

ANEXOS

**ADAPTACIÓN ILUSTRADA DEL MITO DE PERSEO COMO
RECURSO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Eneko A. Chasco Sanabria

ÍNDICE

Anexo 1. Mito original de Perseo	26
Anexo 2. Adaptaciones del mito de Perseo	29
Anexo 3. Diferentes fuentes artísticas del mito de Perseo.....	32
Anexo 4. Comparación de escenas	37
Anexo 4. Elementos que configuran la imagen	42
Anexo 7. Transcripción de la intervención.....	54
Anexo 8. Recopilación listado de álbumes ilustrados	58
Anexo 9. Adaptación propia del álbum ilustrado del mito de Perseo.....	59
Anexo 10. Bocetos.....	72
Anexo 11. Bibliografía consultada	85

Anexo 1. Mito original de Perseo

Como el trabajo a realizar tiene como finalidad la creación de un álbum ilustrado sobre el mito de Perseo, a continuación para situar al lector, se expone el mito original sacado de la obra de Pierre Grimal, que recoge todas las variaciones del mito incluyendo las fuentes originarias del mismo, *Diccionario de mitología griega y romana* publicada en Paris en 1951.

Acrisio, abuelo de Perseo, había preguntado al oráculo cómo podría tener hijos; el dios le respondió que su hija Dánae tendría uno, y que sería el causante de su muerte. Acrisio, asustado, quiso impedir el cumplimiento del vaticinio y construyó una cámara subterránea de bronce, en la que recluyó a Dánae. Sin embargo, pese a todas sus precauciones, Dánae dio a luz un niño. Unos pretenden que el padre era Preto, hermano de Acrisio, y que de aquí surgió la riña que se produjo entre los dos hermanos; pero lo más corriente es afirmar que el seductor fue el propio Zeus, que, transformado en lluvia de oro, penetró por una grieta del techo y obtuvo el amor de la joven.

Dánae, que estaba recluida en su prisión con su nodriza, pudo dar a luz en secreto y criar al niño durante varios meses. Pero un día el pequeño, jugando, profirió un grito, y Acrisio lo oyó. No queriendo creer que su hija hubiese sido seducida por Zeus, comenzó por dar muerte a la nodriza como cómplice y decidió arrojar al mar a su hija y a su nieto, encerrados en un cofre de madera; el cofre flotó a la ventura, y, finalmente, fue arrojado a la costa de la isla de Sérifos. Los naufragos fueron recogidos por un pescador llamado Dictis, hermano, según se dice, del tirano de la isla, Polidectes. Dictis los acogió en su casa y educó al niño, que no tardó en convertirse en un adolescente de extraordinaria belleza y gran valor. Sin embargo, el rey Polidectes se había enamorado de Dánae, pero no podía satisfacer su pasión porque Perseo velaba por su madre y el rey no se atrevía a emplear la violencia. Un día Polidectes invitó a un banquete a todos sus amigos, e invitó también a Perseo. En el curso de la comida preguntó qué regalo pensaban ofrecerle. Todos convinieron en que el obsequio más apropiado para un rey era un caballo. Por su parte, Perseo respondió que, si era preciso, le traería la cabeza de la Gorgona. Al día siguiente, todos los príncipes trajeron el caballo ofrecido, excepto Perseo, que se presentó con las manos vacías. Entonces Polidectes le ordenó que fuese en busca de la cabeza de la Gorgona, sin lo cual se apoderaría de Dánae por la fuerza.

Según otra versión, Polidectes destinaba estos regalos a Hipodamía, hija de Enómao, con la que quería casarse.

En esta dificultad, Hermes y Atenea acudieron en ayuda de Perseo y le proporcionaron los medios de cumplir su imprudente promesa. Siguiendo su consejo, el joven fue primero al encuentro de las hijas de Forcis, las tres Grayas, que tenían, entre las tres, un solo ojo y un solo diente. Perseo se apoderó de este ojo y este diente y se negó a devolvérselos mientras no le indicasen el camino que debía conducirle a la mansión de las «Ninfas». Éstas llevaban sandalias aladas y un zurrón llamado *kilbisis*, así como el casco de Hades, el cual tenía la virtud de volver invisible a quien se lo ponía. Las Ninfas le entregaron todos estos objetos, mientras Hermes lo armaba con una hoz de acero muy duro y cortante. Perseo se dirigió entonces a la mansión de las Gorgonas, Esteno, Euríale y Medusa, y las encontró dormidas. Sólo Medusa era mortal, por lo cual Perseo podía esperar apoderarse de su cabeza. Las Gorgonas eran monstruos, cuyo cuello se hallaba protegido por escamas de dragón y colmillos semejantes a los de los jabalíes. Sus manos eran de bronce y poseían alas de oro, con las que volaban. Además, su mirada era tan poderosa, que transformaba en piedra a cuantos miraba. Por todos estos motivos resultaban seres muy temibles y no era posible vencerlas sin la protección de los dioses. Perseo se elevó en el aire gracias a sus sandalias, y, mientras Atenea sostenía encima de Medusa un escudo de bronce bruñido a modo de espejo, él decapitó al monstruo. Del cuello cercenado de Medusa surgieron un caballo alado, Pegaso, y un gigante, Crisaor. Luego Perseo guardóse la cabeza en el zurrón y emprendió el regreso. Las dos hermanas de la víctima lo persiguieron, pero fue inútil, ya que el casco de Hades les impedía verle.

En su camino de regreso, Perseo pasó por Etiopia, donde encontró a Andrómeda. Estaba atada a una roca, expiando unas palabras imprudentes que había proferido su madre Casiopea. Al ver a la hermosa joven en tal peligro, Perseo sintió nacer un súbito amor por ella y prometió a Cefeo, el padre de Andrómeda, que liberaría a su hija si se la daba por esposa. Esta proposición fue aceptada, y, Perseo, gracias a las armas mágicas que poseía, pudo matar fácilmente al monstruo marino que iba a devorar a Andrómeda, y condujo a la doncella al lado de sus padres. Pero el matrimonio dificultades. Andromeda tenía un tío, Fineo, que debía casarse con ella. Este Fineo, irritado por la proyectada boda de la joven con Perseo, urdió un complot contra el héroe. Pero Perseo lo descubrió a tiempo y, mostrando la cabeza de la Gorgona a Fineo y sus cómplices los transformó en estatuas de piedra.

Acompañado de Andrómeda, Perseo regresó a Sérifos. Allí la situación había experimentado un cambio, debido a una acción violenta de Polidectes, quien, durante su ausencia, quiso apoderarse de Dánae por la fuerza. Dictis y Dánae se habían refugiado junto a los altares, lugar tenido por asilo inviolable. A su llegada, Perseo se vengó de Polidectes. Penetró en la sala donde el tirano se hallaba reunido con sus amigos, y los convirtió a todos en estatuas de piedra. Luego entregó el poder sobre la isla de Sérifos a su padre adoptivo Dictis y devolvió a Hermes las sandalias, el zurrón y el casco de Hades. Hermes los restituyó a las Ninfas, sus legítimas propietarias, mientras Atenea colocaba la cabeza de Medusa en el centro de su escudo.

Perseo abandonó después la isla de Sérifos junto con Andrómeda para dirigirse a Argos, su patria. Quería volver a ver a su abuelo Acrisio. Pero éste, al enterarse de las intenciones del héroe y temiendo el cumplimiento del oráculo según el cual había de morir a manos de un hijo de Dánae, huyó al país de los pelasgos. Allí, el rey de Larisa, Teutámides, había organizado juegos en honor a su difunto padre, y Perseo se presentó a participar en ellos. Acrisio asistía también como espectador. Y he aquí que Perseo, al lanzar el disco, dio con él a Acrisio en el pie y lo mató. Lleno de dolor al conocer la identidad de la víctima, le tributó honras fúnebres y ordenó enterrarlo en las afueras de la ciudad de Larisa. No atreviéndose a ir a Argos para reclamar el trono de aquel a quien acababa de matar, cambió Argos por Tirinto, donde reinaba su primo Megapentes, hijo de Preto. De este modo, Megapentes pasó a ocupar el trono de Argos, y Perseo, el de Tirinto.

Anexo 2. Adaptaciones del mito de Perseo

En este anexo se recogen algunas de las adaptaciones utilizadas para la elaboración del trabajo y posterior creación del álbum ilustrado.

Grimal, P. (1982). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.

El diccionario escrito por Grimal, originalmente en 1951, recoge un conjunto de conocimientos relativos a los mitos griegos y romanos. Su objetivo es ofrecer a los lectores, sin necesidad de ser especialistas ni estudiosos en el tema, una serie de elementos imprescindibles sobre los mitos clásicos. Como el caso de Perseo, recogido en las páginas 425-427, que incluye todas sus variaciones y anotaciones a pie de página con información de todas las fuentes originales del mito.

Hawthorne, N. (2000). *El libro de las maravillas*. Barcelona: Alba Editorial.

Esta obra, escrita originalmente en 1852, trata sobre un joven estudiante llamado Eustace Bright, quien es un gran aficionado a narrar cuentos a niños. Un día, como siempre acababa contando los mismos cuentos y preocupado de que los niños se pudiesen aburrir, decide recurrir a los mitos antiguos y relatarles sus historias. El primero se llama *La cabeza de la Gorgona* (pp. 11-51) y es el mito sobre Perseo. A este le siguen otros cinco donde se cuentan los mitos del Rey Midas, la caja de Pandora, Hércules en el jardín de Hespérides, Filemos y Baucis, y Belerofonte y la Quimera. Todos ellos son adaptaciones para un público infantil, ya que el autor considera que los mitos griegos son lecturas de gran provecho para los niños.

El autor utiliza una estructura sencilla y ágil, donde narra la historia de Perseo, centrándose, principalmente, en su viaje para acabar con Medusa. Algunos pasajes como el de Atlas o Andrómeda sólo son mencionados. El contenido es breve y ligero, acompañado por algunos diálogos. y solamente extendiéndose para describir a las Gorgonas, donde se explaya y describe hasta el más mínimo detalle de lo monstruoso que resultan estos seres.

Jané, A. (2007). *Los viajes de Perseo*. Barcelona: Combel.

Esta obra está dentro de una colección de cuentos en la que se intenta acercar a los niños al mundo de los mitos clásicos. En la colección *Caballo Mitológico* se pueden encontrar obras como *Los Argonautas*, *La Historia de Teseo* o *Prometeo*. Una adaptación literaria

que no pierde de vista el nivel de comprensión del público al que va destinada. Por esta razón, el autor utiliza una estructura sencilla y con un vocabulario fácil de entender, sin entrar en descripciones ni gran información para contar lo que ocurre. Cada página narra una parte de la historia acompañada de una ilustración.

Para agilizar la lectura, el autor omite algunos pasajes del mito, como el pasaje de las Grayas, y todos aquellos con carácter más violento o inmoral, para centrarse única y exclusivamente en como Perseo acaba con Medusa, rescata a Andrómeda y salva a su madre de un fatídico matrimonio.

Kingsley, C. (1987). *Cuentos de hadas griegos. Los héroes*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta.

