



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La ilustración como medio de acercamiento a la literatura
clásica.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Andrés Magraner, María del Lluch

Tutor/a: Rodríguez Valdunciel, Sergio

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Desde la infancia aprendemos a interpretar imágenes antes que a leer o pronunciar palabras. A medida que crecemos las imágenes se sustituyen gradualmente por oraciones, cada vez más complejas acorde con el aumento de la dificultad de los conceptos que se quieren dar a conocer. Llega un momento en el que la lectura puede dejar de ser comprensible para ciertos grupos de lectores. Los conocimientos posteriores, por lo tanto, quedan fuera de su alcance. Este es el caso de la literatura clásica que, si no se adapta, se vuelve inaccesible. Una manera de acercar estas obras fundamentales a cualquier público es retornar a las imágenes que tan bien nos sirvieron en la infancia. Mediante la ilustración y recursos como las nuevas tecnologías se puede hacer que la literatura clásica vuelva a formar parte de una educación de calidad.

Palabras clave: ilustración, clásico de la literatura, educación de calidad, obra adaptada, nuevas tecnologías.

ABSTRACT AND KEY WORDS

From childhood we learn to interpret images before reading or pronouncing words. As we grow, the images are gradually replaced by sentences, each time more complex according to the increase in the difficulty of the concepts that are to be made known. There comes a time when reading may no longer be understandable to certain groups of readers. Subsequent knowledge, therefore, is beyond his reach. This is the case of classical literature which, if it is not adapted, becomes inaccessible. One way to bring these fundamental works closer to any audience is to return to the images that served us so well in childhood. Through illustration and resources such as new technologies, classic literature can once again be part of a quality education.

Key words: illustration, classic of literature, quality education, adapted work, new technologies.

AGRADECIMIENTOS

Gracias, primero de todo, a mi familia por apoyar mi sueño de ser artista desde que era una niña. Espero con este proyecto inspirar a otros niños y niñas para que ellos también se esfuercen por alcanzar sus sueños. Gracias también a Sergio, mi tutor, por creer en mí, guiarme y aconsejarme desde el día uno. Sin él a estas alturas todavía no sabría qué hacer con mi proyecto. Con su infinita paciencia, supo encaminarme hacia donde mi corazón ya sabía que debía ir. Gracias también a mis amigos de toda la vida y compañeros de carrera por soportar horas y horas de mitos, dioses, héroes y criaturas. Gracias, en especial: a Lucía por no abandonarme a mi suerte con Maya, a Ariadne por su indiscutible ayuda en la impresión y encuadernación del libro, y a todas las demás técnicas del laboratorio de Gráfica por no dejar que me cortara ningún dedo. Finalmente, decir que este proyecto no sería lo mismo sin Ranch: gracias por enseñarme la belleza, crueldad e inventiva del ser humano, observables en la mitología griega. Sin tu pasión por ella, ni esta historia sería la que es, ni yo sería la persona que soy.

Gracias a todos, en definitiva, por el arte, las historias y la magia.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. LA NECESIDAD DE EXPRESAR	5
1.2. UN ÁLBUM ILUSTRADO	5
1.3. LAS LEYENDAS NUNCA MUEREN	5
1.4. LA BÚSQUEDA DEL CONOCIMIENTO	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	7
2.1. OBJETIVOS GENERALES	7
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
2.3. METODOLOGÍA	7
2.3.1. <i>Justificación y antecedentes</i>	7
2.3.2. <i>Estrategias y procedimientos</i>	8
2.3.3. <i>Fases de trabajo y cronograma</i>	9
2.3.4. <i>Ubicación y contexto</i>	9
2.3.5. <i>Participantes y beneficiarios</i>	10
2.3.6. <i>Recursos humanos, técnicos y económicos</i>	10
2.3.7. <i>Listado de conceptos</i>	10
3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO	11
3.1. MARCO TEÓRICO	11
3.1.1. <i>La civilización minoica y sus mitos</i>	11
3.1.2. <i>El color en Historias de Cnosos</i>	12
3.1.3. <i>La ilustración a la educación</i>	14

3.2. REFERENTES	15
3.2.1. <i>Arte minoico y las ruinas de Cnosos</i>	15
3.2.2. <i>Paco Roca y el cómic</i>	16
3.2.3. <i>Jim Tierney y el color</i>	17
3.2.4. <i>Pep Montserrat y la ilustración mitológica</i>	17
3.2.5. <i>Tyler Miles Lockett y el laberinto</i>	18
4. CREANDO UN ÁLBUM ILUSTRADO	20
4.1. PREPARACIÓN DE LA HISTORIA	20
4.2. LAS ILUSTRACIONES	23
4.3. EL ÁLBUM ILUSTRADO	25
4.4. LA REALIDAD AUMENTADA	27
4.5. RESULTADOS	28
5. CONCLUSIONES	31
6. REFERENCIAS	32
6.1. MONOGRAFÍAS	32
6.2. TRABAJOS ACADÉMICOS	32
6.3. RECURSOS ONLINE	33
7. ÍNDICE DE FIGURAS	34

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto aquí expuesto no es el producto de una serie de casualidades. Ha conllevado mucho tiempo de reflexión y de elaboración. Muchas han sido las horas de lectura, bocetos, dibujos y pantallas. Este proyecto es la consecuencia no solo de todo ello, sino también de cuatro años de formación artística y dos años previos de formación humanística. Sin toda esa labor este proyecto sería muy diferente, y yo sería muy diferente como persona. Es un reflejo de mi mente y de mi alma. Esta memoria solo es la punta del iceberg, y esta introducción es solo un copo de nieve en dicha punta.

1.1. LA NECESIDAD DE EXPRESAR

A lo largo de la carrera, muchas veces me he preguntado por qué estoy aquí. Siempre he sabido que quería crear y que el arte debía formar parte de mi vida de alguna manera. La única decisión impulsiva que en esta memoria se va a mencionar fue la de cursar el grado en Bellas Artes. Nada más empezar esa pregunta inicial se fue repitiendo periódicamente en mi cabeza. ¿Por qué arte? La respuesta, en realidad, siempre ha estado ahí: porque nosotros, los que llevamos el arte en el alma, somos incapaces de ver el mundo de otra manera. Es nuestra forma de interpretarlo, nuestro filtro. Todo lo que hacemos, pensamos, vivimos, al final sirve de una manera u otra a un propósito artístico. Hago arte porque necesito expresarme; relatar al mundo cómo yo, como artista, lo veo todo.

1.2. UN ÁLBUM ILUSTRADO

Las imágenes, al menos para mí, nunca lo han sido todo. Adoro expresarme con las palabras. La combinación de ambos lenguajes, el escrito y el visual, me pareció obvia cuando me planteé por primera vez este proyecto. Sabía que, hiciera lo que hiciera, sería en la forma de un álbum ilustrado. Las ilustraciones, por lo tanto, son las que más peso tienen, si bien no dejan de estar apoyadas por el texto. Crear historias también es parte de mí; es por eso que este proyecto artístico está construido como una. Es una historia única y a la vez son cuatro cuentos diferentes, pudiendo ser entendidos en conjunto o por separado.

1.3. LAS LEYENDAS NUNCA MUEREN

Una faceta esencial del proyecto es la vuelta a los clásicos... de la literatura. Son esas historias las que se quieren recuperar. Ya no estoy hablando de Homero, sino de los relatos que se contaban de voz a voz antes de ponerse por escrito. Muchos fueron los autores que escribieron sobre ellas posteriormente, y muchos fueron los pergaminos que se perdieron en el tiempo. Estas son las historias de personajes como Teseo, Ariadna o Dédalo. Algunos de ellos son más conocidos, y otros (o, mejor dicho, otras)

han quedado en el olvido. Esta revisión de mitos griegos, improbable de no haber recibido la formación humanística que recibí, se da de la mano de referentes tanto artísticos como literarios. La visión feminista de la escritora Jennifer Saint o las ilustraciones de Pep Montserrat son responsables indirectos del proyecto. Incluso las clases de griego clásico de Lola Rodrigo tienen su influencia.

1.4. LA BÚSQUEDA DEL CONOCIMIENTO

A lo largo de mi vida académica he tenido profesores mejores y peores. Los mejores son aquellos y aquellas que me contagiaron el amor por la enseñanza y me dieron ganas de seguir aprendiendo. Me mostraron que nunca se acaba de aprender; siempre podemos saber más. Además, me hicieron ver que todo lo que hacemos es ejemplo para otros. Cada una de sus clases era una oportunidad de conocer algo nuevo, de la misma manera que este proyecto es una oportunidad de transmitir lo que sé a otras personas. Para ello, el proyecto no sólo consta de un álbum ilustrado físico, sino que también tiene una versión electrónica y una aplicación móvil para ver algunas imágenes en Realidad Aumentada. De esta manera, desde el público más joven hasta el más anciano puede disfrutar del arte y aprender sobre la cultura clásica. Es un medio para nutrir mis conocimientos e impulsar mis habilidades. Es, ahora, otra parte de mí.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El proyecto a realizar se trata de un álbum ilustrado de mitología griega, el cual contiene cuatro mitos o historias relacionadas entre sí por un hilo conductor, personajes o escenarios en común.

Titulado *Historias de Cnosos*, todos los mitos que en el álbum se narran acontecen en el palacio de Cnosos, una importante ciudad en la isla de Creta (Grecia) durante la Edad de Bronce de la prehistoria (3300 - 1200 a.C.). Concretamente, a la civilización cretense de la época se la conoce como civilización minoica. Recibe este nombre por el rey Minos, un personaje mitológico. Estas cuatro historias, dotadas de elementos fantásticos como dioses y monstruos, tratan sobre él y sobre su familia.

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Crear un álbum ilustrado que combine la ilustración con las nuevas tecnologías.
- Ilustrar 4 mitos griegos de la civilización minoica.
- Aprender a realizar una Realidad Aumentada.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Transmitir los mitos a un amplio público de lectores para su disfrute y conocimiento.
- Relacionar la ilustración con la educación, apoyando el ODS nº4: Educación de calidad.
- Acercar la cultura clásica a las nuevas generaciones a través de la tecnología.

2.3. METODOLOGÍA

2.3.1. *Justificación y antecedentes*

De entre todas las historias que podría ilustrar, aquellas de la mitología griega me producen un interés especial porque a pesar del paso del tiempo las problemáticas son muy parecidas a las cuales nos seguimos enfrentando hoy en día las personas de manera individual, así como la sociedad en conjunto. Una de estas cuestiones universales es el papel olvidado de las mujeres en la historia. Esto lo podemos observar en la historia del arte, donde casi todos los artistas en los libros de texto, museos y galerías son hombres.

En la mitología griega las mujeres también obtienen, en su gran mayoría, un papel secundario. Muy pocos mitos hablan de mujeres, muchos menos son protagonizados por ellas, y prácticamente ninguno habla de una mujer sin la compañía de un hombre. No es así en el caso de los héroes masculinos, de los cuales la mitología está plagada. De los mitos ilustrados en *Historias de Cnosos*, probablemente el más conocido sea el de *Teseo y el Minotauro*.

