

BBAAM

FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

5 ARTISTAS EN BUSCA DE RELATO

MEMORIA DE
TRABAJO DE FIN DE GRADO

ANDREA CANO JIMÉNEZ

TUTOR: CARLOS MIRANDA MAS

GRADO EN BELLAS ARTES

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

CURSO 2024-2025



ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Resumen y palabras clave | 6 |
| Introducción | 7 |
| Trabajos previos | 8 |
| Una historia de procesos creativos... y asesinatos | 11 |
| El género negro | 12 |
| ¿Realidad o ficción? (Meta)Historia de la Literatura | 15 |
| Un relato en cinco partes | 21 |
| Recursos narrativos | 21 |
| Un teatrillo de títeres | 29 |
| La habitación roja | 33 |
| Lenguaje gráfico | 35 |
| Registros múltiples | 35 |
| Diseño de página | 41 |
| Color | 46 |
| Texto | 49 |
| Conclusiones | 50 |
| Cronograma | 52 |
| Presupuesto | 53 |
| Referencias | 54 |
| Anexo | 58 |
| Fotos de estudio | 58 |
| Trabajos previos | 60 |
| Cuaderno de Bocetos | 61 |
| Bocetos de personajes | 66 |
| Ficha técnica | 70 |

RESUMEN

La novela gráfica que aquí presento como Trabajo de Fin de Grado explora y profundiza en las posibilidades y recursos de la narratología y el ensayo gráfico. Es una historia construida en cinco partes diferenciadas, que juega con las dinámicas del narrador y los múltiples puntos de vista, para crear un lenguaje gráfico y pictórico diverso que se adapta a cada escena y protagonista. La metanarración se abre paso entre sus páginas, planteando el clásico duelo de realidad *versus* ficción y evidenciando la condición de marionetas de sus personajes. Continuando un extenso legado de literatura y obra gráfica y audiovisual autorreferenciales, este relato habla de los propios procesos artísticos dentro del ilusorio marco de una novela policiaca.

PALABRAS CLAVE: Arte contemporáneo, dibujo, narratología, novela gráfica, género negro, metanarración.

ABSTRACT

The graphic novel I present here as Final Degree Project explores and investigates narratology's possibilities and resources, as well as the graphic essay's. It is a five part story which plays with narration's dynamics and multiple points of view in order to create a graphic and pictorial language that is diverse and adapts to each scene and character. Metanarratives make their way through these pages, posing the age old question of reality versus fiction and thus highlighting its characters' puppet condition. Following an extensive legacy of self-referential literature and graphic and audiovisual works, this tale speaks of its own artistic processes within an illusory noir novel framing.

KEYWORDS: Contemporary art, drawing, narratology, graphic novel, noir genre, metanarrative

INTRODUCCIÓN

Había una vez...

–¡Un rey! –dirán de inmediato mis pequeños lectores.

No, niños, están equivocados. Había una vez un pedazo de madera.¹

Así es como comienza *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi (1883). Una historia de moraleja para los niños del siglo XIX que hoy en día todos conocemos. Una historia sobre marionetas, mentiras y engaños, máscaras y transformaciones, espectros y hadas, ladrones, gandules, burros, payasos y dragones. Pero, en esencia, una historia sobre magia. Y no una magia cualquiera, sino aquella que hace que el trabajo de un viejo carpintero cobre vida propia.

Es aquí donde encuentro el punto de partida para este proyecto, entre las páginas de este relato. Pues qué es la historia de Pinocho sino una alegoría del propio proceso artístico. Partimos de nuestros trozos de madera, nuestras hojas en blanco o lienzos imprimados y los trabajamos hasta que despiertan y se nos escapan de las manos como los mozuelos desagradecidos que son. Igual que Gepetto, hacemos lo posible por remendarle los pies quemados y lanzarlos otra vez al mundo.

Por tanto, y resumiendo esta pequeña introducción, el TFG que aquí presento se trata de una novela gráfica que habla del proceso de creación a través de un reparto de personajes que, enfrascados cada uno en su propio proyecto, son guiados por la narración como marionetas atadas a las manos de la autora. Entre otras muchas cosas que procedo a desglosar a continuación.

1. COLLODI, Carlo, 1883. *Las aventuras de Pinocho*. Calleja Gutiérrez, Rafael (traductor). Passerino, 2015, p.7.

TRABAJOS PREVIOS

Toda gran historia tiene un pasado, un trasfondo que profundiza sobre su mundo y personajes. Eso es lo que vamos a hacer en este breve apartado: echar la vista atrás a los caminos que me han llevado hasta este trabajo.

La investigación que le da forma a esta historia comienza allá por tercero de carrera, en concreto en la asignatura *Proyectos II*. Fue en estos primeros meses que experimenté por primera vez con los recursos narrativos y visuales que conforman este último proyecto. El cómic *Memento Mori* (Fig.1), que presenté como trabajo final de la asignatura, juega con los múltiples tiempos narrativos al contar una historia de misterio a partir de diversos testimonios, unos más fiables que otros. Su registro gráfico de lápices de color, acuarelas y grafito darán vida al primer y cuarto capítulo de *5 Artistas en Busca de Relato*, pero con una clara y abrumadora evolución. Además, la detective de este primer cómic hace una aparición estelar en mi posterior TFG como la Inspectora Salazar (Fig. 2). Supongo que podría decirse que llamé a la misma actriz.

Esta dinámica del narrador poco fiable la vuelvo a explorar en el proyecto presentado para *Ilustración y Cómic* a comienzos de 2024: *Sea Shanties* (Fig. 3). En él, un grupo de piratas se reúnen en una taberna a contar historias de altamar. Creerlas o no ya es cosa del lector. Aquí empleé por primera vez la metodología habitual del cómic moderno: boceto y entintado a mano, color digital. También son clave los múltiples registros para representar los relatos de cada personaje, adaptando cada uno al narrador y los temas tratados. Esto conformará uno de los pilares de esta nueva historia de artistas.

Por estas mismas fechas presenté *Crónicas de Bellas Artes* en la asignatura *Producción y Difusión de Proyectos Artísticos* (Fig. 4). Un breve cómic autobiográfico que experimentaba con las capacidades formales y conceptuales de la página y los recursos propios del cómic. Es la primera de mis historias que trae la metanarración y autorreferencia a primer plano, otro de los aspectos clave de este proyecto de TFG.



Fig. 1: *Memento Mori*, 2023, p. 1



Fig. 2: *5 artistas en busca de relato*, 2025, p. 25

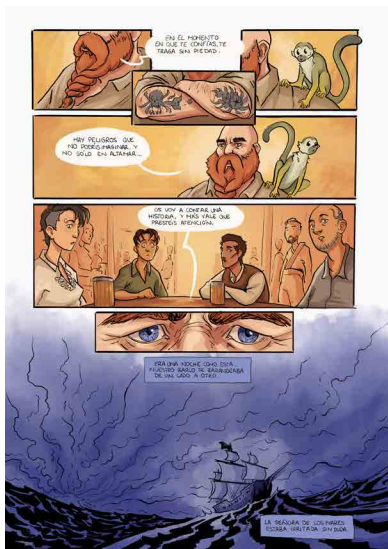


Fig. 3: Sea Shanties, 2024, p. 4

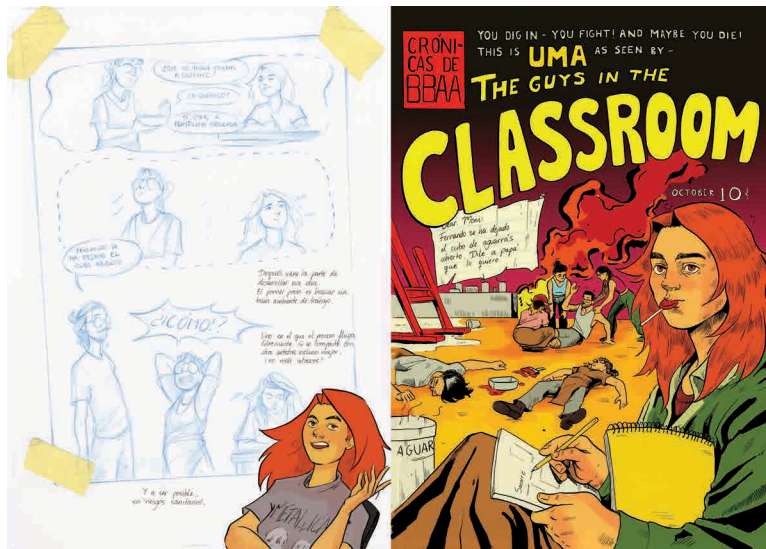


Fig. 4: Crónicas de Bellas Artes, 2024, pp. 24-25

Finalmente, no podemos olvidarnos de todas las rutas que empecé y dejé a medio camino para volver por donde había venido. La primera significativa fue un zambullón momentáneo en la ciencia ficción que partía del conflicto de la inteligencia artificial para profundizar sobre el proceso de contar historias (Fig. 5). Yo no le vi mucho futuro entonces e hice borrón y cuenta nueva para traerlo de vuelta a lo autobiográfico y hablar del proceso de creación en el propio TFG (Fig. 6 y 7). Es aquí cuando aparece por primera vez Pinocho y todo el bagaje conceptual que acarrea. Sin embargo, hablar de uno mismo y del propio Trabajo de Fin de Grado es muy limitante, pues trata unos temas que no tienen mucho alcance más allá de nuestra facultad. Eso era otro de los factores que me preocupaban: quería llegar a más personas con esta historia de artistas y proyectos.

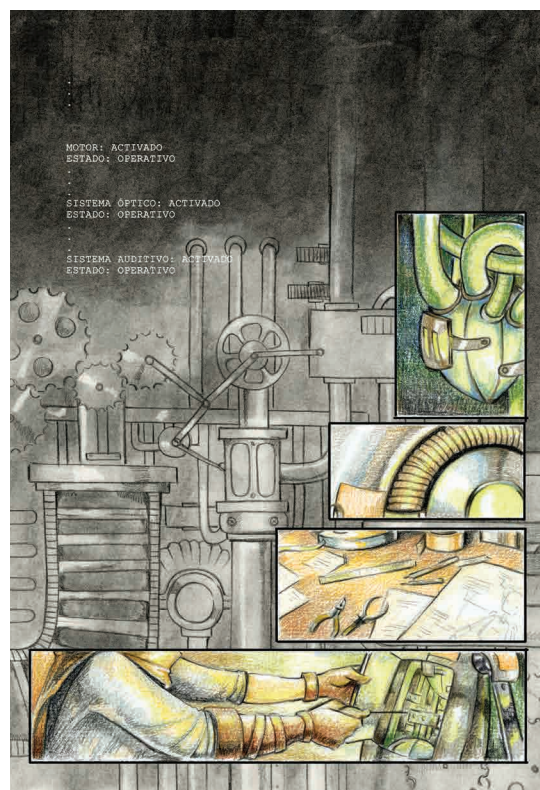


Fig. 5: Pruebas previas de temática ciencia ficción.

Ahora sí, contexto previo explicado, vayamos al plato principal.

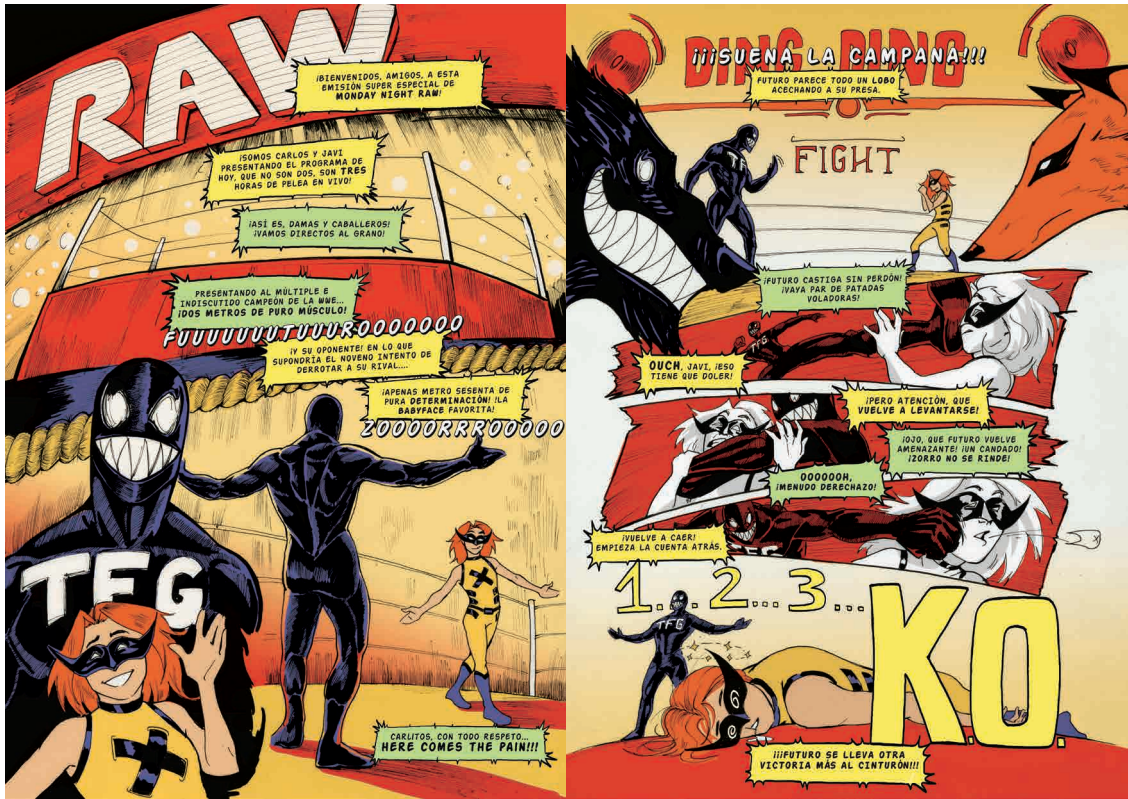


Fig. 6: Pruebas previas en torno al proceso de creación en el TFG.

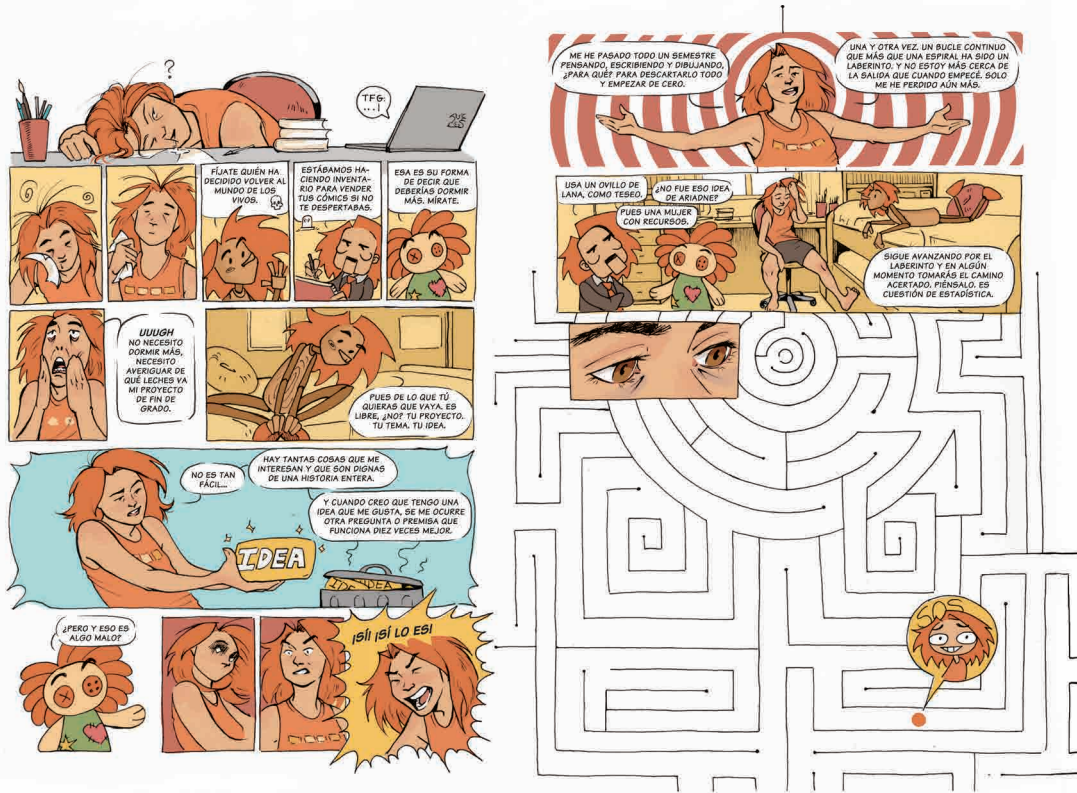


Fig. 7: Pruebas previas en torno al proceso de creación en el TFG, incluyendo distintas marionetas como aspectos de la autora.