El autor escribe un libro dedicado a sus hijos en el que incluye las adaptaciones de los mitos de Perseo, Los Argonautas y Teseo. Cree fuertemente en todo lo que los griegos legaron y en sus aportaciones a las diferentes artes, así como la mitología como enseñanzas. Entre estas destaca y elige los mitos heroicos sobre los divinos, ya que considera que son los más adecuados para la transmisión de valores.

Kingsley crea una obra con una estructura similar a la de los cuentos, con una forma de narrar muy ágil y llena de descripciones captando hasta el último detalle que resultan muy fácil imaginarse. Además, cuenta con breves diálogos intercalados que agilizan la lectura. El mito de Perseo está dividido en cinco partes, narrando un pasaje de su vida: Parte I. De cómo Perseo y su madre llegaron a Sérifos; Parte II. De cómo Perseo hizo una promesa temeraria; Parte III. De cómo Perseo mató a la Gorgona; Parte IV. De cómo Perseo llegó al país de los Etiópes; Parte V. De cómo Perseo regresó a su casa (pp. 18-63).

Estos pasajes están llenos de detalles, y cuentan con aportaciones que suman riqueza al relato y que no aparecen en otras versiones: la disputa entre Acrisio y su hermano Preto; la historia de Alcóne y el naufrago Ceix o la de Andrómeda y Casiopea; el pasaje de Atlas y las Hespérides, etc. Además de, mediante las ricas descripciones, aportar nuevos datos y elementos a pasajes que son narrados muy brevemente como el viaje de Danáe y Perseo en el cofre o el viaje lleno de tempestades de Perseo en busca de Medusa.

McCaughrean, G. (2002). *Perseo y la Gorgona Medusa*. Madrid: SM.

Esta obra pertenece a la colección de *Mitos*, la cual son un total de ocho adaptaciones infantiles de mitos clásicos que van desde *Jasón y el vellocino de oro* hasta *Los doce*

trabajos de Hércules. El autor adecua esta adaptación a la estructura de un cuento, con una alta frecuencia de diálogos, que hacen que su lectura sea mucho más fluida, con breves y rápidas descripciones, centradas en los distintos personajes que aparecen, y con claridad en la exposición de las acciones. Además, el texto se acompaña de muchas ilustraciones, de trazos irregulares, para hacer más amena la lectura a los lectores que va dirigido, niños de edades comprendidas entre los 5-8 años.

Anexo 3. Diferentes fuentes artísticas del mito de Perseo

Durante el proceso previo a la elaboración del álbum ilustrado sobre la adaptación del mito de Perseo, se ha llevado a cabo una búsqueda de obras artísticas que reflejasen escenas propias de dicha narración. A lo largo de la historia han sido innumerables los artistas que han querido reflejar su visión del mito a través del arte, aportando esa pequeña interpretación donde se puede apreciar, a su vez, un reflejo de la vida y momento histórico del autor. Así, Rubens representa a Perseo con una armadura caballeresca y capa roja en cada una de sus obras donde aparece dicho héroe, típico de la época barroca.

De entre todas las obras observadas, con el objetivo de no extender el anexo hasta límites innecesarios, se ha llevado a cabo una selección particular de obras donde se muestran las escenas más significativas del mito, como es el caso de la liberación de Andrómeda, y sobre las cuales se han basado las ilustraciones del álbum.

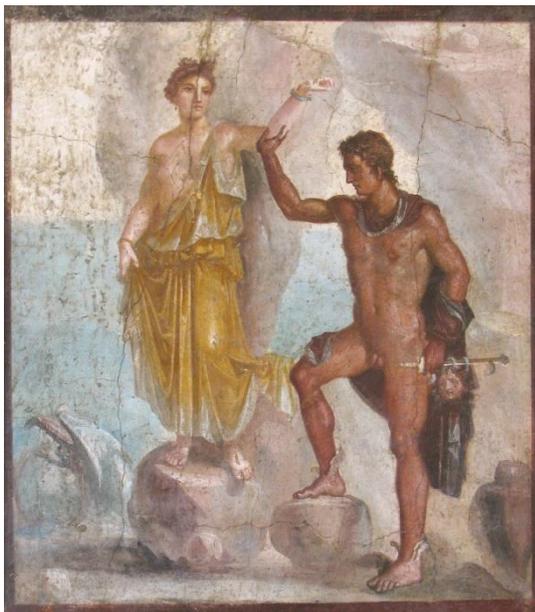


Fig. 1 Perseo liberando a Andrómeda, fresco pompeyano.



Fig. 2 Perseo y Andrómeda, por Tiziano, 1556.



Fig. 3 Perseo y Andrómeda, por Rubens, 1620.



Fig. 4 Perseo libera a Andrómeda, por Rubens, 1639 – 1641.



Fig. 5 Perseo y Andrómeda, por Rubens, 1607.



Fig. 6 Perseo libera a Andrómeda, por P. Veronese, 1576-1578.



Fig. 7 Perseo y Andrómeda, por C. Van Loo, 1735.



Fig. 8 Perseo y Andrómeda, por J. Wtewael, 1611.

Así mismo, tomando como ejemplo a Medusa, la gran antagonista de la historia, ésta aparece plasmada en ánforas, grabados en piedra, mosaicos, etc. Representada en un binomio entre ser monstruoso y mujer hermosa, pero siempre asociada con características reptilianas.



Fig. 9 Medusa, por Amasis,
550-530 a.C.



Fig. 10 Medusa, en ánfora griega,
490 a.C.



Fig. 11 La Gorgona Medusa, por Caravaggio, 1597.



Fig. 12 Medusa, por Rubens, 1617-1618.



Fig. 13 Medusa, en mosaico, II-III d.C.



Fig. 14 Medusa, en mosaico. Romano tardío.



Fig. 15 Medusa, en escudo de Carlos V, 1541.

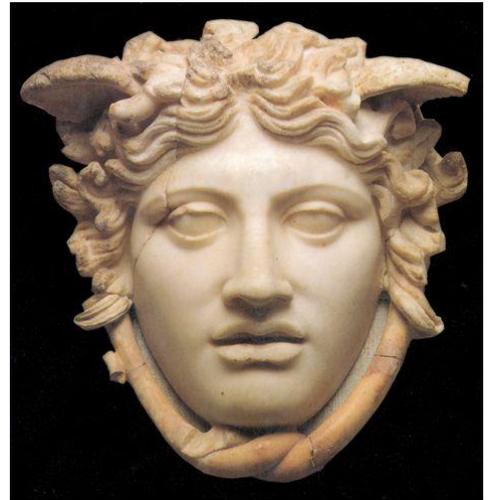


Fig. 16 Medusa, por Rondanini. Siglos XVII – XVIII.



Fig. 17 Perseo con la cabeza de Medusa, por B. Cellini, 1545-1554.



Fig. 18 Medusa, por G.L. Bernini, 1630.

Anexo 4. Comparación de escenas

En este apartado se expondrán algunas escenas recopiladas de las obras de McCaughrean *Perseo y la Gorgona Medusa* (2002) y Jané *Los viajes de Perseo* (2007) para comparar las ilustraciones referidas a los mismos pasajes en ambas. Las ilustraciones de las obras de Jane y McCaughrean difieren en varios aspectos. Por un lado, *Los Viajes de Perseo* está realizado mediante técnica digital, mientras que *Perseo y la Gorgona Medusa* son trazos hechos de manera manual con alguna herramienta de tinta. Por el otro lado, uno es a color y el otro en blanco y negro. Se puede apreciar como en la primera los detalles tanto de los personajes como del entorno están muy cuidados, poniendo énfasis en la expresividad facial de dichos personajes para que sea un reflejo de los sentimientos, emociones o pensamientos expresados mediante el texto. En la segunda obra, la de McCaughrean, no se busca tanto el detalle, ni que sirva como información extra que no pueda dar el texto, ya que bien se puede apreciar en la forma de la utilización de los trazos, siendo en su mayoría desordenados y caóticos. Se pueden intuir formas pero su sencillez y simplicidad dejan escapar muchos detalles que bien podrían enriquecer la obra.

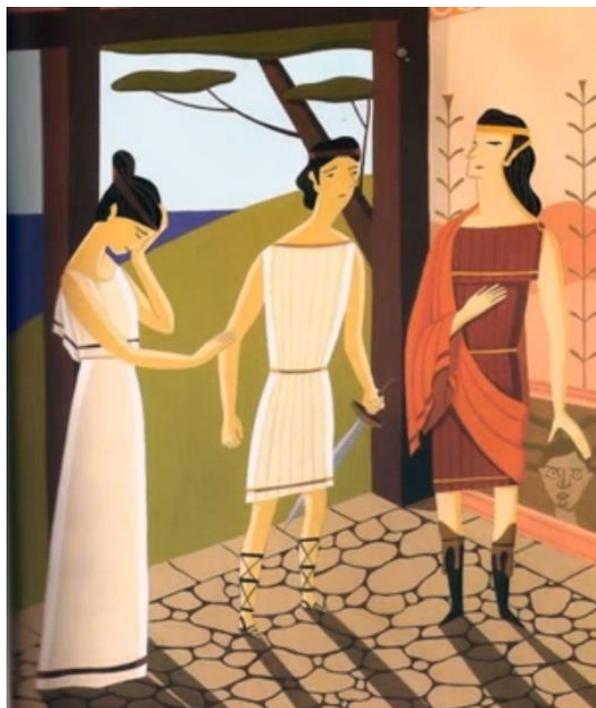


Fig. 19 *Los viajes de Perseo*.

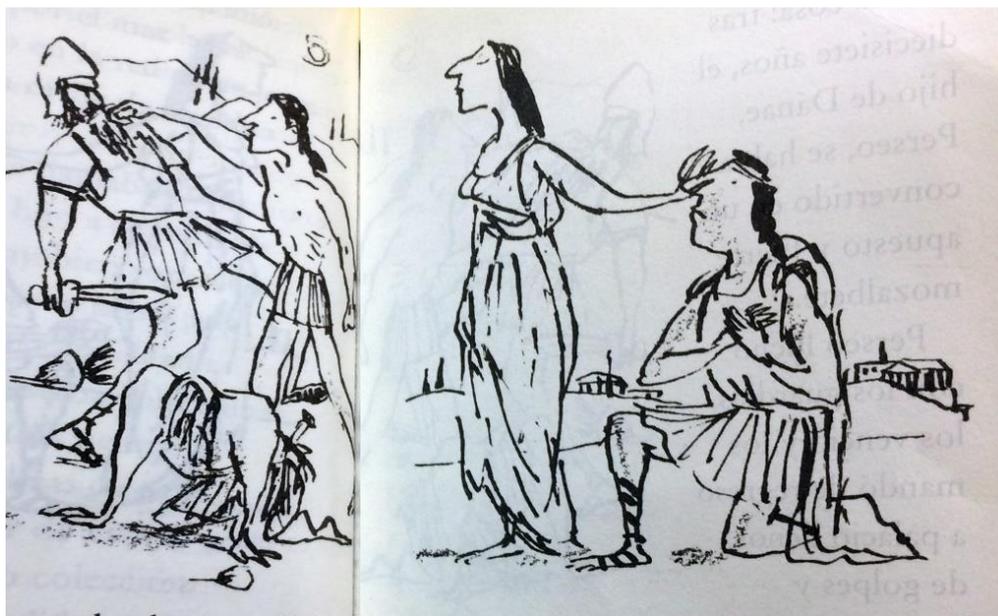


Fig. 20 Perseo y la Gorgona Medusa.

