



ELS MITES CLASSICS PRENEN VIDA

**LLEGIR LA CIUTAT AMB ULLS
CLÀSSICS: *ELS MITES AMAGATS
EN LA PEDRA***

En aquesta segona part de l'assignatura viatjarem a les nostres arrels culturals i literàries a través del fascinant món dels mites grecolatins, i descobrirem com continuen presents en el paisatge i l'art de la nostra ciutat. A través de la llengua grega, la lectura de petits fragments i la reinterpretació d'històries mítiques, comprovarem com aquest relats encara continuen vius avui i com han influït en la literatura, l'art, la llengua i la cultura contemporània.

<https://espaihermes.com>
ISBN: 978-84-09-76230-9

CONTINGUT

<i>Llegir la ciutat amb ulls clàssics:</i>	2
<i>Els mites amagats en la pedra</i>	2
El mite, més enllà que un simple relat	2
Lectura prèvia: Ariadna i el laberint	2
Sabies que... ..	2
Què és un mite?	3
Els mites i l'art	3
Els mites i déus a les obres pictòriques	4
Presentació	11
Materials per a la sortida	11
Breu vocabulari	11
Comencem la ruta:	12
Descobrim Plaça Catalunya	12
Ens ubiquem	12
Fitxes escultòriques	14
pensament visual: activitats a l'aula	29
Rúbriques:	29



LLEGIR LA CIUTAT AMB ULLS CLÀSSICS: ELS MITES AMAGATS EN LA PEDRA



La ciutat és un llibre obert escrit en pedra: entre carrers, places i escultures, els mites antics continuen respirant en silenci. No hi ha temples ni oracles, però hi ha símbols, gestos i mirades que ens parlen d'Atena, d'Hermes o d'Hèracles. Llegir la ciutat amb ulls clàssics és descobrir que els déus no han marxat: s'han transformat en memòria, art i paisatge urbà.

EL MITE, MÉS ENLLÀ QUE UN SIMPLE RELAT

Lectura prèvia: Ariadna i el laberint

Fa molt de temps, a l'illa de Creta, hi vivia el rei Minos. Sota el seu palau s'amagava un lloc terrible: el laberint, una construcció tan complicada que ningú que hi entrava no en podia sortir. Al centre del laberint hi vivia el Minotaure, un monstre amb cos d'home i cap de brau.

Cada cert temps, Atenes havia d'enviar set nois i set noies com a sacrifici al Minotaure. Un dia, Teseu, fill del rei d'Atenes, es va oferir voluntari per entrar al laberint i matar el monstre.

Quan Teseu va arribar a Creta, Ariadna, filla del rei Minos, el va veure i se'n va enamorar. Sabia que, encara que fos valent, Teseu no podria sortir del laberint tot sol. Per això, aquella nit li va donar una espasa i un cabdell de fil.

—Lliga aquest fil a l'entrada —li va dir— i, quan hakis vençut el Minotaure, segueix-lo per trobar el camí de sortida.

Teseu va entrar al laberint, va trobar el Minotaure i el va derrotar. Gràcies al fil d'Ariadna, va poder tornar enrere i escapar viu.

Després, Teseu, Ariadna i els joves d'Atenes van fugir de Creta en vaixell. Ariadna pensava que començaven una nova vida junts. Però, durant el viatge, el vaixell es va aturar a l'illa de Naxos. Mentre Ariadna dormia a la platja, Teseu la va abandonar i va marxar sense ella.

Quan Ariadna es va despertar i va veure el vaixell allunyant-se, es va sentir trista i traïda. Havia ajudat Teseu, li havia salvat la vida, i ell l'havia deixada sola.

El mite explica que, més endavant, el déu Dionís la va trobar i la va ajudar, però Ariadna mai no va oblidar el que havia passat.

Sabies que...

A la ciutat de Barcelona hi ha un laberint molt gran i que pots recorre'l. A l'entrada hi ha una breu inscripció que fa referència a Ariadna i Teseu.

Pluja d'idees



Què és un mite?

Els mites són relats que els pobles antics van crear per entendre el món i donar sentit a la vida. Abans de la ciència i de la filosofia, els mites servien per explicar allò que desconcertava els humans: l'origen del món, els fenòmens naturals, l'amor, la mort, la guerra, la justícia o el destí.

A través dels mites, els pobles de les primeres civilitzacions explicaven aquestes realitats mitjançant déus, herois i éssers extraordinaris, que representaven forces de la natura, valors humans o conflictes universals. En els cas dels pobles de l'Hèl·lade, cada divinitat tenia un símbol: Zeus el poder, Atena la saviesa, Ares la violència, Afrodita l'amor; Hèracles encarna l'esforç i la superació, mentre que monstres com Medusa o el Minotaure representen la por, el caos o allò que no podem controlar.

Els mites no són contes inventats per entretenir, ni tampoc històries reals en el sentit històric. Són relats simbòlics: expliquen veritats humanes profundes a través de la imaginació. Per això, encara avui, continuem reconeixent-nos en ells.