Cualquier persona con un mínimo conocimiento de la cultura clásica sabe quién es Teseo y lo que hizo en las historias, pero no muchas sabrán quién es Ariadna, la heroína que descifró el laberinto y lo ayudó a matar al monstruo.

Este álbum ilustrado es una crítica social. Es una manera de reivindicar el papel de las mujeres en la historia, la mitología y la cultura clásica. Una gran inspiración para este proyecto son autoras de narrativa contemporánea que han escrito sobre estas y otras mujeres de la mitología. La idea surge del libro *Ariadna* (2021), de la escritora Jennifer Saint, autora también de *Electra* (2022) y *Atalanta* (2023). El libro cuenta la historia de Teseo y el Minotauro desde el punto de vista de Ariadna, algo insólito hasta la fecha. También incluye como coprotagonista a Fedra, la hermana de Ariadna, cuya historia contó por primera vez el poeta griego Eurípides en su obra *Hipólito* en el año 428 a.C. y luego narró el poeta latino Séneca en su obra *Fedra* en el siglo I d.C.. Otras escritoras que han publicado libros sobre mujeres de la mitología son Madeline Miller (*Circe*, 2019) y Claire Heywood (*Hijas de Esparta*, 2021).

Por último, este álbum ilustrado quiere arrojar un foco de luz sobre la naturaleza del ser humano. Cuando nos exponemos a un relato tendemos a diferenciar los personajes entre “buenos” y “malos”. Por lo general, el héroe siempre es bueno, mientras que el monstruo es malo. No obstante, las personas no nos podemos calificar como buenas o malas porque nada es blanco o negro, sino que la personalidad humana está teñida en una escala de grises. En el caso de estos mitos sería lógico pensar que Teseo por ser el héroe es bueno, mientras que el Minotauro por ser el monstruo es malo. Sin embargo, estas historias exponen que Teseo no fue perfecto: abandonó a Ariadna para morir en una isla desierta. ¿Sigue siendo el héroe bueno, o ya lo podemos calificar como malvado? ¿Cómo de grave tiene que ser una mala acción para que podamos juzgar toda una personalidad como perversa? El Minotauro, por su parte, se alimenta de seres humanos, lo que a nosotros nos parece terrible. Sin embargo, ¿no hace lo que todos los animales, lo que nosotros, que es tratar de alimentarse para sobrevivir? ¿Es una criatura malvada, o es su instinto de supervivencia natural? Esta obra plantea todas esas cuestiones para la reflexión del lector.

2.3.2. Estrategias y procedimientos

El proyecto se realizará mediante las siguientes fases de elaboración. Para comenzar se realizarán bocetos de las escenas, centrándose en el movimiento. De entre ellos se hará una selección de las mejores ideas y con ellas se creará un storyboard del libro al completo con las páginas ya limitadas. En este storyboard se planteará también la colocación de los textos para facilitar su posterior maquetación. Esta fase también requiere la redacción de los mitos según el número de páginas y la situación del texto en cada una de ellas. Es por esto que la redacción se hará por párrafos teniendo en mente lo previamente distribuido.

La segunda fase es el diseño de personajes y escenarios. Para comenzar

se pondrá en marcha un proceso de documentación teórica y visual sobre la arquitectura, moda, arte y sociedad de la civilización minoica. Con la documentación se creará un moodboard general del trabajo, con referentes visuales para el diseño de personajes y escenarios. Se realizarán bocetos de estos elementos teniendo en cuenta una paleta de colores limitada, en la cual cada color llevará una simbología asignada. Para su visualización en conjunto se hará una tabla de personajes con retratos de todos los personajes del álbum ilustrado.

La tercera fase consistirá en elaborar las ilustraciones del álbum. Se usarán el storyboard y los bocetos como referencia. Se planificará cuatro pliegos u ocho dobles páginas ilustradas por cada mito, siendo en total dieciséis pliegos o treinta y dos páginas. Ya en el dibujo de las ilustraciones se pondrá una prueba de texto para observarlo en conjunto con la imagen y luego poder hacer posteriores modificaciones en la maquetación. También aquí se diseñarán las portadas de cada mito, las guardas del libro y la portada del álbum. Esta fase concluye con la maquetación del álbum en InDesign, su impresión y su encuadernación física.

La última fase es aquella que hace uso de las nuevas tecnologías. En primer lugar se adaptará el diseño de maquetación de impresión en InDesign a una maquetación en EPUB. Así se obtendrá un enlace para poder visualizar el libro en formato digital. Por último, se modelarán en MAYA entre dos y cuatro pliegos ilustrados para, a través de Unity y Vuforia, obtener las imágenes en Realidad Aumentada (AR). A esta cámara AR se podrá acceder desde una aplicación móvil y tablet, y en ella se podrán visualizar estas ilustraciones sobre sus respectivas páginas del libro físico, las cuales estarán identificadas con un símbolo AR.

2.3.3. Fases de trabajo y cronograma

El proyecto se realizará desde enero hasta junio de 2023. Las dos primeras fases se llevarán a cabo entre enero y marzo; la tercera durante abril y mayo; y la cuarta y última en junio a la vez que la redacción de la memoria del proyecto. Durante la tercera fase, cada mito tendrá un límite de tiempo de dos semanas para ser ilustrado. El proyecto se elaborará enteramente a lo largo de horas extrauniversitarias entre semana, fines de semana y vacaciones.

2.3.4. Ubicación y contexto

Todas las fases del proyecto se llevarán a cabo en casa, usando las franjas de tiempo anteriormente mencionadas. Como soporte, se utilizará un ordenador para las fases teóricas del proyecto, como son la documentación, el moodboard, la redacción de los mitos, la maquetación en InDesign y la redacción de la memoria. También se usará combinado con programas como MAYA, Unity y Vuforia para la creación de la Realidad Aumentada. Otro soporte será un iPad Pro para dibujar en la aplicación Procreate el storyboard, algunos bocetos posteriores, estudios de color y el diseño de personajes.

En este soporte también se realizarán las ilustraciones finales del álbum, así como las guardas y portada del libro. Para acabar, se necesitará además una libreta para dibujar los primeros bocetos de movimiento e ir anotando las ideas surgidas antes, durante y después del desarrollo del proyecto.

2.3.5. Participantes y beneficiarios

Este proyecto, entregado como parte de mi Trabajo Final de Grado, está principalmente dedicado a un público lector amplio. La intención de que sea un álbum ilustrado es que no sea tan importante el texto como la imagen, es decir, que se pueda entender la historia sin necesidad de leer el texto o entender todos los conceptos que en él aparecen. La imagen y el texto se apoyan mutuamente, pero la imagen siempre va a prevalecer. La idea es que no haga falta saber leer perfectamente o en absoluto para poder disfrutar de las historias. De esta manera el público destinatario va desde niños y niñas que todavía no sepan leer hasta personas de la tercera edad. Puede ser de especial interés para artistas y personas interesadas en la cultura y mitología clásica. Cabe mencionar que es, además, un proyecto de disfrute personal, pues me aporta una nueva ilusión por el arte y la ilustración, que es por lo que decidí estudiar Bellas Artes.

2.3.6. Recursos humanos, técnicos y económicos

Para la fase de bocetos será necesario un cuaderno de esbozo, lápices y un subrayador. Para siguientes bocetos, el *storyboard*, y las ilustraciones será necesario un iPad Pro con un Apple Pencil y la aplicación Procreate, que tiene un coste de 10 euros. Para la redacción de los mitos y la maquetación del libro se utilizará un ordenador y el programa InDesign.

Para la fase de impresión será necesaria una impresora láser y papel A3 de 160 gr, con un coste aproximado de 15 a 20 euros. Para la encuadernación se necesitará una guillotina, un gato, una sierra, hilo y cola blanca. Después, para las cubiertas serán necesarios: un cartón A4 o A3, tela de encuadernar roja, pegamento en spray, vinilo blanco, una regla y un cúter, con un coste aproximado de 25 a 30 euros. El coste aproximado de las jornadas de trabajo, limitadas a 8 horas, podría ser de unos 120 euros.

2.3.7. Listado de conceptos

A continuación se lista una serie de conceptos que tiene que ver tanto con el proyecto como con su realización en diferentes fases.

Ilustración	Crítica social	Libro
Mitos	Naturaleza humana	Realidad Aumentada
Héroes	Bocetos	Lectores
Monstruos	Storyboard	Artistas
Mujeres	Personajes	Cultura clásica

3. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

3.1. MARCO TEÓRICO

3.1.1. La civilización minoica y sus mitos

Se conoce como civilización minoica a aquella que habitaba en la isla de Creta y alrededores durante la Edad de Bronce (3000 - 1500 a.C.). Es una de las civilizaciones prehelénicas, esto es, anteriores a la que se considera la antigüedad clásica griega. Se trataba de una civilización muy rica culturalmente, pues Creta se encontraba en rutas comerciales entre Chipre, Egipto y Asia Menor. A partir del año 2000 a.C. se empezaron a construir los primeros palacios de la isla, siendo el más famoso el de Cnosos, cuyas ruinas se encuentran a tan solo 5'5 km de Heraklion, la actual capital de la isla. Las ruinas fueron descubiertas en 1878 por el arqueólogo griego Minos Kalokairinós, y fueron excavadas desde 1900 por el británico Arthur Evans¹. El palacio de Cnosos y las historias sobre el rey Minos y su familia datan, dentro de la Edad de Bronce cretense, del Período de los Segundos Palacios, a finales del Minoico Medio y principios del Minoico Tardío.

En cuanto al arte de los minoicos, destacan la cerámica y los frescos. La cerámica, normalmente de tonos blancos y rojos, tiene comúnmente motivos espirales y de animales marinos. Los frescos policromados muestran escenas religiosas o costumbristas. En cuanto a las vestimentas, en muchos ejemplos artísticos observamos que los vestidos femeninos tenían corpiños y faldas acampanadas, y se usaban telas con patrones geométricos.

La civilización minoica era una teocracia, en la cual el rey tenía tanto el poder político como religioso. Por lo que respecta a la religión, antes de adoptar a los dioses griegos, en Creta existían sobre todo deidades femeninas relacionadas con la fertilidad y los animales. Eran muy comunes sus representaciones en el arte, como las estatuillas de la *Diosa de las Serpientes*. Otros elementos que recibían culto eran los toros, las *labrys* o hachas dobles, y lo que Evans bautizó como "cuernos de la consagración", unas estructuras de piedra presentes en los portones, palacios y templos.²

Los yacimientos arqueológicos como Cnosos son los que nos proporcionan la información sobre esta civilización. En ellos se han encontrado escritos en un lenguaje llamado Lineal B, que todavía no ha sido descifrado, por lo que parte de lo que se conoce de esta civilización son teorías. Una de ellas es sobre la existencia del rey Minos, quien da nombre a esta intrigante civilización prehistórica. Varios son los mitos alrededor de su persona o personaje mitológico que incluyen lugares reales de Creta. Según estas teorías, el laberinto que mandó construir a Dédalo estaría todavía escondido debajo del palacio de Cnosos, aunque hay expertos que opinan que el mito del laberinto



Fig. 1. Ruinas del palacio de Cnosos en Creta, Grecia.