Esta primera escena es la presentación de Perseo, Dánae y Polidectes. En la figura 19 se puede ver el pesar de su madre frente a la dura expresión de Polidectes. El rostro de Perseo, mediante sus cejas o su tonicidad corporal demuestra que está decaído, viéndose obligado a aceptar el desafío impuesto. Sabemos que se trata de ese momento ya que, en la pared del edificio donde están, hay un dibujo de solo la cabeza de Medusa, que casualmente, parece estar siendo sujeta por Polidectes, dando así a entender su deseo. La utilización del color sugiere que está atardeciendo, ya que son colores más cálidos y las sombras proyectadas muy alargadas.

En la figura 20, presenta a Perseo como un joven fuerte, luchando contra unos soldados, mientras que Dánae está rechazando la proposición de Polidectes. En la primera escena puede verse la fuerza de Perseo, habiendo dejado a un soldado en el suelo y a otro cayendo hacia atrás por el puñetazo. La otra escena es una exageración bien planteada para ejemplificar un rechazo. La mano extendida en señal de «stop» y la posición propia de una pedida por parte de Polidectes. En estas escenas es de día ya que hay un minúsculo círculo representando el sol, aparte de no haber ninguna sombra.



Fig. 21 Los viajes de Perseo.

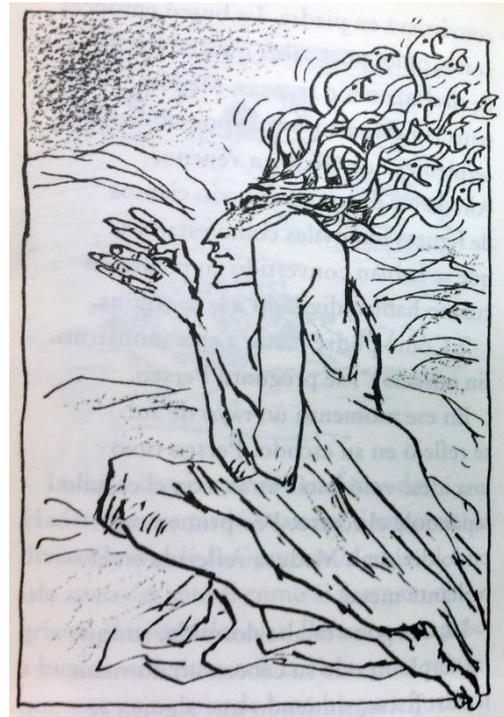


Fig. 22 Perseo y la Gorgona Medusa.

En las siguientes ilustraciones se representa el momento donde Perseo descubre a Medusa dormida en su guarida. En la figura 21, Medusa no está sola, sino acompañada por sus hermanas Euríale y Esteno. Tras la cortina se puede ver la sombra de Perseo, acechando listo para cortarle la cabeza. Al estar realizado con un medio digital, se ha valido de la sencilla opción de copiar y pegar para representar a las tres Gorgonas. Esto le hace perder originalidad a la obra, ya que el lector no puede diferenciar quién de las tres es Medusa. Un punto a favor es que se vea el fondo más allá de la puerta de entrada, donde se ve una playa y el mar, ya que Medusa vivía en una isla.

En cuanto a la figura 22, en dicha obra, Medusa vivía sola, y aparece representada durmiendo en su lecho. No está tapada con mantas, lo que, por una parte, muestra que se siente segura de que nada malo vaya a pasarle y por otra, esto mismo la hace más vulnerable. Las serpientes de su cabeza son las únicas que advierten el peligro que incluso salen del marco delimitador del dibujo como focalizando que la amenaza viene de fuera.



Fig. 23 Los viajes de Perseo.

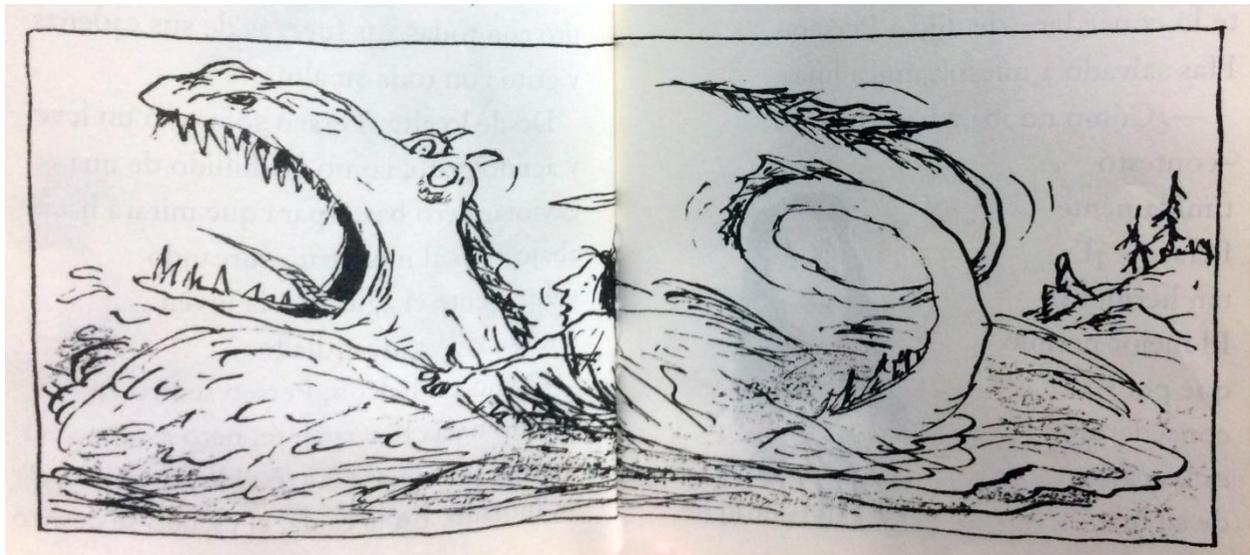


Fig. 24 Perseo y la Gorgona Medusa.

Por último, las siguientes ilustraciones pertenecen al momento cuando Perseo libera a Andrómeda y lucha contra el monstruo marino. En la figura 23, Perseo se vale de la cabeza de Medusa para derrotarle. La mirada de Perseo dirigiéndose directamente al lector con esa mueca de triunfo, hace ver que tiene un plan y que tanto él como el lector saben: utilizar la cabeza de Medusa. Andrómeda, aparece detrás de él buscando su protección. Esta es dibujada con una tiara dorada para hacer ver que es una princesa, y

con un tono de piel más oscuro que el de Perseo, para saber que es de otro país lejano. En cuanto al monstruo, no se sabe cómo es, solo aparecen sus manos, dejando ver su enorme tamaño respecto a los personajes humanos y centrando más la atención en la acción del protagonista.

En la figura 24, Perseo no utiliza la cabeza de Medusa como en el dibujo anterior, sino que se vale su espada y su fuerza para acabar con él. Aquí, el monstruo, si aparece representado en su totalidad, con Perseo a su espalda luchando, y la cara de pánico del monstruo. Cabe destacar el uso de líneas curvas junto a la cola para darle dinamismo. Al fondo, se puede ver una orilla donde se divisa a Andrómeda sentada. Como ya se ha mencionado, los dibujos de esta obra, al estar hechos mediante trazos irregulares, hacen confusa la lectura visual del mismo, mezclando, en este caso, el agua con la costa o donde empieza y acaba el propio monstruo.

Anexo 4. Elementos que configuran la imagen

Recogidos de las obras de Villafane (2002), Arnheim (2006) y Dondis (2010) los elementos que configuran la imagen son:

- Elementos morfológicos:
 - Formato: expresa la proporción interna del cuadro de la imagen y limita su espacio diferenciando el espacio icónico del espacio físico donde se inserta la imagen. Un formato viene definido en cuanto a sus proporciones internas por su ratio, que define la relación entre el lado vertical y el lado horizontal.
 - Forma: se refiere al conjunto de características que se modifican cuando el objeto visual cambia de posición, orientación o, simplemente, de contexto.
- Elementos compositivos:
 - Composición: supone la organización de los elementos que forman el conjunto de imagen, con el fin de obtener un efecto de unidad y orden.
 - Espacio: el plano puede ser entendido como elemento bidimensional limitado por líneas u otros planos, de tal modo que éstos determinan la existencia de una profundidad espacial en la imagen, por lo que la naturaleza del plano es profundamente espacial. Gracias a la interacción entre el plano y la profundidad es posible construir la tercera dimensión en una composición visual que, por definición, siempre es plana. La percepción de planos en una imagen viene dada por la superposición de las figuras del encuadre, lo que permite distinguir entre objetos y sujetos situados más cerca o más lejos del punto de observación; y por el aspecto proyectivo, es decir, por su disposición desde un ángulo determinado, lo que viene definido por la perspectiva.
 - Escala: se refiere al tamaño de la figura en la imagen. Los elementos escalares definen los aspectos cuantitativos de la representación icónica.
 - Perspectiva: es la manera de representar uno o varios objetos en una superficie plana, que da idea de la posición, volumen y situación que ocupan en el espacio con respecto al ojo del observador.
 - Equilibrio: cuando un elemento dentro de un formato queda estable y armónico gracias a la compensación de fuerzas perceptuales a las que se

somete. Estas existen de una manera psicológica en la interpretación del espectador, es decir, cuando un objeto es empujado o atraído desde dos direcciones contrarias y con la misma intensidad hay un equilibrio visual. En cambio, cuando las fuerzas que actúan sobre este objeto tienen intensidades diferentes se habla de peso visual.

- Proporción: es la relación cuantitativa entre un objeto y sus partes constitutivas, así como entre las diferentes partes entre sí. La principal función plástica de la proporción es la de crear ritmos en la imagen fija, ya que es la expresión del orden interno de la composición.
- Ritmo: el ritmo en la imagen fija es la conjunción de dos componentes básicos: estructura y periodicidad, que se manifiestan en el espacio y en el tiempo a través de las proporciones entre sus elementos sensibles y la cadencia que determina la alternancia regulada de esos elementos.
- Dirección: son el recorrido visual realizado a través de los ojos que, mediante el orden y la relación que hay entre los distintos elementos que forman una imagen, nos lleva a los centros de interés que se han determinado en la composición.
- Tensión: no se habla de imágenes que generen tensión porque produzcan temor o miedo, sino de imágenes que ejercen deformación sobre lo representado.
- Movimiento: es el desplazamiento que se puede observar en un espacio y un tiempo dado. En una composición pura no existe movimiento como tal, sino que está inmerso gracias a ciertos elementos, conseguido mediante diversas técnicas que crean un efecto de ilusión óptica o mediante la representación de elementos que en el ámbito real si poseen ese movimiento.
- Técnicas:
 - Punto: es el elemento visual más simple. Si el punto coincide con los ejes diagonales de la imagen puede ser que éste contribuya a incrementar la fuerza tensional de la composición. De este modo, se habla de la existencia de centros de interés o de atención, que pueden coincidir o no con los puntos de fuga cuando se trata de una composición en perspectiva, o de la existencia de un centro geométrico de la imagen, creando un mayor o menor dinamismo. Finalmente, la existencia de dos

o más puntos puede propiciar la creación de vectores de dirección de lectura en la imagen, lo que multiplica la fuerza dinámica y tensional de la composición.