Amb el pas del temps, els mites han sobreviscut transformant-se: els trobem en l'art, l'arquitectura, la literatura, el cinema i fins i tot en les ciutats que habitem. Encara que ja no es cregui literalment en els déus de l'Olimp, els mites continuen vius perquè parlen de nosaltres.

Els mites i l'art

Els mites clàssics han arribat a nosaltres a través de textos grecs i romans. L'autor més important sobre l'origen del déus grecs és Hesíode; a la seva obra la *Teogonia*, ens explica l'origen del Cosmos i la genealogia dels primers déus: Caos, Gea, Eros... fins als fills i net de Zeus.

A l'època romana, Virgili a la seva obra la *Metamorfosi* va relatar l'origen i evolució de les narracions gregues, però en versió romana: principalment canviant els noms del déus.

Un dels elements més importants de la mitologia grega i romana és l'antropomorfisme dels déus, es a dir, que tenen forma humana. Això fa que ens resultin propers, malgrat que tinguin poders sobrenaturals. Per poder-los identificar – i distingir-los dels humans o dels herois- han sigut representats amb una sèrie d'elements o atributs que els són propis.

Gràcies als mites i les seves representacions artístiques (escultures o obres pictòriques) els déus cobren vida, els podem identificar i serveixen per fer al·legories per la nostra pròpia vida.



ELS MITES I DÉUS A LES OBRES PICTÒRIQUES

HERMES - MERCURI

Hermes era fill de Zeus i de la nimfa Maia. Des del primer dia va demostrar que no era un déu qualsevol. Tot i ser encara un nadó, va sortir de la seva cova i va començar a explorar el món amb curiositat i astúcia.

Aquell mateix dia va robar el ramat del seu germà Apol·lo. Perquè ningú no el pogués descobrir, Hermes va fer caminar les vaques cap enrere i va amagar totes les pistes. Quan Apol·lo el va acusar, Hermes no va negar el robatori, però amb la seva intel·ligència i habilitat va aconseguir convèncer-lo. Per compensar-lo, li va regalar un instrument que ell mateix havia inventat: la lira. Zeus, admirat per l'enginy del seu fill, el va convertir en el missatger dels déus. Hermes seria l'encarregat de portar missatges entre l'Olimp, la Terra i fins i tot el món dels morts. Per això podia viatjar lliurement entre mons, sempre en moviment.



Autor: Giovanni Battista Tiepolo. Mercurio
Dates: 1696-1770
Tècnica: fresc / pintura mural

Hermes també es va convertir en el déu dels viatgers, dels camins i del comerç, protector dels mercaders i de tots aquells que es desplacen d'un lloc a un altre. Quan una persona moria, Hermes guiava la seva ànima fins a l'Hades, assegurant-se que el viatge fos segur.

Els seus símbols eren les sandàlies alades, el barret alat i el caduceu, una vareta amb dues serps enroscades, símbol del missatge i de la comunicació.

Els romans el van anomenar Mercuri, i el seu nom ha quedat viu fins avui en un planeta, un element químic i en el nom del dimecres.

Al·legoria: és el déu sinó de la intel·ligència i el moviment; astúcia; representa els camins, els viatges i les connexions. És el déu que uneix mons diferents.

Atributs: sandàlies i el barret alats, i el caduceu, una vareta característica dels missatgers al voltant de la qual s'enrosquen dues serps.

HÈRACLE - HÈRCULES

Hèracles era fill de Zeus i d'una dona mortal anomenada Alcmena. Des del seu naixement va ser diferent de tots els altres homes: posseïa una força extraordinària, però també estava destinat a una vida plena de patiment.

Hera, esposa de Zeus, gelosa del nen, el va odiar des del primer moment. Quan Hèracles encara era un nadó, li va enviar dues serps perquè el matessin, però ell les va estrangular amb les mans nues. Aquell va ser el primer senyal del seu destí.

Ja d'adult, Hera el va tornar boig per un instant, i en aquell estat Hèracles va cometre un crim terrible. Quan va recuperar el seny, ple de remordiment, va demanar ajuda als déus.



Autor: P. Rubens *Hèrcules matant el drac al jardí de les Hespèrides*
Dates: (1635-40)
Tècnica: Oli sobre tela

Aquests li van ordenar que servís el rei Euristeu i complís dotze proves molt difícils, conegudes com *Els dotze treballs d'Hèracles*, per purificar-se. Les proves eren gairebé impossibles: va haver de matar el lleó de Nemea, vèncer monstres terribles, netejar estables immensos, capturar animals ferotges i baixar fins al món dels morts. En cada treball, Hèracles patia, s'esforçava i lluitava, però mai no es rendia. Tot i la seva força, Hèracles no era un heroi feliç. Va patir pèrdues, enganys i dolor. Però sempre continuava endavant. Gràcies a l'esforç i a la perseverança, va superar totes les proves.



Quan finalment va morir, els déus van reconèixer el seu patiment i el van fer immortal. Hèracles va pujar a l'Olimp i es va convertir en un déu, símbol etern de la força humana que lluita contra les dificultats.

Al·legoria: no només representa la força, si no també la capacitat de resistir i continuar. La superació davant les proves de la vida malgrat que tot estigui en contra.

