o varios de los personajes de los mitos que estamos trabajando. Así harán una historia —real o inventada— del mundo actual y de actitudes e interacciones de nuestro tiempo.

Para la elaboración de esta propuesta, también podéis optar por el tradicional papel o por el trabajo digital. Os sugerimos un **programa sencillo** y muy completo, que permite, de manera pautada, ir elaborando un cómic teniendo en cuenta todos los elementos que hay que aplicar para que sea competencial.

A modo de ampliación y para la confección de cómics, os recomendamos dos aplicaciones de software web 2.0. La **primera** es de manejo más sencillo y la **segunda** es más compleja y es animada.

## Los laberintos

La palabra **laberinto** procede del latín *labyrinthus* y se refiere a un recinto cerrado formado por caminos con encrucijadas que confunden al visitante y dificultan la salida. Normalmente solo tienen una salida (unicursales), pero también pueden tener varias (multicursales). En los laberintos unicursales, la entrada y la salida suelen ser por el mismo sitio, como en el laberinto de Creta.

Los más antiguos que existen son los que tienen forma cuadrada o rectangular, pero a partir de siglo VII a. C. ya aparecieron algunos de forma circular.

Se tiene constancia de la existencia de laberintos desde la prehistoria, entonces quizá con una función comunicativa, antes de la invención de la escritura. De la época antigua, destaca el laberinto de Creta, que Minos ordenó construir para encerrar al Minotauro. Tenemos noticias de él a través de las monedas de Cnosos, que llevaban un laberinto como emblema, pero no se han encontrado restos arqueológicos. El escritor griego Herodoto también habla de un laberinto en Egipto, pero solo se han encontrado los supuestos cimientos.



■ Parque del Laberinto de Horta. Barcelona  
©Fabrizio Finetti/Iberfoto



■ Mosaico. Representación de un laberinto en Pafos, Chipre.  
©Ullstein



■ Palacio Ducal, Mantua. Sala del Laberinto (detalle del techo).  
Siglo XVI  
©Alinari



■ Moneda, siglo V a.C. Representación del laberinto de Cnosos en Creta. Museo Nacional Romano. Roma.  
©Costa/Leemage

Encontramos referencias de laberintos en mosaicos romanos, en el suelo de algunas iglesias de la época medieval y también en la India antigua, en China, en restos de las tribus de Escandinavia y entre los indios norteamericanos. A partir del Renacimiento, abundan los laberintos en los jardines, hechos con arbustos y cipreses, como el Laberinto de Horta en Barcelona o el Jardín El Capricho en Madrid. ¡Animaos a visitarlos!

Por lo tanto, encontramos el tema del laberinto en todas las épocas y en todos los lugares. En cada momento y en cada sitio, ha tenido funciones diferentes.

Los fieles recorrían los caminos del laberinto cuando rezaban en las iglesias de la época medieval, y en Escandinavia lo usaban para asustar a los trolés. En la época medieval, el laberinto representaba el camino para llegar a Dios; un camino difícil de seguir. Cielo e infierno eran representados por una especie de laberinto de forma cilíndrica, como en *La Divina Comedia* de Dante. Más tarde, el laberinto pasa a ser un símbolo negativo —el ser humano perdido, sometido a los valores negativos de la condición humana— y lo fueron eliminando de los lugares religiosos. Por otro lado, se fueron construyendo laberintos vegetales formando jardines para disfrutar de los espacios.

Siglos después, con la filosofía New Age, el laberinto es el símbolo de la vida, que empieza con el nacimiento, que es el inicio, y termina con la única salida que puede tener, que es la muerte. Ahora bien, no se sabe cuál es el camino que hay que seguir, ni tampoco cómo será. También hay estudiosos que ven en el laberinto un símbolo del conocimiento o de la vida, representados como un viaje en el que el camino recorrido es lo que importa realmente, y no el destino final.

Actualmente, el laberinto es sinónimo de desorden, descontrol y caos, y se adopta en este sentido para referirse a lugares en los que todo es caótico y desordenado.

Y siguiendo aún en nuestra época, concretamente en la sociedad de la información, encontramos el hipertexto, que no es más que un laberinto que hace que desde un enlace podamos acceder a otros, y a otros desde aquellos, y que podamos volver a la página principal de la web. Todo es un laberinto en el que el objetivo es navegar (el camino del viaje).