Fig. 2. Diosa de las serpientes, 1600 a.C.



Fig. 3. Labrys.

1 GIESECKE, A. *Mitología de la A a la Z*, p. 316-319.

2 WIKIPEDIA. *Civilización minoica*.



Fig. 4. “Cuernos de la consagración” en las ruinas del palacio de Cnosos, Creta.

se originó a partir de la estructura laberíntica del propio palacio.

Los mitos cretenses más conocidos, sobre los que escribieron los autores clásicos, son los que hablan sobre Minos y su familia, con el palacio de Cnosos como escenario principal. Estas leyendas son las que han sido representadas en mi proyecto, siendo esta la razón de que el álbum ilustrado se titule *Historias de Cnosos*.

3.1.2. El color en *Historias de Cnosos*

Los tres colores principales en las ilustraciones de *Historias de Cnosos* son el rojo, el amarillo y el azul. Mientras que el amarillo y el azul se presentan usualmente combinados entre sí, el rojo se diferencia en su aislamiento y en que tiene un significado concreto a lo largo de todo el álbum ilustrado. De esta manera, podemos diferenciar el significado de personajes y escenarios según los tonos que han sido utilizados para su diseño y representación. A grandes rasgos, los mencionados colores representan los siguientes significados:

- El azul es un símbolo de sabiduría, madurez, perdurabilidad y justicia.
- El amarillo representa la energía, juventud, naturaleza y riqueza.
- El rojo simboliza el poder.

Por ejemplo, el palacio de Cnosos es amarillo con columnas rojas porque la monarquía que en él habita es rica y poderosa. Por el contrario, las arquitecturas que representan a Atenas son fundamentalmente azules, pues esta polis se caracterizaba por su sistema político democrático (justicia) y por ser un centro artístico y cultural donde también se daba mucho valor a lo académico (sabiduría). Otro ejemplo de arquitectura azul es el laberinto de Cnosos, representado de este color por su perdurabilidad.

Antes de profundizar en la función del color en el diseño de personajes, cabe destacar los otros colores que también forman parte de la paleta usada a lo largo del álbum, aunque tengan un valor más secundario.

- El blanco representa la inocencia y la humildad.
- El negro ceniza se compara a la tierra cretense, así como al mal.
- Los tonos piel (clara, media, oscura) sirven casi siempre para colorear la piel de los personajes, así que no albergan un significado más rebuscado.

Estos colores se utilizan en menor medida. El blanco, por ejemplo, se encuentra presente en el toro de Creta y en los corderos, representando la inocencia de los animales en los mitos en los que aparecen. El negro ceniza, además de formar parte del literal suelo cretense, también aparece en el Minotauro en sus diferentes tonos lumínicos. La criatura es, por tanto, la criatura “mala” en el sentido de cruel, el villano de la historia. Que su naturaleza

sea maligna, no obstante, no quita que sea una víctima o consecuencia de los dioses, que al final son los que gobiernan el destino de los personajes de los mitos.

Cada personaje de la historia tiene una paleta de colores concreta e invariable, con un tono predominante. A continuación se explicará el significado del color en cada personaje.

- La reina Pasífae cuenta con dos colores principales mezclados en igual cantidad: el azul y el amarillo. El azul aquí significa sabiduría (antes de la locura) y madurez, mientras que el amarillo es riqueza. Este color también es el del sol y la luz, pues ella es hija de Helios, el dios del Sol.
- La princesa Ariadna tiene como color principal el azul, de nuevo hablando de su madurez inicial respecto a su hermana pequeña, así como de su afán por la justicia cuando intenta parlamentar con Dionisio y Perseo para resolver el conflicto final sin provocar más muertes.
- El color de Fedra es el amarillo, representando su juventud y energía. Los colores de las princesas son, al final, un desglose de los de la reina, pues las dos son en cierto modo parecidas a su madre.
- El color de Teseo es, como en casi todos los héroes famosos de la cultura pop (Superman, Spiderman, Capitán América...) el azul. Teseo siempre es representado en los mitos como uno de los héroes y gobernantes más justos, aunque con las princesas cretenses no fuera así. Mitológicamente, fue él quien implantó el primer gobierno democrático en Atenas, reservándose para sí el papel de juez.
- El color de Hipólito también es el azul, de nuevo como una extensión de su padre. En general todos los personajes atenienses van de azul porque es el color tradicional de la polis, al igual que el de la polis de Esparta era el rojo.
- El dios del vino Dionisio está representado por el amarillo en muchos de sus significados: energía (magia), juventud eterna y naturaleza salvaje. Dionisio suele estar acompañado de viñas, siendo estas amarillas y rojas en similitud con el color del vino. El rojo también simboliza el poder divino.
- El rey Minos, antes de la última ilustración, es el único personaje representado por el color rojo. Esto es un símbolo de su poder y dominación respecto a los otros personajes. Se da un paralelismo entre el rojo de Minos y el rojo de las columnas de Cnosos, pues el poder de la ciudad depende de su rey y viceversa. En el momento en el que uno de los dos pierda su poder también lo hará el otro.
- El arquitecto Dédalo tiene como color asignado el azul en lo referente a su sabiduría e inteligencia. Aún así, casi todos sus ropajes son de color blanco o gris: una túnica de esclavo que representa su condición y humildad.
- El color de Ícaro es el amarillo para expresar juventud y energía. Aquí

este color no representa la riqueza, pues, al igual que el personaje de Dédalo, lleva la túnica blanca o gris de esclavo. Los tributos atenienses que aparecen en el segundo mito también llevan este color en sus túnicas.

- Las princesas sicilianas visten de tres colores combinados de diferentes maneras en cada una de ellas: el rojo, el amarillo y el rosa. El amarillo recupera la simbología de riqueza, mientras que el rojo, que hasta ese momento sólo llevaba Minos, representa un cambio de poder que se sucede cuando las princesas asesinan al rey. En ese momento el rey (y lo que es lo mismo, Cnosos) pierde su poder y dominación en Grecia y respecto al resto de personajes, en especial respecto a Dédalo, quien deja de ser su esclavo para pasar a formar parte de la corte de la familia real siciliana.

3.1.3. La ilustración a la educación

La ilustración lleva siendo utilizada con fines educativos desde la Edad Moderna para acercar conceptos y conocimientos a la población, en especial a la infancia. Un estudio realizado en 2020 por María Aguado Molina y María Villalba Salvador, docentes de la Universidad Autónoma de Madrid, pone en evidencia los beneficios del uso de la ilustración en libros de texto y álbumes ilustrados. Entre estos beneficios se encuentran: el aumento de la memoria visual, el fortalecimiento de la imaginación y, en el caso de los álbumes ilustrados, el desarrollo de nociones de temporalidad³. Esto último está apoyado por artistas como Scott McCloud, quien en su libro *Entender el cómic*⁴ explica cómo mostrar temporalidad en las secuencias ilustradas y las consecuencias cognitivas que esto conlleva.

La ilustración en libros infantiles, según Aguado y Villalba, también colabora en la creación de un juicio estético por ser un primer acercamiento al arte. Las imágenes generan una respuesta emocional en las personas más rápido de lo que lo hace el texto, lo que en niños y niñas puede favorecer un interés por los conceptos que se quieren transmitir. En relación con el texto, además, las ilustraciones favorecen la asociación de ideas y la interpretación del texto al que van asociadas. Mi proyecto es un álbum ilustrado precisamente para facilitar la comprensión y retención de los conocimientos proporcionados por las historias de la literatura clásica. De otra manera, estos conceptos podrían resultar demasiado difíciles de entender no sólo para niños y niñas, sino también para otros sectores de población.

Es preciso recalcar la importancia del interés hacia el objeto de conocimiento. Durante estos últimos años se ha visto reducido en lo que respecta a la cultura clásica. La demanda de plazas en el Bachillerato Humanístico en

3 AGUADO MOLINA, M; VILLALBA SALVADOR, M. *La ilustración como recurso didáctico*, 2020.

4 Scott McCloud, 1993; Astiberri Ediciones.

España es cada vez más baja, tanto que ha habido centros que se han visto obligados a eliminarlo de su currículum. Este proyecto pretende impulsar el interés por la cultura clásica en la juventud. Esto se proyecta a través de la ilustración, que tiene una doble función: educativa y de entretenimiento.

Como dicen las autoras Molina y Villalba en su artículo, para que la ilustración pueda tener una función educativa es importante el color, la composición y el ritmo temporal trabajados en la imagen. El color dotará al contenido de una capacidad emocional más rápida que la que el texto pueda ofrecer por sí mismo, aumentando el interés del espectador o público lector. Es necesario, además, que la ilustración complemente al texto y lo enriquezca. Sin embargo, ambas cosas tienen que ser capaces de sostenerse por sí mismas, de manera que sólo con las ilustraciones o sólo con el texto se pueda entender el concepto, en este caso, la historia. Una vez conseguido esto, texto e imagen deben trabajar de la mano para lograr que la experiencia del lector resulte más ligera y entretenida. Por último, es fundamental que la ilustración sea adecuada a la edad del público lector y al tipo de contenido que se pretende transmitir.

En resumen, la ilustración es un medio que enriquece y facilita la educación, dotando al lector de un interés en el aprendizaje que sería más complicado de obtener solo con el texto. Es, por lo tanto, una herramienta ideal para acercar la cultura clásica a las nuevas generaciones y promocionar así una educación de calidad.

3.2. REFERENTES

3.2.1. Arte minoico y las ruinas de Cnosos

La creación de las ilustraciones y el nacimiento de la idea para *Historias de Cnosos* hubiera sido del todo imposible sin una previa investigación y búsqueda de referentes. Esos referentes son tanto artistas contemporáneos como otros antiguos, de los cuales ni siquiera tenemos los nombres. Así pues, los tendré que englobar en una categoría que es mi primer referente para este proyecto: el arte minoico. Con arte minoico me refiero a los frescos, mosaicos y estatuillas datadas de la Edad de Bronce y encontradas en asentamientos prehelénicos como Cnosos. Son los restos artísticos y culturales pertenecientes a la civilización que habitó la isla de Creta y sus alrededores.

De estos objetos saqué las referencias que necesitaba para diseñar la ropa de los personajes. Los colores, vestidos y tocados de Ariadna, Fedra y Pasífae se han visto claramente influenciados por frescos como *Las damas de azul* y estatuillas conocidas como las *Diosas de las serpientes*, todo ello encontrado en el palacio de Cnosos. Otros frescos del palacio han servido para decorar los escenarios de algunas de las ilustraciones, como el *Fresco de los Delfines*, situado en el megarón o aposentos de la reina. Pinté y restauré otro de los frescos en uno de los bocetos previos al proyecto, aquel que representa a un toro furioso en el pórtico norte del palacio, aunque finalmente no lo incluí en



Fig. 5. Fresco de un toro furioso en el pórtico norte del palacio de Cnosos, Creta.



Fig. 6. Las damas de azul, 1450 a.C.

la versión final de ninguna ilustración.