UNA HISTORIA DE PROCESOS CREATIVOS... Y ASESINATOS

Comencemos por lo básico: este proyecto es una historia. Pero no una historia en el sentido mítico que todos pensamos, de esas que nacen alrededor de una hoguera y que, entre llamas y sombras, nos introducen unos personajes, plantean un conflicto y, tras varias complicaciones, todo se resuelve y se ata con un perfecto lacito final. No, es una historia consciente de sí misma que trenza diferentes géneros narrativos en un pastiche de temas e ideas. Una historia que puede empezar como cualquier otra pero poco a poco va desmoronando sus expectativas, rompiendo esas reglas no escritas establecidas entre lector y autor.

*Uno de los primeros recursos propios del escritor profesional que Isabella había aprendido de mí era el arte y la práctica de procrastinar. Todo veterano del oficio sabe que cualquier ocupación, desde afilar el lápiz hasta catalogar musarañas, tiene prioridad al acto de sentarse a la mesa y exprimir el cerebro.*²

Al igual que Isabella en *El Juego del Ángel* (2008)³ (Fig. 8), yo también he absorbido por ósmosis esta importante lección. Por fortuna, no es lo único que he aprendido de las obras de Carlos Ruiz Zafón. Tanto *la Sombra del Viento* (2001)⁴ como este segundo libro se regocijan en el arte y la magia de escribir. Son novelas que hablan de ellas mismas y crean sutiles metaficciones que plantean dudas astutas al lector. Sus protagonistas son, o bien escritores, o bien jóvenes aficionados a la lectura. La vida de Daniel da un tremendo vuelco gracias al descubrimiento de un libro que entrelaza su vida con la de su misterioso escritor, saltando sin miramientos entre las páginas y la realidad con endiablados paralelismos. Pero el verdadero diablo lo arrastra David en la segunda novela, un narrador nada fiable que confunde la ficción de sus novelas con la realidad, relatado de tal forma que uno acaba temiendo su propia sombra. Un guiño, sin duda, al querido y confuso caballero errante de Cervantes⁵, en cuya importancia profundizaremos más adelante. Siendo creadora, es imposible no sentirme identificada

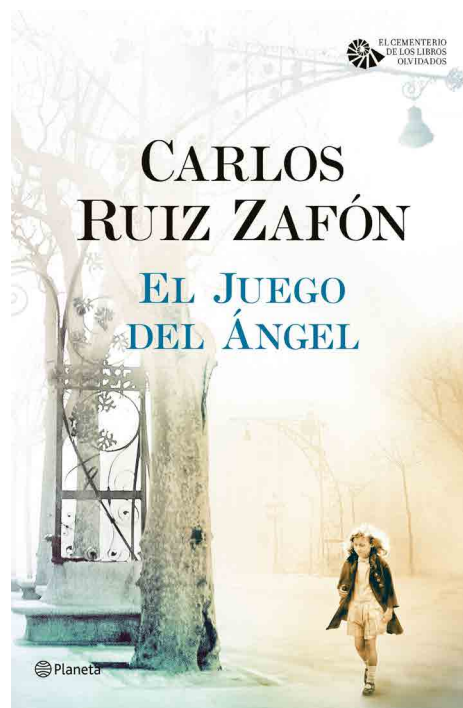


Fig. 8: Carlos Ruiz Zafón, 2008, *El juego del ángel*, portada.

2. RUIZ ZAFÓN, Carlos, 2008. *El juego del ángel*. Barcelona: Planeta, 2008, p.412.

3. *Ibíd.*

4. *Vid.:* RUIZ ZAFÓN, Carlos, 2001. *La sombra del viento*. Barcelona: Planeta, 2005.

5. *Vid.* DE CERVANTES SAAVEDRA, Miguel, 1605. *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Madrid: EDAF, 1969.

con estos personajes. Sin embargo, siempre parece haber una fuerza superior que los guía a través de su historia. Un ente sobrenatural o las manos del destino tirando de sus hilos. La sombra siempre presente del autor observando a sus personajes correr como hormigas bajo sus ojos.

EL GÉNERO NEGRO

Es la caza del misterio la que me ha llevado a los territorios sombríos de la novela negra. No hay nada como un buen asesinato para capturar la atención del lector. Stieg Larsson, en la primera de sus novelas de la trilogía *Millenium* (2005)⁶ nos plantea un asesinato imposible en un caso inconcluso de hace décadas. Sus dos protagonistas navegan las turbulentas aguas del océano que es la familia Vanger en busca de respuestas a la vez que lidian con sus propios problemas. El autor parte de su trasfondo como periodista para construir tanto a sus personajes como su misterio, jugando de nuevo con la consciencia del proyecto y su proceso, todo ello intrínsecamente tejido con el hilo de denuncia de violencia de género y cosido en el contexto sueco de la época. La inigualable Lisbeth Salander protagoniza estas novelas, con una sobresaliente caracterización en la posterior adaptación cinematográfica de David Fincher⁷ (Fig. 9): el personaje de Noah en mi historia es un guiño a la hacker n°1 de la novela negra (Fig. 10).

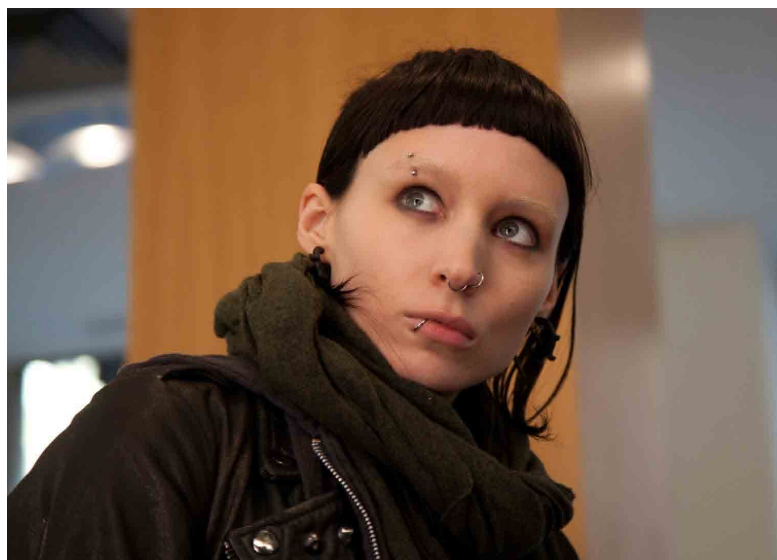


Fig. 9: Rooney Mara como Lisbeth Salander en *The girl with the dragon tattoo* (2011), de David Fincher.



Fig. 10: Noah Fierro en *5 artistas en busca de relato*

6. Vid. LARSSON, Stieg, 2005. *Los hombres que no amaban a las mujeres*. Barcelona: Booket, 2023.

7. Vid. FINCHER, David, 2011. *The girl with the dragon tattoo*. Estados Unidos: Columbia Pictures / Scott Rudin Productions.



Fig. 11: Fotograma de *Seven* (1995), de David Fincher.

Sin embargo, el género negro es un campo muy arado por su efectividad a la hora de hablar de problemáticas sociales, políticas, económicas o personales. Si uno está pensando en hacer una historia de misterio policiaca solo debe abrir la caja. *What's in the box?*⁸ Fórmulas y fórmulas y reglas y más reglas de incontables años de relatos similares que uno puede seguir, tergiversar, ignorar, reescribir o destruir. La película *Seven*, de David Fincher(1995)⁹ (Fig. 11), es uno de los clásicos que ha guardado en la caja (nunca lo sabremos¹⁰) muchas de esas fórmulas. En esta película, hacen uso del discurso del asesino para evidenciar, si bien de forma grotesca y perversa, una sociedad hipócrita, corrupta y obscena. Como si de un proyecto se tratase, enfoca el asesinato desde una perspectiva artística, empleado para lanzar un mensaje y hacerse oír por encima del estruendo de sobre-información actual. Evidentemente, es un medio bastante efectivo cuando la imagen se queda grabada a fuego en tus retinas.

Opinión que compartía Thomas de Quincey¹¹, a juzgar por su extenso ensayo defendiendo la estética y atractivo del asesinato, considerándolo como una de las bellas artes. Si dejamos la moral aparcada en un cajoncito podemos coincidir con De Quincey a la hora de valorar el asesinato por su performatividad, su escenificación o la propia intimidad del acto. Y como en todas las disciplinas, hay grandes artistas. Aquí radica la clave del asesinato de mi historia de marionetas. En plantear la pregunta de qué está dispuesto a hacer un autor por el arte, por reconocimiento, por asomar la cabeza en un océano de sobresaturación de imágenes. En llevar la expresión personal hacia lo grotesco y perverso y reflexionar sobre la posibilidad del distanciamiento moral en favor de ello. De todas formas, pocos crímenes se

8. Cita a la escena final de *Seven*, de David Fincher (1995), en la que el personaje protagonista le exige a su compañero que le enseñe el contenido de la caja que le envía el asesino.

9. Vid. FINCHER, David, 1995. *Seven*. Estados Unidos: New Line Cinema / Kopelson Entertainment.

10. En la película, nunca llega a mostrarse el contenido de la caja, aunque los personajes lo dejan bastante claro con sus reacciones.

11. Vid. DE QUINCEY, Thomas, 1827. *Del asesinato considerado como una de las bellas artes y otros ensayos literarios*. Hernández Arias, José Rafael (traducción). Madrid: El Club Diógenes Valdemar, 2008.

cometen por el arte y no todos son tan literales como este. Hay muchas formas de asesinar a una persona, y no todas implican acabar con su vida, como exploramos en la segunda parte del relato, con nuestra actriz.

Otro de los expertos en este campo de historias oscuras es Edgar Allan Poe, pionero en la caza del misterio. Habiendo leído su biografía¹², cuesta creer que fuese una persona real y no un personaje de alguna de sus obras. Si de algún sitio nace el prototipo de escritor prodigio atormentado, emocionalmente inaccesible, de trágico pasado y circunstancias difíciles, debe ser de él (Fig. 12). No he podido evitar atribuirle cierto carácter similar al novelista de mi historia (Fig. 13). De algunos de sus relatos cortos como *Asesinatos en la Rue Morgue*¹³ podemos sacar un par de conclusiones. Primero, que para que el misterio capte la atención debe ser imposible. Las pruebas plantean más preguntas de las que responden. Y segundo, que la resolución es inesperada. Esto es más fácil decirlo que hacerlo, pero cualquiera diría al leer este relato que fue un orangután el que asesinó a esas dos mujeres. Esta técnica del misterio la tiene dominada la autora Fred Vargas, reconocida como la reina de la novela negra francesa. En sus historias con el comisario Adamsberg¹⁴, no sólo nos sumerge en investigaciones complejas y perspicaces sino que sus personajes experimentan drásticas evoluciones en el transcurso de cada relato.

En estas narraciones, el asesinato o el proceso de resolver un misterio son tratados como proyectos. Los personajes necesitan propósitos que los impulsen en su viaje heroico tal y como nosotros, simples mortales, los necesitamos para seguir adelante y darle algo de color a este mundo.

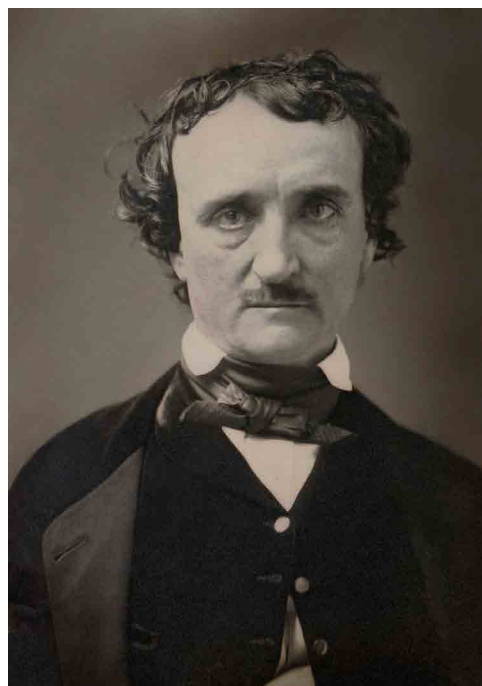


Fig. 12: Retrato de Edgar Allan Poe y su eterna expresión de circunstancias.



Fig. 13: Julián Torres en 5 artistas en busca de relato

12. Vid. ACKROYD, Peter, 2008. *Poe: a life cut short*. New York: Doubleday, 2008.

13. Relato publicado en la *Revista Graham Magazine* en 1841 y consultado en: ALLAN POE, Edgar, 1827-1849. *Narraciones extraordinarias*. VVAA (traducción) Barcelona: Editorial Alma, 2017.

14. Vid. VARGAS, Fred, 2017. *Cuando sale la reclusa*. Suárez Girard, Anne-Hélène (traducción). Barcelona: Siruela, Debolsillo, 2019.



Fig. 14: Fotograma de *Cadena Perpetua* (1994), de Frank Darabond.

Véase el caso de *Cadena Perpetua* (1994)¹⁵, un clásico del cine que encarna a la perfección esa necesidad humana de conectar a través de proyectos. Todos los personajes en esa historia tienen algún tipo de objetivo con el que seguir adelante en la dura vida de la prisión, ya sea mejorar la biblioteca, conseguir contrabando para los demás presos o idear un plan de escape. En definitiva, vivimos por y para nuestros proyectos. Son aquello que nos mantiene cuerdos, con ilusión de futuro y son nuestro legado.

¿REALIDAD O FICCIÓN? (META)HISTORIA DE LA LITERATURA

No podemos hablar de legados y mucho menos de literatura, sin mencionar al padre de la novela moderna: Miguel de Cervantes, que ha alcanzado la inmortalidad con su novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605)¹⁶ (Fig.15). ¿...Su novela? Esta es la principal pregunta que plantea el magistral relato de las aventuras del caballero errante, pues es temprano en la historia que descubrimos que el narrador nos está transcribiendo (¡y comentando!) un manuscrito encontrado:

15. Vid. DARABONT, Frank, 1994. *Cadena perpetua*. Título original: *The Shawshank Redemption*. Estados Unidos: Castle Rock Entertainment / Columbia Pictures.

16. Vid: DE CERVANTES SAAVEDRA, *op. cit.*



Fig. 15: Gustav Doré, 1883, ilustración de *Don Quijote de la Mancha*.

[...] y en aquel punto tan dudoso paró y quedó destroncada tan sabrosa historia, sin que nos diese noticia su autor dónde se podría hallar lo que della faltaba. Causóme esto mucha pesadumbre, porque el gusto de haber leído tan poco se volvía en disgusto de pensar el mal camino que se ofrecía para hallar lo mucho que, a mi parecer, faltaba de tan sabroso cuento.¹⁷

Cervantes establece un juego de realidades y ficciones entrelazadas que resulta atrevido hasta para la literatura contemporánea. Incluso sus personajes lo mencionan dentro del relato: “Muchos años ha que es grande amigo mío ese Cervantes, y sé que es más verificado en desdichas que en versos.”¹⁸ Con su juego de narradores y manuscritos nos cuenta historias dentro de historias y diferentes versiones de la misma en una serie de artimañas dignas de un mago de la dramaturgia. No solo tenemos al narrador principal, que algunos investigadores, como Lara Zavala¹⁹, afirman es el propio Cervantes, mientras otros defienden su anonimato, sino también al supuesto autor y personaje Cide Hamete Benengeli, entre otros narradores que aportan sus

granitos a la historia. Y no debemos olvidarnos de la voz de Cervantes en el prólogo, que nos presenta otra realidad diferente, un tanto cuestionable, en la que él es el pleno autor de la obra.

Como podemos observar, estos juegos metanarrativos y de realidades encadenadas no son ningún invento moderno. Si Cervantes ya blandía estas armas narratológicas con tal maestría en el siglo XVII, aquí no vamos a descubrir ninguno la pólvora. Pero podemos ponerla en práctica.

Este largo camino metaficticio ha sido transitado por incontables autores a lo largo de los siglos, pero el siguiente en el que nos vamos a detener es Miguel de Unamuno. Otro gran maestro de la literatura de comienzos del siglo XX que explora la tumultuosa relación entre autor y personajes en su novela (perdón, *nivola*²⁰) *Niebla* (1914)²¹ (Fig. 16).

17. *Ibíd.* p.81.

18. *Ibíd.* p.64.

19. LARA ZAVALA, Hernán, 2008. ¿Quién narra el Quijote? [en línea]. Revista *Casa del Tiempo*. Consultado por última vez: 31 mayo 2025. En: https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/83_dic_ene_2005/casa_del_tiempo_num83_60_67.pdf.

20. Dado el carácter singular de sus historias, Unamuno redefinió sus novelas con el término “nivola”.

21. *Vid.* DE UNAMUNO, Miguel, 1914. *Niebla*. Valdés, Mario J. (traducción) Madrid: Ediciones Cátedra, 2007.

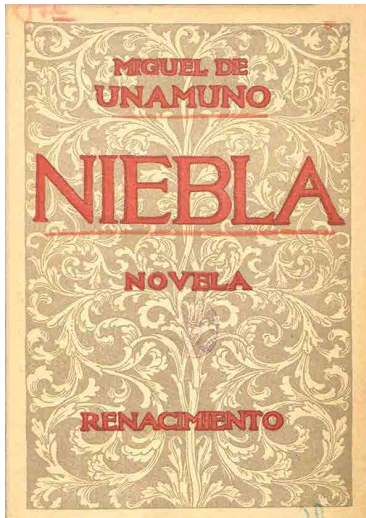


Fig. 16: Miguel de Unamuno, 1914, portada de *Niebla*.