Os sugerimos una serie de ejercicios para trabajar de manera práctica el concepto de **laberinto**.

Para una primera toma de contacto, podemos empezar por llevar a cabo una actividad en la que el alumnado debe resolver unos entretenimientos de laberintos.

Os recomendamos una serie de direcciones para elaborar esta propuesta, que tienen diferentes niveles de ejecución y de gráficos, y varias posibilidades para poder disfrutar de una manera lúdica y educativa al mismo tiempo:



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

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

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

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

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



Seguidamente se pueden elaborar laberintos a través de Internet, con aplicaciones de generadores de laberintos, de las que os recomendamos las siguientes:



[http://www.iearn.cat/index.php?option=com\\_weblinks&view=category&id=54%3Acines-i-recursos--cines-online&limitstart=20](http://www.iearn.cat/index.php?option=com_weblinks&view=category&id=54%3Acines-i-recursos--cines-online&limitstart=20)

[http://aula-ee.com/webs/laberrints/index\\_ca.htm](http://aula-ee.com/webs/laberrints/index_ca.htm)



Del mismo modo que Ariadna ideó el sistema de la madeja de lana que permitiría a Teseo salir victorioso del laberinto, podríamos plantear una discusión en la clase para encontrar diferentes estrategias que también nos permitan escapar de un laberinto.

## Construcción de laberintos en la escuela

Y finalmente os proponemos la construcción de diferentes laberintos en la escuela, a partir de algunos ejemplos para elaborarlos de un modo sencillo. Pero antes os hacemos varias sugerencias:

Es una buena actividad para hacer en equipo y practicar técnicas de trabajo cooperativo. Con esta tarea, entre otras, podéis reforzar los valores de respeto, colaboración y responsabilidad. Por esto hay que poner atención, más que en los resultados, en el proceso de trabajo. Una vez terminada la tarea, será necesario que los participantes expliquen cómo se han organizado, cómo han resuelto las diferencias y qué han aprendido de los demás.

Hay que buscar objetos fáciles de conseguir en cantidades abundantes: lápices, botellas, cereales y legumbres (arroz, lentejas, habas), cajas, piedras, arena, libretas, sillas o cualquier otra cosa que tengáis a mano.

Tenéis que determinar la estructura y las dimensiones del laberinto antes de empezar. Va bien experimentar antes un poco para ayudar a decidir las posibilidades del material escogido. También hay que valorar el espacio y el tiempo de que dispongáis.

Podéis hacer laberintos permanentes si pegáis los objetos sobre una base sólida. Los laberintos que luego se tienen que deshacer, siempre se pueden fotografiar.

Para realizar laberintos regulares y complejos, merece la pena hacer un boceto previo, que siempre se podrá modificar en el momento de la construcción. Los laberintos irregulares o más sencillos se pueden ir haciendo sin más guía que el sentido común.

Hay que tener en cuenta que se deben hacer caminos sin salida y pequeños engaños para que el laberinto sea divertido.

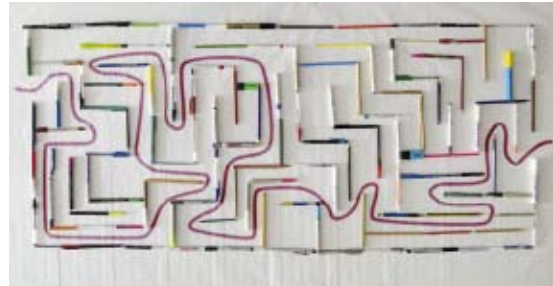
Los laberintos de grandes dimensiones, que se pueden recorrer andando, son muy vistosos y permiten experimentar sensaciones mucho más intensas.

Los laberintos pequeños pueden ser más ricos si hay un motivo que justifica su resolución; por ejemplo, una persona que debe encontrar el camino a casa. También es interesante hacer el recorrido empujando un objeto, como una canica o una ficha, en vez de buscar la resolución solo mentalmente o con el dedo.

Intentad resolver los laberintos con los ojos tapados. La complejidad y las vivencias son muy diferentes. Para hacerlo, hay que buscar nuevas estrategias. Quizá un hilo de Ariadna pueda ayudar... Los laberintos pequeños también se pueden recorrer con el dedo y con los ojos tapados.