La arquitectura del palacio de Cnosos también ha servido de referente para la interpretación de este escenario a lo largo del libro. La ilustración de la primera página es una vista del palacio, para la cual tomé diferentes referencias de fotos del lugar, el satélite de Google Maps e interpretaciones de otros artistas. Por ejemplo, para el pórtico que cubre las escaleras que llevan al palacio usé de referencia la versión de Cnosos de Ubisoft en el videojuego *Assassins' Creed: Odyssey*⁵.

3.2.2. Paco Roca y el cómic

Algunas de mis primeras dudas al comenzar el proceso de creación fueron sobre el estilo que debía usar en el dibujo y sobre cómo enlazar unas escenas con otras para que la historia se entendiera. Para esto fue muy útil *Entender el cómic*, el cómic de Scott McCloud sobre el lenguaje del cómic, un “meta-cómic”. Con este libro pude comprender mejor cómo llevar a cabo mi álbum ilustrado. En cuanto al estilo, y también íntimamente relacionado con este género artístico-literario, fue un referente el ilustrador e historietista valenciano Paco Roca. Especializado en cómic e ilustración publicitaria, su estilo es fácilmente reconocible a lo largo y ancho del territorio español gracias a publicaciones en importantes periódicos y revistas nacionales.

Conocía a Paco Roca sin saberlo. Cuando recientemente fui introducida al cómic y a las viñetas de este artista me di cuenta de que las había visto antes en repetidas ocasiones, y me lo habían mencionado muchas veces, pero nunca había llegado a atar cabos. Su estilo combina, como es común en el cómic, el color y la línea negra. Las tintas son planas en la mayoría de ocasiones, y muchas veces juega con paletas de color limitadas. Hay ocasiones en las que escoge un solo color, y pinta toda la ilustración o tira de cómic con variaciones tonales de ese color. Por ejemplo, en la ilustración *Tánger* hace esto mismo con el naranja, mientras que en *Siesta* lo hace con el azul. Esta técnica me ha sido útil a la hora de desglosar los tres colores principales de mi paleta y aprender a usarlos para poder pintar ilustraciones enteras sin salirme de ellos.

En lo que respecta a la línea, en mi caso decidí prescindir de ella, excepto en el Minotauro. Tampoco hice viñetas definidas, sino que opté por pliegos. Sigue teniendo la estructura de un cómic, pues las acciones, simultáneas o no, se pueden entender de forma continuada. Por ejemplo, en un pliego vemos a Ariadna y Fedra viendo un mismo amanecer en lugares diferentes (acción simultánea), y en otro vemos a Dédalo e Ícaro escapando del laberinto mientras Minos se cubre con una túnica y se apresura a salir en su búsqueda (acción no simultánea).

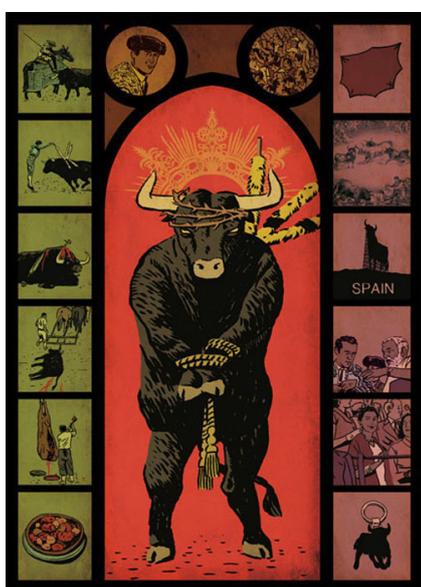


Fig. 7. Paco Roca, Toros.



Fig. 8. Paco Roca, Tánger.

5 Ubisoft, 2018.

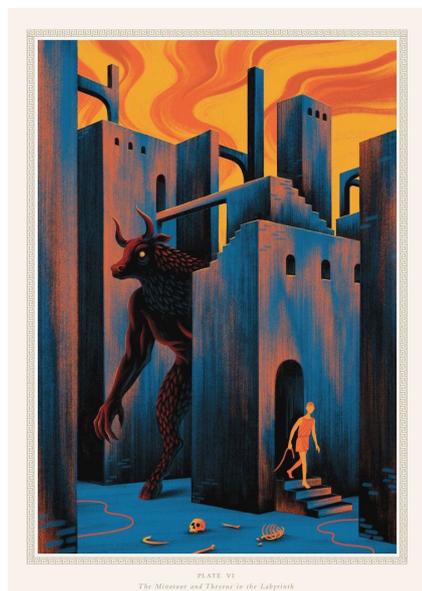


Fig. 9. Jim Tierney, *El Minotauro y Teseo en el Laberinto*, 2022.



Fig. 10. Jim Tierney, *Faetón y su carro, envuelto en llamas, cayendo a la tierra*, 2022.

3.2.3. Jim Tierney y el color

La búsqueda de referentes es esencial para cualquier trabajo plástico. Muchas veces he oído “si quieres hacer algo, investiga quién lo ha hecho antes que tú, porque casi siempre habrá alguien a quien se le ocurrió primero”. Es por esto que muchos de mis referentes son artistas que han ilustrado los mismos mitos que yo. Es el caso de Jim Tierney, ilustrador americano especializado en el diseño de portadas de libros. Sus trabajos incluyen famosas portadas como son la edición de *Dune*⁶ de 2018 y la de *El Alquimista*⁷ de 2014 para su 25 aniversario de publicación.

Encontré una serie de ilustraciones de Tierney en dos de las monografías citadas en la bibliografía de esta memoria: *Mitología*⁸ y *Mitología de la A a la Z*⁹. La primera es un libro de relatos mitológicos, del cual saqué la información para redactar yo misma los mitos. Sus referencias son tanto autores clásicos, como son Ovidio o Eurípides, como autores posteriores mucho más cercanos a nuestro siglo. La segunda es una enciclopedia en la que se definen y explican dioses, héroes, monstruos y otras criaturas por orden alfabético. En ambos volúmenes se incluyen estas ilustraciones de Tierney para acompañar la narración.

Lo que más me ha inspirado de Tierney es cómo trata el color: tintas planas y una paleta muy reducida. En el caso de la ilustración que acompaña estas líneas, titulada *El Minotauro y Teseo en el Laberinto*, los tonos quedan limitados a dos colores, que son los complementarios azul y naranja. Se ayuda de tonos neutrales como, en este caso, el negro. En mis ilustraciones para *Historias de Cnosos* he intentado seguir este ejemplo, limitando la paleta a rojo, azul y amarillo. Estos colores los he combinado y usado con un propósito simbólico a la par que estético, tratando de llevar mi estilo hacia el diseño, como hace Tierney en sus ilustraciones y portadas.

3.2.4. Pep Montserrat y la ilustración mitológica

Los mitos narrados en *Historias de Cnosos* no fueron mi primera opción. Sin salirme de la mitología griega, en un principio yo quería ilustrar la *Odissea*¹⁰. Esta idea quedó rápidamente descartada porque la obra resultaba demasiado extensa, y ya había sido adaptada tanto en la ilustración como en el cine muchas veces. Una de estas adaptaciones es la de Pep Montserrat¹¹, artista y docente catalán especializado en ilustración editorial. Entre sus obras ilustradas encontré posteriormente *The McElderry Book of Greek Myths*¹², una maravillosa recopilación de mitos griegos entre los cuales encontré su versión del Minotauro y el laberinto, siempre con las características columnas

6 Frank Herbert, 1965; Ace Books 2018.

7 Paulo Coelho, 1988; HarperOne 2015.

8 Edith Hamilton, 2022; Folioscopio.

9 Annette Giesecke, 2022; Folioscopio.

10 Homero, s. VIII a.C.

11 *L'Odissea d'Homer*, Albert Jané; Combel 2008

12 Erick A. Kimmel, 2008; Margaret K. McElderry.



Fig. 11. Pep Montserrat, Minotauro en *The McElderry Book of Greek Myths*, 2008.



Fig. 12. Pep Montserrat, Midas en *The McElderry Book of Greek Myths*, 2008.



Fig. 13. Tyler Miles Lockett, *Teseo y el Laberinto*, 2022.

rojas de Cnosos. Fue esta ilustración en concreto, junto con el libro de Jennifer Saint *Ariadna*¹³, la que me hizo cambiar de idea.

El estilo de Montserrat se compone de tintas planas y figuras sin contornos, lo cual yo adopté para la estética de mi álbum ilustrado. La paleta, en su caso, no es tan reducida como la de Jim Tierney o la de Paco Roca, aunque sí que juega con pares de colores. En el caso de la ilustración del Minotauro, los dos colores predominantes son el rojo (del tono al que me gusta llamar “rojo de Cnosos”) y el violeta. En otras ocasiones, como en las ilustraciones del mito del rey Midas, los dos colores principales son el azul y el amarillo. Se apoya bastante en las texturas, las cuales recuerdan al papel o a las pinceladas, y que utiliza para enfatizar la dirección y el peso de los elementos.

De entre todo ello, lo que más me ha inspirado de Pep Montserrat es, como he mencionado, la ausencia del contorno en sus figuras. Sin el delineado el estilo se aleja de la idea tradicional o estereotipo de cómic, y se acerca más a la de álbum ilustrado, que es lo que yo buscaba. El color, sea del referente que sea, siempre me inspira en cierta medida. El rojo de las columnas que pinta Montserrat es prácticamente el mismo que el que yo he utilizado. Finalmente, mi recopilación de mitos cretenses no deja de ser una versión de su recopilación de mitos griegos en general.

3.2.5. Tyler Miles Lockett y el laberinto

Qué sería de una artista de la conocida como “generación Z” sin redes sociales. Hoy en día son imprescindibles para tener una presencia artística en la comunidad de Internet y darse a conocer. Es en Instagram, una de estas redes, donde me encontré con mi último referente: Tyler Miles Lockett, un ilustrador y concept artist especializado en mitología. Actualmente se encuentra produciendo su primer libro autopublicado y autoilustrado de mitología griega.

La obra de Lockett ha sido una inspiración para mí desde hace años. Ha ilustrado mitos cortos y obras extensas de literatura clásica, desde tragedias como *Medea*¹⁴ hasta poemas épicos como la *Ilíada*¹⁵. Además, ha realizado series sobre los dioses olímpicos, los titanes y los héroes mitológicos. Es en una de estas series donde cuenta la historia de Teseo. Su ilustración más famosa, candidata este año a los World Illustration Awards, es *Teseo y el Laberinto*. Lo más destacable de esta obra es la “geometría imposible” del laberinto, para la cual se inspiró en los dibujos y grabados del artista neerlandés M.C. Escher., que a su vez recuerdan a las cárceles o “prisiones imaginarias” de Giovanni Battista Piranesi. Cabe destacar, además, el uso que hace el artista de las texturas. A pesar de ser pinturas digitales, Lockett consigue que sus ilustraciones parezcan frescos que bien podrían encontrarse en villas y palacios antiguos de Grecia.

13 Jennifer Saint, 2021; edición original de Wildfire, edición en castellano de Umbriel.

14 Eurípides, 431 a.C.

15 Homero, s. VIII a.C.



Fig. 14. Tyler Miles Lockett, *Medea y la copa envenenada*, 2022.