En ella, su protagonista se enfrenta a las dificultades de la vida cotidiana y el amor, reflexionando en largos diálogos y monólogos que culminan con una curiosa visita a su creador. El autor es el responsable de los conflictos, tragedias y alegrías que les ocurren a sus personajes. Por mucho que ellos crean tener libre albedrío siempre van a ser marionetas del gran titiritero. Una cadena metaficticia en la que el autor se escribe a sí mismo en la obra como personaje. Marionetas de marionetas.

En esta línea de títeres nos desviamos un momento hacia el teatro, en concreto a la obra de Luigi Pirandello de 1921: *Seis personajes en busca de autor*²². La función, presentada por primera vez en el Teatro Valle de Roma (Fig. 17), fue acogida

por la indignación, confusión y frustración propias de un público que no está acostumbrado a que la ficción invada la realidad. Es un teatro dentro de un teatro, en el que Pirandello esgrime una afilada ironía y un sarcástico carácter autorreferencial:

*¿Qué puedo hacer yo si de Francia no nos ha vuelto a llegar una buena comedia y nos toca poner en escena comedias de Pirandello, que nadie entiende y hechas a propósito para que ni los actores, ni los críticos, ni el público queden contentos?*²³

La indignación del director del relato se ve interrumpida por unos personajes que irrumpen en el escenario en busca de un autor. Pirandello describe así su entrada: “Los Personajes no tienen, en efecto, que aparecer como fantasmas sino como realidades creadas, construcciones inmutables de la fantasía; más reales y consistentes que la voluble naturalidad de los Actores.”²⁴ He aquí la fuerza y esencia de estos relatos metanarrativos. La ficción y realidad se relacionan entre sí hasta que las líneas que las separan se desdibujan como trazos en la arena de la playa; hasta que la ficción es más real que la misma realidad. Estos personajes, que son personificaciones de aspectos



Fig. 17: Fotografía del estreno de *6 personajes en busca de autor*, 1921, de Luigi Pirandello, en el Teatro Valle de Roma.

22. Vid. PIRANDELLO, Luigi, 1921. *Seis personajes en busca de autor*. Burgos Bernal, Alejandro (traducción). Bogotá: Libro al viento, colección universal, 2021.

23. *Ibid.* pp.23-24.

24. *Ibid.* pp.25-26.

humanos diseñados para que los lectores se proyecten sobre ellos, adquieren nuevas dimensiones al presentarse frente a “gente real” (la compañía de teatro). Y con las cartas sobre la mesa, se desvela el truco de magia. Con razón el público gritaba escandalizado.

Las expectativas de una audiencia que esperaba una barrera entre emisor y receptor, entre ficción y realidad, fueron resquebrajadas por esta singular función de teatro. En cualquier caso, no es posible establecer una clara división entre lector y obra, pues la inherente subjetividad de experimentar el relato siempre va a hacer que el lector interactúe con la obra de forma única. Experiencias personales tanto reales como ficticias teñirán la percepción de eventos, lugares y personajes. La novela gráfica que constituye este proyecto de TFG la apreciarán de forma diferente quienes hayan leído la obra de Pirandello, o quienes hayan visto *Pulp Fiction*²⁵, o quienes hayan estado en Teatro Cervantes de Málaga (Fig. 18). Por ejemplo, los que estén en el primer grupo se darán cuenta de que el título, *5 Artistas en busca de Relato*, es una clara referencia a esta obra.



Fig. 18: Viñeta de la pág. 24 de *5 artistas en busca de relato*.

La ficción no solo permite hacer interactuar a personajes reales con ficticios, sino ficcionar personas reales y alterar la historia. Enrique Vila-Matas, en su emblemática novela *Historia abreviada de la literatura portátil* (1985)²⁶, se apropia de artistas y escritores reales como Duchamp, Scott Fitzgerald, Walter Benjamin o García Lorca y los introduce en un mismo contexto, en una sociedad secreta, haciéndolos compartir palabras, espacios y sucesos que jamás han ocurrido. Como un niño jugando con figuritas de acción.

Más recientemente, y llevando este discurso metanarrativo a la novela policiaca, Andrea Camilleri hace una cita directa a la célebre obra de Pirandello en la novela final de la saga del comisario *Montalbano: Riccardino* (2022)²⁷.

25. Vid. TARANTINO, Quentin, 1994. *Pulp Fiction*. Estados Unidos: Miramax / A Band Apart / Jersey Films.

26. Vid. VILA-MATAS, Enrique, 1985. *Historia abreviada de la literatura portátil*. Madrid: Anagrama, Colección compactos, 2018.

27. Vid. CAMILLERI, Andrea, 2022. *Riccardino*. Mayor, Carlos (traducción). Barcelona: Salamandra, 2022.

—Salvo, es justo lo contrario. Soy yo el que te informo a ti. Y no entiendo por qué te empeñas en creer que el que me informa eres tú. La historia esta de Riccardino la estoy escribiendo mientras tú la vives. Y punto y pelota.

—O sea, que yo soy el títere y tú, el titiritero. ¿Es eso?²⁸

La obra, que fue publicada *postmortem* y escrita 20 años antes, introduce un personaje a mitad del relato que conocemos únicamente por “el autor”. Es el propio Camilleri, por supuesto. En una serie de llamadas e interacciones con su protagonista, autor y personaje se enfrascan en confrontaciones y discusiones sobre cómo llevar a término la investigación. Montalbano le echa en cara sus pobres decisiones literarias y Camilleri se queja de que está cansado de escribir sus aventuras y quiere poner fin a sus historias. Esta estupenda dinámica entre títere y titiritero constituye los pilares fundacionales de mi historia.

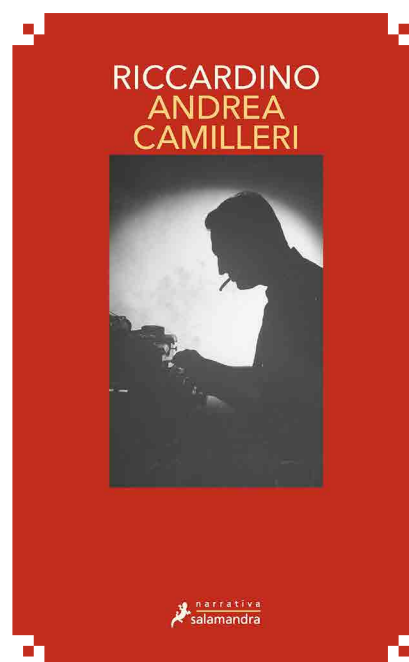


Fig. 19: Andrea Camilleri, 2022, portada de *Riccardino*.

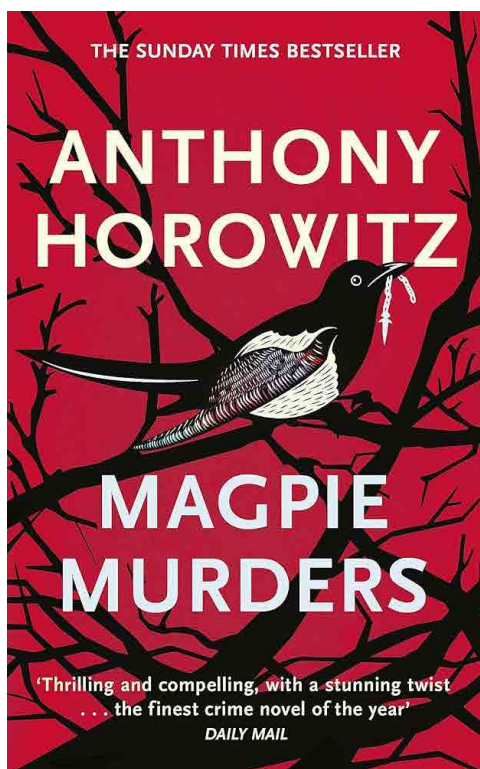


Fig. 20: Anthony Horowitz, 2017, *Magpie Murders*.

Terminamos este apartado con otra novela contemporánea que juega en el ámbito metanarrativo de las realidades duales: *Magpie Murders* (2017), de Anthony Horowitz²⁹. Lo que comienza como un encantador *whodunnit*³⁰ en un pueblecito de la Inglaterra rural es interrumpido sin dilaciones justo cuando parece que el detective Pünd va a descubrir al asesino, para desvelar que lo que llevabas horas leyendo era el manuscrito inacabado de un prolífico escritor que se acaba de suicidar. La narración sigue entonces a la editora de dicho escritor en su búsqueda de los capítulos perdidos, descubriendo por el camino que lo que parecía un suicidio quizás no lo era tanto. Es, en esencia, una novela que juega en diferentes grados de ficción y habla tanto de sí misma como de su proceso al situarse en el ámbito editorial literario. El relato se nutre de numerosas referencias a la madre de la

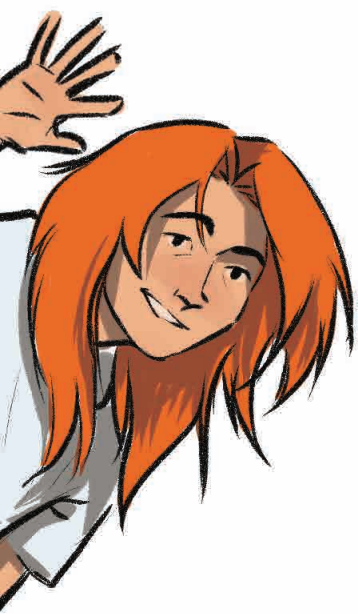
28. *Ibíd.* p.112.

29. *Vid.* HOROWITZ, Anthony, 2017. *Magpie Murders*. Reino Unido: Orion, 2017.

30. Término inglés para la novela policiaca. Proviene de abreviar: *who's done it?*: ¿quién lo ha hecho?

novela detectivesca inglesa, Agatha Christie, cuya inmensa producción literaria ha servido de esquema, fórmula y modelo a incontables relatos desde las tempranas décadas del siglo XX. Sus astutos libros exploran las posibilidades del género negro con misterios complejos y asesinatos ingeniosos. *And then there were none* (1939)³¹ cumple a la perfección los dos requisitos que mencioné antes: un misterio imposible y una resolución inesperada. Ella misma la describió como la más difícil de escribir de sus novelas, pues consigue llegar hasta el final, habiendo asesinado a sus diez personajes, sin que el asesino sea evidente.

Dicho todo esto, no puedo negar que este proyecto es un cómic metanarrativo, pues no hay nada más divertido que jugar con la realidad, el medio, la ironía, el sarcasmo y hablarle directamente al lector, ¿no creen?



31. Vid. CHRISTIE, Agatha, 1939. *And then there were none*. Dublin: Harper Collins, 2015.

que propulsa todo el conflicto entre los personajes y subsecuente drama es omitido por completo. En la historia, experimentamos la preparación y las consecuencias, pero no el momento más importante de ella. Sabemos sólo lo que mencionan los personajes, y no son un grupo que transmita mucha confianza.

Es, pues, de Tarantino de quién tomo prestado este recurso tan vistoso de dividir la historia en capítulos en función de los puntos de vista de sus personajes.

Los personajes son los que sustentan o condenan la narración y son ellos la ventana a través de la cual experimentamos el relato. Cada personaje nos ofrece su propia experiencia de la historia, con sus peculiaridades, cualidades, ambiciones y defectos. Como buen Getpetto, creo mis pequeñas marionetas, muevo sus extremidades de madera y les doy voces hasta que cobran vida y se me escapan de la página. Además, se dice que para hacer un buen proyecto uno tiene que partir de lo que conoce, así que los cuatro personajes que nos acompañan en este mórbido misterio son de unos trasfondos similares a los de mi entorno. Los cuatro son jóvenes artistas que han conseguido abrirse paso por sus respectivos campos: un escritor, una actriz, un músico y una pintora (Fig. 24). Y, por supuesto, yo, la autora. Horrible asesinato a parte, los cuatro tienen sus propios proyectos y problemas. En ocasiones, compaginar tu vida personal con la producción artística a la vez que intentas desenmascarar a un asesino no es nada fácil.

Fig. 24: *Dramatis personae* de 5 artistas en busca de relato, pp. 6-7.



Presentar la historia en cinco partes marcadas me permite protagonizar cada una con diferentes recursos narrativos, además de las diversas matizaciones que ofrecen puntos de vista tan dispares. Uno de los clásicos de la literatura que emplea y perfecciona esta estrategia narratológica es Wilkie Collins en *La Dama de Blanco* (1860)³⁵. Es un perfecto estudio de estilos narrativos, pues cada uno de los personajes tiene su forma singular de hablar y relatar. Por otra parte, como lectores, somos testigos de contradicciones e incongruencias entre los testimonios de los personajes que nos hacen dudar de la veracidad de la historia: el llamado *unreliable narrator*, o “narrador poco fiable”.



Fig. 25: Julián en *5 artistas en busca de relato*, p. 11.

Así, mi relato comienza con Julián (Fig. 25), un escritor compulsivo que hace todo lo posible por ganar cuatro duros con sus novelas, aunque tenga que escribir seriales policiacos baratos. Una parte de su actitud y conflicto son una cita directa a David Martín³⁶, el personaje de Carlos Ruiz Zafón, y la otra parte al propio Edgar Allan Poe. Esta primera parte está plagada de momentos oníricos y dudosos donde la realidad y la ficción se nublan. El carácter atormentado y autodestructivo de Julián se presenta bajo la forma del gran cuervo de Poe³⁷ (Fig. 26), figura que toma las riendas del ritmo narrativo del capítulo, especialmente en el monólogo final. También se juega con la cadena de metaficciones al

35. COLLINS, Wilkie, 1860. *La dama de blanco*. Gómez Sagales, Maruja (traducción). Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial / Debolsillo, 2010.

36. Protagonista de *El Juego del Ángel* (2008). Un personaje un tanto arisco y egoísta, desencantado con sus novelas y que padece de alguna enfermedad mental que le hace ser un narrador muy poco fiable. Tiene alucinaciones y confunde la realidad y la ficción. Pack completo.

37. ALLAN POE, Edgar, 1845. *El cuervo*. Pérez-Bonalde, J.A. (traducción), Doré, Gustave (ilustración). Venezuela: Fundación Editorial El perro y la rana, 2016.

Fig. 26: Julián y el Cuervo, pp. 38-39.



introducir un asesinato que coincide con las novelas de nuestro escritor, y a otro de los personajes clave de la historia: la Inspectora Salazar.

Salazar, que comparte nombre con el personaje ficticio de los libros de Julián (planteando de nuevo la duda de realidad *versus* ficción), es un personaje crucial en el relato, pero no de la forma que se espera de ella. Donde en otra historia hubiese sido la protagonista y habríamos seguido el caso desde sus ojos, aquí sentimos la decepción de Julián cuando, junto a él, somos expulsados de la comisaría. Una subversión de expectativas que nos recuerda que no es una historia policiaca de asesinatos, sino una historia de artistas con unos problemas inusuales y muy reales. Salazar es relegada a personaje secundario, si bien su importancia es decisiva para el progreso de la historia, y no somos testigos del desarrollo oficial de la investigación.

Es un tanto inusual que tu vida coincida al pie de la letra con un personaje ficticio, por lo que no es de extrañar que nuestra fría Salazar se muestre arisca con el escritor. Que los personajes duden de su propia existencia es un recurso si bien terrorífico para ellos, muy divertido para autores y lectores. Pérez Reverte comparte esta opinión, pues tortura con gusto al pobre Corso en *El Club Dumas*:

Estuvo a punto de añadir “Esto no es una novela policiaca, sino la vida real”; pero no lo hizo porque, a estas alturas de la trama, la línea que separaba lo real de lo imaginario se le antojaba un tanto difusa. [...] Y se preguntó si alguien, un retorcido novelista o un borrachín autor de guiones baratos, lo estaría imaginando a él en ese momento como personaje irreal que se imaginaba irreal en un mundo irreal. Aquello podía ya ser la leche.³⁸



Fig. 27: La Inspectora Salazar, p. 36.

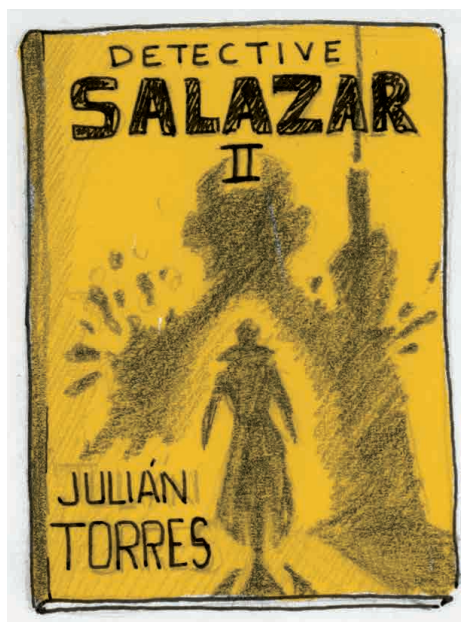


Fig. 28: Portada de una de las novelas de Julián, p. 36.