- Línea: es definida como una sucesión de puntos y es generadora de movimiento. Dirige la lectura visual por donde pasa, teniendo significado en sí misma o permitiendo separar los diferentes planos, formas y objetos presentes en una composición determinada. Las líneas curvas presentes en una composición suelen transmitir movimiento y dinamismo frente a la línea recta.
- Mancha: puede definirse mancha por ser una superficie de elementos de un mismo tipo, color, que se encuentran concentrados; por ser parte de alguna cosa con distinto color del general o dominante en ella; o por ser una superficie lisa, llana, sin relieves, que se distingue por su propiedad de la luz transmitida, reflejada o emitida
- Color: es una sensación, relativa, y efecto fisiológico producido por la luz y captado por la retina, el cual constituye la pequeña parte del espectro cromático. Los colores tienen tres características esenciales: la tonalidad, que permite distinguir un color de otro; la saturación, es decir, la intensidad del color; y la temperatura del color, que se habla de colores fríos o cálidos. Además, el color puede soportar una clara simbología y significados: Rojo: sangre, agresividad, amor, acción, movimiento, peligro; Negro: misterio, oscuridad, muerte, miedo, elegancia; Blanco: luz, paz, inocencia; Amarillo: color, luz, impulso, psicológico, riqueza, traición, cobardía, mentira; Verde: esperanza, naturaleza, celos; Azul: confianza, constancia, tranquilidad, frialdad, armonía, reposo; Morado: realeza, poder, lujo, ambición, templanza, reflexión; Naranja: alegría, creatividad, éxito, comodidad, positivismo; Marrón: estabilidad, protección.
- Luz: ésta se puede usar para diferenciar distintos aspectos de una representación, distinguir varios planos o resaltar la profundidad de los diferentes objetos compositivos. Se produce la sensación de volumen.
- Textura: es una agrupación de pautas situadas a igual o similar distancia unas de otras sobre un espacio bidimensional y, en ocasiones, con algo de relieve. Su principal función es la capacidad para sensibilizar

superficies, es decir, aportar la sensación de aspereza, rugosidad, suavidad, lisura, etc. La textura afecta a dos modalidades sensoriales diferentes: la visual y la táctil. Además, permite representar la profundidad en un plano bidimensional.

Anexo 6. Comparación del mito y sus adaptaciones

	Grimal, P. <i>Diccionario de mitología griega y romana</i>	Jané, A. <i>Los viajes de Perseo</i>	McCaughrean, G. <i>Perseo y la Gorgona Medusa</i>	Kingsley, C. <i>Cuentos de hadas griegos. Los héroes</i>	Hawthorne, N. <i>El libro de las maravillas</i>
Presentación	Un oráculo predice la muerte de Acrisio	Acrisio, oráculo, muerte	Acrisio, oráculo, muerte	Acrisio, disputa hermano, profeta, muerte	
	Acrisio encierra a su hija Dánae en una cámara subterránea de bronce. Es fecundada por una lluvia de oro de Zeus	Nace	Perseo ya nacido	Encierra cámara subterránea de bronce, nace	Perseo ya nacido
	Acrisio se entera del nacimiento de Perseo, mata a la nodriza y arroja a Dánae y Perseo en un cofre al mar	Caja madera mar	Cofre madera mar	Cofre	Un malvado los mete arca al mar
	Llegan a la isla de Sérifos, pescador llamado Dictis los recoge	Isla Sérifos, rey Dictis	Pescador Dictis	Isla Serifos, pescador Dictis, tiene esposa	Isla Serifos, pescador
	Dictis es hermano del rey Polidectes	Hermano rey Polidectes	Rey Polidectes colecciona esposas	Hermano rey Polidectes	Hermano rey Polidectes
	Polidectes desea a Dánae pero Perseo protege a su madre		Perseo protege a su madre	Hace esclava a Dánae, Perseo sueño, atenea quiere cabeza de Medusa para escudo, le dice que la mate. Salva a su madre, se esconde en el templo	

	El rey celebra un banquete, todos le traen regalos, menos Perseo			Banquete	
	Al día siguiente no le trae regalo, le manda a por la cabeza de Medusa	Deshacerse de él matar a Medusa	Deshacerse de él matar a medusa	No regalo	Librarse de Perseo, manda traer cabeza Medusa como regalo de bodas
Desarrollo	Hermes y Atenea acuden en su ayuda		Dioses ayuda: Hermes sandalias, Atenea escudo, Hades casco/zurrón	Tiene visión Atenea y Hermes: escudo, sandalias, espada	De camino llora, aparece Hermes, pule escudo, da espada; Es su acompañante
	Le dan el consejo de visitar a las Grayas. Estas tiene 1 ojo/diente		Grayas, 1 ojo/diente	Consejo ver Grayas	
	Perseo les roba el ojo a cambio de donde viven las Ninfas		Ojo a cambio de donde vive Medusa	Ojo a cambio de donde viven las Ninfas	Ojo a cambio de donde viven las Ninfas
	Las Ninfas le entregan: zurrón, sandalias, casco			Pregunta Ninfas, Atlante convertir en piedra a cambio del casco	Ninfas: espada, casco, sandalias, zurrón
	Hermes una hoz de acero				
	Perseo llega a donde las 3 Gorgonas, están dormidas	Gorgonas dormidas	Medusa sola	Gorgonas dormidas	Gorgonas durmiendo en la playa
	Perseo vuela, Atenea sujeta el escudo de bronce	Reflejo espejo	Reflejo escudo		
	Le corta la cabeza. De su sangre nace Pegaso	Corta cabeza	Corta cabeza. De cada gota una serpiente	Corta cabeza, vuela invisible, le persiguen, gota sangre serpiente	Corta cabeza, vuela invisible, le persiguen

	De regreso a casa pasa por Etiopia, donde ve a Andrómeda en una roca	Regreso, país de Cefeo, Andrómeda compararse Nereidas, castigo Poseidón manda dragón	Regreso, país con monstruo, sacrificar Andrómeda, pide ayuda a Fineo amigo, Andrómeda en acantilado cadenas	Regreso convierte en piedra a Atlas, país egipcios Andrómeda brazos cadena roca, por ser bella madre culpa	
Desenlace	Cefeo el rey y padre de Andrómeda Perseo le pide liberarla a cambio de su mano				
	Mata al monstruo con sus armas	Convertir piedra dragón	Matar monstruo armas	Convertir piedra	
	Convierte a Fineo, tío Andrómeda, en piedra ya que también quiere su mano		Convierte a Fineo, en piedra	Convierte a Fineo, hermano Cefeo, en piedra	
	Ya en Sérifos Dictis y Dánae están escondidos en los altares			Regresa casa	Dánae escondida templo
	Polidectes quiere casarse a la fuerza	Los dos proponer matrimonio	Polidectes casarse a la fuerza		
	Perseo convierte a Polidectes y su ejército en piedra	Todos en piedra	Todos en piedra	Todos en piedra	Todos en piedra
	Dictis rey	Dictis y Dánae se casan	Dictis rey, se casa con Dánae		
	Perseo devuelve los regalos devueltos, Hermes a las Ninfas		Tira cabeza al mar, armas en la playa desaparecen	Entrega armas Atenea, menos la cabeza	

Atenea pone la cabeza de Medusa en el escudo				
Perseo va a Argos ver a su abuelo con Andrómeda	En argos coronado Rey		Ir a Argos	
Acrisio huye al enterarse a Larisa	Acrisio huye al enterarse a Tesalia		Acrisio huye al enterarse	
Teutamides celebra unos juegos, Perseo participa	Juegos	Juegos boda	Festejos	
Lanza el disco, da en el pie a Acrisio y muere	Lanza disco, muere	Lanza disco, muere	Lanza disco, pie, muere	
Perseo no quiere ser rey de Argos por su malestar				
Rey de Tirinto		Rey en una tierra deshabitada	Rey Argos	

Tabla 1. Elaboración propia.

A continuación se expone una comparación más detallada de la tabla sobre las adaptaciones del mito de Perseo:

Presentación

El mito de Perseo comienza con el vaticinio de un oráculo al rey Acrisio sobre su muerte a manos de su propio nieto. Jané y McCaughrean presentan la profecía tal cual es en el mito original pero Kingsley, con tal de enriquecer el relato, introduce la historia de Preto y su hermano Acrisio y, cómo éste, por haber sido cruel con su propia sangre su muerte es predicha por un profeta. De esta forma el autor justifica el porqué del trágico final. Sin embargo, Hawthorne elimina dicho pasaje.

Por miedo a morir, Acrisio encierra a Danáe, su hija, en una cámara subterránea de bronce, donde Zeus, se presenta como una lluvia de oro y la posee. Al nacer Perseo y enterarse Acrisio, este lanza un cofre al mar con su hija y su nieto dentro. En la versión de Jané se suprime el pasaje sexual de cómo Perseo es concebido pero conserva la violenta forma que el cruel rey los lanza al mar en una caja de madera con la intención de ahogarlos. McCaughrean también hace lo mismo pero justifica este hecho exponiendo que Perseo ya era un bebé cuando el oráculo predice su muerte y que Acrisio intenta quitarse la culpa de sus actos diciendo que si se ahogan no sería él el responsable. Kingsley, por su parte, cuenta cómo Danáe es encerrada en una cámara de bronce creyéndose más astuto que los dioses. En el texto no lo dice directamente, sino que deja entrever sutilmente como fue uno de estos dioses quien hizo que Danáe quedase embarazada. Así, al tener el bebé los encierra en un cofre y los lanza al mar para que, al contrario que en los casos anteriores donde Acrisio quería ahogarlos, aquí los lanza con el objetivo de que los vientos y las olas los arrastren lo más lejos posible. Por último, Hawthorne presenta a un Perseo ya nacido, que su madre y él fueron metidos en un arca y lanzados al mar por unos malvados, sin aportar ningún tipo de descripción dando mayor peso a la unión familiar. Una versión donde quita importancia a los acontecimientos del oráculo y la razón de por qué son abandonados.