De Lockett me llevé, primeramente, el color y ambiente de su laberinto para crear el mío. El azul le da un aire místico, de bruma, que acentúa la sensación de inseguridad al no saber por dónde puede aparecer el Minotauro. El hilo que Ariadna le da a Teseo, Lockett lo pinta de amarillo o dorado. Inicialmente yo imaginaba este hilo de color rojo, pero al ver el dorado en la versión de Lockett cambié de idea, pues me gustó más el contraste entre ambos colores. Este artista, al igual que Pep Montserrat, realiza recopilaciones de mitos e historias. Me inspira no solo a producir *Historias de Cnosos*, sino también a continuar elaborando más recopilaciones ilustradas de mitos en un futuro.

4. CREANDO UN ÁLBUM ILUSTRADO

4.1. PREPARACIÓN DE LA HISTORIA

Para realizar un proyecto de álbum ilustrado, o de lo que sea, lo mejor siempre es empezar por hacerse un calendario de trabajo una vez ya se tenga la idea clara. El mío fue variando a medida que el proyecto iba avanzando, pues siempre parecía que me faltaba tiempo. Para acotarlo, se podría decir que esta fase de preparación empezó en enero.

El primer punto de mi calendario rezaba “definición de estilo”. Para conseguirlo tuve que leer y documentarme mucho. Pasé horas buscando referentes en libros y en Internet, para lo cual la web Pinterest fue una herramienta útil. El primer *moodboard* que ideé es un tablero de pines dentro de la web al cual fui añadiendo imágenes de arte minoico, del palacio de Cnosos y de representaciones de los mitos hechas por diferentes artistas. Tras este primer *moodboard* surgió otro que he ido completando a lo largo de los meses en forma de Powerpoint. En él distribuí algunos motivos que quería incluir en las ilustraciones, como escenarios y personajes concretos, y busqué referentes para ellos.

A continuación llegó un momento clave: el *storyboard*. Acoté el número de páginas a 32, o lo que es lo mismo, 16 pliegos. Distribuí las viñetas en dos hojas de tamaño A3, y dentro de ellas comencé a trazar la historia. Hice primero varias pruebas en papel con un lápiz y un subrayador que marcara el movimiento de los personajes. Valoré cómo quedaban unas ilustraciones con otras, y me quedé con las que combinaban mejor, limitando cada mito a cuatro ilustraciones de doble página. Paralelamente, escribí los mitos en un documento, los dividí en párrafos y les asigné una de las páginas. Seguidamente pasé todo a limpio en el *storyboard* digital, prestando atención a la composición de los elementos figurativos y del texto, teniendo muy en cuenta la relación texto-imagen.



Figs. 15, 16 y 17. Bocetos de movimiento de los personajes.

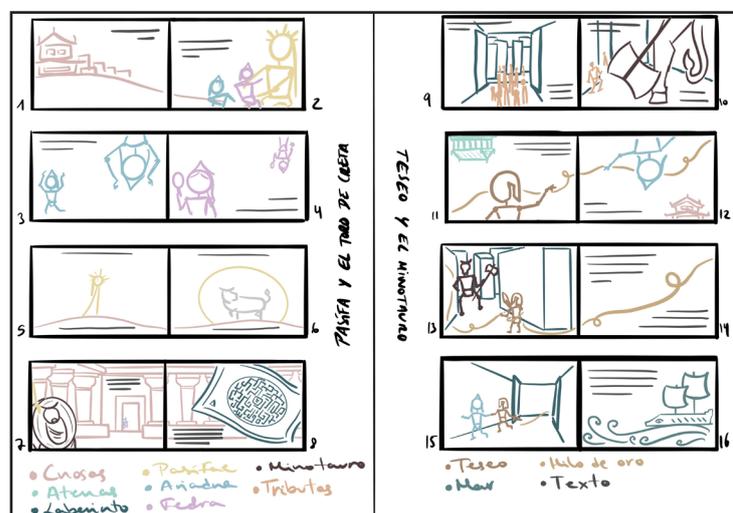


Fig. 18. *Storyboard* páginas 1-16.

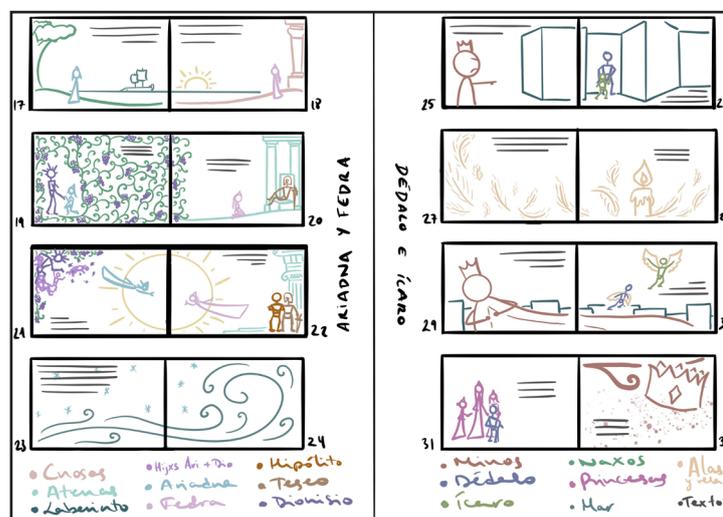


Fig. 19. Storyboard páginas 17-32.

Fig. 20. Lluch Andrés, *Ariadna y Fedra en el patio del palacio de Cnosos*, 2023.Fig. 21. Aristón de Paros, *Kore de Phrasikleia*, 450 a.C.

Una vez acabado el storyboard, elegí la paleta de color principal. Deseaba que, como en mis referentes, fuera limitada. Opté por los colores rojo, azul y amarillo, pues estos eran los que más veces había visto repetidos en el arte minoico y en las ruinas de Cnosos. Una vez tuve los tres colores, preparé una paleta de color añadiendo tonos complementarios para luces y sombras, así como colores secundarios: blanco, negro, marrones y tonos piel.

Luego llegó el momento de comenzar con el diseño de los personajes. A esto le dediqué mucho tiempo, hasta abril, pues quería que estuvieran lo mejor posible para luego poder incluirlos en las ilustraciones. El proceso de creación de algunos personajes ya había comenzado, pues en enero había entregado el trabajo final de la asignatura de Perspectiva. En ese trabajo realicé tres ilustraciones, cada una correspondiente a uno de los mitos que luego ilustraría para *Historias de Cnosos*. No lo pensé con la intención de reciclarlas, pues en ese momento todavía no estaba segura de qué mitos quería ilustrar. El resultado me gustó más de lo que esperaba, a pesar de que no había usado la paleta reducida. Decidí sacar de ahí a los personajes cuyo diseño más me había gustado: Ariadna, Fedra, Dédalo e Ícaro. A sus diseños sólo tuve que realizar algunos pequeños cambios, como añadir cuentas en el peinado de Ariadna y cambiar la paleta de color del arquitecto y su hijo.

Ubiqué los personajes que ya tenía en una tabla. Fue ahí donde comencé a diseñar los retratos el resto en base de los que ya estaban. Por ejemplo, el diseño de Pasífae surgió de una combinación de los de Ariadna y Fedra. Para las vestimentas de los personajes femeninos, como ya se ha mencionado, utilicé referencias del arte minoico. La excepción son las princesas sicilianas, cuyas túnicas son más sencillas: son peplos¹ de la época clásica de Grecia, un anacronismo. Me inspiré en una escultura: *Kore de Phrasikleia*.

1 RODRÍGUEZ LÓPEZ, M.I. *Indumentaria y moda en el mundo griego*.



Fig. 22. Tabla de personajes y paleta de color.



Fig. 23. Príncipe de los lirios, 1470 a.C.

Fig. 24. Ubisoft, Sudario de asesino en *Assassins' Creed Odyssey*, 2018.

Para los personajes masculinos decidí volver a valerme de un anacronismo y vestirlos con quitones. El quitón (χιτών)² es una prenda de lino usada en la Antigua Grecia que se ajusta a la cintura con un cordón, faja o cinturón y que deja un hombro al descubierto, ajustándose al otro con un broche. Era una vestimenta común tanto en hombres como en mujeres. Para los atletas, guerreros y esclavos era usual que se acortara el bajo de la túnica. Todos los personajes masculinos de *Historias de Cnosos*, además de las tributos atenienses femeninas, visten esta prenda, a pesar de que no era común ni en la Edad de Bronce ni en Creta. Opté por esta túnica por una razón muy simple: la vestimenta tradicional minoica masculina no me gustaba. Consiste en un taparrabos y un tocado de plumas, como ejemplifica el fresco encontrado en el palacio de Cnosos *El príncipe de los lirios*.

Como peculiaridad, el personaje de Teseo fue ideado como un guerrero. Es por esto que siempre aparece representado con yelmo decorado con un penacho azul. También lleva una espada y una pretina alrededor de la cintura. En cuanto al calzado, todos los personajes llevan sandalias griegas normales, sujetas al tobillo y al dedo pulgar del pie. Teseo es, de nuevo, la excepción: lleva endromis (ἔνδρομις)³, el calzado del uniforme militar, con cordones que suben hasta la rodilla. Otra particularidad en cuanto a indumentaria en el diseño de los personajes es el quitón de Dionisio, fabricado con piel de leopardo, uno de sus animales sagrados. Dionisio también lleva una corona de vid en la cabeza, en referencia a ser el dios del vino. El rey Minos, en una de las escenas, lleva una túnica con sudario sobre su quitón, inspirada en el atuendo de asesino del videojuego *Assassins' Creed: Odyssey*. Finalmente, los dioses de la historia, que son Dionisio y Pasífae, fueron diseñados con halos alrededor de sus cabezas. Es un préstamo de la

2 WIKIPEDIA. *Indumentaria en la Antigua Grecia*.

3 WIKIPEDIA. *Indumentaria en la Antigua Grecia*.

simbología cristiana para subrayar su condición de divinidad.

4.2. LAS ILUSTRACIONES

Una vez teniendo la tabla de personajes y el storyboard no fue difícil comenzar con el proceso de creación de las ilustraciones, el cual comenzó en abril y abarcó hasta finales del mes de mayo. Las ilustraciones fueron realizadas en un iPad Pro con la aplicación de pintura digital Procreate. El tamaño escogido de la página fue un B5, midiendo el pliego el doble, aunque posteriormente esta medida fue reducida en el proceso de impresión.

Para trazar correctamente la composición, lo que hice en primer lugar fue colocar la viñeta del storyboard correspondiente a la ilustración en una capa semitransparente. Sobre este boceto, y siempre por capas, comencé con el dibujo de personajes y escenarios. La técnica consistió en completar primero los personajes, usando como referencia los retratos de la tabla, imágenes de Pinterest para las vestimentas y fotos mías recreando las poses que necesitaba. Después se pintaba y acoplaba el fondo, también usando, en algunos casos, las referencias de los moodboards. Paralelamente fui realizando pruebas de maquetación y tipografía sobre la propia ilustración para tener en cuenta dónde irían luego los textos y dejar el espacio suficiente.



Fig. 25. Referencia para Ariadna, página. 34.