38. PÉREZ REVERTE, Arturo, 1993. *El Club Dumas*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial / Debolsillo, 2015. pp.322-323.

Dejamos atrás al cuervo y se abre el telón de la segunda parte con el punto de vista de Ana, una actriz con escasa autoestima y poca iniciativa salvo cuando se trata de ayudar a sus amigos, y a la que siempre vemos acompañada. Esta parte se dinamiza con recursos propios del teatro, especialmente la rotura de la cuarta pared y el diálogo con el espectador/lector. La obra de teatro y posterior serie televisiva *Fleabag* (2016-2019)³⁹, escrita, creada y actuada por Phoebe Waller-Bridge, es una *master-class* de narrativa teatral que rompe continuamente la barrera del escenario y de la pantalla. Al ser ella la única narradora, es imposible saber cuánto de lo que hablan el resto de personajes es realmente lo que dicen o lo que ella, desde su visión autodestructiva, entiende. En la función de teatro aparece simplemente con una silla y sus palabras. Y no le hace falta más. Esta dinámica de monólogo teatral de dudosa veracidad es lo que ha cobrado protagonismo en este segundo capítulo. Es aquí cuando conocemos más sobre los sospechosos que constituyen la compañía de teatro, y donde mis marionetas se enfrentan al primer antagonista: el director. Utilizando *Caperucita Roja* y el *Lobo Feroz*⁴⁰ como alegoría de agresión sexual (pues al fin y al cabo *Caperucita Roja* es una joven que es engañada y devorada por un gran lobo), se resuelve el conflicto con este adversario, remedando este relato infantil como vehículo narrativo. Se cierra el telón.

39. Vid. WALLER-BRIDGE, Phoebe, 2016-2019. *Fleabag*. Bradbeer, Harry (dirección); Kirby, Tim (dirección). Reino Unido: Two Brothers Pictures / Prime Video / BBC Three.

40. Vid. GRIMM, Jacob y GRIMM, Wilhelm, 1812. *Caperucita Roja*. Madrid: Vicens Vives, 2018.



Fig. 29: Caperucita Roja (Ana) y el Lobo (el director), pp. 64-65.

Pasamos entonces las páginas del diario de Pablo (Fig. 30), un pianista que ha visto su sueño frustrado por sus padres y ahora salta indeciso entre estudios y trabajos. Narrado en primera persona, es una balada romántica desde el punto de vista de un músico. El ritmo lento está marcado al compás de los incisivos casi metronómicos de las páginas del diario de Sarah Nilsson, la víctima (Fig. 31), cuyo contenido son transcripciones adaptadas de la letra de la canción *From Now On* (1977)⁴¹, de Supertramp. Diferentes formas de contar historias dentro de historias. El contenido se nutre de las reflexiones emotivas de *Fleabag* (2016-2019)⁴² (Fig. 34) y la forma narrativa de Emil Ferris en *Lo que más me gusta son los monstruos* (2018)⁴³ (Fig. 33), utilizando esas páginas de Sarah de la misma forma que Ferris inserta portadas clásicas de cómics de

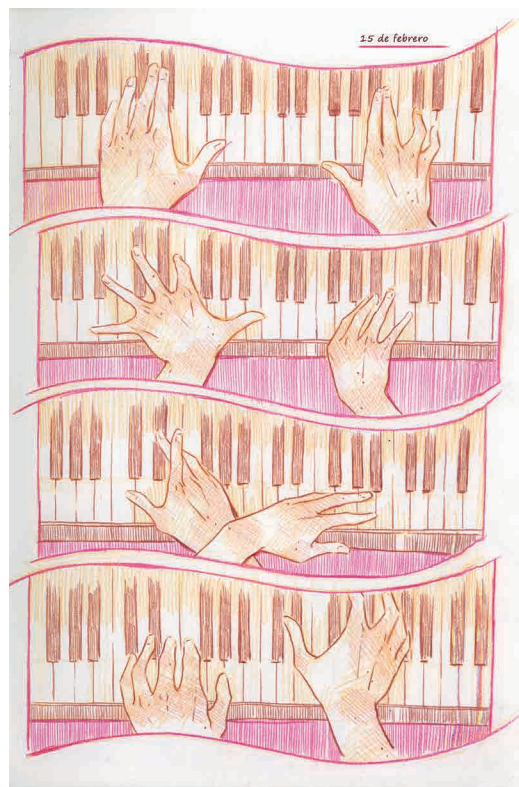


Fig. 30: Página del diario de Pablo, p. 105

terror. Es el monólogo final de *Fleabag* el que me ha ayudado a resolver el conflicto interpersonal entre los personajes en este tercer capítulo:

*El amor es horrible. Es horrible. Es doloroso. Es aterrador. Te hace dudar de ti mismo, juzgarte, distanciarte de las otras personas en tu vida. Te hace egoísta. Te hace espeluznante, te obsesiona con tu cabello, te hace cruel, te hace decir y hacer cosas que nunca pensaste que harías. Es todo lo que cualquiera de nosotros quiere, y es un infierno cuando llegamos allí. Así que no es de extrañar que sea algo que no queremos hacer solos.*⁴⁴

41. Vid. SUPERTRAMP, 1977. *From Now On*. Álbum: *Even in the Quietest Moments*. 6:20 min. En: <https://youtu.be/i9DcQtpfwAk>

42. Vid. WALLER-BRIDGE, Phoebe, 2016-2019. *Fleabag*. Bradbeer, Harry (dirección); Kirby, Tim (dirección). Reino Unido: Two Brothers Pictures / Prime Video / BBC Three.

43. Vid. FERRIS, Emil, 2018. *My favorite thing is monsters*. Seattle: Fantagraphics Books, 2021.

44. WALLER-BRIDGE., *op. cit*, temp 2, ep. 6

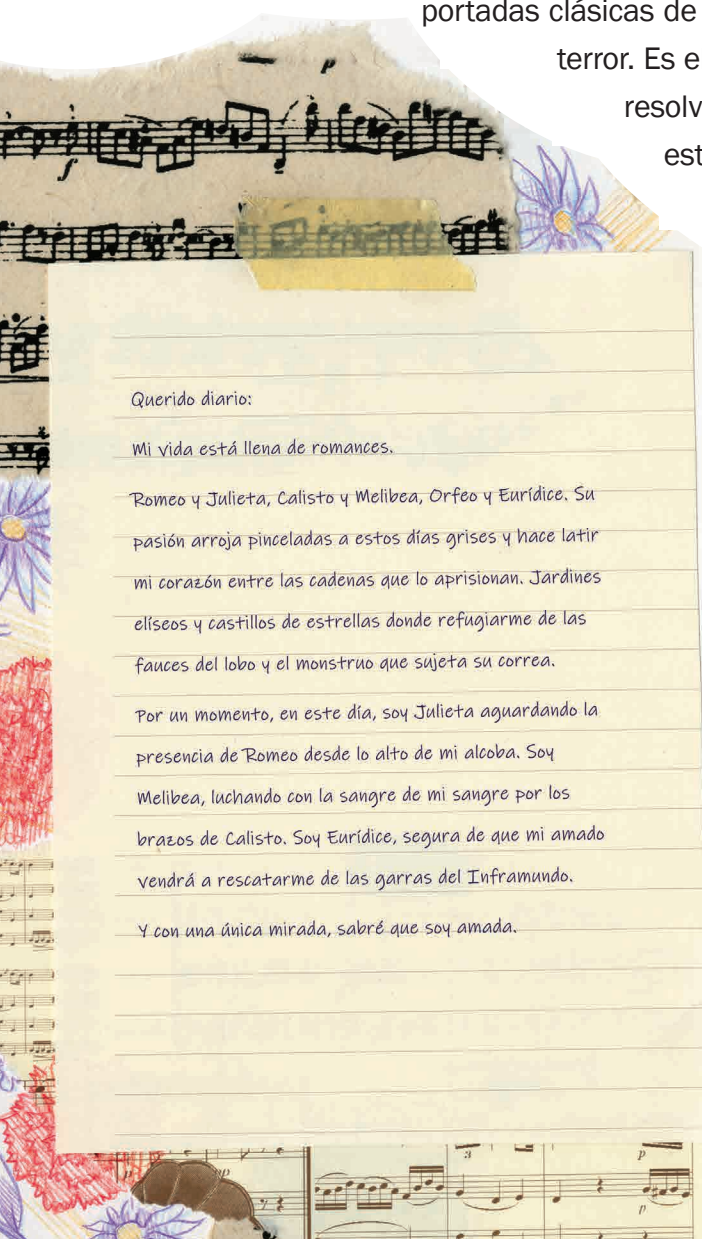


Fig. 31: Página del diario de Sarah Nilsson, p. 99



Fig. 32: Primera página de la parte IV, p. 110

Cerramos el diario y continuamos con la cuarta parte, que exhibe un fuerte carácter cinematográfico con Noah, una pintora decepcionada con la sociedad y la vida en general que, entre otras muchas cosas, es recadera en una gasolinera para poder permitirse óleos y lienzos. Este capítulo se nutre de la dinámica narrativa planteada en la primera temporada de *True Detective*⁴⁵ (Fig. 35): una historia dentro de otra historia contada como un recuento de eventos en una interrogación policial (Fig. 32). Una serie animada que también hace uso de este recurso es *Este mundo no me hará mala persona* (2023), del dibujante italiano Zerocalcare⁴⁶ (Fig. 36). En ambos experimentamos la historia de forma singular al escuchar a los personajes comentar los

eventos que transcurren. No siempre coincide lo que nos cuentan con lo que vemos. Por tanto, este cuarto capítulo juega en dos planos narrativos y temporales: el “pasado” del relato que detalla Noah a la Inspectora Salazar, y el “presente” de la comisaría retomado una vez termina el recuento.



Fig. 33: Emil Ferris, 2018, *Lo que más me gusta son los monstruos*. Portada.



Fig. 34: Phoebe Waller-Bridge, 2019, *Fleabag*. Portada, temp.2

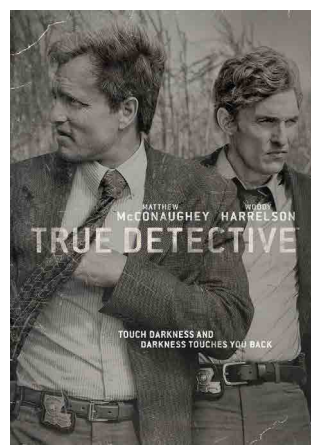


Fig. 35: Nic Pizzolato, 2014, *True Detective*. Portada, temp.1.

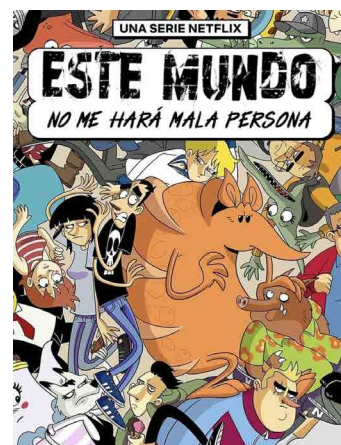


Fig. 36: Zerocalcare, 2023, *Este mundo no me hará mala persona*. Portada.

45. Vid. PIZZOLATO, Nic 2014. *True Detective*. Estados Unidos: HBO / Anonymous Content.

46. Vid. ZEROCALCARE, 2023. *Este mundo no me hará mala persona*. Italia: Doghead Productions / Movimenti Production / Netflix.

UN TEATRILLO DE TÍTERES

Continuamos tirando del hilo de los títeres para terminar de desmarañar esta bobina conceptual.

El elemento común en toda esta historia es también el concepto central de todo el proyecto: la marioneta. Había un millar de puntos de vista desde el cual se podía abordar este concepto, pues ofrece un rico juego visual y metafórico a la hora de plasmarlo tanto en palabras como en imágenes, así que veamos qué papel específico han tomado los títeres en esta investigación.

Para ello, volvamos a Pinocho por un momento (Fig. 40). Pinocho es un muñeco que cobra vida por arte de magia, así de simple. El escritor escribe que ese trozo de madera tallada habla, sin dar más explicaciones, y somos nosotros, lectores, los que decidimos creerlo. Sin embargo, por mucho libre albedrío que tenga Pinocho, sigue siendo una marioneta y se pasa toda la narración siendo guiado acá o allá por unos personajes y otros. En una ocasión, hasta se une directamente al teatro de un marionetista junto con un amplio elenco de títeres. Todo

ello para transmitir una moraleja tras otra en un mundo que establece una rotunda división entre blanco y negro. Trabajar está bien. Divertirse está mal. La obediencia es el único camino para convertirse en un niño de verdad y un miembro funcional de la sociedad. Donde el relato de Pinocho convierte a la marioneta en niño real, el mundo convierte a los niños reales en marionetas. En cuanto uno de esos niños se sale de la norma, es tachado por el resto.

Ese concepto de *misfit*, de inadaptado, cobra un importante papel en esta historia, pues viene arrastrado de la mano de nuestros cuatro protagonistas. Cuatro artistas, cada uno de ellos con sus peculiaridades que los separan del grueso de la población. Son mis cuatro marionetas, cada una con su conflicto único con el que lidiar y evolucionar a lo largo de la narración. Cada una con una razón para plantarle cara a la autora.



Fig. 40: Teatrillo de Pinocho en el primer capítulo, p.21





Fig. 41: Foto de *Chicago, el Musical*, 2024, en el Teatro Cervantes de Málaga.

Hace unos meses tuve el placer de ir a ver al teatro Cervantes de Málaga la producción de *Chicago*⁴⁹, una adaptación del musical de 1975⁵⁰. Una historia de asesinatos, adulterio, máscaras públicas y subterfugio. Pero lo que me llamó la atención en particular fue una escena en la que el abogado de la protagonista, encerrada por matar a un hombre, le dice de forma exacta y palabra por palabra lo que debe decir ante la prensa y el tribunal para escapar la condena. La forma en que se representa es brillante. El abogado la sienta en su regazo y procede a cantar todo lo que ella debe decir mientras la maneja como una marioneta, un perfecto ventrílocuo (Fig. 41). Esta clara imagen encapsula la relación autor-personaje y la magia del proceso de escribir. Como escritores, sentamos a nuestros personajes sobre el regazo y vamos dictando palabra por palabra sus diálogos pero, al igual que Roxie de *Chicago*, siempre se las apañan para sorprenderte con comentarios y decisiones espontáneas.

Además de las historias que vemos representadas en el escenario, no debemos olvidarnos del propio teatro, que tiene un papel estelar en todo este proyecto. No solo entendido como un lugar, sino como un concepto, como una forma singular de narrar y presentar la acción en la página.

49: Vid. GALLÉN, Andrey y BAIGES, Pau, 2024. *Chicago, el musical*. Fosse, Bob y Ebb, Fred (libreto original); Khander, John (música); Conde, Víctor y Serrat, Alicia (traducción). España: SOM Produce. En: Teatro Cervantes de Málaga.

50. Vid. FOSSE, Bob y EBB, Fred, 1975. *Chicago*. Khander, John (música). Nueva York: Broadway, 1996.

Los tiempos y ritmos del teatro, los escenarios y la sobreactuación de los personajes fueron los principales referentes para el cómic allá por sus años de infancia a mediados del siglo XIX⁵¹. Fue el teatro lo que impulsaría a Rodolphe Töpffer en Europa a descubrir la capacidad narrativa y expresiva innata del garabato (Fig. 43)⁵², a A. B. Frost en EEUU a experimentar con la secuenciación de imágenes en continuidad narrativa (Fig. 42)⁵³ o a Richard Felton Outcault⁵⁴ a dibujar *Hogan's Alley* y dar vida a uno de los primeros personajes de cómic (Fig. 44).⁵⁵ Fue este último quien integró el bocadillo de texto dentro de la viñeta, la unidad de tiempo y espacio, y consolidaría los pilares de este nuevo lenguaje. Las tiras diarias de Bud Fisher en su serie *A. Mutt*, publicada por primera vez en el *San Francisco Chronicle* en 1907, terminaron de añadir lo que faltaba: la continuidad del



Fig. 42: A. B. Frost, 1881, *Our Cat Eats Rat Poison*.

51 Vid.: GARCÍA, Santiago, 2010. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2014.

52. *Ibid.* pp. 50-51.

53. *Ibid.* pp. 57-58.

54. *Ibid.* p. 61.

55. Publicado por Pulitzer en la revista *New York World* en la década de 1890. Es el hogar de *Yellow Kid*, un célebre personaje reconocido por ser uno de los primeros en aparecer de forma recurrente en la revista.