La corriente los arrastra hasta la isla de Sérifos, donde un pescador llamo Dictis, hermano del rey Polidectes, los acoge. Tras largos años Perseo se convierte en un apuesto y fuerte joven y el rey Polidectes se encapricha de Danáe. Al estar Perseo protegiendo a su madre, el rey decide tramar un plan para librarse de él. En un banquete todos deben llevarle regalos y Perseo al no tener ninguno es ordenado traerle la cabeza

de Medusa. Así, en la versión de Jané madre e hijo llegan a la isla de Sérifos, donde Dictis los recoge, no siendo un pescador, sino el rey. En las cuatro versiones son recogidos por un hombre llamado Dictis y coinciden en ser hermano del rey Polidectes, así como en el enamoramiento de este de Danáe y el querer casarse con ella. Siguiendo con la adaptación de Jané, Perseo es enviado directamente a combatir contra Medusa y cortarle el cuello. McCaughrean, por su parte, Polidectes le propone el reto de traerle la cabeza de la Gorgona Medusa. Sin embargo, en el texto de Kingsley Polidectes al querer tanto a Danáe y esta no corresponderla la hace su esclava aprovechando que Perseo estaba muy lejos. A este se le aparece la diosa Atenea en sueños y le manda traerle la cabeza de Medusa para ponerla en su escudo. De regreso a casa libera a su madre y como en el mito original Polidectes celebra un banquete y Perseo no lleva regalos, pero sabe cuál es: la cabeza de Medusa. Por último, Hawthorne pone la excusa de un futuro casamiento de Polidectes con la princesa Hipodamia para que Perseo le traiga la cabeza de Medusa como regalo de bodas a estos y así librarse de él.

Desarrollo

En este punto es donde empieza el viaje de Perseo. Hermes y Atenea se presentan ante el héroe y le dicen que tiene que ir a visitar a las Grayas para que estas le digan dónde viven las Ninfas, quienes le dan unas sandalias aladas, un zurrón y un casco de invisibilidad y que saben el camino a la guarida de las Gorgonas. Jané, como en el mito original, hace que Perseo y Hermes se encuentren, pero es el mismo dios quien le da unas sandalias aladas y una gorra de invisibilidad. De esta forma llega sin demora a la guarida de las Gorgonas. Esta es la única versión de las cuatro donde el pasaje de las Grayas se omite. Acercándose más al mito original Kingsley narra como la aparición de Atenea y Hermes, conservando los referentes divinos, le dicen que tiene que ir a ver a las Grayas. Sin embargo, Hawthorne no sólo hace que a Perseo se le aparezca Hermes, sino que será su compañero de aventuras hasta el final del viaje. En todas las versiones, salvo la de Jané, las Grayas son descritas como tres mujeres que comparten un solo ojo y un solo diente. La astucia de Perseo hace que estas le digan donde viven las Ninfas, aunque Kingsley las llama Hespérides¹, quienes le dan una espada, un zurrón, unas sandalias y un casco. Es en la versión de Kingsley donde el pasaje se alarga para dar

¹ Hijas de Héspero, el lucero vespertino.

conocimiento de Atlas² y cómo le intercambia el casco a cambio de que Perseo le convierta en piedra y librarle de su eterna tarea.

Al final Perseo consigue llegar a la guarida de las Gorgonas. En todas las versiones salvo la de McCaughrean Medusa está dormida junto a sus otras dos hermanas Gorgonas. Ya que la mirada de Medusa convertía en piedra a todo aquel que la miraba, tal como aparece en el mito original, Perseo se vale del escudo, o como en la versión de Jané utiliza un espejo, para reflejar a Medusa y así con un golpe certero cercenar su cabeza. De la sangre de Medusa nace Pegasus, pero en las adaptaciones se cuenta cómo de cada gota de sangre derramada nacía una víbora que se alejaba reptando, alegando así el origen de estos seres reptantes.

Desenlace

De regreso a casa Perseo pasa por Etiopía, donde ve a la princesa Andrómeda encadena en una roca. Ésta estaba siendo sacrificada a un monstruo debido a la vanidad de su madre. Perseo mata al monstruo a cambio de desposar a Andrómeda. Tanto en la versión de Jané como en la de Kingsley Andrómeda sufre por habérsela comparado con la belleza de las Nereidas, hijas de Poseidón, o con Atargatis, reina de los peces. Pero en la versión de McCaughrean es sacrificada debido a que un monstruo está acechando el país. Y, menos este último, el resto describe que Perseo vence al monstruo convirtiéndolo en piedra con la cabeza de Medusa.

Aunque Perseo quisiese casarse con Andromeda, ésta tenía un tío, Fineo, con el mismo plan. Pero Perseo lo convierte en piedra. Sólo en la versión de McCaughrean y Kingsley se menciona este personaje, y en el primero de ellos no es más que un amigo interesado. Una vez habiéndose casado con Andrómeda, juntos regresan a Sérifos, donde su madre está escondida en unos altares ya que Polidectes quiere casarse con ella a la fuerza. Perseo, tal como prometió, le entrega a cabeza de Medusa enseñándosela a él y a todo su ejército, quedando todos convertidos en piedra, rescatando así a su madre y haciendo a Dictis el nuevo rey de la isla. Esta, posiblemente, es uno de los pocos pasajes que coincidan las cuatro adaptaciones que se están analizando con el mito original. Todos los autores de las versiones seleccionadas han querido suavizar la violencia de este pasaje atribuyendo la muerte de Polidectes como castigo por su crueldad y mala

² En la mitología griega, Atlas o Atlante era un titán al que Zeus condenó a cargar sobre sus hombros el cielo.

conducta. Puede que haya una mínima variación, como es, al final, el casamiento entre Danáe y Dictis.

Una vez concluida la tarea, Perseo le da los regalos a Hermes para que se los devuelva a las Ninfas y le entrega la cabeza de Medusa a Atenea para que la ponga en su escudo. Después, marcha a Argos para conocer a su abuelo, pero este temeroso de la profecía huye a otro país. Con la mala suerte de que allí se están celebrando unos juegos en los que Perseo participa lanzando el disco, el cual cae sobre el pie de Acrisio provocándole la muerte. Perseo no puede ser rey de Argos por su malestar y viaja a otro país siendo rey de Tirinto. En la versión de Jané, al ser una adaptación muy breve, no se sabe qué pasa con los objetos mágicos ni con la cabeza de Medusa, al contrario que McCaughrean, quien describe como Perseo arroja la cabeza de la Gorgona al mar y deposita el resto de objetos en la playa los cuales desaparecen a la mañana siguiente; o Kingsley, que es la propia Atenea quien los recoge. Lo que sí es común en todos es el final del Acrisio cuando Perseo participa en unos juegos o festejos y lo mata al lanzar el disco. Aunque es de mencionar que como en la adaptación de Hawthorne no había profecía inicial, desaparece el conflicto y se renuncia al final negativo, cambiándolo por uno alegre y positivo.

Por último, el final del mito cambia, aunque Perseo se corona rey, el lugar donde lo hace varía según la versión. Para Jané y Kingsley lo hace en Argos, su país natal, pero para McCaughrean lo hace en una tierra deshabitada.

Anexo 7. Transcripción de la intervención

A continuación se expone el ejemplo de una intervención hecha a un niño de 5 años, siendo D el docente y N el niño:

D: Vosotros tenéis que decirme qué es lo que veis, ¿vale? Y qué es lo que está ocurriendo. Y tú contarás el cuento completo. ¿Vale?

N: Oh, oh.

D: Todo va a estar bien, ¿Vale? Todo lo que digas va a estar bien. A ver ((enseñando la primera página)), ¿qué está pasando aquí?, ¿quiénes pueden ser?, ¿Quién puede ser el protagonista?

N: Que están llevando peces, y, y el rey que está enfadado...

D: Aha. Muy bien. ¿Y este ((señalando al protagonista)), quién puede ser?

N: eh (...) No sé.

D: No sabes. ¿Podría ser el protagonista? ¿Por ejemplo?

N: Sí.

D: El personaje importante, ¿Sí? Y ésta ((señalando a la señora del centro de la ilustración)) ¿quién es?

N: Una chica.

D: Aha. Una chica. ¿Y qué está haciendo?

N: Diciendo adiós.

D: ¿A quién?

N: A él ((señalando al protagonista)).

D: Perfecto.

N: Porque éste está diciendo adiós también ((refiriéndose al protagonista)).

D: Muy bien, muy bien. A ver, y ahora ((presentando la siguiente página)) pasamos la página al cuento y... ¿Qué está ocurriendo aquí?

N: Pues que han ido a su castillo y / y le ha dicho que le busque. A esto ((señalando a Medusa)).

D: Ahh. Perfecto. ¿Y sabes quién es ésta? ((señalando a Medusa)).

N: No::

D: No.

N: ¡Ah! Una persona serpiente.

D: Ah. Si:: ¿Y éste sabes quién es?

N: Sí.

D: El chico de antes, ¿verdad?

N: Sí.

D: Oye, lo estás haciendo muy muy bien N. A ver. ¿Entonces? ((enseñando la siguiente página)).

N: Pues estos dos le están diciendo que quiere ser eso.

D: ¿Y qué son esas cosas? ((señalando los objetos)).

N: Eh (...). Una bolsa / eh (...), esto no sé lo que es.

D: ¿Unos zapatos igual?

N: Sí, sí. Pero la sandalia es esto eh ((señalando una sola sandalia))

D: Sí, pero esto también lo es. Pero ¿qué tienen las sandalias?

N: Plumas.

D: Alas, ¿verdad?, ¿Y qué más? Puede que esto no sepas lo que es ((refiriéndose al casco)).

N: Una corona.

D: Ah pues perfecto. Muy bien.

N: Y esto... (...). No sé lo que es (...). ¡Ah! Un escudo.

D: Ah, muy bien. ¿Y estos qué pueden ser? ((señalando a los dioses))

N: Gente.

D: Ah, gente. Pero mira como están. Mmm, en las nubes::

N: Ah, gen, gente mágica de las nubes y del sol.

D: Ahh. ¿Dioses por ejemplo, igual? Oye muy muy bien eh.

N: Sí.

D: A ver ((pasando página)). ¿Y ahora qué está pasando?

N: Pues le están diciendo (...) Que esta vive justo aquí ((señalando a las Grayas)).

D: Ahh. Vale. Vale, muy bien.

N: Y le están diciendo que quieren que vaya y luego con ellas ((señalando a las Grayas)), con ésta ((señalando a Medusa)), ehh, para luchar.

D: Ah, perfecto. Muy bien. Oye, lo estás haciendo súper bien ((pasando página)).

N: Sí. Luego, luego, casi casi las ha encontrado, coge un ojo, y les dice, a ellas pues que se pongan el ojo porque no tienen, porque no tienen ojos.

D: Ahh, muy bien. ¿Y con el ojo qué ven?

N: ((señala a Medusa)).

D: Aha, y ¿sabes quién es?

N: ¡Sí!, La persona serpiente.

D: Ahh, la que hemos visto antes, ¿no? Muy bien. Perfecto ((pasando la página)).

N: Luego volando con la espada y con el escudo, llega y esta gente, y entra en la cueva, sin tocarles, pos (...).

D: ¿Y a ellos qué les ha pasado?

N: No sé.

D: ¿Pero qué son?, ¿Personas o estatuas?

N: Estatuas.

D: ¿Estatuas?, ¿Sí? Vale ((pasando la página)).

N: Ala. Luego ella está durmiendo, y él la quiere atrapar.

D: ((Pasa la página)).