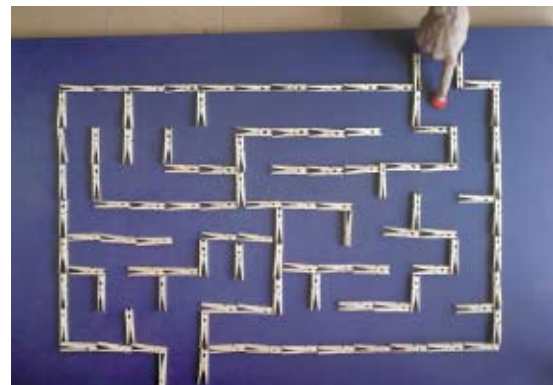
## Ejemplos

### 1 Laberinto con lápices, bolígrafos, rotuladores u otros materiales escolares



Es muy fácil de hacer sobre una mesa y no requiere ninguna preparación.

### 2 Laberintos con pinzas de tender la ropa



Las pinzas son muy fáciles de conseguir y tienen una estructura regular que se adapta muy bien a las necesidades de esta tarea.

### 3 Laberinto circular con habas



Los objetos redondeados, como las habas o los guijarros, son muy vistosos y muy adecuados para la construcción de todo tipo de laberintos.

#### 4 Laberinto con cajas de cartón



Las cajas de cartón usadas no son difíciles de conseguir y permiten hacer laberintos de gran tamaño en poco tiempo.

#### 5 Laberinto con sillas



Las sillas y las mesas permiten crear fácilmente laberintos grandes dentro de la clase. También lo podéis probar con los materiales del aula de educación física o de psicomotricidad.

#### 6 Laberintos con mapas

La ciudad es un laberinto por donde nos movemos cada día. Con los alumnos mayores, os proponemos construir laberintos utilizando planos. Se pueden imprimir de Google Maps, Google Earth o cualquier otra fuente. El mapa es la base y la plantilla para dibujar encima los caminos del laberinto con un rotulador. No es necesario que aprovechéis todas las calles, sino solo las que os sean útiles, tanto por la estética como por la eficacia del laberinto que os estéis inventando.

Si trabajáis con el mapa de vuestra población, podéis intentar resolver los laberintos haciendo vosotros mismos el recorrido real por las calles seleccionadas.





## Los viajes allende los mares

Los protagonistas de nuestros mitos han viajado y han dado nombre a varios mares de la costa europea: el rey Egeo, que se lanzó desde un acantilado al mar, herido de dolor por la supuesta muerte de su hijo Teseo (Teseo no cambió la vela negra por la blanca, y el rey se confundió), ha dado nombre al *mar Egeo*, que baña la costa de Grecia; y la caída de Ícaro al mar ha dado nombre al mar de Ícaro, que se encuentra junto a la isla de Samos.

Se propone hacer un primer acercamiento a la geografía europea de aquella época y de la nuestra a partir de la búsqueda del lugar en que se encuentran los dos mares y del motivo de su nombre. Asimismo, hay que motivar al alumnado para que se pregunte y averigüe el origen del nombre de nuestro mar Mediterráneo.

La búsqueda hay que hacerla con atlas manuales o digitales, y la visualización se puede realizar con [Google.maps](#) y [Google.earth](#), ya que la imagen es más real y, por tanto, el aprendizaje resulta más significativo.

Una vez situados en los lugares citados, se puede proponer un viaje imaginario, en el que Teseo tiene que atracar en diferentes puertos. Se pueden sugerir imágenes de monumentos de la antigüedad, como la Acrópolis de Atenas, el Coliseo de Roma, el anfiteatro de Tarragona, las ruinas de Corinto, etc. El alumnado los tiene que buscar en el mapa y marcar el trayecto que hará Teseo para encontrarlos.

Se puede visualizar el mapa de Europa y la costa de África y otros países bañados por el mar Mediterráneo y localizarlos en la pizarra digital interactiva (PDI). En los anexos encontraréis este mapa en tamaño mayor.



El ejercicio se puede realizar en pequeños grupos, para que el trabajo sea colaborativo, y luego hacer una puesta en común en la PDI, o bien en un mapa colectivo de gran tamaño, para añadir en él todo lo que se haya pedido.