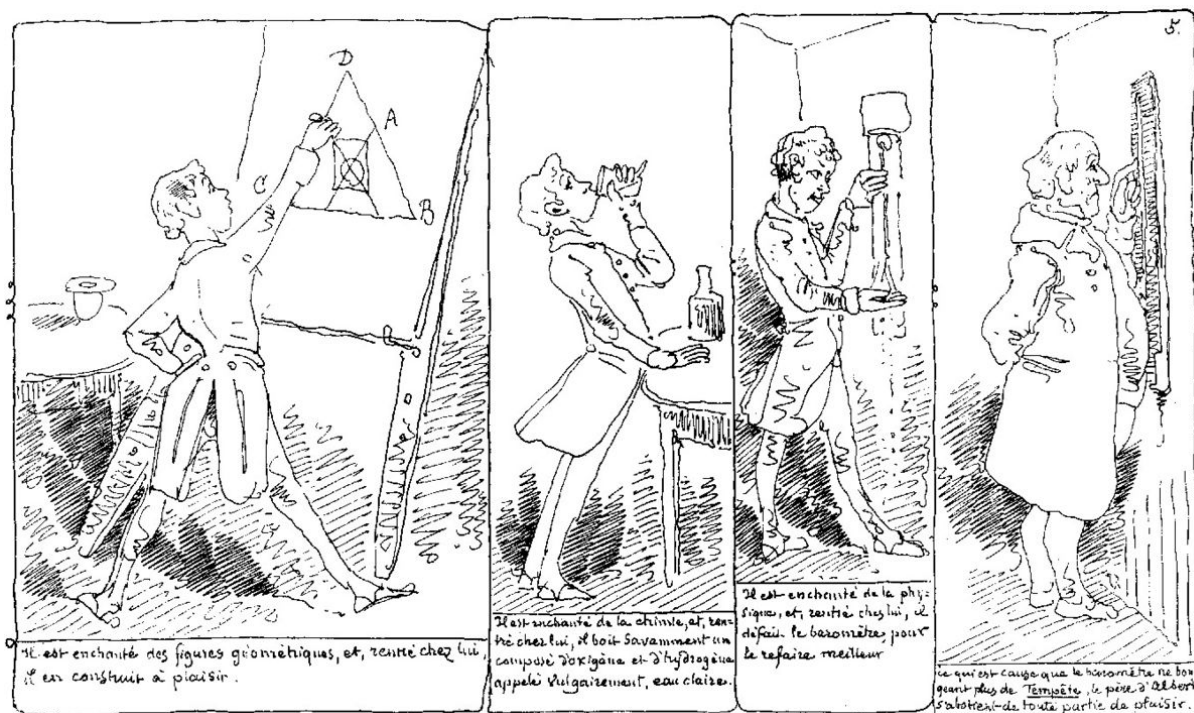


Fig. 43: Rodolphe Töpffer, 1844, *Histoire d'Albert*

LA HABITACIÓN ROJA

Y como en todo teatro, la función no es sólo lo que transcurre cuando se abre el telón, sino también entre bambalinas.

Los procesos preparativos de la historia pueden entrecruzarse entre las grietas de las páginas de la misma forma que se puede encontrar a la autora en cada uno de los capítulos (¡a buscar!). Estos procesos de pensamiento y de relacionar unos conceptos con otros hasta que va tomando forma el relato no son tan diferentes a una investigación policial, véase mi estudio de trabajo. (Fig. 48-50) Si bien se puede comenzar el relato sin tenerlo todo cristalino como el agua (de lo contrario jamás empezaría), como autora debo saber en todo momento qué está ocurriendo *detrás de cámaras*, manteniendo a los personajes y lectores en la ignorancia.

Esto lo lleva al extremo uno de los principales referentes de este proyecto (que ya estaba echando en falta): David Lynch. Nadie puede presumir de entender plenamente una obra de Lynch, y si dice hacerlo, miente.

“¿Quién mató a Laura Palmer?” estuvo en boca de todos allá por el comienzo de la década de los 90, al menos de todos aquellos que seguían la emisión de *Twin Peaks*⁵⁷ (1990-1991, 2017⁵⁸). Una serie que transcurre en un pequeño pueblo de Estados Unidos cuya paz se ve perturbada por el descubrimiento de un cadáver. El agente Cooper es enviado a investigar el asesinato con la ayuda de la comisaría local. Se ramifica entonces la trama en numerosos argumentos que siguen a los variopintos personajes que forman el elenco principal. Pero, como es de esperar de una obra de Lynch, las apariencias son tan sólo la punta del iceberg, y tras la superficie se oculta una subtrama onírica de elementos sobrenaturales que tejen el contexto y mitología propia del pequeño pueblo de Twin Peaks.



Fig. 46: Fotograma de *Twin Peaks*, 1990, de David Lynch. Ep.2



Fig. 47: *5 artistas en busca de relato*, pp. 154-155

57. Vid. LYNCH, David 1990-1991, 2017. *Twin Peaks*. Estados Unidos: Lynch/Frost Productions / Propaganda Films / Spelling Entertainment / Twin Peaks Production / ABC.

58. La serie fue cancelada tras la segunda temporada en 1991 por discrepancias creativas entre David Lynch y Mark Frost. En 2017, Lynch nos sorprendió al retomar la historia con una tercera temporada, extravagante y alienígena, que ataba los cabos sueltos de las anteriores.

La sala roja es un elemento recurrente en la serie (Fig. 46), que sirve como un lugar atemporal en la narrativa, donde los personajes se enfrentan a su propia ignorancia a través de criaturas sobrenaturales que están al tanto de la trama. En cierta forma, es el propio autor dándoles pistas a sus personajes.

En este proyecto, entendemos esta habitación roja como un *detrás de cámaras*. Un no lugar en el que interactuar con los personajes de forma directa y encauzarlos en los distintos caminos de la trama. Este concepto se deja intuir en la primera parte, con los sueños del novelista, y adquiere cuerpo en la parte final con el derrumbe de la convención escénica (Fig. 47).

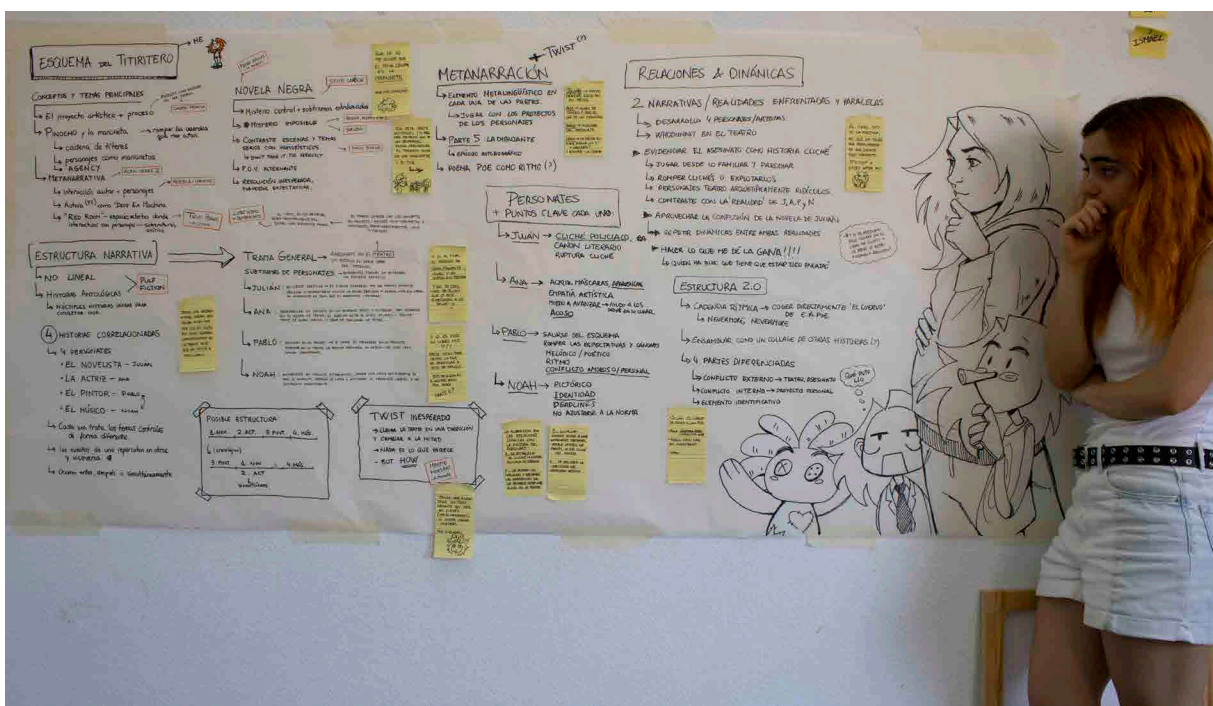


Fig. 48: Esquema de la historia + autora, foto del estudio.

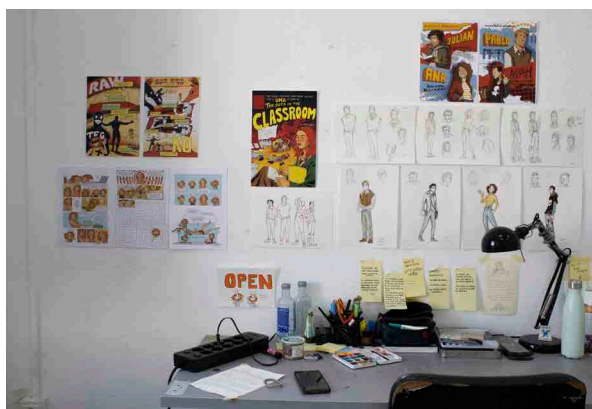


Fig. 49: Foto del estudio.

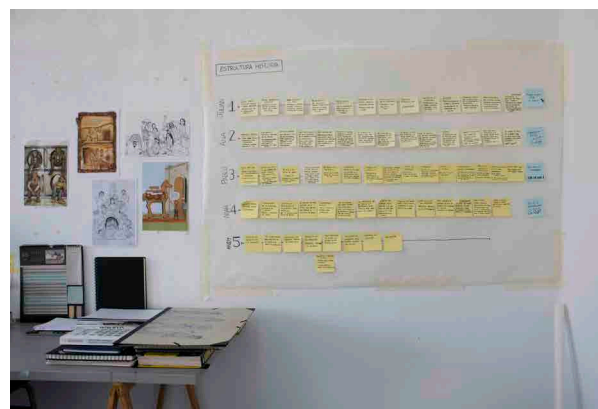


Fig. 50: Foto del estudio.

LENGUAJE GRÁFICO

Recordemos que esta historia está narrada con imágenes (de ahí el término novela gráfica) y sus personajes cobran vida con los trazos del lápiz. Así que procedo a explicar cómo este trozo de madera se ha convertido en un chico de verdad.

REGISTROS MÚLTIPLES

Como no podía ser de otra forma en un relato donde es tan crucial el punto de vista de cada personaje, el lenguaje gráfico se adapta a cada uno según su personalidad y los eventos que en cada capítulo transcurren.

Las páginas del novelista, que son las que nos van a introducir a este familiar mundo de artistas y asesinos, hacen uso de un gran abanico de técnicas tradicionales (tintas, grafito, lápices de colores, pasteles, rotuladores y ceras) para crear un juego de recursos tan espontáneo como los pensamientos del propio Julián. Estas técnicas se combinan con ediciones digitales para adaptarse a los requerimientos de cada escena (o corregir alguna cosilla aquí y allá, nadie es perfecto) (Fig. 51).

Por ejemplo, en una de las primeras, Julián es transportado a un recuerdo de su infancia en el teatro. Utilizando las ceras fosilizadas que, como una arqueóloga, he desenterrado del cajón de materiales de Primaria, el primer guiño a Pinocho cobra vida con trazos sueltos e ingenuos que destacan con el resto de páginas del relato (Fig. 52). Esta página establece, además, un grotesco paralelismo con la siguiente; un choque tanto temático como visual al saltar de las ceras a unas tintas sueltas y violentas (Fig. 53). Estas tintas hacen acto de presencia en las escenas donde es clave transmitir una sensación de peligro; véanse las primeras páginas con su lúgubre atmósfera de pesadilla.



Fig. 51: 5 artistas en busca de relato, p.16



Fig. 52: 5 artistas en busca de relato, p.21



Fig. 53: 5 artistas en busca de relato, p.22-23



Fig. 54: Miguelanxo Prado, 2016-2024, página de Presas Fáciles.

La obra *Presas Fáciles* de Miguelanxo Prado (2016-2024)⁵⁹ fue clave para encaminar la historia en sus comienzos. Con su gran destreza en el manejo de los pasteles, Prado nos cuenta una historia policiaca muy real cuya inspectora protagonista ha resultado siendo una de las principales inspiraciones para la Salazar de mi novela (Fig. 54). Es también esta influencia la que determina el registro gráfico del primer capítulo. Las páginas parten de una primera capa de pastel que establece la atmósfera de cada plano y continúan con un trabajo de lápices de color que termina de pulir las imágenes.

Nos sorprendemos, entonces, al pasar la página y encontrarnos con un telón completamente digital (de hecho, es una foto) (Fig. 55). Esta segunda parte es una inversión de los recursos de la primera: entintado y color digital combinado con ocasionales recursos tradicionales. La necesidad de repetir múltiples veces el mismo plano para asimilar la sensación de presenciar un teatro fue el principal motivo de esta decisión. Llegó Paco Roca al rescate con su excelente metodología⁶⁰: dibuja el escenario una única vez que reproduce y repite digitalmente, añadiendo después los personajes por separado, como es habitual en la animación. Pero estas páginas no



Fig. 55: 5 artistas en busca de relato, p. 43

59. Vid. PRADO, Miguelanxo, 2016-2024. *Presas Fáciles*. Edición Integral. Barcelona: Norma Editorial, 2024.

60. Vid. ROCA, Paco, 2024. *Dibujando la vida*. Conferencia impartida en el ciclo: XII Jornadas de Prácticas Artísticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.



Fig. 56: 5 artistas en busca de relato, p.44-45



Fig. 57: Paco Roca, 2013, página de *Los Surcos del Azar*.

son exclusivamente digitales, pues el juego de paralelismos con el cuento infantil de *Ca-perucita* es representado con medios tradicionales (rotuladores, tintas y lápices).

Lo que más me gusta son los monstruos de Emil Ferris (2018)⁶¹ es la principal referencia gráfica en la parte de Pablo, el pianista (Fig. 59-60). No sólo en el carácter de diario de la

narración sino también en el trazado y construcción del dibujo a base de tramados de colores. Pero en lugar de usar bolígrafos, como hace esta temeraria autora, he cogido los lápices de colores. Incluso he incluido las anillas de la libreta en su honor.



Fig. 58: Filipe Melo y Juan Cavia, 2020, página de *Balada para Sophie*.

Por otra parte, una novela gráfica reciente, *Balada para Sophie*, de Filipe Melo y Juan Cavia (2020)⁶² (Fig. 58), ha sido un gran referente para el carácter musical de este capítulo. En ella, la música y el dibujo se entrelazan en el relato de la vida de un gran pianista, habiendo incluso compuesto una banda sonora original. Otra autora que también enlaza la música en su arte es María Medem⁶³, a menudo utilizando letras de canciones flamenco en sus cómics.

61. Vid. FERRIS, *op. cit.*

62. Vid. MELO, Filipe y CAVIA, Juan, 2020. *Balada para Sophie*. Barcelona: Norma Editorial, 2021.

63. Vid. MEDEM, María, 2025. *Dibujar con ganas*. Conferencia impartida en el ciclo: XIII Jornadas de Prácticas Artísticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

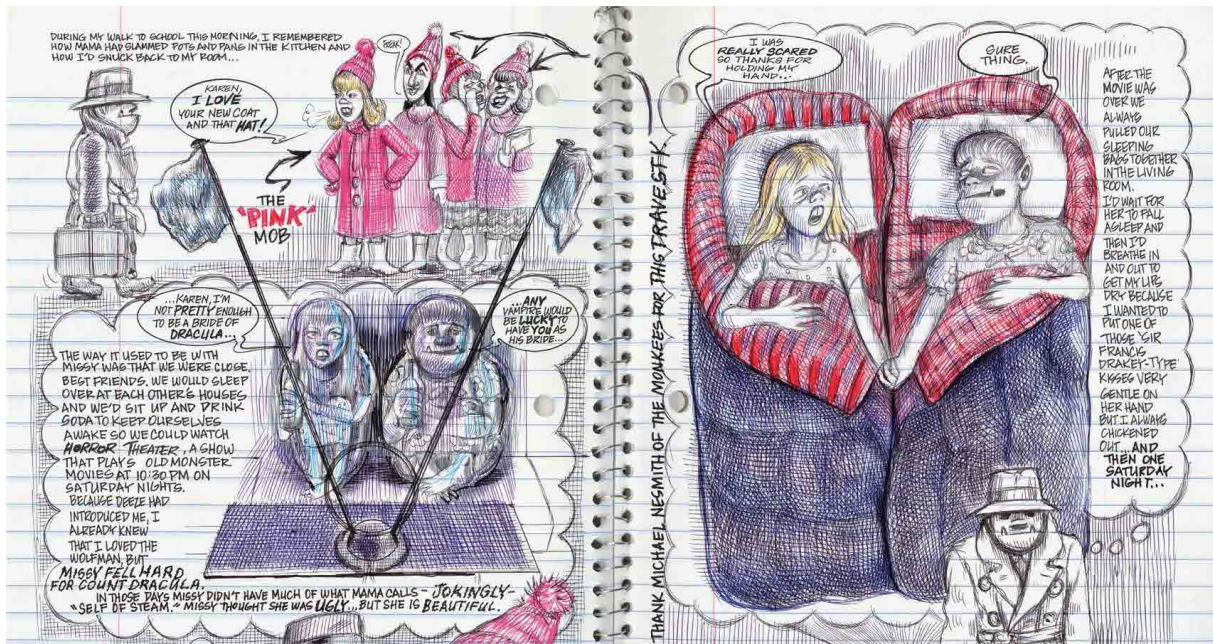


Fig. 59: Emil Ferris, 2018, páginas de *My favourite thing is monsters*.



