

TERRA  **MÍTICA**
BENIDORM

**GUÍA DE
TEMATIZACIÓN**

LAS ISLAS



LAS CIVILIZACIONES DEL MAR EGEO

LAS ISLAS EN TERRA MÍTICA

1. AMBIENTACIÓN URBANA

- 1.1 KOUROS Y KORES**
- 1.2 LA ESFINGE**
- 1.3 EL CABALLO DE TROYA**
- 1.4 SALTO DEL TORO**

2. ATRACCIONES

- 2.1 LOS RÁPIDOS DE ARGOS**
- 2.2 LA SORPRESA DE LOS DIOS**
- 2.1 MYTHOS**

3. EDIFICIOS

- 3.1 ISLA GOLOSINA**
- 3.2 LOS RÁPIDOS DE ARGOS**



LAS CIVILIZACIONES DEL MAR EGEO

Los antiguos escritores griegos narraban historias de una remota "Edad de los Héroos", donde Dioses y Mortales protagonizaban las aventuras y acontecimientos más emocionantes. No supimos nada en concreto de ellos hasta que, arqueólogos del siglo XIX, empezaron a descubrir los lugares y ciudades de los que hablaban los escritores clásicos con tanta emoción.

En tiempos lejanos se desarrollaron en la cuenca del Mar Egeo estas singulares civilizaciones. Principalmente en las Islas Cícladas, en Creta, en el centro de Grecia en incluso en la costa de Asia Menor.

Sus tres culturas principales fueron: la cícládica, en las islas Cícladas; la minoica, que floreció en Creta y alcanzó su esplendor a mediados de la edad del bronce (c. 2000-1450 a.C), especialmente en Cnosos y Festos; y la micénica, que se desarrolló a finales de la edad del bronce (c. 1450-1100 a.C) desde su centro en Micenas a otros lugares, tales como Tirinto y Pilos.



LA CIVILIZACIÓN CICLÁDICA

Las Cícladas son un grupo de islas, de pequeño tamaño, que antiguamente comprendían las islas de Andros, Delos, Milo, Naxos, Paros, Kéa, Kithnos, Mikonos, Sérifos, Sifnos, Siros y Tinos. Este grupo era considerado un círculo en cuyo centro se encontraba la isla sagrada de Delos.

Los habitantes, de estas pequeñas y áridas islas, vivían en poblados bien fortificados. Sus recursos se basaban en una economía mixta de labranza, ganadería y pesca.



Desarrollaron el comercio marítimo, gracias a su situación geográfica, vendiendo piezas de piedra, arcilla o metal a zonas de Creta, Ática, Peloponeso y Asia Menor.

Las elaboraciones artísticas más llamativas de la cultura cícládica son las figuras de mármol, que se encuentran con relativa abundancia en distintas zonas de las Islas. Estos ídolos de mármol representaban una especie de Diosa Madre (o de la fertilidad) y solían acompañar a los difuntos en las tumbas. Estatuillas cuyas formas antiguas, casi neolíticas, se reducen a la abstracción más desnuda, a los rasgos corporales básicos; sin embargo, conservan el poder mágico del fetiche. Son un extraño precursor del arte abstracto de nuestro siglo, en el que el cuerpo humano se ve en términos geométricos con una inmensa energía contenida y controlada por la fuerza lineal.

LA CIVILIZACIÓN MINOICA

Denominada así por mítico rey Minos, fue la primera de importancia en desarrollarse en Europa. Se hallaba establecida en la isla de Creta, situada en el mar Egeo entre Grecia y Turquía.

A pesar de la proximidad entre las culturas egipcia y minoica, y de ciertas influencias compartidas, se desarrollaron muy distanciadas. Aunque la minoica tuvo una enorme influencia en el arte de la antigua Grecia.

Creta se convirtió en el centro, tanto cultural como geográfico, del mundo egeo.

Sociedad Minoica

Existía una autoridad palaciega, o rey (que parecía recibir el nombre de Minos) que regentaba el liderazgo espiritual y material, y estaba obligada a renovar su mandato cada año mediante un casamiento-rejuvenecimiento con la Gran Diosa Madre representada en la gran sacerdotisa, celebración que sería, sin duda, de carácter neolítico y vestigio de una sociedad matriarcal.