Podemos acceder a **Street View** de Google.maps y pasearnos por alguna ciudad de la antigüedad que nos interese, para poder ver el estado actual de los monumentos y todo lo que rodea la ciudad. Si lo hacéis en pequeños grupos, los alumnos pueden ir explicando la ciudad elegida a toda la clase, y la propuesta se puede compartir y complementar entre todos.

## La comunicación verbal y no verbal

Los personajes más importantes que han aparecido en la historia son: **Minos, Egeo, Teseo, Minotauro, Ariadna, Dionisios, Dédalo e Ícaro**. Cada uno tiene un carácter que se nos transmite a través de su comportamiento, de sus sentimientos y de sus intenciones.

Os proponemos un ejercicio en dos pasos para describir los rasgos característicos del carácter de cada uno de los personajes que protagonizan los mitos trabajados.

En primer lugar, facilitad a los alumnos el conjunto de emoticonos que os adjuntamos y que podéis completar a través de Internet (os damos los enlaces más abajo) y proponed que los relacionen con cada uno de los personajes.

Después haremos un trabajo de comunicación verbal, y les pediremos que asocien los adjetivos oportunos a cada personaje. Será interesante insistir en la búsqueda de sinónimos para conseguir una definición cuanto más precisa mejor, con lo que también trabajaremos el léxico del alumnado.


En esta propuesta, algunos alumnos necesitarán disponer de unos cuantos adjetivos para poderlos ir relacionando, y otros podrán añadir adjetivos para ampliar los propuestos por los docentes. Hay que recordarles que en el caso de Ariadna hay que cambiar el género de los adjetivos cuando es necesario.

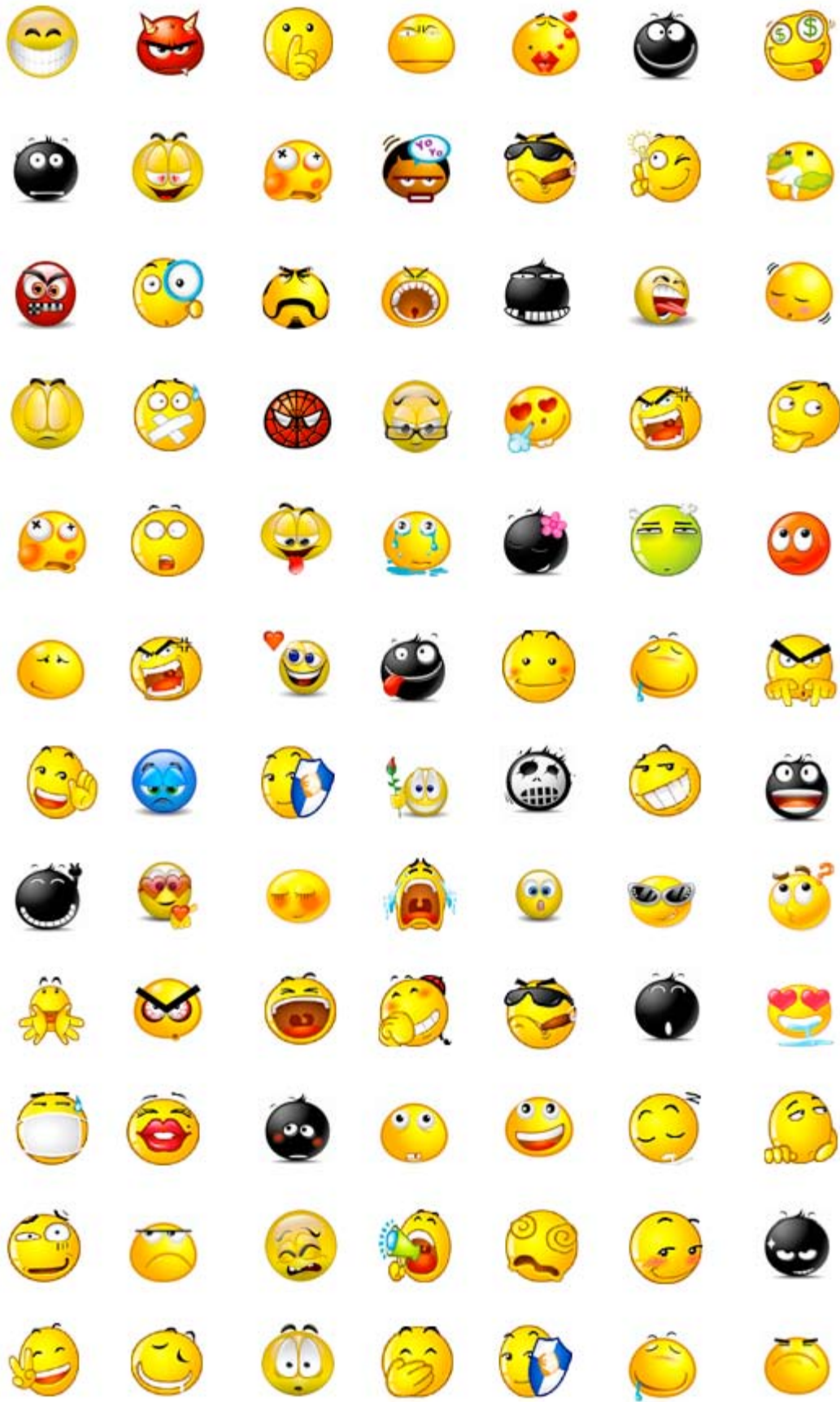
Aquí tenéis algunos adjetivos que se pueden emplear: *contento, egoísta, caprichoso, brutal, enorme, dulce, terrible, audaz, prudente, amargado, feliz, divertido, grande, pequeño, exitoso, mandón, cruel, feroz, traidor, calmado, sucio, ingenioso, pensativo, triste, colaborador, emocionado...*