Fig. 60: 5 artistas en busca de relato, pp. 98-99.



Fig. 61: Emma Ríos, 2025, página de *Anzuelo*.



Fig. 62: 5 artistas en busca de relato, p. 140

La parte de Noah, la pintora, es, por razones obvias, precisamente más *pictórica* que las demás. Aquí cobra un papel principal la acuarela, cuyo carácter indomable casa estupendamente con su rebelde protagonista. Son estas propiedades plásticas las que impulsaron a Emma Ríos a publicar su más reciente obra *Anzuelo* (2025)⁶⁴. Un despliegue de talento visual en un relato marino realizado únicamente con aguadas. Como bien dice ella, pintar con acuarelas es encontrar un equilibrio, un balance entre tu voluntad y la de la pintura, pues es más bien guiar la mancha que imponer el color.⁶⁵ Una técnica que he traído a las páginas de la pintora; no tanto coloreando con cuidado sino manchando las viñetas de color. Nadie va a encerrar a esta pintora entre contornos.

Retornamos a lo digital con la quinta y última parte, para terminar de contrastar con el capítulo anterior. Aquí tomo prestadas las líneas limpias y colores planos de Zoe Thorogood (2022)⁶⁶ en un dibujo centrado casi exclusivamente en sus personajes, donde estoy más cómoda. Esta parte se centra en la formalidad y objetualidad de la propia página, donde el blanco de la hoja es el mismo escenario en el que se mueven los personajes (Fig. 63). Una oda final al proceso creativo.

64. Vid. RÍOS, Emma, 2025. *Anzuelo*. Bilbao: Astiberri, 2025.

65. Vid. RÍOS, Emma, BERROCAL, Carla, TRABADO, J.M. y MCCAUSLAND, Elisa, 2024. *Mesa redonda: la industria del cómic*. En: *Cómic: auge de una nueva forma de expresión*, por la Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Santander..

66. Vid. THOROGOOD, *op. cit.*

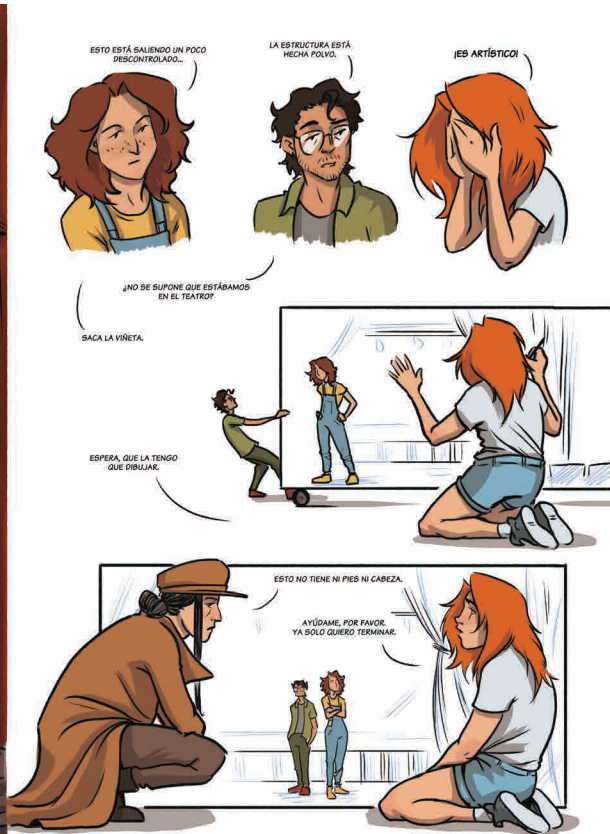


Fig. 63: 5 artistas en busca de relato, pp. 162-163



Fig. 64: Zoe Thorogood, 2022, página de *Se está muy sola en el centro de la tierra*.

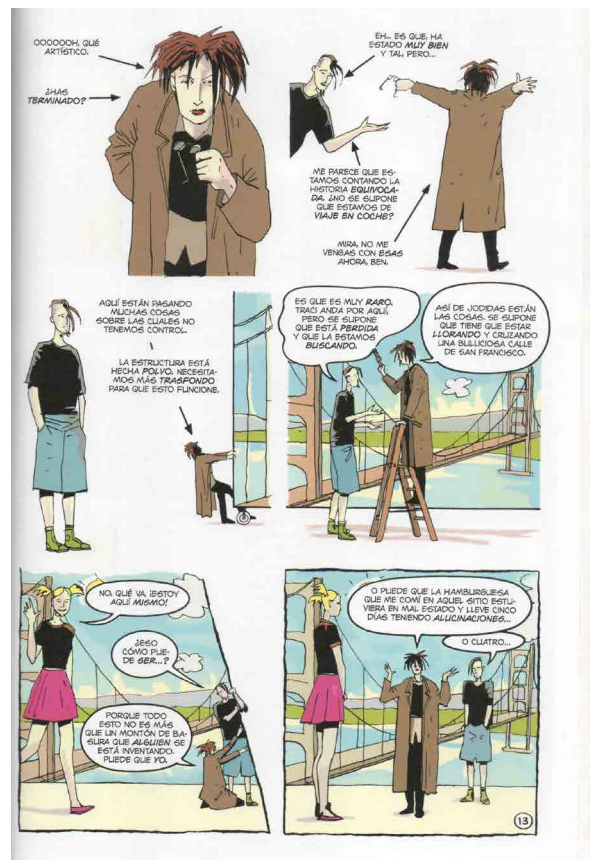


Fig. 65: Steven T. Seagle y Teddy Kristiansen, 2023, página de *El Tribunal de los Secretos*.

DISEÑO DE PÁGINA

El diseño de página es quizás la parte más esencial a la hora de plasmar la historia en el papel, pues determinará cómo va a ser leída y sentida. La composición dicta las bases de la personalidad de cada escena, siendo todas las páginas únicas, pues a lo largo de este cómic no sigo, como es habitual, una retícula fija para la creación de viñetas.



Fig. 66: Proceso p. 62: thumbnail, boceto con acabado tradicional, final con acabado digital.

Analicemos, pues, algunas de las páginas en las que la composición es más significativa:

Las páginas que describen el comienzo de la investigación son las primeras que rompen de forma radical con el resto (Fig. 67). Aquí, la composición asemeja los esquemas investigativos que acostumbramos a ver en los seriales policíacos televisivos: una pizarra con muchas fotos e hilos rojos. Este recurso, que lo repito en la parte 5 como recapitulación final (Fig. 68), altera el concepto de página y cómic tradicional al eliminar, o más bien transformar, la viñeta.

La viñeta: ese marco de espacio y tiempo que constituye la unidad fundamental del lenguaje del cómic y que puede ser distorsionada o eliminada para crear

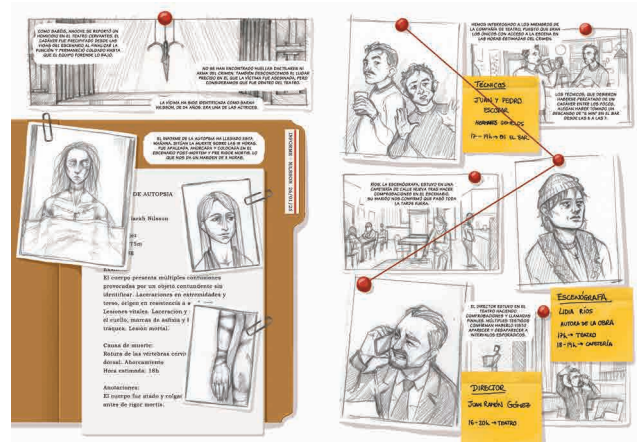


Fig. 67: pp. 30-31

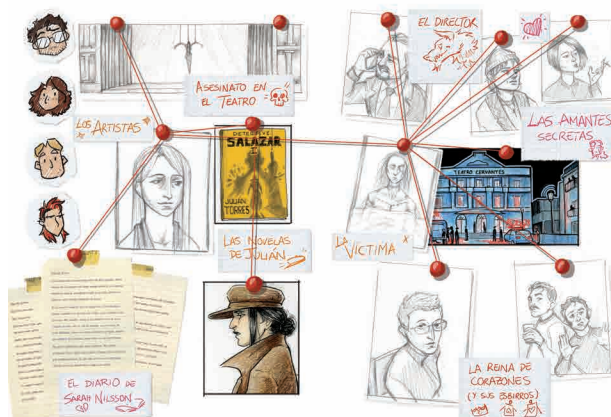


Fig. 68: pp. 158-159

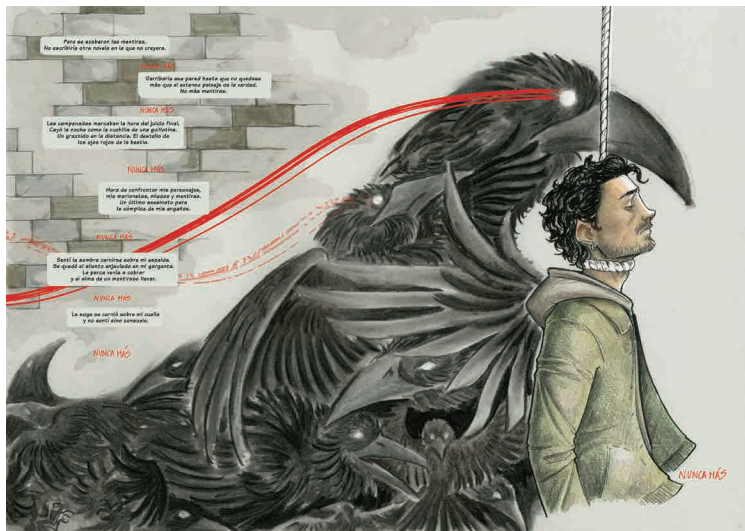


Fig. 69: pp. 40-41

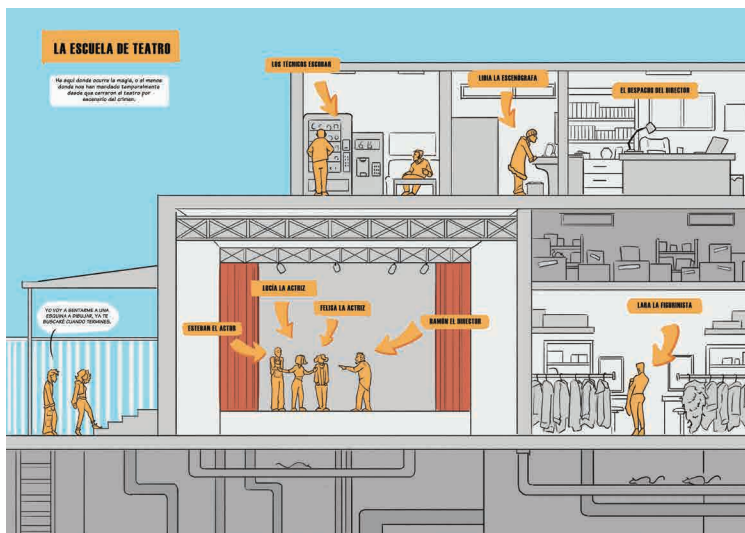


Fig. 70: pp. 50-51



Fig. 71: pp. 158-159

juegos dinámicos en la página. Una jaula de la que los personajes pueden escapar de vez en cuando. En las últimas escenas del novelista (Fig. 69), prescindo de ella en favor de una ilustración a doble página con carboncillos que capturan el momento de suicidio artístico y metafórico del protagonista, cuando el cuervo al fin lo alcanza. Esta omisión de la viñeta la uso en numerosos momentos narrativos para darle peso a eventos y personajes concretos o aportarle dimensión a los escenarios.

Otros elementos pueden ser empleados a modo de viñeta, como las paredes de un edificio. Este recurso lo podemos ver claramente en *13 Rue del Percebe* (1961-1968)⁶⁷, guiño que traigo al proyecto con la llegada de la actriz a la escuela de teatro (Fig. 70). Sirve como una presentación del lugar además de una breve introducción de los miembros de la compañía y colorido grupo de sospechosos.

Pero la presentación completa de los personajes la encontramos tras las páginas de los créditos iniciales, con el *drammatis personae* (Fig. 71). Este recurso explicativo tomado directamente del teatro o, incluso, de las novelas de Agatha Christie, introduce al elenco que forma la “puesta en escena” mediante un lenguaje de cómic clásico que establece el tono pícaro de la novela.

Continuando con el segundo capítulo, la composición de las páginas del plan de

67. Vid. IBÁÑEZ, Francisco 1961-1968. *13 Rue del Percebe*. Edición Integral. Madrid: Bruguera, 2019.

infiltración (Fig. 73) es una referencia directa al despliegue de diseño gráfico que es *Asterios Polyp* de David Mazzucchelli (2009)⁶⁸ (Fig. 72). Una obra que hace uso dinámico de los diferentes registros, adaptándolos a personajes, lugares y escenas. Este recurso me permite agilizar la secuencia mediante un divertido montaje que, a su vez, juega con la credibilidad de la narradora.

Pasamos a la composición de página en la tercera parte, que es más suelta y espontánea que en las dos anteriores, capturando el carácter de apuntes de diario que comparte con la obra de Emil Ferris (2018)⁶⁹. Son principalmente dibujos independientes y viñetas imperfectas que dejan espacio a un texto más descriptivo.

Otra técnica narrativa muy propia del cine que empleo a lo largo de todo el proyecto es establecer relaciones y paralelismos por medio de la repetición de planos. No solo ayudan a enlazar emocional y temáticamente personajes y momentos, sino que también es un recurso cómico muy eficaz (Fig. 74), pues puede prolongar el tiempo de las escenas hasta puntos ridículos.

La parte de la pintora está empapada de recursos cinematográficos similares, especialmente en lo referente al uso de planos y su secuenciación. La composición se desentiende de esquemas y retículas para poder jugar con una distribución de

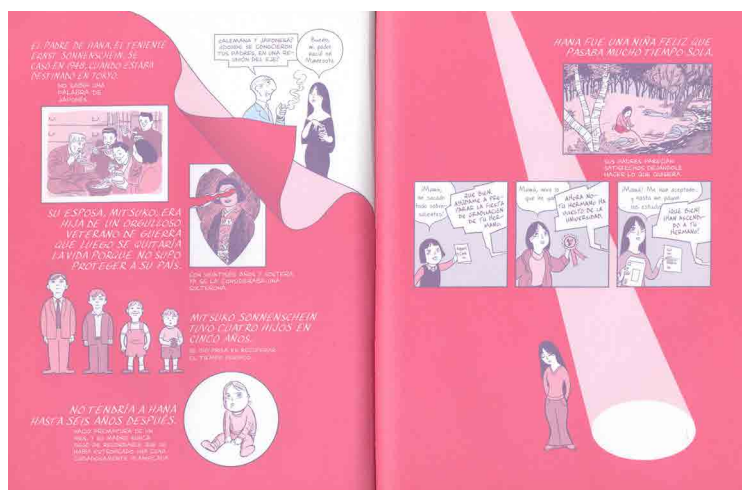


Fig. 72: David Mazzucchelli, 2009, páginas de *Asterios Polyp*.

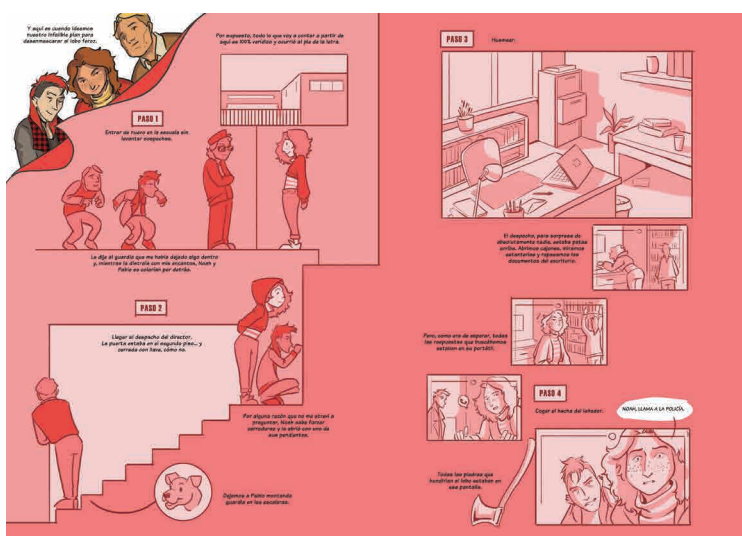


Fig. 73: pp. 60-61.