Atributs: Home molt musculós i amb molta força; una maça i una pell de lleó

DEMETER – CERES

Demèter, a qui els romans anomenaren Ceres, era la deessa de la terra cultivada, els cereals i la fertilitat. D'ella depenia que els camps donessin fruit i que els humans tinguessin aliments.

Demèter tenia una filla molt estimada, Persèfone. Un dia, mentre Persèfone recollia flors, Hades, el déu del món dels morts, la va raptar i se la va endur al seu regne subterrani. Ningú no va veure què havia passat

Quan Demèter va descobrir que la seva filla havia desaparegut, es va omplir de tristesa i ràbia. Va deixar de cuidar la terra: els camps es van assecar, les collites es van perdre i la fam va començar a estendre's entre els humans.

Veient el sofriment del món, Zeus va intervenir. Va ordenar a Hades que deixés tornar Persèfone amb la seva mare. Però Persèfone havia menjat uns grans de magrana al món dels morts, i això feia que no pogués tornar-hi del tot.

Finalment es va arribar a un acord: una part de l'any, Persèfone viuria amb Demèter a la Terra; l'altra part, tornaria amb Hades al món subterrani.

Quan Persèfone és amb la seva mare, Demèter s'alegra i la terra torna a ser fèrtil: neixen les plantes i els fruits. Quan Persèfone marxa, Demèter es posa trista i la terra es torna estèril: arriben la tardor i l'hivern.



Autor: Maella, Mariano Salvador

Dates : 1805 -1806

Tècnica: Oli sobre tela.

Al·legoria: L'agricultura i l'abundància; el cicle de les estacions i la relació entre la vida, la mort i el renaixement..

Atributs: torxa garbell de blat, tot el faci referència a l'agricultura.



EL RAPTE D'EUROPA

Europa era una jove princesa que vivia a la costa de Fenícia. Li agradava passejar vora el mar amb les seves amigues i collir flors als prats propers a la platja. Un dia, mentre jugaven, van veure un bou blanc, gran i bell, que s'acostava a elles sense mostrar cap mena d'agressivitat. L'animal tenia un aspecte tan tranquil que Europa no en va tenir por.

El bou era en realitat Zeus, el rei dels déus, que s'havia transformat per poder apropar-se a la jove sense ser reconegut. Europa, encuriosida, va començar a acariciar l'animal i finalment va pujar al seu llom. En aquell moment, el bou es va aixecar i va començar a caminar cap al mar. De sobte, el bou es va endinsar a l'aigua i va començar a nedar.

Europa, sorpresa i espantada, va veure com la costa s'allunyava, però no va caure del llom de l'animal. El bou va travessar el mar fins a arribar a l'illa de Creta, on es va aturar.

Allà, Zeus va recuperar la seva forma divina i va explicar a Europa qui era realment. La jove es va quedar a Creta, on va tenir tres fills, que amb el temps esdevindrien reis importants. Segons el mite, el nom d'Europa va servir per donar nom a un continent sencer.



Autor: P. Rubens. *El rapte d'Europa*

Dates: 1628-29

Tècnica: Oli sobre tela.

Al·legoria: El viatge i el canvi, que donen origen a Europa.

Atributs: Zeus transformat en bou dòcil, actitud de confiança

PAN

Pan era un déu dels boscos, dels camps i dels ramats. Vivia lluny de les ciutats, entre muntanyes, coves i prats. Era fill d'Hermes i d'una nimfa de la natura. Quan va néixer, Pan tenia un aspecte molt particular: banyes, barba, potes de cabra i cua.

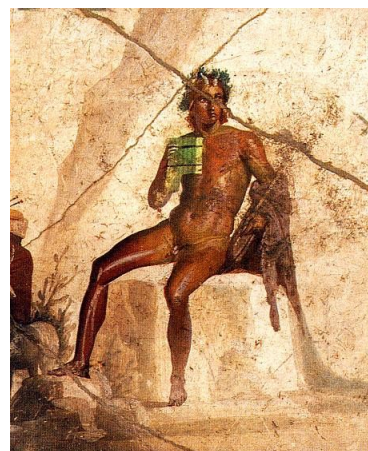
La seva mare, en veure'l així, es va espantar i va fugir. Hermes, en canvi, no el va rebutjar: el va agafar en braços i el va portar a l'Olimp per presentar-lo als altres déus. Allà, els déus van riure i es van alegrar, perquè Pan tenia un caràcter alegre i vital. Per això li van posar el nom de Pan, que significa "tot", ja que agradava a tots.

Amb el temps, Pan va deixar l'Olimp i va tornar a viure a la natura. Estimava la música i sovint tocava una flauta feta de canyes, anomenada *siringa*.

Segons el mite, aquest instrument va néixer quan la nimfa Siringa, per fugir de Pan, es va transformar en canyes a la vora d'un riu. Pan, trist, va tallar aquelles canyes i les va unir per crear la seva flauta.

Pan representava la força salvatge i instintiva de la natura. De vegades apareixia de sobte i espantava persones i animals amb crits inesperats, provocant una por intensa. D'aquí ve la paraula *pànic*.