N: Al final se despierta, y, y luchan los dos.

D: Y ¿sabes qué es lo que quiere el protagonista?

N: No.

D: ¿No? Mira. ¿Ves dónde tiene la espada?

N: Sí.

D: Sí, ¿Dónde la tiene?

N: ((Realiza el gesto de cortar el cuello)) Para matarla.

D: Aha. Para matarla ¿verdad?

N: Sí.

D: Vale ((pasa la página)). A ver qué ocurre ahora.

N: Que le ha cortado la cabeza.

D: Ah, que le ha quitado la cabeza ¿verdad?

N: Sí. ((Haciendo una mueca de asco)).

D: ((Pasa página)).

N: Y luego se va a salvar el mundo.

D: Ahh. ¿Y qué encuentra aquí? ((señalando a la roca con la mujer)).

N: Pues, pues esa serpiente, ha encarcelado a la mujer así ((señalando las cadenas)), y luego viene el pulpo a comérsela.

D: Pues sí ((pasa página)).

N: Y al final, la quita y le enseña la cabeza y se asusta y se va.

D: Aha. ¿Y qué le está pasando al monstruo con la cabeza?

N: ¡Ahh! ¡Ya sé! ¡Todos eran estatuas!

D: Ahh, y ¿sabes por qué?

N: ¿Por qué?

D: Pues no te lo voy a decir (...) ((con sonrisa en la cara y mirándole fijamente)).

N: ((Sonriendo)).

D: Mira, ésta se llama Medusa, y con sus ojos lo que hace es que cuando mira a alguien, lo convierte en piedra.

N: Ah.

D: Oye, lo has hecho súper bien. Me ha gustado mucho tu cuento. ¿A ti te ha gustado?

N: ¡Sí!

D: Pues muchas gracias N.

Anexo 8. Recopilación listado de álbumes ilustrados

- Becker, A. (2014). *Imagina*. Sevilla: Kokoro.
- Becker, A. (2015). *Explora*. Sevilla: Kokoro.
- Berner, R.S. (2006). *Los libros de las estaciones*. Madrid: Anaya.
- Boyd, L. (2015). *Linterna mágica*. Barcelona: Libros del zorro rojo.
- Hensgen, A. y Rodríguez, B. (2015). *Amigos*. Barcelona: Libros del zorro rojo.
- Hyeon, L.J. (2014). *La piscina*. Granada: Barbara Fiore.
- Idle, M. (2013). *Flora y el flamenco*. Granada: Barbara Fiore.
- Lee, S. (2008). *La ola*. Granada: Barbara Fiore.
- Lee, S. (2010). *Sombras*. Granada: Barbara Fiore.
- Merveille, D. (2012). *El papagayo de Monsieur Hulot*. Pontevedra: Kalandraka.
- Mizielinska, A. (2013). *Bienvenidos a Mamoko*. Barcelona: La galera.
- Piqueras, D. (2016). *Glup!* Madrid: Narval.
- Ponti, C. (2015). *El álbum de Adela*. Madrid: Lata de sal.
- Rodríguez, B. (2016). *Ladrón de gallinas*. Barcelona: Libros del zorro rojo.
- Wiesner, D. (2016). *Vuelo libre*. Barcelona: Planeta de Agostini.

Anexo 9. Adaptación propia del álbum ilustrado del mito de Perseo



Fig. 25. Ilustración 1.



Fig. 26. Ilustración 2.

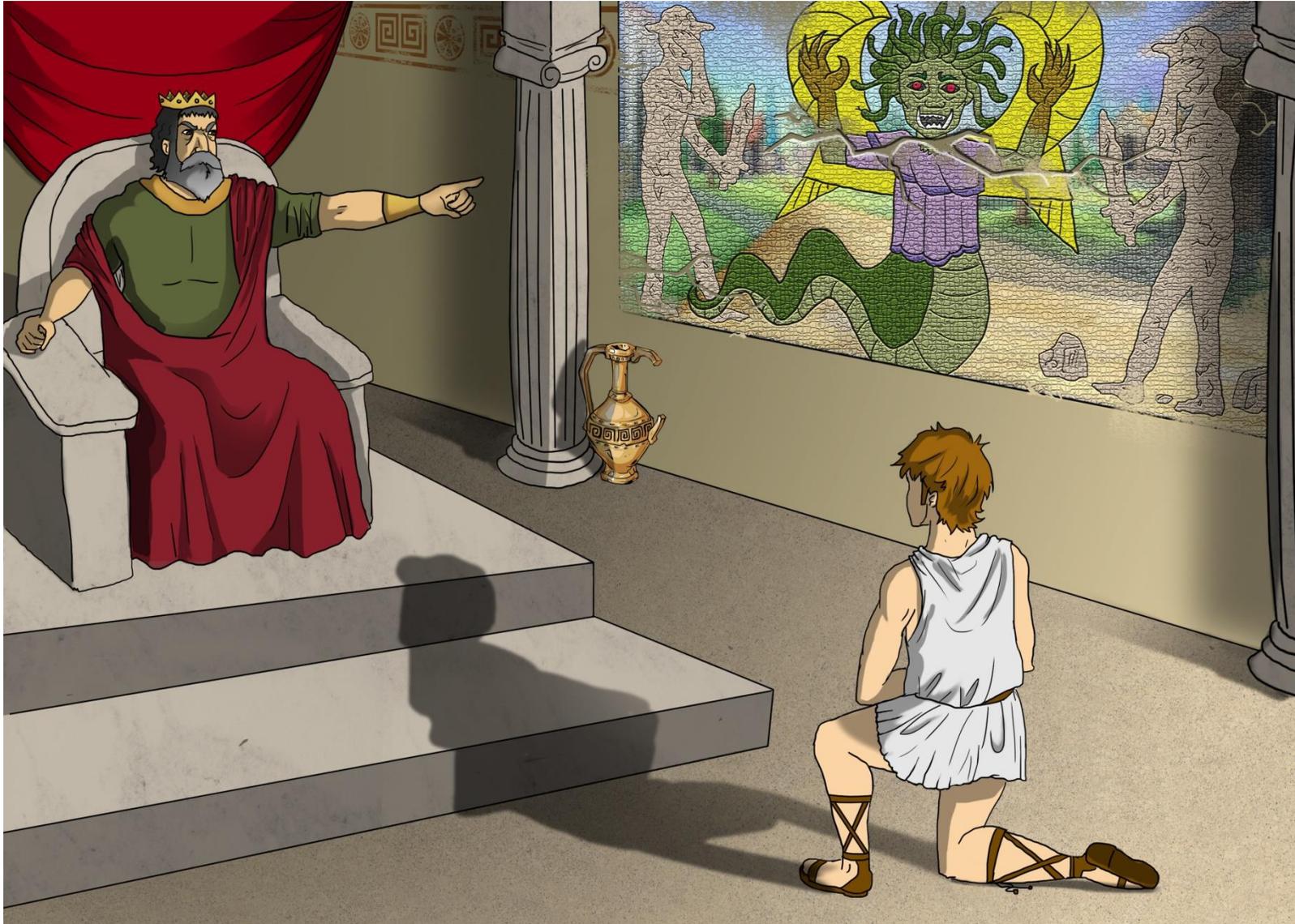


Fig. 27. Ilustración 3.



Fig. 28. Ilustración 4.



Fig. 29. Ilustración 5.



Fig. 30. Ilustración 6.



Fig. 31. Ilustración 7.



Fig. 32. Ilustración 8.



Fig. 33. Ilustración 9.



Fig. 34. Ilustración 10.



Fig. 35. Ilustración 11.



Fig. 36. Ilustración 12.



Fig. 37. Ilustración 13.

Anexo 10. Bocetos

En este anexo se recogen todos los bocetos elaborado para la creación del álbum ilustrado *Perseo y la mirada de Medusa*.

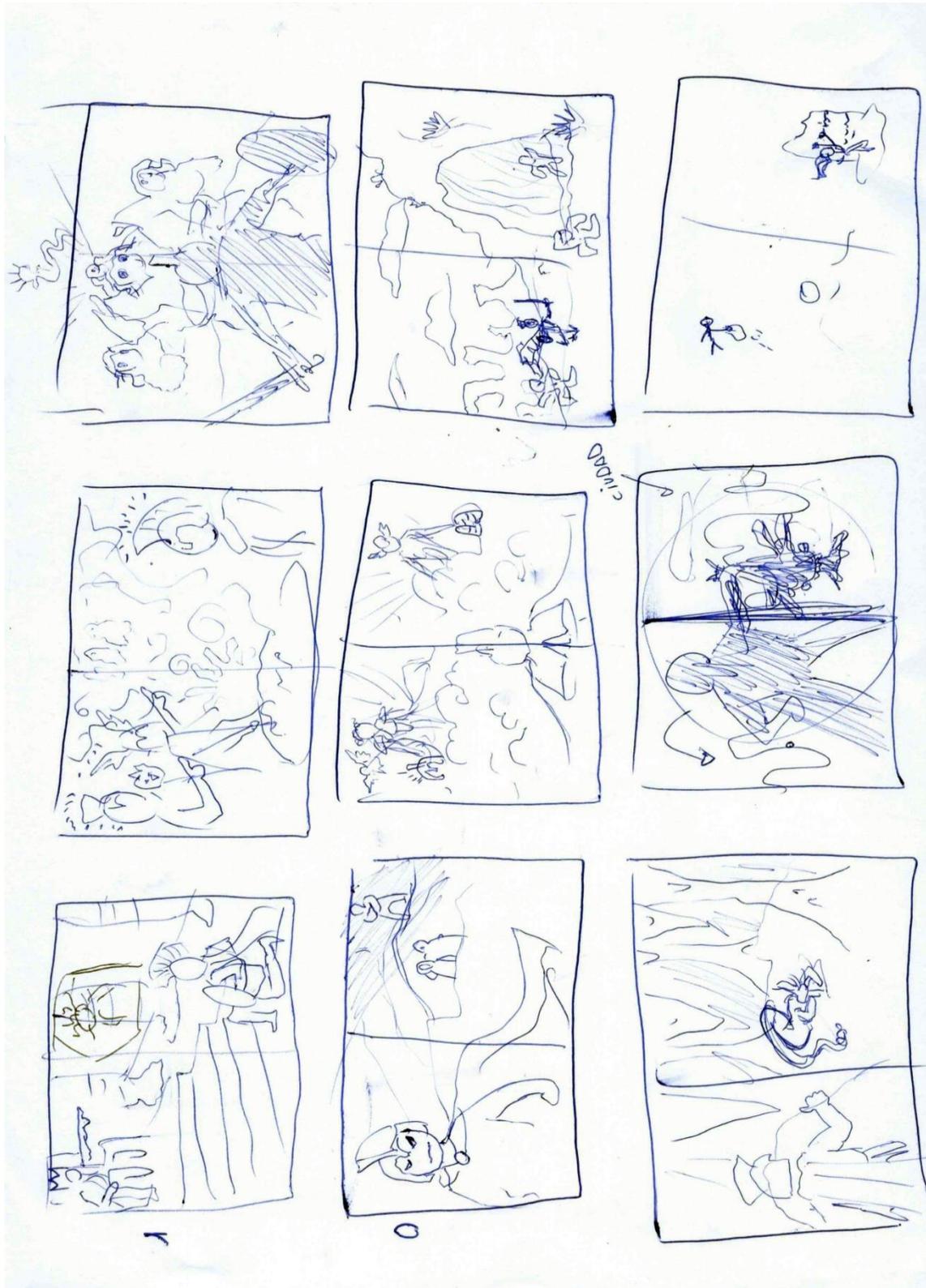


Fig. 38.