Por ejemplo, este emoticono lo podemos relacionar con el Minotauro, ya que es cruel, duro, terrible, brutal, feroz... y otros adjetivos que se pueden añadir.



Para conseguir más emoticonos podéis consultar estas páginas y otras que encontraréis en Internet:

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



Conocidas las relaciones que hemos enumerado anteriormente, pedimos a los alumnos que escriban individualmente un mensaje de correo electrónico para poder poner en práctica el uso de estos emoticonos, incluyéndolos en un pequeño texto donde tienen que explicar a un compañero o compañera cuál es el personaje que más les gusta y/o con el que se identifican, y añadir los valores que lo caracterizan.

Hay que recordarles que en el mensaje tienen que poner para quién es, el asunto y después el texto, en el que deben empezar con un saludo (es un texto informal) y luego escribir el cuerpo del mensaje, añadiendo los emoticonos que consideren necesarios para darle todo el sentido, y por último, la despedida.

Si se tiene acceso a una cuenta de correo electrónico, se puede enviar el mensaje a algún compañero o compañera de la clase.

También es bueno que se lea en voz alta, para expresar a toda el aula lo que quiere decir cada alumno y para ir viendo todo lo que siente el alumnado hacia los personajes que estamos tratando.

## Mitología y artes

### Artes plásticas

Siguiendo en todo momento la historia de nuestros personajes, y conociendo el proceso y las acciones relacionadas con sentimientos y valores, presentaremos varias obras artísticas de diferentes épocas y de distintos autores, y propondremos los ejercicios siguientes:

Se pide a los alumnos que en pequeños grupos reconozcan y clasifiquen las obras de arte según el mito que representan. Las tienen que clasificar en tres apartados, según los tres mitos presentados y representados.

A continuación, se puede hacer una puesta en común, en la que los alumnos planteen un diálogo entre todos sobre lo que representa cada obra y puedan relacionar, comparar y establecer vínculos entre las obras que incluyen cada uno de los mitos.

Y, finalmente, proponemos que se redacten diálogos para una obra de cada mito que hayan elegido los alumnos. Estos diálogos pueden ser entre los personajes que aparecen en las imágenes o entre estos y otros personajes imaginarios que no salgan en ellas. También se puede recurrir al monólogo, en el que un solo personaje habla sobre alguna de las cuestiones relacionadas con la obra pictórica y su representación con el mito.

En los anexos encontraréis estas imágenes en formato DIN A4, que podéis imprimir y plastificar para llevar a cabo los ejercicios. También os pueden servir para proyectarlas en la clase.