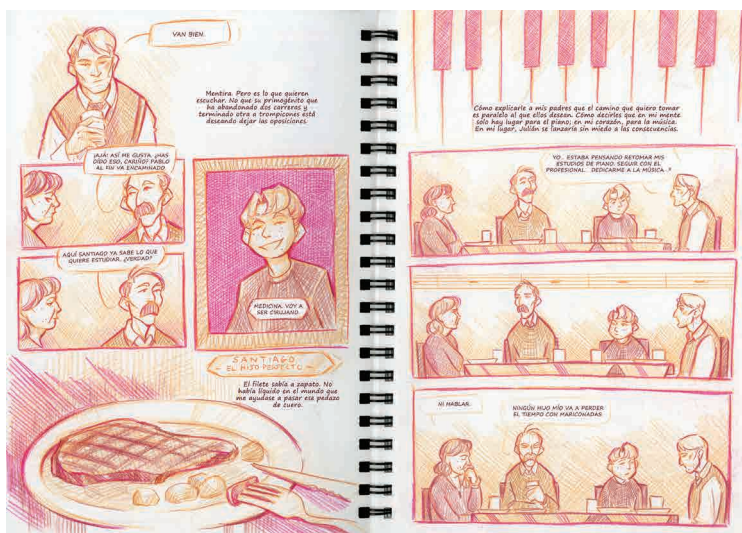


Fig. 74: pp. 76-77

68. Vid. MAZZUCHELLI, David, 2009. *Asterios Polyp*. España: Salamandra Graphic, 2019.

69. Vid. FERRIS, *op. cit.*



Fig. 75: pp. 126-127



Fig. 76: p. 131



Fig. 77: p. 132



Fig. 78: pp. 164-165

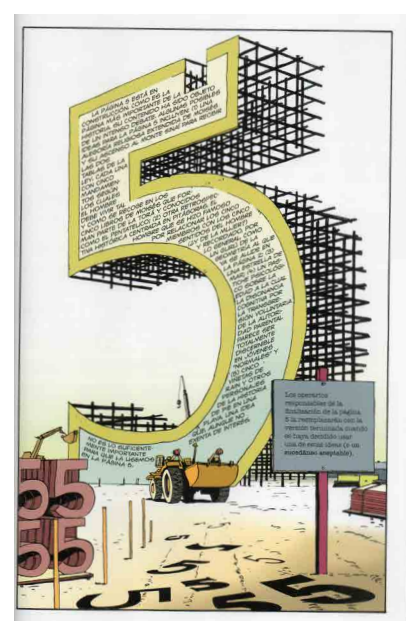


Fig. 79: Steven T. Seagle y Teddy Kristiansen, 2023, página de *El Tribunal de los Secretos*.

viñetas libre. Por ejemplo, el ritmo más tenso y acelerado de muchas escenas me lleva a hacer viñetas más numerosas y pequeñas, saltando rápidamente de un momento a otro. Esto lo podemos ver en la escena en la que se esconden de los “esbirros” (como bien los denomina mi tutor) (Fig. 75). Además, esta página contiene un juego narrativo particular, pues en ella trascurren tres tiempos simultáneos: lo que ocurre en el pasillo, lo que escucha Noah desde el otro lado de la puerta y el tropezón de Julián con las cajas.

Un poco más adelante, vuelvo a jugar con la composición cuando vemos la entrada de estos dos antagonistas desde el punto de vista de Noah, que está encerrada en la taquilla (Fig. 76). De esta forma, las viñetas forman las rendijas a través de las cuales somos testigos de la acción. Esta misma taquilla la vuelvo a utilizar como recurso gráfico al convertirla en el propio marco en las páginas siguientes (Fig. 77).

COLOR

El color a menudo se deja de lado a la hora de hablar de la novela gráfica y los equipos de creación de cómic, pero es uno de los elementos más importantes (si no el que más) para establecer el tono narrativo de cada escena.

En efecto, el uso del color está muy presente en la historia, pues utilizo paletas cromáticas muy marcadas en función del momento, el lugar, los personajes o la emoción particular que quiera transmitir. Esto es algo que tienen muy en cuenta, por ejemplo, María Medem (2023)⁷² en su obra (Fig. 82), donde abandona por completo el color local a favor del expresivo; o, remontándonos unas pocas décadas atrás, el clásico indiscutible que redefinió el género de superhéroes: *Watchmen* (1986-87) de Alan Moore⁷³ (Fig. 83). John Higgins, el colorista, despliega en la página un cromatismo bien saturado que da vida a tanto a la ciudad de Nueva York como al planeta Marte.

Así, los tonos cálidos y acogedores suelen estar reservados para las escenas del piso compartido o aquellas en las que están los cuatro personajes juntos (Fig. 84), mientras que los momentos en comisaría o donde la Inspectora Salazar toma las riendas de la historia suelen ir acompañados de tonalidades frías (Fig. 85). Por otro lado, el negro y rojo son los que dominan las secuencias relacionadas con el asesinato (Fig. 86). De esta forma, utilizo colores particulares para acompañar o enlazar emociones, elementos y planos particulares. Por ejemplo, en la primera parte, con Julián, el amarillo tiene un papel importante a la hora de conjugar unas páginas con otras e indicarnos el estado mental de los personajes (Fig. 87).

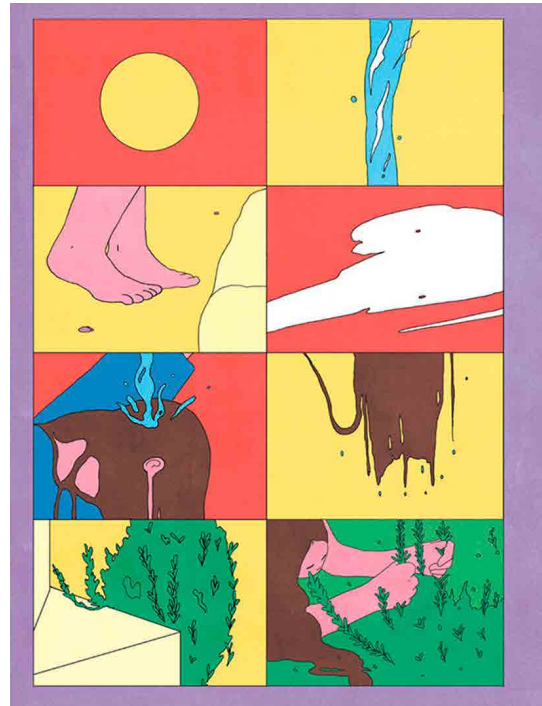


Fig. 82: María Medem, 2023, página de *Por culpa de una flor*.



Fig. 83: Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins, 1986-87, página de *Watchmen*.

72. Vid. MEDEM, María, 2023. *Por culpa de una flor*. España: Blackie Books / Apa Apa Cómics, 2023.

73. Vid. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave y HIGGINS, John, 1986-1987. *Watchmen*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2009.



Fig. 84: p. 114



Fig. 85: p. 122

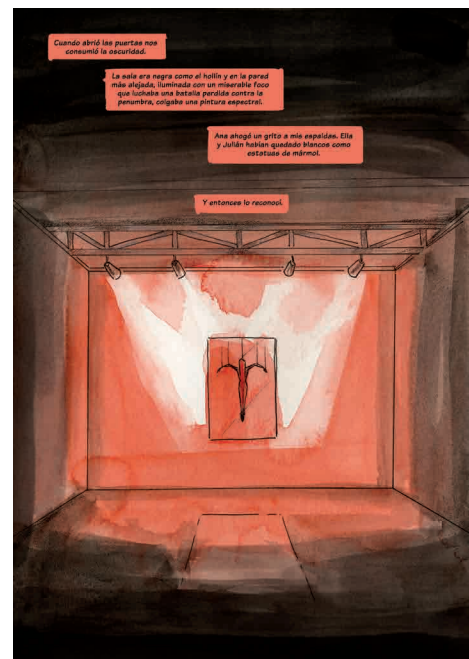


Fig. 86: p. 118

El rojo, azul y amarillo propios de las paletas tricromáticas de los cómics clásicos toma las riendas del escenario en la parte de la actriz. El rojo, además de ser el color del telón y la propia Caperucita Roja, es también el símbolo principal del lobo y es asociado, de nuevo, con el peligro: una franja roja acompaña a la bestia en su acecho por las páginas (Fig. 88).

El tramado a lápiz de la tercera parte continúa con estos patrones cromáticos tonales. La escena con la madre de la víctima parece estar sumergida bajo el mar, con esos tonos azulados y violáceos tristes que contrastan con la calidez de los colores de la cafetería (Fig. 89 y 90). Además, he conjugado los collages que interrumpen la narración con el resto de páginas por medio de la adición de flores de colores similares. Y no son flores aleatorias, sino elegidas cuidadosamente en función de su simbología y el contenido de cada entrada del diario (Fig. 89).

Este cromatismo se libera en la cuarta parte con sus espontáneas manchas de color, optando por colores saturados y dando rienda suelta a la acuarela y los accidentes e imprevistos que genera, especialmente en las páginas relacionadas con el incendio (Fig. 91).

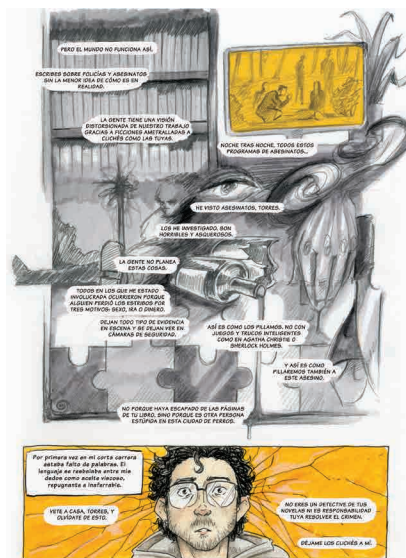


Fig. 87: p. 37.

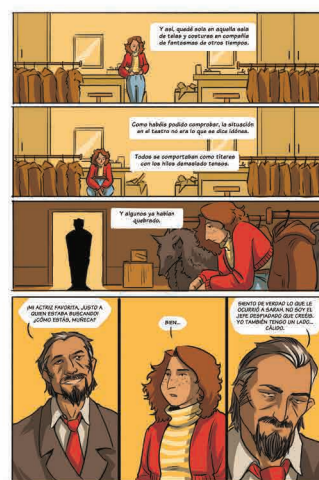


Fig. 88: p. 55.

TEXTO

Por último, pero no menos importante: el texto. Si bien hay cómics que cuentan historias exclusivamente con imágenes, este no es uno de ellos. Aquí, la voz de cada personaje tiene un papel importante en los eventos del relato, tanto en la narración como en los diálogos.

La tipografía es la misma en todos los capítulos salvo el tercero, con Pablo, donde consideré relevante alterarla pues se trata del cuaderno escrito por este personaje. Lo mismo ocurre con el diario de Sarah: es otra diferente, simulando también la caligrafía manual.

Técnicamente, el texto lo añado con posterioridad de forma digital, pues una tipografía preparada es mucho más estable y legible de lo que la mía llegará a ser jamás (aunque la uso en momentos puntuales). Por otra parte, los bocadillos de texto son más estilizados e irregulares que los bocadillos de cómic tradicionales (Fig. 93), los cuales encuentro demasiado artificiales e intrusivos para el carácter manual y procesual de esta historia. Comencé a hacerlos de esta manera tras leer la obra de Miguelanxo Prado, en concreto *Trazo de Tiza* (1992)⁷⁴ (Fig. 92).

En definitiva, todo lo que aquí he explicado puede verse plasmado en las páginas, pues ellas hablan por sí mismas de su proceso y resultado.



Fig. 92: Miguelanxo Prado, 1992, viñeta de *Trazo de tiza*.



Fig. 93: Ejemplo de los bocadillos, p. 25.

74. Vid. PRADO, Miguelanxo, 1992. *Trazo de Tiza*. Edición 30 aniversario. Barcelona: Norma Editorial, 2022.

CONCLUSIONES

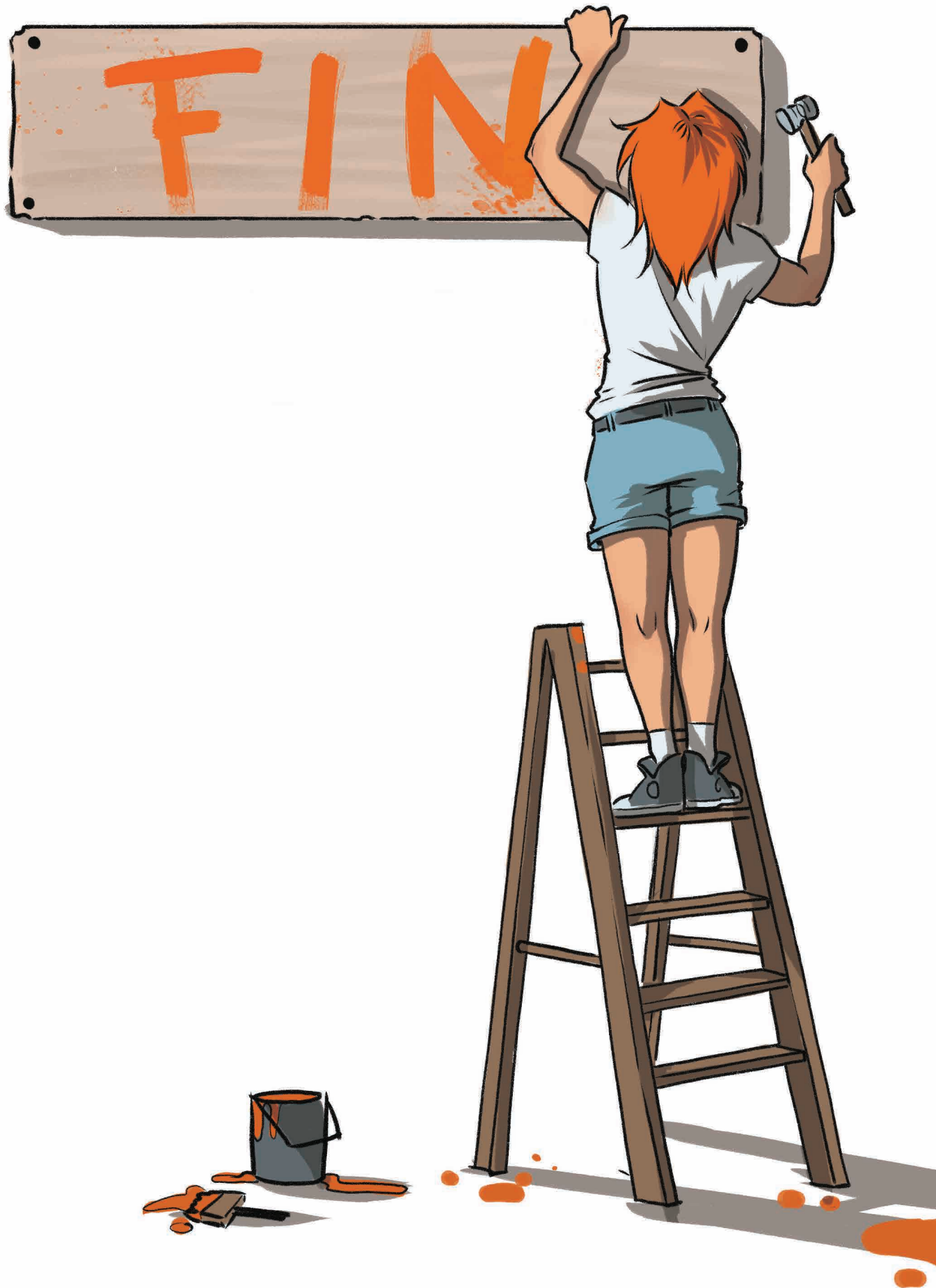
Escribir una historia es un proceso tan complejo como intentar elaborar un conjuro sin ningún conocimiento previo de magia. Un encantamiento equivocado por aquí, una pata de rana extra por allá y de pronto la pócima ha convertido al vecino en cabra y el inquisidor llama a la puerta. Se puede empezar con un objetivo claro al que llegar con nuestra historia, pero siempre ocurrirán imprevistos que nos desvíen del camino. Es al aceptar estas sorpresas, estas locas ideas que a veces sugieren los propios personajes, cuando la historia cobra vida.

A falta de coloridas metáforas, pensemos en la historia como un animal salvaje. Al principio nos acercamos dudosos, extendemos la mano y nos enseña los dientes. Un paso en falso, un movimiento brusco y la bestia escapa despavorida, en el mejor de los casos, o nos desgarran la garganta, en el peor. Sin temor y con confianza, tendemos nuestra ofrenda. Al final, como en todos los proyectos artísticos, es un proceso de dar y recibir, de hablar y escuchar, de guiar sin restringir. Es sólo así como florece nuestra historia: un relato de arte y proyectos, de amor y misterio, de personas y monstruos, de máscaras, marionetas, pinturas y palabras.