Fig. 26. Prueba de color de la vid para la página. 34.



Fig. 27. Boceto *storyboard* páginas 18 y 19.



Fig. 28. Prueba de color páginas 18 y 19.

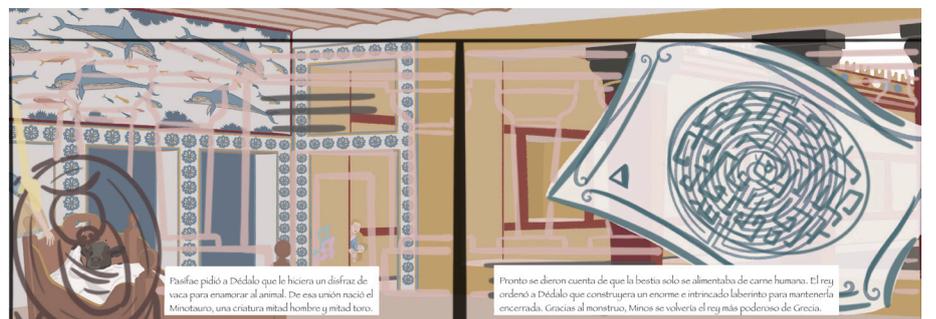


Fig. 29. Boceto y prueba de maquetación sobre ilustración final páginas 18 y 19.

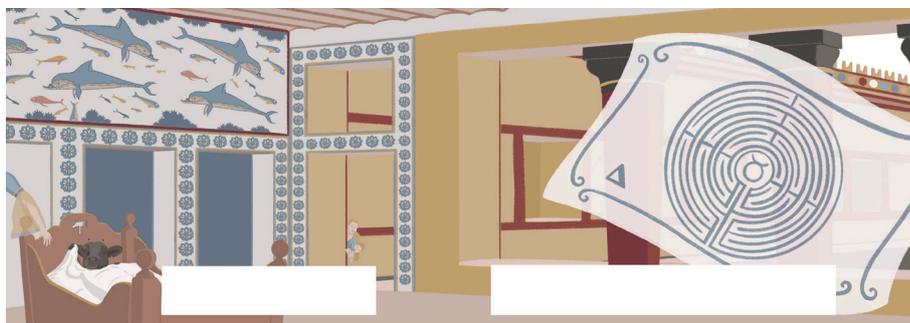


Fig. 30. Ilustración final páginas 18 y 19.

En cuanto al cronograma, dejé un margen de tiempo de aproximadamente dos semanas por cada mito, variando en algunos casos con relación a la dificultad de las ilustraciones. Procreate tiene una función de estadística en la cual calcula el tiempo que se pasa trabajando en una ilustración. Esto es, el tiempo que el Apple Pencil ha estado tocando la pantalla sea para dibujar, pintar, borrar o editar. Revisando estas estadísticas, he comprobado que la ilustración que más tiempo llevó fue la que corresponde a las páginas 34 y 35 del álbum ilustrado, con un recuento total de 15 horas y 16 minutos. El mito que más tiempo llevó fue *Ariadna y Fedra*, con un tiempo de 31 horas y 21 minutos. El recuento total de tiempo invertido en las ilustraciones de todos los mitos, sin contar portadas ni guardas, es de 95 horas y 37 minutos, lo equivalente a 4 días seguidos sin parar.

Una vez las ilustraciones estuvieron acabadas se compusieron las portadas de cada mito. Cada portada incluye el título del mito, un círculo semi-transparente coloreado de amarillo o azul y uno o varios elementos que se pueden encontrar en la historia y que la representan. En *Pasífae y el toro de Creta*, el elemento es el propio toro blanco. En *Teseo y el Minotauro* se encuentra tanto el casco del héroe como la labrys del monstruo. En *Ariadna y Fedra* los elementos son dos corderos blancos colocados de forma opuesta como el yin y el yang, aludiendo a las dos princesas y a sus destinos paralelos. Por último, en *Dédalo e Ícaro* se observan dos plumas alrededor de una vela, que son los materiales usados por el arquitecto para construir las alas que los ayudarían a escapar del laberinto.

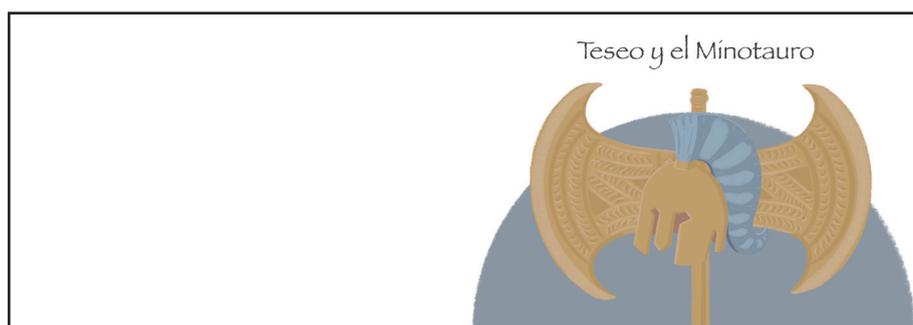


Fig. 31. Portada *Teseo y el Minotauro*.

Para acabar con el proceso de ilustración, se diseñaron las guardas y la portada del libro. Las guardas tienen un sencillo diseño de cenefa con elementos circulares de colores rojo, blanco, azul claro, azul oscuro y amarillo

que se van repitiendo periódicamente. Este diseño está sacado de los frisos que adornan el palacio de Cnosos, los cuales también se pueden observar en algunas de las ilustraciones. En lo que respecta a la portada, el diseño está sacado de uno de los bocetos del palacio de Cnosos. Concretamente, es el diseño del palacio que aparece de fondo en la ilustración *Dédalo e Ícaro escapando del laberinto* que realicé para la asignatura de Perspectiva. La figura del palacio se ubica sobre un círculo rojo, que simboliza el sol de Cnosos.

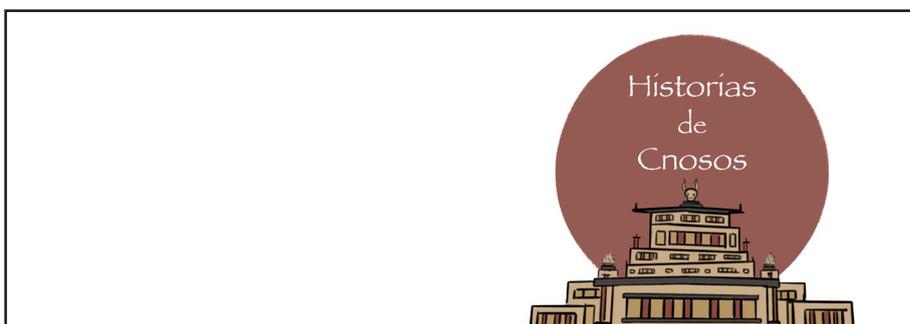


Fig. 32. Portada *Historias de Cnosos*.

4.3. EL ÁLBUM ILUSTRADO

Para continuar fabricando un álbum ilustrado no es suficiente con tener las ilustraciones: es necesario combinarlas con el texto y maquetar el libro con las portadas y páginas no ilustradas. Para esto me serví del programa InDesign de Adobe.

Creé un documento en formato de pliegos o páginas enfrentadas con el tamaño de mis ilustraciones. Seguidamente coloqué las ilustraciones ordenadas, cada una con su portada. Puse las guardas al principio y al final del documento. Detrás de las iniciales ubiqué la página de créditos acompañada de la dedicatoria del libro. En el pliego siguiente puse la portada del libro, y en el que va a continuación elaboré un índice en el que se indica el número de página donde empieza cada mito. Decoré los bordes del índice con las mismas cenefas de las guardas para cohesionar.

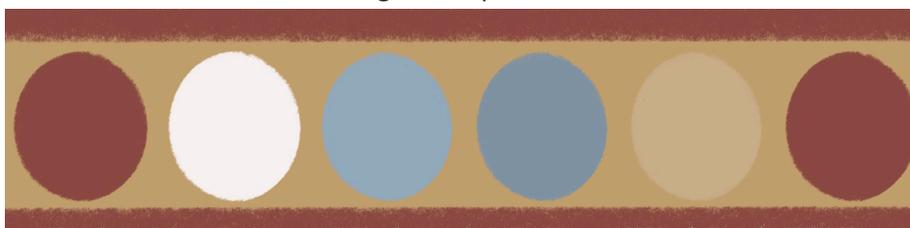


Fig. 33. Diseño de las guardas y el índice de *Historias de Cnosos*.

Una vez arrastradas todas las imágenes, el segundo paso de la maquetación fue buscar fuentes en Google Fonts que fueran legibles a la vez que acordes con la estética del libro. Para los títulos de los mitos y las portadas me decanté por Papyrus, que es aquella con la que había realizado en la fase anterior las pruebas de maquetación del texto. Para el resto de textos usé Garamond, una fuente utilizada con frecuencia en libros. Con ellas procedí a escribir y colocar todos los textos en sus correspondientes lugares. Usé la fuente Garamond también para ubicar los números de página.

Fig. 34. Ilustración final maquetada páginas 18 y 19.

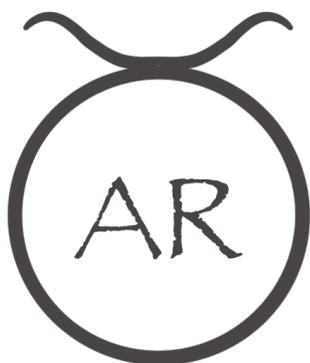


Fig. 35. Logo para Realidad Aumentada.

El último paso de la maquetación del libro físico fue diseñar el icono de Realidad Aumentada en Procreate. Usé las siglas AR, de *Augmented Reality*, y las centré en un diseño lineal y minimalista de cabeza de toro. Este es uno de los símbolos religiosos de la civilización minoica, el cual también recuerda al toro de Creta o al Minotauro. Coloqué este símbolo en cuatro páginas, una por cada mito, y en la página de créditos lo repetí y escribí las instrucciones para activar la Realidad Aumentada desde dispositivos móvil o tablet.

Una vez acabada la primera maquetación creé un diseño alternativo del documento, en el cual trabajé en el modo de “publicaciones interactivas” de InDesign. Desde ahí apliqué animaciones a los textos, de manera que aparecieran suavemente al cargar la página en la versión electrónica del libro. Además, convertí los títulos de los mitos en el índice del libro a botones para que al marcar uno de ellos lleve al lector directamente al mito que desea leer. Por último, exporté esta versión en formato EPUB y obtuve el enlace para poder visualizar el libro digital desde la aplicación de Libros en tablets y iPads. La versión de la maquetación inicial la descargué en un PDF por páginas para imprimir.



Fig. 36. Corte de las páginas en la guillotina del laboratorio.



Figs. 37 y 38. Fases del proceso de encolado del libro.

Los pasos para crear el libro físico comenzaron por imprimir las ilustraciones en el Laboratorio de Recursos Media de la facultad, donde se hicieron varias pruebas de impresión hasta obtener los resultados deseados. Después, el proto-libro pasó al Laboratorio de Gráfica para el inicio de su encuadernación. Ahí se cortaron las páginas en una guillotina, se encolaron y se volvieron a cortar para igualar bordes.