Els pastors i els ramaders li rendien culte perquè protegia els ramats i els camins, però també el temien pel seu caràcter imprevisible.



Autor: Anònim. *Pan*

Dates: segle I dC (Pompeia)

Tècnica: Pintura mural al fresc

Al·legoria: La natura salvatge i els instints primaris, oposats a l'ordre i a la vida urbana.

Atributs: Cos mig humà, mig cabra (banyes i potes caprines); Corona vegetal; Flauta de Pan (*siringa*) Entorn natural: boscos, coves i camps



PAL·LAS ATENEA

Pal·las Atenea va néixer d'una manera molt especial. Zeus, el rei dels déus, patia un fort mal de cap. Per alleujar-lo, un altre déu li va obrir el cap amb una destreal i, d'allà, en va sortir Atenea, ja adulta i completament armada. Aquest naixement simbolitza que Atenea és la deessa de la intel·ligència, la raó i el pensament.

Atenea no representava la guerra violenta, sinó la guerra justa, basada en l'estratègia i el control. Per això ajudava herois que actuaven amb intel·ligència, com Ulisses.

Atenea i Posidó es van disputar el patronatge de la ciutat d'Atenes.

Posidó va oferir un cavall (o, segons la versió, una font d'aigua salada), mentre que Atenea va regalar l'olivera, símbol de pau, saviesa i prosperitat. Els habitants van escollir el regal d'Atenea, i la ciutat va rebre el seu nom. Des de llavors, Pal·las Atenea és la protectora de les ciutats, del coneixement i de les arts.



Autor: T. Van Thulden. *Atenea i Pegàs*

Dates: 1654

Tècnica: Oli sobre tela

Al·legoria: La saviesa i la raó com a base de la vida de la ciutat i de la justícia.

Atributs: casc, llança i escut, una òliba, actitud serena i ferma.

AFRODITA - VENUS

Afrodita va néixer del mar. Segons el mite, quan l'escuma blanca va tocar l'aigua, d'allà en va sorgir la deessa, bella i lluminosa, arribant a la riba dins d'una petxina. Per això Afrodita està molt relacionada amb el mar, la bellesa i l'atracció.

Afrodita era la deessa de l'amor, del desig i de la bellesa. El seu poder era tan gran que podia fer enamorar tant déus com humans. Sovint apareix acompanyada d'Eros, el déu de l'amor, i provoca passions que canvien el destí de les persones.

En el món romà, Afrodita és coneguda com a Venus. Venus no només representa l'amor, sinó també la fertilitat i la continuïtat de la vida. Segons la tradició romana, Venus és la mare d'Enees, l'heroi que donarà origen al poble romà.



Autor: S. Botticelli. *El naixement de Venus*

Dates: 1482-1485

Tècnica: Temple sobre tela

Al·legoria: L'amor, la bellesa.

Atributs: dona nua i idealitzada; mar, aigua, escuma, puttis / Eros



HEFEST - VULCÀ

Hefest era el déu grec del foc, de la forja i dels artesans. Segons el mite, va néixer amb una deformitat a la cama i va ser rebutjat: en algunes versions, Hera el va llençar de l'Olimp; en d'altres, va caure en una baralla entre déus. A causa d'aquesta caiguda, Hefes va quedar **coix**.

Tot i això, Hefes era un gran artesà. Al seu taller, situat sota volcans o a l'interior de la terra, fabricava armes i objectes meravellosos per als déus: el llamp de Zeus, l'armadura d'Aquil·les o joies precioses. El seu foc no destruïa, sinó que creava.

En el món romà, Hefes és conegut com a Vulcà, relacionat amb els volcans i el foc subterrani.



Autor: Rubens. *Vulcà forjant els raigs de Júpiter*
Dates: 1636-38
Tècnica: Oli sobre tela

Al·legoria: El treball, l'esforç i la creativitat humana que transforma la matèria en cultura.

Atributs: martell, tenalles, foc i forja, volcà. Aspecte robust, coix.

HEBE - JUVENTUS

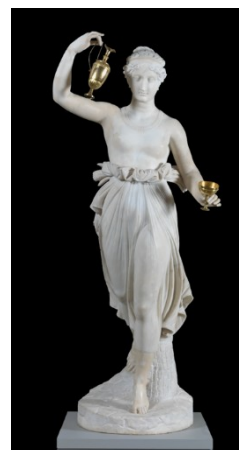
Hebe era filla de Zeus, rei dels déus, i Hera, reina de l'Olimp. Des de molt jove va viure al palau diví, envoltada de déus, nimfes i herois divinitzats.

La seva bellesa era suau i lluminosa, i simbolitzava allò que els grecs valoraven profundament: la joventut, la vitalitat i l'harmonia del cos i l'ànima. Però Hebe no era només bella; també era útil i respectada dins de la comunitat olímpica.

Durant molt de temps, Hebe tenia una funció molt important: era la copera de l'Olimp. Cada dia servia nèctar i ambrosia als déus, les begudes sagrades que els mantenien eternament joves i immortals.