La sociedad presentaba una fuerte especialización: escribas, carpinteros, pastores, agricultores, armeros, escultores, lapidarios, vidrieros, alfareros, orfebres, herreros, curtidores, tejedores, pintores, etc...

Cada familia poseía una parcela de tierra que trabajaba para sí mismos y parece que la clase esclava o no existía o lo hacía en una proporción muy pequeña.

La paz reinante puede que sea la característica minoica más peculiar, pues les llevó a no fortificar sus asentamientos, ocupar las llanuras y los lugares abiertos y desprotegidos.

Economía Minoica

La agricultura y la ganadería eran la base de la economía, aunque estaban complementadas con una intensa actividad comercial en el extranjero, de modo que se habla de Creta como una talasocracia o imperio marítimo.



Los reyes de Cnosos dominaban el comercio Egeo. Habían establecido colonias en Grecia Continental y en la costa asiática. Su organización comercial era un verdadero monopolio marítimo porque aprovechaba, de forma exclusiva, el comercio marítimo y no permitía que otro país le hiciese competencia.

Creta se convirtió en el país más importante en el comercio de metales y sus monarcas dominaron las islas griegas y la Grecia continental. Exigían tributos, contribuciones y tomaban rehenes de ciudades. Esos rehenes aprendían allí las costumbres cretenses.

Religión Minoica

Los minoicos no poseen Dioses antropomorfos (con forma humana), salvo la deidad suprema. La Gran Diosa Madre, diosa de la fertilidad, de los animales y los vegetales, también conocida como la Gran Dama del Laberinto.

Sin embargo, también adoraban otro dios de sexo masculino con aspecto de toro (suponemos que aludiendo a la leyenda del Minotauro).

No se puede entender a la civilización minoica sin el mito del Minotauro, pues alcanzó no solo a la forma de ser de los cretenses sino también del resto del Egeo, incluso en Grecia.

El Mito del Minotauro

El Minotauro, monstruo con cabeza de toro y cuerpo de hombre, era hijo de Pasifae, reina de Creta, y de un toro que el dios Poseidón había enviado al marido de Pasifae, el rey Minos. Cuando Minos se negó a sacrificar al animal, Poseidón hizo que Pasifae enamorara de él y engendrara un ser medio hombre



se medio bestia: el Minotauro. Después de dar a luz al Minotauro, Minos ordenó al arquitecto e inventor Dédalo que construyera un laberinto tan intrincado que fuera imposible salir de él sin ayuda. Allí fue encerrado el Minotauro. Durante 27 años, el hijo ilegítimo de la reina permaneció oculto en el inexpugnable laberinto de Cnosos, siendo alimentado con jóvenes víctimas humanas que Minos exigía como tributo de Atenas. El héroe griego Teseo se mostró dispuesto a acabar con esos sacrificios inútiles y se ofreció a si mismo como una de las víctimas. Cuando Teseo llegó a Creta, la hija de Minos, Ariadna, se enamoró de él. Ella lo ayudó a salir dándole un ovillo de hilo que él sujetó a la puerta del laberinto y fue soltando a través de su recorrido. Cuando se encontró con el Minotauro dormido, golpeó al monstruo hasta matarlo.

Arte y Arquitectura Minoicos

La construcción de palacios fue una característica de la civilización cretense. Se conservan en la actualidad restos de algunos de ellos, que debieron ser de los más importantes: los de Cnosos, Hagia y Phaestos.

La cultura cretense sobresalió en la pintura de frescos, frisos y murales que adornaban los palacios. La técnica al fresco con colores planos, sin matices sombreados, donde se puede apreciar



una influencia de la pintura egipcia pero con un tratamiento formal muy diferente.

Los motivos que representaban con más continuidad eran los que tomaban de la naturaleza, en especial del mar. Salvo alguna excepción, no se representan en la pintura minoica escenas de guerra. Los temas más frecuentes son los ceremoniales y los grupos humanos en eventos.