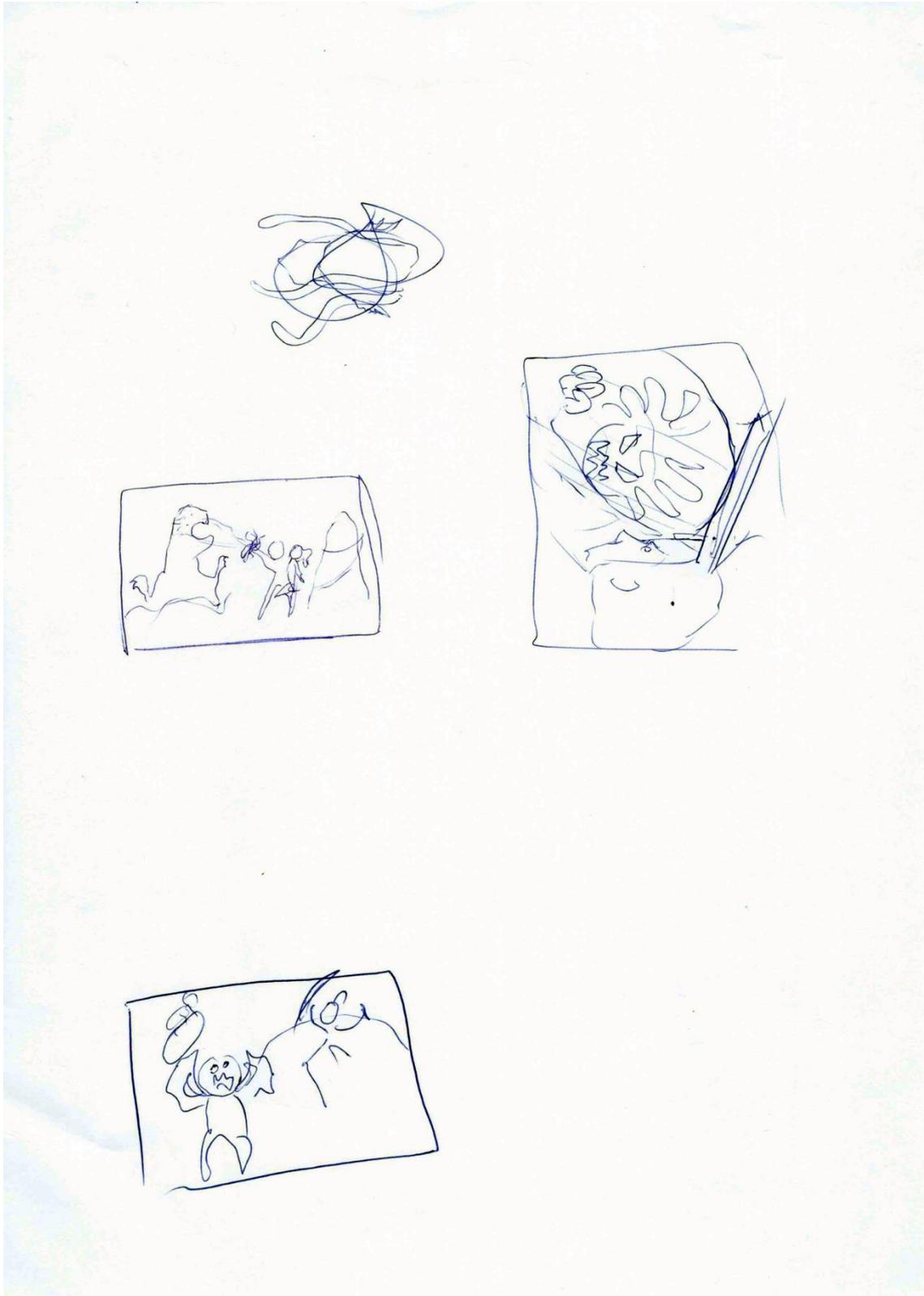


Fig. 39.



Fig. 40.

CASCO HADES



SANDALIAS HERMES

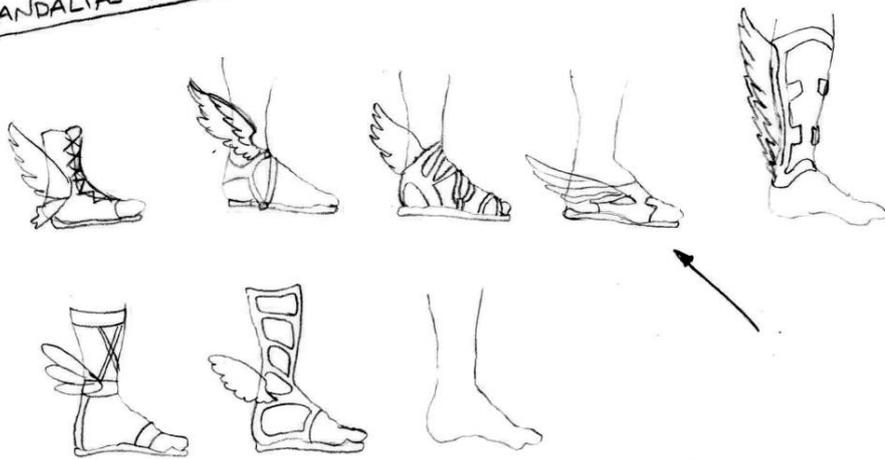


Fig. 41.

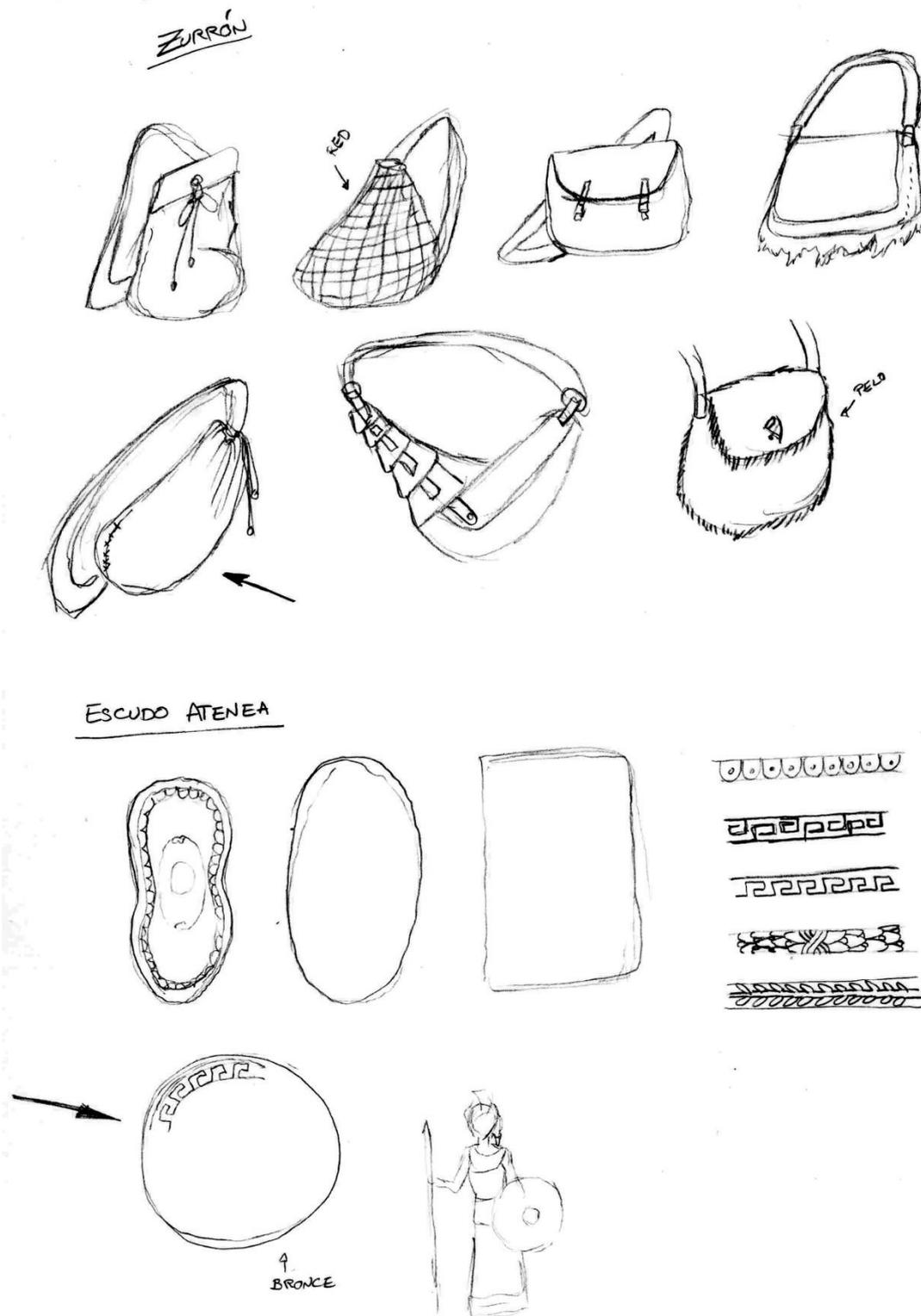


Fig. 42.