■ Pintor de Dokimasia, 480 a. C. *Teseo matando al Minotauro*. Copa ática de figuras rojas. Museo Arqueológico Nacional, Florencia



■ John Armstrong. *Laberinto*, 1927



■ Jacob Peter Gowy. *La caída de Ícaro*, 1636-1637. Museo Nacional del Prado, Madrid



■ Charles-Paul Landon, *Dédalo e Ícaro*, 1799. Museo de Bellas Artes y del Encaje, Alençon (Francia)



■ Jean-Baptiste Regnault (1754-1829). *Ariadna y Teseo*. Museo de Bellas Artes, Ruán (Francia)



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



■ Maestro dei Cassoni Campana. *Historia de Teseo y el Minotauro*, 1510. Museo del Petit Palais, Aviñón (Francia)



■ *Teseo luchando con el Minotauro*. Alto Imperio romano. Mosaico. Museo Arqueológico Nacional, Nápoles



■ *Ariadna entrega el hilo a Teseo para salir del laberinto*. Grabado extraído del *Dizionario mitologico*, siglo XIX. Biblioteca Brera, Milán



■ Jan van Boeckhorst (1604-1668), *Dédalo e Ícaro*, Castell Schleiβheim (Alemania)



■ Henry Matisse. *Ícaro*, 1947. Centro Pompidou, París



■ Pablo Ruiz Picasso. *Minotauro*, 1928. Colección particular



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



■ Jean Matheus. *Caída de Ícaro, Ariadna abandonada en Naxos y suicidio de rey Egeo*. Grabado extraído de *Les Métamorphoses d'Ovide* de Nicholas Renouard, 1619-1637.TT

## Música

El propio término **música** tiene su origen en la palabra griega *mousike*. En su concepción griega, este término hacía referencia a todo lo que se relacionaba con las disciplinas artísticas y con la educación del espíritu. La *mousike* agrupaba diferentes artes, entre las que había la música. Cada una de las artes estaba bajo la protección de las **musas**, diosas y protectoras de las artes, engendradas por Zeus. De ahí proviene el parecido entre las palabras **música** y **musa**.

A lo largo de la historia de la música, vemos que los músicos usan los mitos como fuente de inspiración de sus composiciones. Es precisamente en el Renacimiento, momento en que hay un resurgimiento de la cultura clásica griega y romana, cuando empezamos a encontrar referencias mitológicas en canciones, madrigales y piezas a voz sola con acompañamiento. Todas estas obras serán el embrión del género operístico.

Nuestra protagonista, Ariadna, es el personaje principal de obras como **Lamento d'Arianna** del compositor **Claudio Monteverdi**, de la que hablaremos más adelante. Obras como **Euridice** de **Jacopo Peri**, *L'Amfiparnaso* de **Orazio Vecchi** o **L'Orfeo** también de Monteverdi, son claros ejemplos de cómo la ópera emplea los mitos como base argumental.

Desde el Barroco hasta nuestros días, los compositores de música clásica han dedicado una atención especial a los temas mitológicos. Si nos centramos en los personajes que aparecen en nuestro espectáculo, encontramos una larga lista de obras, como **Teseo** y **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** de **Albert Roussel**, *L'abandon d'Ariane* de **Darius Milhaud**, **Six Metamorphoses after Ovid op. 49** de **Benjamin Britten**, **Arianna** de **Alexander Goehr**, **The Minotaur** de **Elliott Carter** y **Theseus Game** de **Harrison Birtwistle**.

No solo se han interesado por la temática mitológica los compositores de música clásica, sino que músicos de otros tipos, como el jazz o el rock, también se han sentido inspirados por estas temáticas. Un ejemplo lo podemos encontrar en el grupo australiano **Dead can Dance**, que en el disco **Into the Labyrinth** nos propone canciones como «**Ariadne**». El mito de Ícaro es abordado por grupos de rock sinfónico, como **Kansas**, o por grupos de jazz, como **Paul Winter Consort**. Hay que hacer especial mención de los grupos de heavy metal, que siempre han mostrado una gran fascinación por las leyendas y los mitos. Para ilustrarlo podemos escuchar el tema «**Flight of Icarus**» (El vuelo de Ícaro) de **Iron Maiden** o el tratamiento que de este mismo tema mitológico hace el guitarrista sueco **Yngwie Malmsteen** en **Icarus' Dream Suite op. 4**. En esta pieza se mezcla la música clásica y la heavy. Como veréis, es interpretada por la guitarra eléctrica... ¡y por una orquesta sinfónica!

Para terminar esta recopilación de músicas inspiradas en la mitología, nada mejor que el humor del grupo argentino Les Luthiers y su pieza sobre Teseo y Ariadna **El beso de Ariadna**.