LA CIVILIZACIÓN MICÉNICA

En la Grecia continental, hacia el 2000 a.C. penetra un nuevo pueblo indoeuropeo menos civilizado que los pobladores anteriores a los que suplantaron, por lo que durante 400 años aproximadamente de dedicaron a asimilar la cultura superior de sus predecesores. Al tiempo que también se enriquecieron con la aportación cultural de los minoicos.

Micenas, en la Argólida, se convierte en un centro de riqueza y poder, con una civilización guerrera sin igual en el Egeo.

El período de esplendor micénico va desde el 1600 al 1150 a.C. cuando se configuran los palacios descritos en "La Ilíada" de Homero y sus reinos: Pilos, Tebas, Orcómenos, Glá, Atenas y Micenas.



Lo escabroso del terreno en Grecia continental provocó que el dominio total sobre la península balcánica fuera imposible pero no así en el mar. La construcción de una flota poderosa les permitió la aventura y conquista de ultramar y sustituir a los minoicos como dominadores del Egeo.



Al igual que sucedió en la cultura minoica, los artistas micénicos renunciaron a la escultura monumental en tres dimensiones para plasmar las escenas en miniatura en objetos de poco tamaño.



LAS ISLAS EN TERRA MÍTICA



La quinta área temática, la denominada “El Gran Viaje”, es un lugar casi equidistante al resto de las zonas temáticas del Parque.

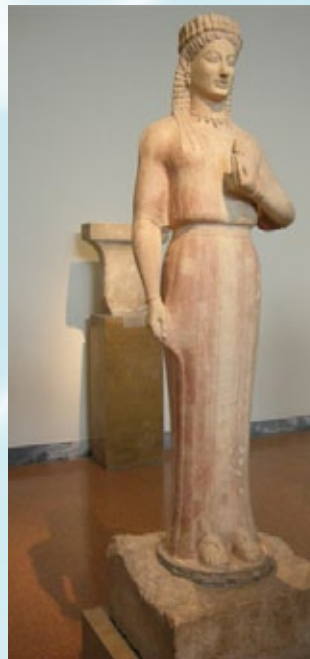
Las Islas del Mediterráneo no podía faltar en un Parque dedicado a las grandes civilizaciones surgidas al amparo de este entrañable mar. Decenas de Islas sirvieron de parada o eslabón oportuno para el trasiego de culturas y creencias entre todas las orillas bañadas por él. Terra Mítica deja, si cabe, un puesto central a este respecto y las sitúa en el mismo núcleo del Parque.

¿Qué sería de este mar sin sus islas, sazonadas de historia y cultura milenarias? En Las Islas, el Gran Viaje espera al visitante con un peculiar tránsito repleto de mitos fantásticos, leyendas heroicas y misterios inolvidables.

1. AMBIENTACIÓN URBANA

1.1 KOUROS Y KORES

Son las representaciones del estilo arcaico griego dispuesto por la representación de jóvenes atletas vencedores en los juegos.



LOS KUROI: Los atletas, aparecen desnudos, siendo su anatomía el principal reto del escultor. Los labios arqueados hacia arriba, dando lugar a la llamada sonrisa arcaica, mientras que sus ojos son abultados. Su cabellera en zig-zag cae suavemente sobre los hombros.