PERSEO

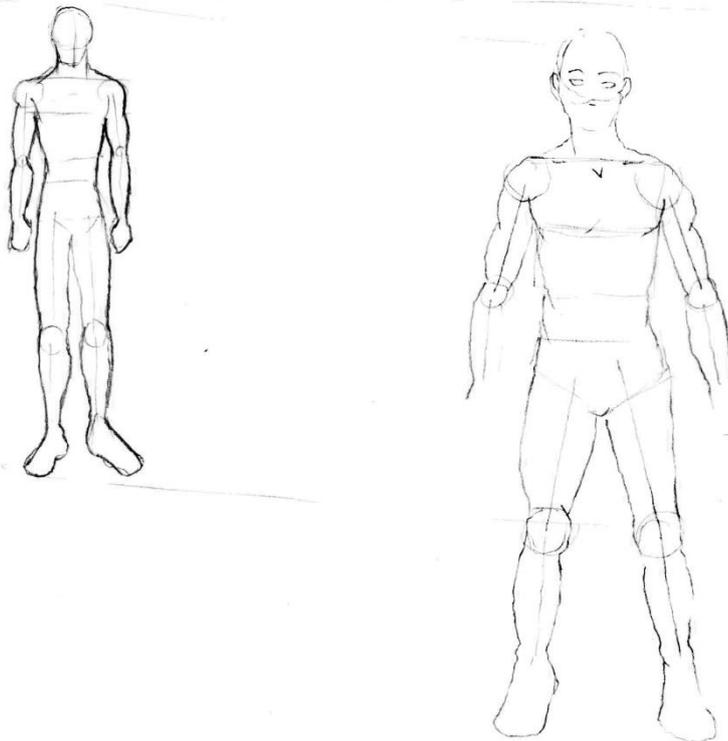
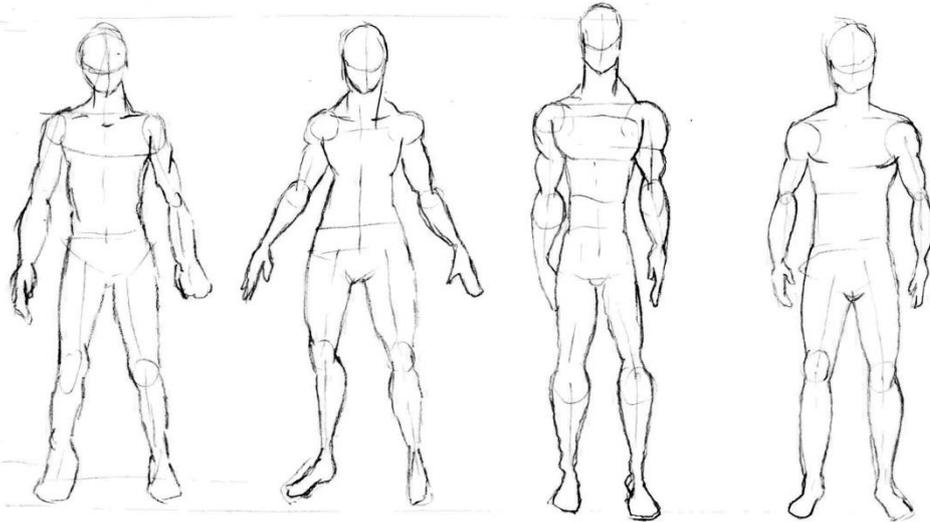


Fig. 43.

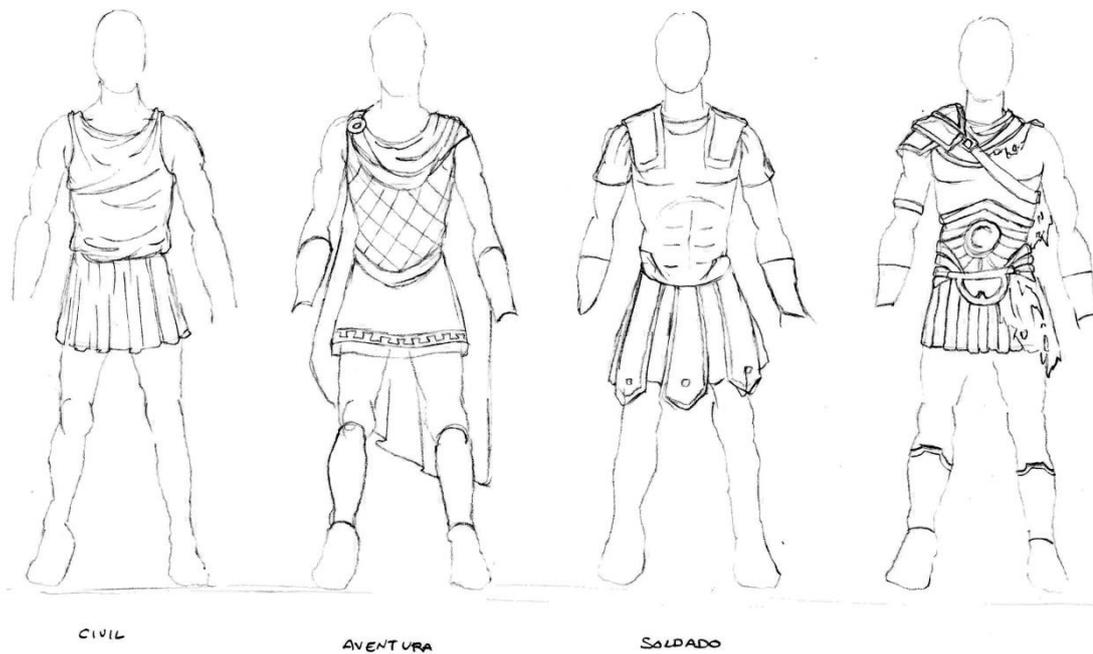


Fig. 44.

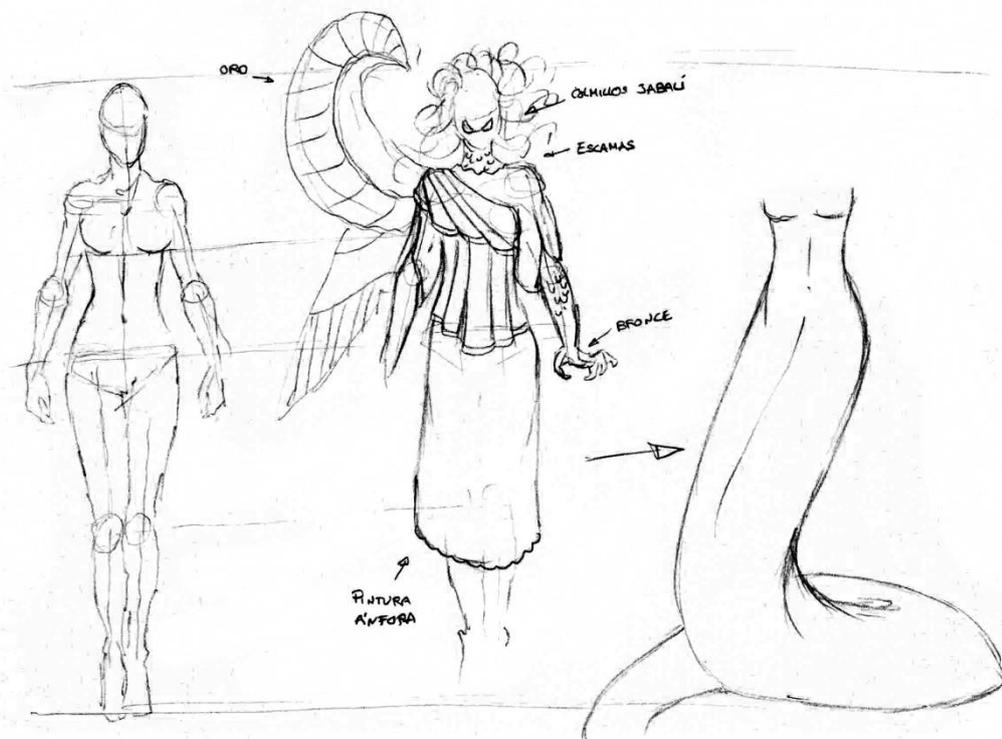
MEDUSA

Fig. 45.



Fig. 46.



Fig. 47.



Fig. 48.



Fig. 49.

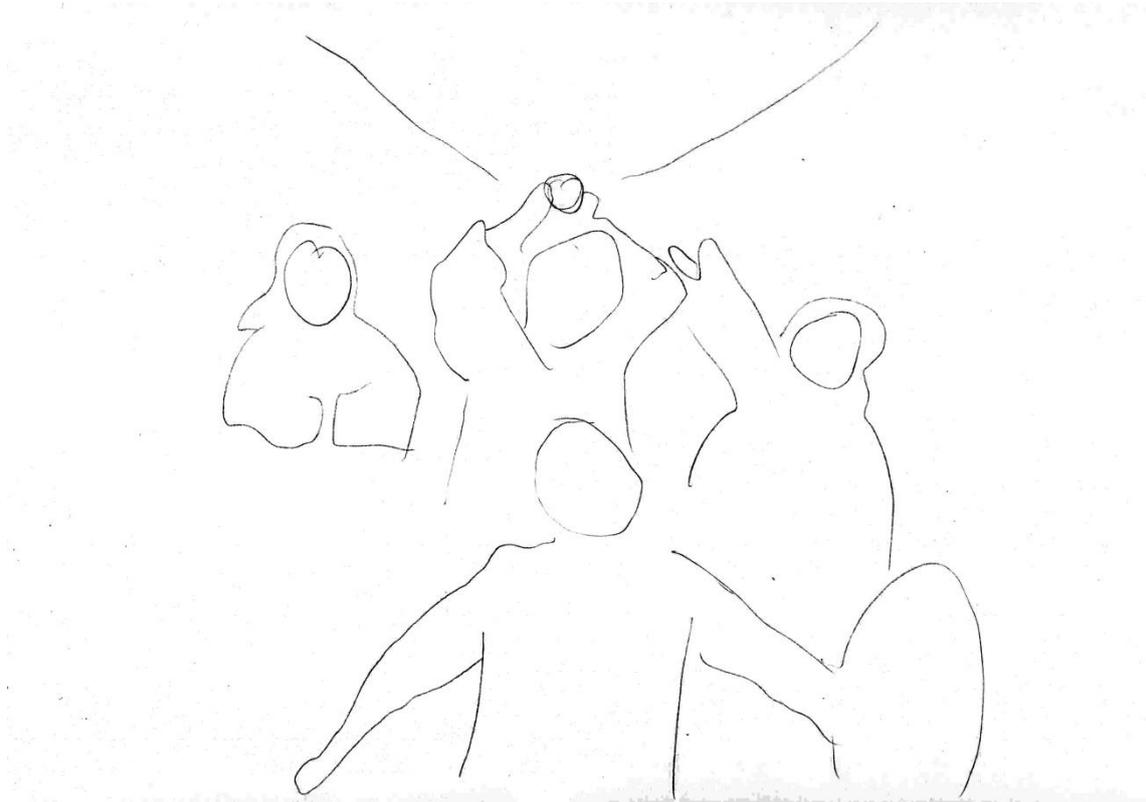


Fig. 50.



Fig. 51.



Fig. 52.



Fig. 53.



Fig. 54.



Fig. 55.



Fig. 56.

Anexo 11. Bibliografía consultada

- Bulfinch, T. (1990). *Historia de Dioses y héroes*. Barcelona: Montesinos.
- Carmona Muela, J. (2000). *Iconografía clásica: guía básica para estudiantes*. Madrid: Istmo.
- Chevalier, M. (1978). *Folklore y literatura: el cuento oral en el siglo de oro*. Barcelona: Crítica.
- Falcón, C., Fernández, E. y López, M. (1990). *Diccionario de mitología clásica nº 2*. Madrid: Alianza.
- Frölicher, P. y Güntert, G. (1997). *Teoría e interpretación del cuento*. Alemania: Peter Lang.
- March, J. (2002). *Diccionario de mitología clásica*. Barcelona: Referencia Crítica.
- Schwab, G. (2003). *Dioses y héroes de la Grecia antigua*. Barcelona: Juventud.
- Seemann, O. (1958). *Mitología clásica ilustrada*. Barcelona: Vergara.
- Todorov, T. (2005). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Coyocan.
- Vernant, J. P. (2009). *El universo, los dioses, los hombres*. Barcelona: Anagrama.