## ¡Ay! ¡Qué emoción...!

Claudio Monteverdi compuso una ópera sobre la historia de Ariadna, de la que solo nos ha llegado el conocido *Lamento d'Arianna*. En este lamento se nos relata la pena y la desolación que siente la protagonista cuando es abandonada por Teseo en la isla de Naxos. A lo largo de la obra, Ariadna expresa todo un abanico de sentimientos: desde el deseo de la propia muerte hasta el deseo de la muerte de Teseo, pasando por la añoranza de la familia o el propio arrepentimiento.

Pero, ¿cómo consigue Monteverdi (y por extensión, los otros compositores) trasladar una historia mitológica a una composición musical?

Monteverdi consigue un equilibrio perfecto entre el texto y la música. De hecho, cuando se estrenó esta ópera en Mantua, el papel de Ariadna fue interpretado por una actriz. Este hecho corrobora la importancia que Monteverdi daba la expresión del texto. Él sabía, como tantos otros compositores, que la música tiene la capacidad de persuadir y conmover al oyente. Ritmos insistentes o el uso de la disonancia son recursos expresivos que Monteverdi utiliza para ilustrar musicalmente el texto. La música se convierte en un instrumento para transmitir emociones.

Escuchad estas piezas musicales de Claudio Monteverdi y descubrid qué emociones transmite cada una:

**Pur ti miro** de *L'Incoronazione di Poppea*

**Toccata** de *L'Orfeo*

**Ah Dolente Partita** del *IV Libro de Madrigales*


Ahora ha llegado el momento de convertirnos en compositores.

Compondremos nuestro propio lamento.

Un lamento es una pieza musical de carácter triste, que suele estar basada en una serie de cuatro notas descendentes. Nosotros emplearemos estas cuatro notas:



Sobre estas notas crearemos nuestro lamento. Aquí tenéis varias sugerencias:

- 
- Estas cuatro notas, que se irán repitiendo continuamente, son el bajo sobre el que trabajaremos. Entre los instrumentos de que dispongamos, debemos elegir los que tengan el sonido más grave. Los músicos llaman ostinato (obstinado) a una idea musical que se va repitiendo. Así pues, nosotros tenemos un basso ostinato a nuestro servicio.
  - Podemos improvisar sobre el bajo obstinado usando la escala: la si do re mi fa sol la.
  - Para hacer las melodías, no es necesario tocar muchas notas: es mejor usar pocas notas y en el momento apropiado.
  - Podemos decidir cuántas veces repetiremos el bajo y cuantas veces durará cada melodía.
  - También podemos ponerle texto. Pensad en hechos tristes (un amigo querido que se va, las vacaciones que terminan...). En cada bajo obstinado, podemos poner una frase. Lo mejor para conseguirlo es empezar por solo declamarla, y poco a poco ir fijando el ritmo de manera natural. Progresivamente, tenemos que ir convirtiendo el habla en una entonación exagerada, hasta que llegue a ser una melodía definida.
  - Y, finalmente, podemos combinar fragmentos vocales e instrumentales...

Fantástico! ¡Ya tenemos nuestro lamento!

Ahora que ya sois compositores, comparad el resultado con el **Lamento della Ninfa** de Claudio Monteverdi o el **Dido's Lament** de Henry Purcell.

¿Os parece que tienen algo en común?

# El espectáculo

## ***El hilo del mito***

Mitos y tradición oral

**Selección de mitos y adaptación textos clásicos:** Antonio Alvar Ezquerro

**Dirección, dramaturgia, guión y adaptación de textos:** Jordi Prat i Coll

**Diseño de escenografía y vestuario:** Ricard Prat i Coll

**Música:** Mario Mas (guitarra)

**Intérpretes:** Fiona Rycroft, Mireia Piferrer y Marc Pociello



## Para saber más

### Bibliografía

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.

### Discografía y 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).

## Webgrafía



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

(mitología en el arte)



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

(mitología griega en inglés)



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

(la historia de Ariadna)



<http://classicsalaromana.blogspot.com>

(referentes clásicos)



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

(recursos de clásicas)



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

(mitología en el arte)



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

(vídeos de mitología)



<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://iesgarciamorato.org/Dep_Griego/cine.htm#col)



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

(cine y mitología)



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

(diccionarios de mitología en línea)