Fig. 39. Libro encuadernado.

De vuelta en el Laboratorio de Recursos Media, se forró el lomo del libro con tela roja. Las cubiertas de tapa dura se cortaron en cartón y se forraron con la misma tela. Sobre la cubierta superior se transfirió un vinilo blanco con la portada de *Historias de Cnosos*. Finalmente, las cubiertas se pegaron a las guardas con pegamento en spray. Después de dos días entre laboratorios, el libro físico de *Historias de Cnosos* estuvo por fin entre mis manos.

4.4. LA REALIDAD AUMENTADA

La última fase de realización consistió en la creación de una Realidad Aumentada ligada al libro *Historias de Cnosos*. Los programas que se utilizaron fueron Maya, Unity y Vuforia, que aprendí a utilizar gracias a la asignatura de Diseño Editorial y Publicaciones Interactivas.

El primer paso fue modelar los objetos 3D en Maya. Esto se hizo utilizando como referencia las ilustraciones del libro. El proceso consistió en insertar una de las imágenes en el plano de Maya, y trazar los personajes y elementos que se quería convertir a 3D con la herramienta *create polygon*. Una vez trazados se rellenó la figura y se ocultó la imagen de referencia. A continuación se implementó la textura del objeto, que en este caso era la imagen del personaje o escenario ilustrado. Esta imagen se ajustó desde la edición de UV, de forma que rellenara toda la cara de la figura. El programa presentó problemas a la hora de extruir una de las caras de las figuras para darles volúmen. La solución fue duplicar la figura, extruir la copia, pegarla a la figura original texturizada y combinarlas en una sola. Una vez hecho esto con todas las figuras de la escena, estas se organizaron en el espacio para dar profundidad real a una escena que originalmente es en 2D.

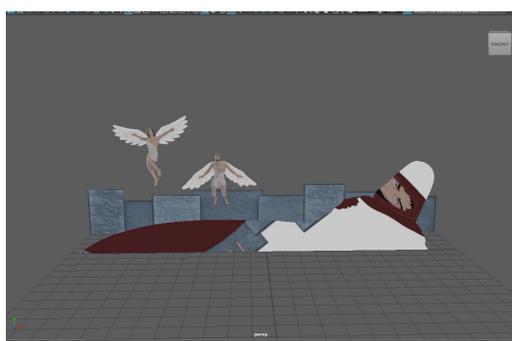


Fig. 40. Aplicación de texturas en Maya.

El siguiente paso fue subir las *target images* a Vuforia, donde se creó una licencia para Unity. Estas imágenes se corresponden a las páginas reales del libro. Sirven para que la cámara de Realidad Aumentada las detecte y proyecte sobre ellas los objetos 3D. Este fue un proceso frustrante porque inicialmente algunas de estas imágenes no parecían tener suficiente calidad o contraste para que la cámara AR las reconociera, problema que finalmente fue solucionado pasando las imágenes que daban error a escala de grises y aumentándoles el contraste. Una vez teniendo todas las imágenes cargadas en Vuforia, el pack fue descargado y llevado a Unity.

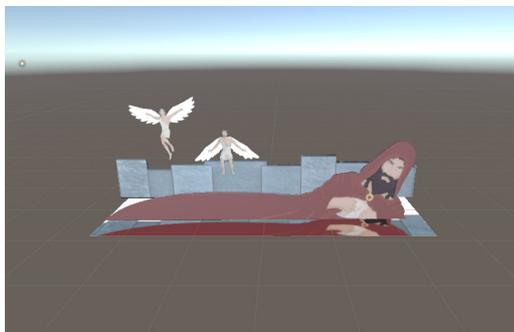


Fig. 41. Implantación del objeto 3D en Unity.

El tercer y último paso de la creación de la Realidad Aumentada fue insertar los resultados de Maya y Vuforia en Unity. Primeramente se colocaron las *target images* de Vuforia en cuatro escenas diferentes, una por cada mito. En cada escena se ubicó posteriormente el correspondiente objeto 3D modelado con Maya. Las texturas de los objetos desaparecían al ser importados estos en Unity, pero pudieron ser recolocadas. Los objetos fueron ampliados y ordenados en la página, y la cámara AR fue colocada sobre ellos. Desde la propia aplicación se llevaron a cabo pruebas de visualización de la cámara AR, con un resultado finalmente satisfactorio. Para acabar, se dio nombre y un logo a la aplicación, que por supuesto son *Historias de Cnosos* y el templo de la portada. Por último, la aplicación fue exportada y llevada a un dispositivo móvil para su uso y disfrute junto con el libro físico.



Fig. 42. Prueba exitosa de la cámara AR en Unity.

4.5. RESULTADOS

Las ilustraciones maquetadas se encuentran en el anexo II. El libro electrónico y la app de Realidad Aumentada se mostrarán en la defensa.



Fig. 43. Versión física álbum ilustrado *Historias de Cnosos*.

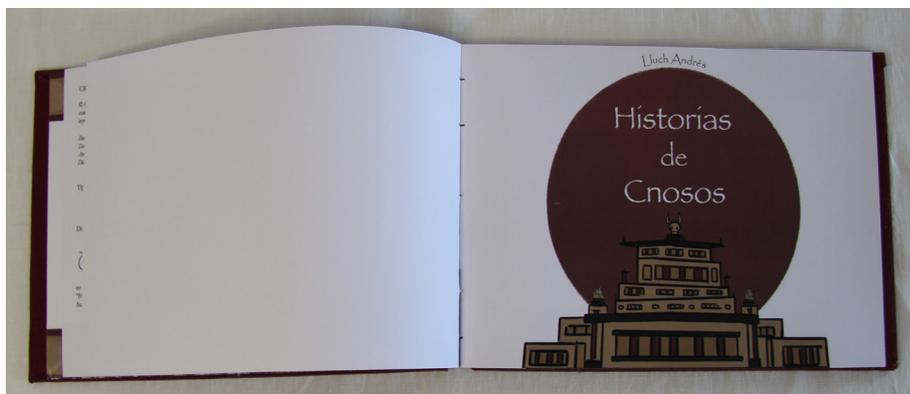


Fig. 44. Portada interior de *Historias de Cnosos*.

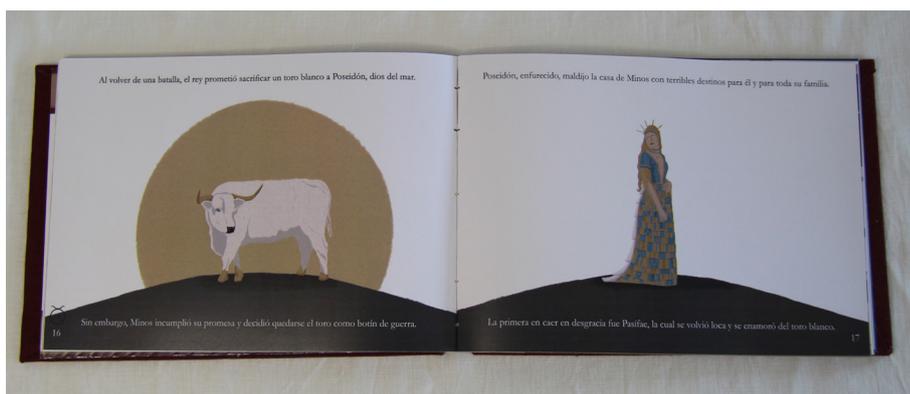


Fig. 45. Páginas 16 y 17 de *Historias de Cnosos*.



Fig. 46. Páginas 26 y 27 de *Historias de Cnosos*.



Fig. 47. Páginas 36 y 37 de *Historias de Cnosos*.



Fig. 48. Páginas 46 y 47 de *Historias de Cnosos*.

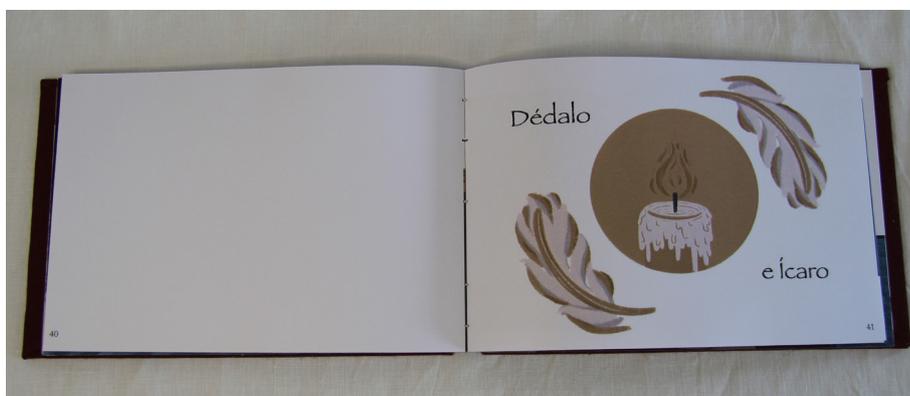


Fig. 49. Portada de *Dédalo e Ícaro*.



Fig. 50. Principio y final de *Ariadna y Fedra* y *Pasífae y el toro de Creta*.



Fig. 51. Principio y final de *Teseo y el Minotauro*.



Fig. 52. Principio y final de *Dédalo e Ícaro*.

5. CONCLUSIONES

Los resultados del trabajo realizado han sido profundamente satisfactorios, habiendo cumplido con la mayoría de objetivos propuestos. Los objetivos generales han sido cubiertos, a pesar de las numerosas dificultades en la construcción de la Realidad Aumentada. Los objetivos específicos también han sido acatados en parte, pues para ver la reacción del público lector al proyecto es necesaria su publicación. No obstante, a los espectadores a los que ya se les ha sido mostrado, tanto niños como adultos, lo han disfrutado y han mostrado mucho interés en él. La parte más sorprendente y novedosa para el público, como se ha podido observar, es la Realidad Aumentada.

He de decir que no siempre estuve segura de mí misma ni del proyecto. Cuando empecé tenía demasiadas dudas respecto a mis habilidades artísticas. Sin embargo, he acabado muy contenta con mi trabajo personal. He mejorado bastante en lo que respecta al color y la composición, y mi estilo de dibujo se ha ido definiendo, que era algo por lo que llevaba años preocupada. Estoy orgullosa de lo que he crecido como artista a lo largo de la realización de este proyecto. Me veo más capaz que antes. Desde luego, cuando planteé 16 pliegos en un inicio no me creía realmente capaz de abarcarlo todo. Pensé en reducir el número de mitos a 3 por si no acababa de ilustrarlos a tiempo. Finalmente pude ilustrar los 4 mitos, con óptimos resultados.