Quan Hebe alçava la gerra i omplia les copes d'or, renovava simbòlicament la força i la joventut dels olímpics. Per això era una deessa estimada per tots: sense ella, els déus no podrien conservar la seva perfecció divina.

Un dia, mentre servia el nèctar en una festa olímpica, Hebe va rellicar i va vessar la beguda sagrada. Tot i que no va ser una falta greu, Zeus la va substituir, però no la va castigar: la va fer esposa d'Hèracles..



Autor: A. Taldoni. *Hebe*
Dates: 1825
Tècnica: Marbre i metall

Al·legoria: La joventut no és només edat, sinó energia, equilibri i plenitud. Representa allò que manté viu, fort i bell.

Atributs: copa o guerra; corona de flors, un vestit lleuger per marcar la idea de joventut i bellesa



THALASSA - SALÀCIA

Thalassa no és una deessa amb una història plena d'aventures com Zeus o Atenea, sinó la **personificació del mar**. Representa el **mar en si mateix**, especialment el mar tranquil, profund i fecund.

En la mitologia grega, Thalassa simbolitza la força natural del mar i el seu paper essencial en la vida. En alguns relats apareix com a mare de criatures marines i com a origen de la vida aquàtica. No actua com una deessa guerrera ni intervé en conflictes humans, sinó que encarna una força natural eterna.



Autor: Anònim. *Thalassa*

Dates: segle V

Tècnica: Mosaic

Al·legoria: En el món romà és una al·legoria marina, sovint associada a l'abundància, a la navegació i a la riquesa que prové del mar.

Atributs: figura femenina, onades, aigua, peixos, actitud serena i poderosa.



Les escultures de la nostra ciutat no només decoren: expliquen mites, representen divinitats i transmeten idees que encara avui formen part de la nostra vida.

CONTINGUT

- Presentació
- Materials per a la sortida
- Comencem la ruta
- Fitxes escultòriques
- Activitats a l'aula



PRESENTACIÓ

Plaça Catalunya és un dels espais més coneguts i transitats de Barcelona. Sovint la creuem amb pressa, però poques vegades ens aturem a observar-la amb atenció. Tot i això, aquest espai urbà amaga un ric conjunt d'escultures que connecten la ciutat amb el món clàssic.

Moltes d'aquestes figures s'inspiren en la mitologia grecoromana o en els seus valors simbòlics. A través de divinitats, mites i al·legories, les escultures expressen idees com la saviesa, el treball, la maternitat, la natura, el comerç o la navegació. L'art esdevé així un símbol que cal aprendre a interpretar.

Amb el projecte *Una plaça divina*, ens proposem mirar la ciutat amb ulls clàssics. L'objectiu és identificar i conèixer les escultures existents a la Plaça Catalunya i interpretar-les a partir de la mitologia grecoromana, relacionant-les amb divinitats, mites o al·legories. No es tracta només de posar noms, sinó d'entendre què representen i quin missatge ens volen transmetre.

Durant la sortida i el treball posterior a l'aula, volem aprendre a observar les obres d'art amb atenció, a reconèixer atributs clàssics i a distingir entre una figura divina i una al·legoria simbòlica.

Tota aquesta activitat quedarà plasmada i presentada en format oral (podcasts) i visual (microvídeos) que permetran compartir el coneixement de manera creativa.

Aquest projecte treballa les competències C2 i C5, ja que està centrada en la identificació i interpretació dels referents de la mitologia i del patrimoni clàssic presents en l'entorn cultural actual. Al mateix temps, fomenta una mirada crítica sobre l'espai urbà i el patrimoni, ajudant a comprendre que l'art clàssic no és només passat, sinó una part viva de la nostra cultura.

Una plaça divina ens convida, doncs, a aturar-nos, observar i escoltar. Perquè, encara avui, els mites continuen parlant a través de la pedra.

MATERIALS PER A LA SORTIDA

Per poder dur a terme l'activitat *Una plaça divina*, caldrà disposar dels materials següents:

- Telèfon mòbil o tauleta; amb càmera, per fer fotografies generals i de detall de les escultures;
- Material per escriure;
- Fitxes d'observació;
- Mapa de Plaça Catalunya amb la localització de les escultures;
- Targeta de transport públic;
- Dossier del projecte *Una plaça divina*;

Cal tenir cura del material i respectar les escultures i l'espai públic durant tota la sortida.

BREU VOCABULARI

Atribut: és un objecte, animal, vestit o element que acompanya una divinitat o una figura i que ens ajuda a reconèixer qui és o què representa. Exemple: el trident és un atribut de Posidó perquè el relaciona amb el mar.

Mite: és un relat tradicional del món antic que explica històries sobre déus, deesses, herois o éssers fantàstics. Els mites servien per explicar el món, la natura i el comportament humà abans de l'existència de la ciència. Exemple: El mite de Demèter explica l'origen de les estacions de l'any.

Al·legoria: és una representació simbòlica d'una idea abstracta (com el treball, la saviesa, la pau o la navegació) mitjançant una figura humana o una escena. Exemple: una escultura que representa el treball no explica un mite concret, sinó una idea.