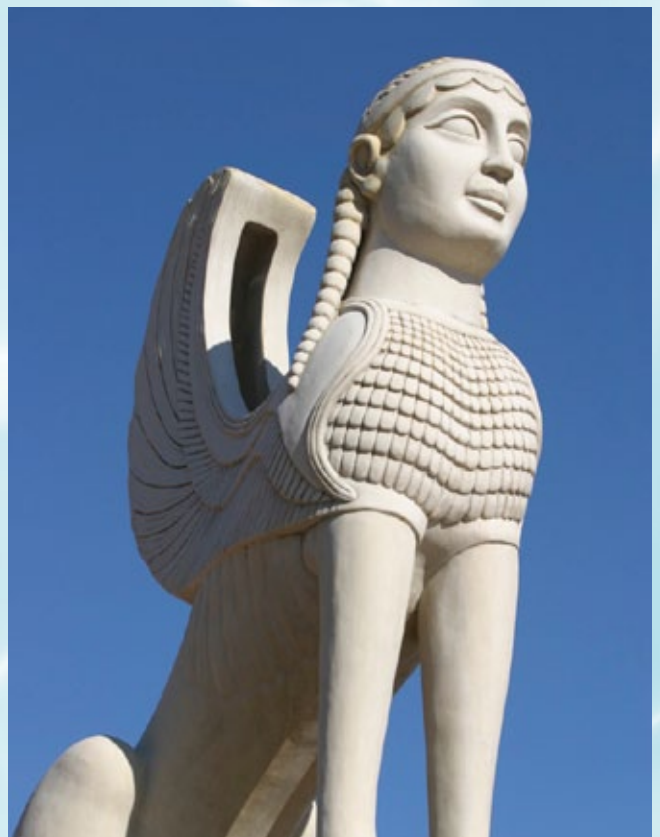
LAS KORAI: Las muchachas, se representaban vestidas, reduciendo su cuerpo a una especie de tablero de mármol, con un estrechamiento en las caderas y un abultamiento en el pecho. Visten un peplo con suma sencillez y elegancia. Llevando el característico peinado de trenzas largas y pelo ondulado.

Son figuras rígidas, manifestando una perfecta proporción basada en la simetría. Es una búsqueda para conquistar el cuerpo humano y la expresión del rostro. Las esculturas obedecen a la llamada ley de la frontalidad, conservando los brazos pegados al cuerpo, y avanzando habitualmente la pierna izquierda. Además, en sus momentos estaban perfectamente pintadas.

1.2 LA ESFINGE

En la mitología griega, se trataba de un monstruo maligno con cabeza y pechos de mujer, cuerpo de león y alas de ave.

EL MITO: EDIPO Y LA ESFINGE



Acuclillada en una roca, abordaba a todos los que iban a entrar en la ciudad de Tebas. Matando y devorando a todos los viajeros que no sabían responder al enigma que les planteaba. Cuando Edipo llega a Tebas la esfinge le sale al paso proponiéndole su enigma. Las adivinanzas de la Esfinge eran dos:

¿Quién es el ser que al amanecer camina a cuatro patas, a medio día sobre dos y al anochecer sobre tres? Edipo dio la respuesta correcta "El hombre, que en su infancia gatea, en su juventud camina erguido y en su senectud se apoya en un bastón"

La esfinge planteó la segunda ¿Cuáles son las hermanas que se engendran mutuamente? Edipo volvió a acertar "El día y la noche" (estas dos palabras son femeninas en griego). La Esfinge, desesperada, se arrojó desde un precipicio y terminó de ser una plaga para Tebas.

1.3 CABALLO DE TROYA

LA GUERRA DE TROYA

Troya dominaba el estrecho de los Dardanelos, que comunica el Mediterráneo con el Mar Negro, lo que la hacía gozar de un monopolio comercial. Cada vez más, el mundo micénico se abría al comercio, por lo que Troya era un obstáculo para los micénicos. Ante tan poderoso argumento comercial, se pretende acabar con Troya. Tras una durísima guerra, que duró diez años, Troya quedó destruida.

EL MITO: EL RAPTO DE HELENA Y LA GUERRA DE TROYA

Según la leyenda la guerra de Troya estalló cuando el príncipe troyano Paris se llevó a su tierra a Helena, la esposa del rey Menelao. Para vengarse de Paris y recuperar a su mujer, Menelao formó un poderoso ejército al mando de su hermano Agamenón, que terminó por dejar solo ruinas de esta antigua ciudad.

Se dice que los griegos vencieron a Troya gracias a un ingenioso truco. A Ulises se le ocurrió construir un gran caballo de madera y dejarlo a las afueras de la ciudad. La curiosidad de los troyanos hizo que el caballo fuera arrastrado al interior de Troya, ya que pensaban que los griegos se habían retirado. Lo que no sabían es que dentro del caballo estaban escondidos Ulises y los soldados griegos, quienes atacaron y destruyeron la ciudad de Troya desde el interior.