Lo más complicado de realizar fue, como se ha mencionado con anterioridad, la Realidad Aumentada. Durante la asignatura de Diseño Editorial se enseñó a usar Maya, Unity y Vuforia. Sin embargo, posteriormente la práctica fue en forma de trabajo en grupo. En ese reparto yo no fui la encargada de usar ninguno de esos programas, así que tener que usarlos en este proyecto ha sido todo un reto de aprendizaje. La Realidad Aumentada costó una semana de hacer y reaprender con los manuales de la asignatura. Maya fue el programa más complicado y frustrante, pues a pesar de los manuales siempre surgían errores a lo largo del proceso que ni siquiera en Internet se explicaba cómo solucionar. Tuve que improvisar mucho hasta conseguir los resultados que buscaba. Unity también sacó a la luz fallos arrastrados desde Maya y Vuforia, los cuales finalmente se pudieron resolver.

El resultado es una publicación original que mezcla ilustración con nuevas tecnologías, haciendo posible el acercamiento de la literatura clásica a las nuevas generaciones. *Historias de Cnosos* se ha visto capaz de promover una educación de calidad y de atraer a un público general. Para mí, además, es toda una inspiración y un impulso para seguir trabajando en el terreno del diseño editorial y las publicaciones interactivas.

6. REFERENCIAS

6.1. MONOGRAFÍAS

6.1.1. Libros

MCCLOUD, S. (1993). *Entender el cómic*. Astiberri Ediciones. https://polibuscador.upv.es/permalink/34UPV_INST/9jc5vs/alma990003551690203706

SAINT, J. (2021). *Ariadna*. Barcelona: Umbriel.

HAMILTON, E. (2022). *Mitología*. Barcelona: Folioscopio.

GIESECKE, A. (2022). *Mitología de la A a la Z*. Barcelona: Folioscopio.

KIMMEL, E. A. (2008). *The McElderry book of Greek myths*. Margaret K. McElderry.

JANÉ, A. (2008). *L'Odisea d'Homer*. Barcelona: Combel Editorial.

6.1.2. Revistas

AGUADO MOLINA, M. y VILLALBA SALVADOR, M. (2020). “La ilustración como recurso didáctico” en *Dedica. Revista de Educação e Humanidades*, Núm. 17, p. 337-359. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7653710.pdf> [Consulta: 20 de junio de 2023]

HERNÁNDEZ DE LA FUENTE, D. (2023). “Cnosos: el legendario palacio del Minotauro en Creta que existió realmente” en *Historia National Geographic*, 2023-12-05. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cnosos-legendario-palacio-minotauro-creta-que-existio-realmente_18699 [Consulta: 21 de junio de 2023]

DE BENITO ALVARADO, M. (2022). “La diosa de las serpientes minoica: el culto ancestral a la gran madre” en *Revista Esfinge*, 2022-1-04. <https://www.revistaesfinge.com/2022/04/la-diosa-de-las-serpientes-minoica-el-culto-ancestral-a-la-gran-madre/> [Consulta: 21 de junio de 2023]

6.2. TRABAJOS ACADÉMICOS

HURTADO HURTADO, I. (2015). *Monstruos de ayer, monstruos de hoy: un recorrido iconográfico desde la Grecia clásica*. Trabajo de Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/60593> [Consulta: 12 de mayo de 2023]

RODRÍGUEZ LÓPEZ, M. I. *Indumentaria y moda en el mundo griego*. Artículo para la docencia. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. <http://www.revistadm.csdmm.upm.es/archives/num1/art1.pdf> [Consulta: 20 de junio de 2023]

BELTRÁN PORCAR, A. (2011). *9 Diosas: una nueva interpretación de la imagen, del amor y la muerte*. Tesis de Máster. Valencia: Universitat Politècnica de València. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/14383> [Consulta: 22 de junio de 2023]

MESTRE MARTÍNEZ, A. C. (2011). *El culto a la Madre Tierra: Mujer, Na-*

turaleza y Espiritualidad. Trabajo de Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/15099> [Consulta: 22 de junio de 2023]

GOMARIZ MORENO, F. C. J. (2016). *Mitos arcaicos: prodigio, interpretación y realidad arquitectónica*. Trabajo de Fin de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València. Repositorio Institucional UPV. <https://riunet.upv.es/handle/10251/71814> [Consulta: 22 de junio de 2023]

6.3. RECURSOS ONLINE

WIKIPEDIA. *Palacio de Cnosos*. https://es.wikipedia.org/wiki/Palacio_de_Cnosos [Consulta: 8 de junio de 2023]

WIKIPEDIA. *Indumentaria en la Antigua Grecia*. https://es.wikipedia.org/wiki/Indumentaria_en_la_Antigua_Grecia [Consulta: 12 de junio de 2023]

WIKIPEDIA. *Edad de Bronce*. https://es.wikipedia.org/wiki/Edad_del_Bronce [Consulta: 12 de junio de 2023]

WIKIPEDIA. *Pintura minoica*. https://es.wikipedia.org/wiki/Pintura_minoica [Consulta: 21 de junio de 2023]

WIKIPEDIA. *Civilización minoica*. https://es.wikipedia.org/wiki/Civilizaci%C3%B3n_minoica [Consulta: 8 de junio de 2023]

GALVÁN ROMARATE-ZABALA, A. (2022) *La indumentaria en la Antigua Grecia*. <http://artpower-ana.blogspot.com/2018/10/04-la-indumentaria-en-la-antigua-grecia.html> [Consulta: 21 de junio de 2023]

ROCA, P. *Paco Roca, cómics e ilustración*. <https://www.pacoroca.com/> [Consulta: 14 de junio de 2023]

TIERNEY, J. *Jim Tierney*. <http://www.jim-tierney.com/> [Consulta: 19 de junio de 2023]

MONTSERRAT, P. *Pep Montserrat Illustration*. <http://pepmontserrat.com/> [Consulta: 20 de junio de 2023]

MILES LOCKETT, T. *Tyler Miles Lockett*. <https://www.tylermileslockett.com/work> [Consulta: 20 de junio de 2023]

7. ÍNDICE DE FIGURAS

1. National Geographic, *Ruinas del palacio de Cnosos en Creta, Grecia*, 2023. Página 11.
2. Wikimedia Commons, *Diosa de las serpientes*, 1600 a.C. Página 11.
3. Wolfgang Sauber, *Labrys*. Página 11.
4. Jose Mario Pires, “*Cuernos de la consagración*” en *las ruinas del palacio de Cnosos, Creta*, 2009. Página 12.
5. Yuelan, *Fresco de un toro furioso en el pórtico norte del palacio de Cnosos, Creta*, 2019. Página 15.
6. Olaf Tausch, *Las damas de azul, 1450 a.C.*, 2018. Página 16.
7. Paco Roca, *Toros*. Página 16.
8. Paco Roca, *Tánger*. Página 16.
9. Jim Tierney, *El Minotauro y Teseo en el Laberinto*, 2022. Página 17.
10. Jim Tierney, *Faetón y su carro, envuelto en llamas, cayendo a la tierra*, 2022. Página 17.
11. Pep Montserrat, *Minotauro en The McElderry Book of Greek Myths*, 2018. Página 18.
12. Pep Montserrat, *Midas en The McElderry Book of Greek Myths*, 2018. Página 18.
13. Tyler Miles Lockett, *Teseo y el Laberinto*, 2022. Página 18.
14. Tyler Miles Lockett, *Medea y la copa envenenada*, 2022. Página 19.
15. María del Lluch Andrés, *Boceto de movimiento de los personajes 1*, 2023. Página 20.
16. María del Lluch Andrés, *Boceto de movimiento de los personajes 2*, 2023. Página 20.
17. María del Lluch Andrés, *Boceto de movimiento de los personajes 3*, 2023. Página 20.
18. María del Lluch Andrés, *Storyboard páginas 1-16*, 2023. Página 20.
19. María del Lluch Andrés, *Storyboard páginas 17-32*, 2023. Página 21.

20. María del Lluch Andrés, *Ariadna y Fedra en el patio del palacio de Cnosos*, 2023. Página 21.
21. Sailko, *Aristón de Paros, Kore de Phrasikleia, 450 a.C.* , 2008. Página 21.
22. María del Lluch Andrés, *Tabla de personajes y paleta de color*, 2023. Página 22.
23. Harrieta171, *Príncipe de los lírios, 1470 a.C.*, 2006. Página 22.
24. Ubisoft, *Sudario de asesino en Assassins' Creed Odyssey*, 2018. Página 22.
25. María del Lluch Andrés, *Referencia para Ariadna, página. 34*, 2023. Página 23.
26. María del Lluch Andrés, *Prueba de color de la vid para la página. 34*, 2023. Página 23.
27. María del Lluch Andrés, *Boceto storyboard páginas 18 y 19*, 2023. Página 23.
28. María del Lluch Andrés, *Prueba de color páginas 18 y 19.*, 2023. Página 23.
29. María del Lluch Andrés, *Boceto y prueba de maquetación sobre ilustración final páginas 18 y 19*, 2023. Página 23.
30. María del Lluch Andrés, *Ilustración final páginas 18 y 19*, 2023. Página 24.
31. María del Lluch Andrés, *Portada Teseo y el Minotauro*, 2023. Página 24.
32. María del Lluch Andrés, *Portada Historias de Cnosos*, 2023. Página 25.
33. María del Lluch Andrés, *Diseño de las guardas y el índice de Historias de Cnosos*, 2023. Página 25.
34. María del Lluch Andrés, *Ilustración final maquetada páginas 18 y 19*, 2023. Página 26.
35. María del Lluch Andrés, *Logo para Realidad Aumentada*, 2023. Página 26.
35. María del Lluch Andrés, *Corte de las páginas en la guillotina del laboratorio*, 2023. Página 26.
37. María del Lluch Andrés, *Fase 1 del proceso de encolado del libro*, 2023. Página 26.

38. María del Lluch Andrés, *Fase 2 del proceso de encolado del libro*, 2023. Página 26.
39. María del Lluch Andrés, *Libro encuadernado*, 2023. Página 27.
40. María del Lluch Andrés, *Aplicación de texturas en Maya*, 2023. Página 27.
41. María del Lluch Andrés, *Implantación del objeto 3D en Unity*, 2023. Página 28.
42. María del Lluch Andrés, *Prueba exitosa de la cámara AR en Unity*, 2023. Página 28.
43. María del Lluch Andrés, *Versión física álbum ilustrado Historias de Cnosos*, 2023. Página 28.
44. María del Lluch Andrés, *Portada interior de Historias de Cnosos*, 2023. Página 29.
45. María del Lluch Andrés, *Páginas 16 y 17 de Historias de Cnosos*, 2023. Página 29.
46. María del Lluch Andrés, *Páginas 16 y 27 de Historias de Cnosos*, 2023. Página 29.
47. María del Lluch Andrés, *Páginas 36 y 37 de Historias de Cnosos*, 2023. Página 30.
48. María del Lluch Andrés, *Páginas 46 y 47 de Historias de Cnosos*, 2023. Página 30.
49. María del Lluch Andrés, *Portada de Dédalo e Ícaro*, 2023. Página 30.
50. María del Lluch Andrés, *Principio y final de Ariadna y Fedra y Pasífae y el toro de Creta*, 2023. Página 31.
51. María del Lluch Andrés, *Principio y final de Teseo y el Minotauro*, 2023. Página 31.
50. María del Lluch Andrés, *Principio y final de Dédalo e Ícaro*, 2023. Página 31.