Divinitat: és un déu o una deessa del món grecoromà, associat a un àmbit de la vida (el mar, la saviesa, l'amor, la guerra...). Exemple: Atena és la divinitat de la saviesa i de l'estratègia.

Simbolitzar: vol dir representar una idea a través d'una imatge, un objecte o una figura. Exemple: el mar pot simbolitzar el viatge, el perill o la comunicació entre pobles.

Interpretar: és l'explicació personal i raonada del significat d'una obra, tenint en compte el que veiem, el mite i el context. Exemple: interpretar una escultura vol dir explicar què creiem que representa i per què.

Observar: és mirar amb atenció una obra d'art i descriure només el que es veu, sense opinar ni interpretar. Exemple: "figura femenina dreta amb túnica i un objecte a la mà."



COMENCEM LA RUTA:

Descobrim Plaça Catalunya

La Plaça de Catalunya és un espai relativament modern, creat a finals del segle XIX i inicis del XX. Va ser dissenyada arran del ràpid creixement de Barcelona quan la ciutat va enderrocar les muralles i es va expandir cap als antics municipis del voltant.

L'actual plaça s'aixeca sobre l'espai on abans hi havia elements defensius de la ciutat antiga: el *baluard* i les *torres de Canaletes*, la *porta d'Isabel II*, el *baluard de Jonqueres* (avui plaça Urquinaona) i el Portal dels Orbs (actual Portal de l'Àngel).

Abans de la urbanització, aquest indret era una zona d'horts i camps rurals. Hi passaven dues vies importants: el camí de Jesús (actual Passeig de Gràcia), que comunicava Barcelona amb Gràcia i Sant Cugat; i el camí de Sarrià (actual carrer Pelai).

Amb el desenvolupament de l'Eixample i la nova Barcelona moderna, la ciutat va voler convertir aquest espai en un gran centre simbòlic. Per això es va buscar un llenguatge artístic que transmetés valors universals com el progrés, la cultura, el treball i la saviesa. Aquest és el motiu pel qual moltes escultures de la plaça utilitzen un estil clàssic, inspirat en la mitologia grecoromana i en les al·legories tradicionals.

Finalment, després de tot el procés d'urbanització, la plaça va ser inaugurada l'any 1927 pel rei Alfons XIII. Les escultures es van instal·lar principalment entre 1927 i 1929 per decorar la plaça amb motiu de l'Exposició Internacional de Barcelona de 1929.

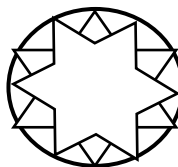
Ens ubiquem

1. Amb l'ajut d'una brúixola, ubica els punts cardinals a la *Rosa dels Vents*; amb fletxes marca i escriu els carrers que envolten la plaça.

2. Observa bé els edificis en l'envolten... en ells trobaràs dues divinitats (corresponen a les fitxes 0 i 00). Els edificis són: Pich i Pon i l'antiga seu del Banc de Vizcaya (ara hi ha un Hard Rock Cafe). **Marca aquests edificis en la imatge anterior i las seves coordenades.**