1.4 SALTO DEL TORO

¿QUÉ ERA EL SALTO DEL TORO?

El toro era símbolo por excelencia de Creta, sus ritos, cultos y manifestaciones giran entorno a esta animal.



Era una práctica ceremonial, entre ritual y deportiva, que tuvo una importancia muy notable entre los minoicos y que incluso fue conocida más allá de la propia isla de Creta.

Los hombres y mujeres de la civilización minoica desarrollaron el arte del salto del toro. El participante corría hacia un toro que le embestía, agarraba sus cuernos y, antes de ser lanzado por los aires, ejecutaba una pirueta en el aire para intentar caer en la grupa del animal, del que se bajaba rápidamente.

2. ATRACCIONES

2.1 LOS RÁPIDOS DE ARGOS

Argos era el nombre el barco con que Jasón y su tripulación (los argonautas) fueron en busca del benéfico "Vellocino de Oro"

EL MITO: JASÓN Y EL VELLOCINO DE ORO

El viaje de Jasón y los argonautas tuvo su primera parada en la isla de Lemnos, donde tan solo habitaban mujeres, las cuales embaucaron a los argonautas para que se quedaran plácidamente con ellas durante algún tiempo.

Los argonautas salvaron a un rey tracio, Fineo, del hambre causada por las arpías, quienes se llevaban o ensuciaban sus alimentos. En agradecimiento, Fineo les dijo cómo pasar a través de las rocas Simplégades, las cuales chocaban entre sí cuando alguien pasaba entre ellas.

Después de muchas aventuras llegaron a la Cólquide. Allí conocieron a su rey Eetes, dueño del vellocino. Para conseguirlo tendrían que realizar una dura prueba. Tendrían que sembrar dientes de dragón con la ayuda de unos bueyes que escupían fuego. De estos dientes brotaría un ejército de fieros guerreros. Medea, la hija de Eetes, se enamoró locamente de Jasón y ayudó a conseguir el vellocino.



2.2 LA SORPRESA DE LOS DIOS

Referencia temática de LA SORPRESA DE LOS DIOS:

La fachada principal está inspirada en el Megarón del Palacio de Tirinto (S. XIII a.C.) y la cola en un edificio porticado del Palacio de Nestor en Pilos.

El Megarón es el antecedente de los templos griegos. En sus orígenes era el lugar de reunión de los jefes de los clanes. Había bancos alrededor de las paredes interiores del templo, y en el centro ardía el hogar (fuego)

EL MITO: LA CAJA DE PANDORA

El Dios Zeus regaló a Prometeo, como premio por crear la raza humana, a Pandora, la primera mujer. Los Dioses habían dotado a Pandora de grandes dones (inteligencia, belleza...) a lo cual añadió Zeus una caja, que contenía grandes bienes y presentes para Prometeo. Sin embargo, ordenó que no se abriera bajo ningún concepto.

Prometeo, precavido, rechazó a Pandora y su caja pero su hermano Epimeteo se enamoró locamente de



Pandora nada más verla y se casó con ella. Pandora, de una ávida curiosidad, abrió la caja, de la que no salieron más que horribles males, enfermedades, guerras, hambres y otras calamidades. Horrorizado, intentó cerrarla, pero solo consiguió retener dentro la esperanza, que ayuda desde entonces a todos los hombres a soportar los males liberados.

2.3 MITHOS

La atracción Mithos es un carrusel donde aparecen representados varios de los animales mitológicos más conocidos.



Centauro: ser legendario con cuerpo de caballo y el torso, brazos y cabeza de hombre. Habita en equilibrio con la naturaleza, así que sólo caza lo que necesita para vivir. Son muy sociables con otras especies del bosque, pero en su relación con los humanos se caracterizaban por su ferocidad y violencia. El Centauro más famoso fue Quirón, por ser maestro de grandes héroes como Aquiles o Jasón.