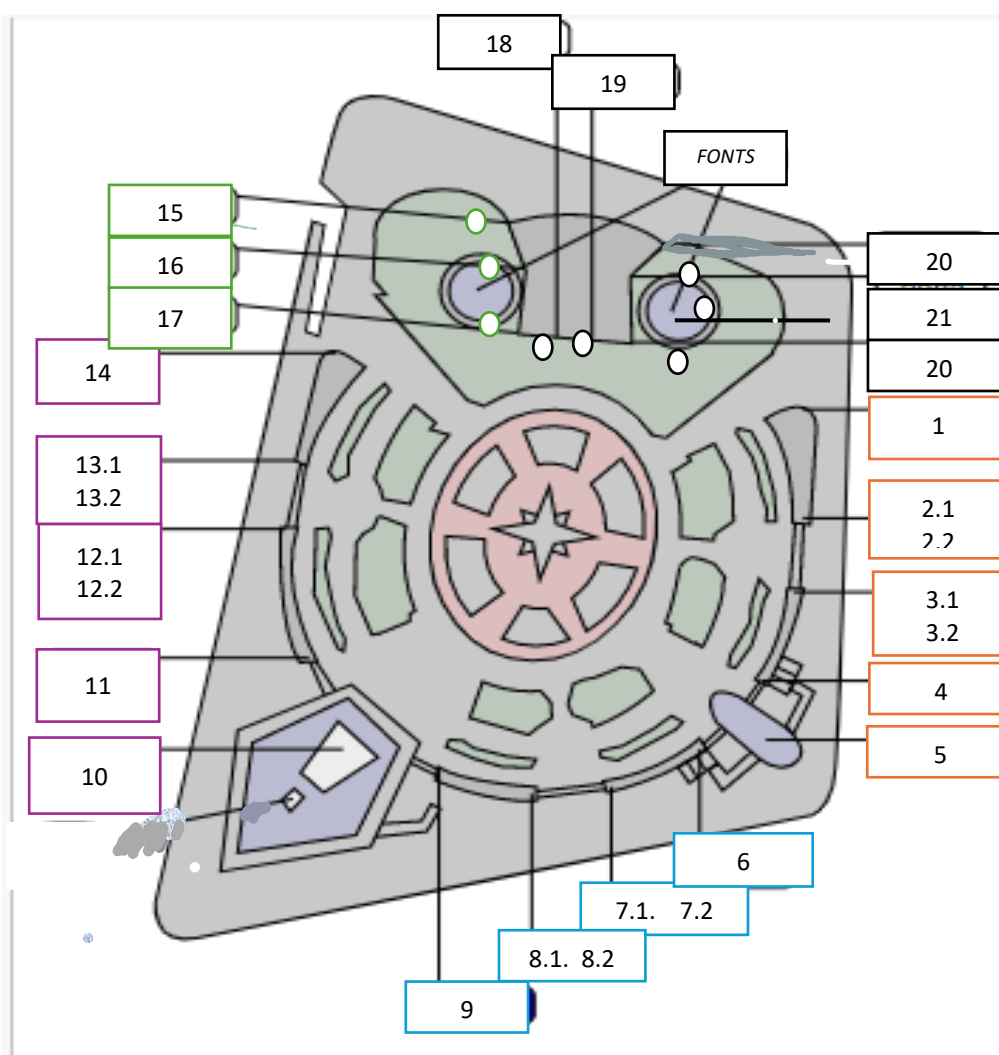


1855. Baluards i explanada fora muralles.





3. Omple les fitxes de les escultures tot seguint la numeració. Fer fotografia pel treball posterior.





FITXES ESCULTÒRIQUES

NUMERO: 0

NOM Hermes

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 00

NOM Palas Atenea

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 1

NOM Barcelona (Frederic Marès)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 2.1

NOM Montserrat (Eusebi Arnau)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 2.2

NOM Figura femenina (Josep Llimona)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 3.1

NOM Hèrcules (Antoni Parera)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

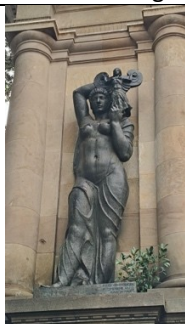
INTERPRETACIÓ



NUMERO: 3.2

NOM Dona amb Àngel (Vicenç Navarro)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

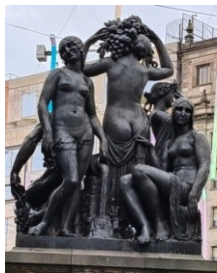
AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 4

NOM Tarragona (Jaume Otero)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 5

NOM Font dels sis Putti (Jaume Otero)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 6

NOM Lleida (Joan Borrell)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 7.1

NOM Dona amb imatge de la mare de Déu (Enric Monjo)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

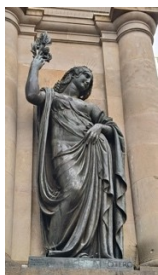
AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 7.2

NOM Esperit Popular (Jaume Otero)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

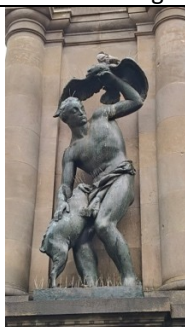
INTERPRETACIÓ



NUMERO: 8.1

NOM Pastor de l'àliga (Pau Gargallo)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

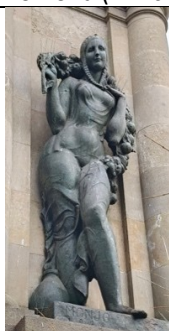
AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 8.2

NOM Pomona (Enric Monjo)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 9

NOM Saviesa (Miquel Oslé)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 10

NOM La deessa (Josep Clarà)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 11

NOM Treball (Llucià Osle)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 12.1

NOM Emporion (Frederic Marés)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

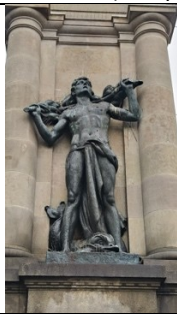
INTERPRETACIÓ



NUMERO: 12.2

NOM Pescador (Josep Tenas)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 13.1

NOM Dona (Joan Borrell)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

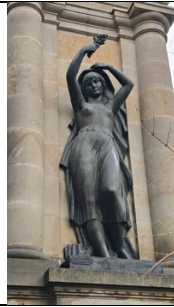
INTERPRETACIÓ



NUMERO: 13.2

NOM Montseny (Jaume Duran)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

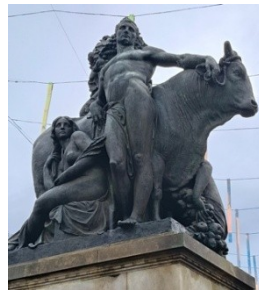
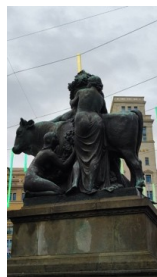
AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 14

NOM Girona (Antoni Parera)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 15

NOM Maternitat (Vicenç Navarro)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

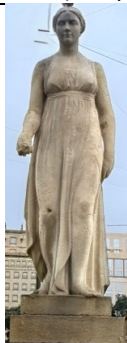
AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 16

NOM Noia (Josep Dunyac)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



NUMERO: 17

NOM Forjador (Josep Llimona)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 18

NOM Dona amb nen i flabiol (Josep Viladomat)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

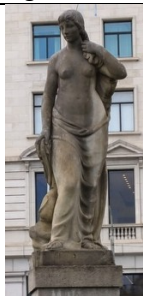
INTERPRETACIÓ



NUMERO: 19

NOM Figura femenina (Enric Casanovas)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 20

NOM Joventut (Josep Clarà)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

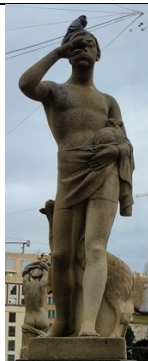
INTERPRETACIÓ



NUMERO: 21

NOM Pastor del flabiol (Pau Gargallo)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ

NUMERO: 22

NOM La navegació (Eusebi Arnau)

IMATGE



QUÈ HI VEIG

POSSIBLE DIVINITAT

**ATRIBUTS CLÀSSICS
DE LA DIVINITAT**

AL·LEGORIA

INTERPRETACIÓ



PENSAMENT VISUAL: ACTIVITATS A L'AULA

1. A partir dels mites treballats al dossier, completa els espais en blanc de les fitxes escultòriques (possible divinitat, atributs, al·legoria i interpretació). Sigues curós / curosa en l'ús del vocabulari
2. Agrupa les escultures de la Plaça Catalunya segons: la divinitat associada o el tipus d'al·legoria que representen (treball, natura, saviesa, maternitat, joventut, navegació...).
3. A partir de les agrupacions realitzades: representa un mite concret o una al·legoria? Quins elements visuals t'ho indiquen?
4. Tria un detall de l'escultura (gest, postura, objecte, mirada...) i explica: Per què és important? Com ajuda a entendre el significat de la figura?
5. Relaciona una escultura amb la ciutat actual: quin valor representa avui? Creus que està present a Barcelona.
6. Grava un àudio d'1-2 minuts explicant: què has observat, quina divinitat o al·legoria hi ha; quin missatge transmet

Rúbriques:

1 Actitud i comportament durant la sortida:

Nivell	Descriptors
Assoliment excel·lent (AE)	Manté una actitud respectuosa i responsable durant tota la sortida. Observa amb atenció les escultures, completa el camp "Què hi veig" amb concentració, segueix les indicacions i col·labora positivament amb el grup.
Assoliment notable (AN)	Actitud correcta i respectuosa. Participa en l'observació i completa la fitxa, tot i que amb moments puntuals de distracció.
Assoliment bàsic (AS)	Actitud irregular: necessita recordatoris per mantenir l'atenció o el comportament adequat. Completa la fitxa de manera parcial.
No assolit (NA)	Actitud inadequada durant la sortida: desinterès, manca de respecte per l'espai, el grup o les normes. No realitza correctament l'activitat d'observació.

2. Activitats d'aula

Criteris d'avaluació	AE	A)	AS	NA
Comprensió dels mites i divinitats	Identifica correctament la divinitat o al·legoria i la relaciona amb el mite de manera clara i ben argumentada.	Identifica la divinitat o al·legoria amb explicació correcta però poc desenvolupada.	Identificació parcial o amb confusions puntuals entre mite i al·legoria.	No identifica la divinitat ni comprèn el mite associat.
Ús del vocabulari específic (atribut, mite, al·legoria, interpretar...)	Utilitza el vocabulari específic amb precisió i adequació en totes les activitats.	Utilitza el vocabulari de manera correcta, amb alguns errors menors.	Usa el vocabulari de forma limitada o amb definicions imprecises.	No utilitza el vocabulari específic o ho fa incorrectament.
Pensament visual i classificació	Reagrupa les escultures amb criteris clars i coherents, establint relacions ben justificades.	Reagrupa correctament la majoria d'escultures, amb justificacions simples.	La classificació és incompleta o poc clara.	No sap classificar ni establir criteris de semblança.
Interpretació simbòlica	Interpreta el significat de les escultures amb arguments clars, relacionant imatge, mite i ciutat actual.	Ofereix una interpretació correcta però poc aprofundida.	Interpretació molt general o basada només en la descripció.	No interpreta el significat de l'escultura.
Relació passat-present	Relaciona de manera reflexiva la simbologia clàssica amb valors o elements del món actual.	Estableix alguna relació amb el present, encara que sigui simple.	Relació molt superficial o poc justificada.	No estableix cap relació amb el món actual.
Expressió escrita i/o oral	Expressió clara, ordenada i coherent; idees ben estructurades.	Expressió entenedora amb alguns errors de forma o organització.	Expressió poc clara o desordenada.	Expressió molt deficient o incompleta.
7. Actitud i participació a l'aula	Participa activament, escolta els companys i mostra interès i respecte pel treball col·lectiu.	Participa de manera regular i correcta.	Participació limitada o irregular.	No participa o mostra desinterès.

Les faltes d'ortografia poden descomptar dins a 1,5 punts