Delfines: cuenta un mito que unos piratas secuestraron a quien ellos creían un príncipe, y que en realidad era el Dionisio (Dios del Vino). Como castigo fueron transformados en delfines. Los delfines fueron los animales del mar con lo que los primitivos mediterráneos se sintieron más familiarizados por ser sus compañeros en las travesías marítimas.

Ciervos: es el animal consagrado a Artemis, la Diosa de la Caza. Cuenta la leyenda que Acteón se encontraba cazando, cuando por casualidad vio desnuda a la Diosa Artemis, mientras esta se bañaba en un estanque, por lo que la Diosa lo convirtió en ciervo y fue devorado por sus propios perros.

Pegaso: el caballo alado de los Dioses, fue el primero que consiguió estar entre los Dioses del Olimpo, nacido del chorro de sangre que brotó del cuello de la Gorgona Medusa cuando Perseo le cortó la cabeza.

Hipocampo: caballo enroscado o caballito de mar. Tienen muchas características similares al caballo, aunque el hipocampo es mucho más inteligente. Suelen ser domesticados por los seres que habitan en el mar como sirenas y tritones. Los más famosos fueron los que tiraban del carro de Poseidón.

Sirenas: las sirenas, mitad mujer y mitad pez, tenían una voz de tal dulzura que los marinos que oían sus canciones eran atraídos hacia las rocas sobre las que las sirenas cantaban. En los famosos viajes de Ulises o Jasón, ambos tuvieron que ingeniárselas para no sucumbir a su dulce canto.

Unicornio: un animal mágico, es un caballo joven, generalmente blanco, de carácter noble, puro y muy espiritual, que contaba con un cuerno en espiral. Su cuerno mágico es capaz de detectar veneno y de curar heridas con un simple roce. Además, tiene la facultad de teletransportarse una vez al día, lo que les puede beneficiar si se ven en la necesidad de huir de algún peligro.

2.4 LA CÓLERA DE AKILES

En la mitología griega, Aquiles, fue un héroe de la Guerra de Troya. Suele ser calificado como 'el de los pies ligeros', ya que se le consideraba el más veloz de los hombres. Leyendas posteriores afirman que Aquiles era invulnerable en todo su cuerpo salvo en su talón. Estas leyendas sostienen que Aquiles murió en batalla al ser alcanzado por una flecha envenenada en el talón, de donde la expresión «talón de Aquiles» ha llegado a aludir a la única debilidad de una persona.



3. EDIFICIOS

3.1 ISLA GOLOSINA

El edificio está inspirado en una reconstrucción ideal de una casa nobiliaria en la ciudad de Malia (Creta) de planta irregular.

Las viviendas de la ciudad de Malia estaban ubicadas entorno al gran palacio, y se organizaban en barrios (cuyos restos son conocidos hoy como barrio Épsilon, barrio Mu, etc...) Alrededor se situaban las tiendas, talleres (grabador de sellos, alfarero, fundidor)

Las casas tenían cubierta plana, apoyada sobre forjado de madera (frecuentemente decorados en su interior) ventanas dobles con parteluz y curiosos áticos.

En algunas se usaban vigas horizontales de madera, en otras mampostería. Las vigas, empotradas en las fachadas servían, a la vez, como elementos estructurales y decorativos manteniéndose vistas.



3.2 LOS RÁPIDOS DE ARGOS

Esta tienda está inspirada en el patio central del Palacio de Phaesto (Creta). El palacio cretense estaba formado por un compleja acumulación de habitaciones, que se expanden laberínticamente en torno a un patio.

Se trataba de construcciones adinteladas, en algunos casos de dos pisos, que utilizan como soportes pilares cuadrados o una característica columna, de fuste liso disminuido hacia abajo, capitel con equino y ábaco cuadrado. Tanto los soportes como las paredes de las casas se recubren con frescos.

Se debe destacar la existencia en estos palacios de refinamientos como las instalaciones de desagüe, termas, etc.... que nos indica un grado adelantado de civilización.



Entre las ruinas de Palacio fue encontrado el misterioso Disco de Phaestos, en el cual hay escritura de tipo jeroglífica minoica, que aún hoy no comprendemos del todo.