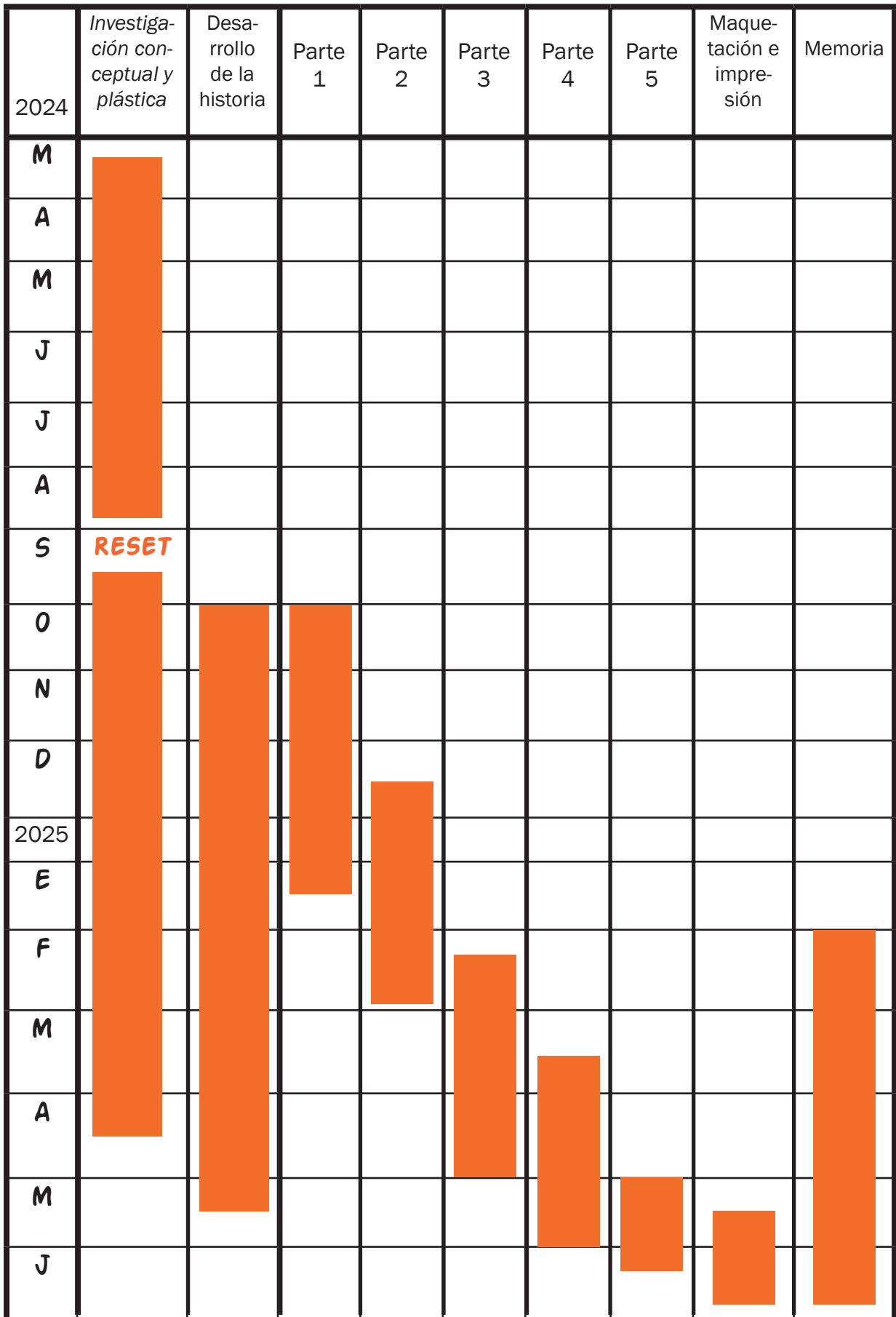
Y llega el momento del epílogo. Toda narración puede ser continuada si uno tiene la fe necesaria, aunque como bien se dice en *Sandman*: “todas las historias terminan en muerte si se continúan lo suficiente”⁷⁵. Pero seré breve, y mucho menos dramática. Echando la vista atrás, he de decir que este proyecto ha sido toda una aventura digna de novelas de fantasía, con sus castillos inexpugnables, cuevas de oscuridades impenetrables y cumbres gélidas y borrascosas. Pero los castillos han sido conquistados, se ha salido de las cuevas y hemos encontrado refugio en las tormentas. Ha sido un placer ver cómo esta historia y sus personajes tomaban forma, desde mis desquicios iniciales en el papel de mi pared (que han tenido que aguantar amigos y profesores) hasta las páginas finales de mi cómic. Y aunque no sea una obra perfecta, es la mejor versión de sí misma.

Quizás puedo poner fin a este relato que ha sido la memoria con una fugaz mirada al futuro. Hay infinitas historias esperando a ser contadas, pero aún no he terminado con esta. Cruzando dedos y tocando madera, en los próximos meses intentaré ponerme en contacto con editoriales que se puedan mostrar abiertas a publicar este cómic de artistas y marionetas. Y con este cruce del primer umbral, el héroe deja el mundo ordinario para embarcarse en su viaje de pruebas y desafíos...

75. GAIMAN, Neil, KIETH, Sam y DRINGENBERG, Mike, 1989-1996, *The Sandman, volume 1: Preludes and Nocturnes*. Estados Unidos: DC Black Label, 2022. nº6.



CRONOGRAMA



PRESUPUESTO

| | |
|---|----------------|
| Bloc A3 mixed media | 12€ |
| Bloc A3 acuarela | 15€ |
| Bloc A4 mixed media | 7€ |
| 2 Libretas A4 | 10€ |
| Libreta A5 | 5€ |
| Lápices diferente graduación | 6€ |
| Portaminas + minas de distinta graduación | 8€ |
| Goma y sacapuntas | 1€ |
| Rotuladores calibrados | 16€ |
| Rotuladores de color | 25€ |
| Caja 72 lápices de color Prismacolor | 75€ |
| Caja 24 lápices acuareables Fabercastle | 23€ |
| Pasteles | 20€ |
| Acuarelas | 17€ |
| Tinta | 3,50€ |
| Pinceles | 12€ |
| Plumilla | 8€ |
| Cintas de carroceros | 4€ |
| Papel collage | 5€ |
| Ordenador portátil ASUS | 700€ |
| Tableta gráfica Huion Kamvas Pro | 600€ |
| Cámara de fotos Réflex Canon | 300€ |
| Pruebas de impresión | 50€ |
| Imprenta | 360€ |
| TOTAL..... | 2282,5€ |

REFERENCIAS

BIBLIOGRAFÍA

ACKROYD, Peter, 2008. *Poe: a life cut short*. New York: Doubleday, 2008.

ALLAN POE, Edgar, 1827-1849. *Narraciones extraordinarias*. VVAA (traducción) Barcelona: Editorial Alma, 2017.

ALLAN POE, Edgar, 1845. *El cuervo*. Pérez-Bonalde, J.A. (traducción), Doré, Gustave (ilustración). Venezuela: Fundación Editorial El perro y la rana, 2016.

CAMILLERI, Andrea, 2022. *Riccardino*. Mayor, Carlos (traducción). Barcelona: Salamandra, 2022.

CHRISTIE, Agatha, 1939. *And then there were none*. Dublin: Harper Collins, 2015.

COLLINS, Wilkie, 1860. *La dama de blanco*. Gómez Sagales, Maruja (traducción). Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial / Debolsillo, 2010.

COLLODI, Carlo, 1883. *Las aventuras de Pinocho*. Calleja Gutiérrez, Rafael (traductor). Passerino Editore, 2015.

DE CERVANTES SAAVEDRA, Miguel, 1605. *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Madrid: EDAF, 1969.

DE QUINCEY, Thomas, 1827. *Del asesinato considerado como una de las bellas artes y otros ensayos literarios*. Hernández Arias, José Rafael (traducción). Madrid: El Club Diógenes Valdemar, 2008.

DE UNAMUNO, Miguel, 1914. *Niebla*. Valdés, Mario J. (traducción). Madrid: Ediciones Cátedra, 2007.

FERRIS, Emil, 2018. *My favorite thing is monsters*. Seattle: Fantagraphics Books, 2021.

GAIMAN, Neil, KIETH, Sam y DRINGENBERG, Mike, 1989-1996, *The Sandman: volume 1: Preludes and Nocturnes*. Estados Unidos: DC Black Label, 2022.

GARCÍA, Santiago, 2010. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2014.

GRIMM, Jacob y GRIMM, Wilhelm, 1812. *Caperucita Roja*. Madrid: Vicens Vives, 2018.

HOROWITZ, Anthony, 2017. *Magpie Murders*. Reino Unido: Orion, 2017.

IBÁÑEZ, Francisco 1961-1968. *13 Rúa del Percebe. Edición Integral*. Madrid: Bruguera, 2019.

LARSSON, Stieg, 2005. *Los hombres que no amaban a las mujeres*. Barcelona: Booket, 2023.

MAZZUCHELLI, David, 2009. *Asterios Polyp*. España: Salamandra Graphic, 2019.

MEDEM, María, 2023. *Por culpa de una flor*. España: Blackie Books / Apa Apa Cómics, 2023.

MELO, Filipe y CAVIA, Juan, 2020. *Balada para Sophie*. Barcelona: Norma Editorial, 2021.

MOORE, Alan, GIBBONS, Dave y HIGGINS, John, 1986-1987. *Watchmen*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2009.

PÉREZ REVERTE, Arturo, 1993. *El Club Dumas*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial / Debolsillo, 2015.

PIRANDELLO, Luigi, 1921. *Seis personajes en busca de autor*. Burgos Bernal, Alejandro (traducción). Bogotá: Libro al viento, colección universal, 2021.

PRADO, Miguelanxo, 1992. *Trazo de Tiza. Edición 30 aniversario*. Barcelona: Norma Editorial, 2022.

PRADO, Miguelanxo, 2016-2024. *Presas Fáciles. Edición Integral*. Barcelona: Norma Editorial, 2024.

RÍOS, Emma, 2025. *Anzuelo*. Bilbao: Astiberri, 2025.

ROCA, Paco y TERRASA, Rodrigo, 2023. *El abismo del olvido*. Bilbao: Astiberri, 2023.

ROCA, Paco, 2013. *Los surcos del azar*. Bilbao: Astiberri, 2022.

RUIZ ZAFÓN, Carlos, 2008. *El juego del ángel*. Barcelona: Planeta, 2008.

RUIZ ZAFÓN, Carlos, 2001. *La sombra del viento*. Barcelona: Planeta, 2005.

SEAGLE, Steven T. y KRISTIANSEN, Teddy, 2023. *El Tribunal de los Secretos*. España: Dolmen, 2023.

THOROGOOD, Zoe, 2022. *Se está muy sola en el centro de la tierra*. Moraleda, Gema (traducción). Barcelona: Norma Editorial, 2024.

VARGAS, Fred, 2017. *Cuando sale la reclusa*. Suárez Girard, Anne-Hélène (traducción). Barcelona: Siruela, Debolsillo, 2019.

VILA-MATAS, Enrique, 1985. *Historia abreviada de la literatura portátil*. Madrid: Anagrama, Colección compactos, 2018.

FILMOGRAFÍA

DARABONT, Frank, 1994. *Cadena perpetua*. Título original: *The Shawshank Redemption*. Estados Unidos: Castle Rock Entertainment / Columbia Pictures.

FINCHER, David, 1995. *Seven*. Estados Unidos: New Line Cinema / Kopelson Entertainment.

FINCHER, David, 2011. *The girl with the dragon tattoo*. Estados Unidos: Columbia.

LYNCH, David, 1990-1991, 2017. *Twin Peaks*. Estados Unidos: Lynch/Frost Productions / Propaganda Films / Spelling Entertainment / Twin Peaks Production / ABC.

PIZZOLATO, Nic, 2014. *True Detective*. Estados Unidos: HBO / Anonymous Content.

TARANTINO, Quentin, 1992. *Reservoir Dogs*. Estados Unidos: Live Entertainment / Dog Eat Dog Productions.

TARANTINO, Quentin, 1994. *Pulp Fiction*. Estados Unidos: Miramax / A Band Apart / Jersey Films.

TARANTINO, Quentin, 2009. *Inglourious Basterds*. Estados Unidos: Universal Pictures / The Weinstein Company / Studio Babelsberg.

WALLER-BRIDGE, Phoebe, 2016-2019. *Fleabag*. Bradbeer, Harry (dirección); Kirby, Tim (dirección). Reino Unido: Two Brothers Pictures / Prime Video / BBC Three.

ZEROCALCARE, 2023. *Este mundo no me hará mala persona*. Italia: Doghead Productions / Movimenti Production / Netflix.

OTRAS REFERENCIAS

FOSSE, Bob y EBB, Fred, 1975. *Chicago*. Khander, John (música). Nueva York: Broadway, 1996.

GALLÉN, Andrey y BAIGES, Pau, 2024. *Chicago, el musical*. Fosse, Bob y Ebb, Fred (libreto original); Khander, John (música); Conde, Víctor y Serrat, Alicia (traducción). España: SOM Produce. En: Teatro Cervantes de Málaga.

LARA ZAVALA, Hernán, 2008. ¿Quién narra el Quijote? [en línea]. Revista *Casa del Tiempo*. Consultado por última vez: 31 mayo 2025. Disponible en: https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/83_dic_ene_2005/casa_del_tiempo_num83_60_67.pdf

MEDEM, María, 2025. *Dibujar con ganas*. Conferencia impartida en el ciclo: XIII Jornadas de Prácticas Artísticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

RÍOS, Emma, BERROCAL, Carla, TRABADO, J.M. y MCCAUSLAND, Elisa, 2024. Mesa redonda: *la industria del cómic*. Como parte del curso: *Cómic: auge de una nueva forma de expresión*. Universidad Internacional Menéndez Pelayo, Santander.

ROCA, Paco, 2024. *Dibujando la vida*. Conferencia impartida en el ciclo: XII Jornadas de Prácticas Artísticas de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

SUPERTRAMP, 1977. *From Now On*. Álbum: *Even in the Quietest Moments*. 6:20 min. En: <https://youtu.be/i9DcQtpfwAk>

ANEXO

FOTOS DE ESTUDIO:

ESQUEMA DEL TITIRITERO

- Conceptos y temas principales
 - El impacto artístico = proceso
 - Placer y lo macabro → romper los límites que nos atan
 - La cadencia de ritmos
 - La personajes como personajes
 - Metanarrativa
 - La intención: saber + presionar
 - La Audiencia como Dios de Teodoro
 - La "Key Story" = aquello sobre el que se articula el personaje (o personajes)

NOVELA NEGRA

- Múltiple control + sistemas entrelazados
- Historia imposible
- Contraste: escenas y temas basados en inconsistencias
- P.O.V. alternante
- Reducción de personajes, personajes intertextuales

METANARRACIÓN

- Experimento metalingüístico en cada una de las historias
- Juego con los procesos de los personajes
- Parte 5: LA CINDADANTE
- Prima Poe como ritmo (?)

PERSONAJES + PUNTOS CLAVE CADA UNO

- JULIAN** → CLICHE POLICIALES en cambio (intención) ruptura cliché
- ANA** → ACERCA PROBABLES, BARRERAS, SENTIR ARTISTAS, TIENE UN AMOROSO → MUERTE A LOS ALZOS
- PABLO** → ANALISE DEL ESCOLAR, RUMOR LAS PERSONALIDADES Y CARACTERES: PIELISICO / POETICO, ESTREPO, CONFLICTO AMOROSO / PERSONAL
- NOAH** → PICTORICO, IDENTIDAD, IDEALINES, NO ADAPTARSE A LA NOCHE

RELACIONES & DINAMICAS

- 2 NARRATIVAS / REALIDADES ENTRENADAS Y PARALELAS
 - DESARROLLO Y RESOLUCION / RITMO
 - WIDECORNET EN EL TEATRO
 - EVOLUCION DEL ASERINADO COMO HISTORIA CLICHE
 - LA TUNAR DESDE LO FAMILIAR Y PERSONAL
 - LA SUFIRER CLICHES O SUPLENIDOS
 - PERSONAJES TEATRO ACQUISITIVAMENTE RESOLUCION
 - CONTRASTE CON LA REALIDAD DE J.A.P. y N.
 - APROXIMAR LA CONFUSION DE LA NOVELA DE JULIAN
 - REPETIR DINAMICAS ENTRE AMBAS REALIDADES
 - HAZER LO QUE ME DE LA GANNA!!!!
 - LA QUEM UN BUCO QUE TIENE QUE ESTAR TODO BUENO!

ESTRUCTURA 2.0

- CADENCIA RITMICA → COHERENCIA DETERMINANTE "ELUCIDADO" DE E.A.P.E
- NOVEDAD, REINVENTAR
- ENSABORAR COMO UN COLLAGE DE OTRAS HISTORIAS (?)
- 4 PARTES DIFERENCIADAS
- CONFLICTO EXTERNO → TEMA RESOLUCION
- CONFLICTO INTERNO → PERSONAJE PERSONAL
- ELEMENTO IDENTIFICATIVO

ESTRUCTURA NARRATIVA

- NO LINEAL → PUNTOS CLAVE
- Historias Anticongruas
- Historias Congruas
- 4 PERSONAJES
 - EL NOVELISTA → JULIAN
 - LA ACTRIZ → ANA
 - EL PINTOR → PABLO
 - EL MUSICO → NOAH
- La Cosa va hacia los temas centrales de forma silenciosa
- Los puntos de una separación sutil y misteriosa
- Como una despedida o simplemente

TRATA GENERAL

- SUBTIPO DE PERSONAJES
- ANA: Protagonista de una historia que se desarrolla en un mundo que ella misma ha creado
- PABLO: Protagonista de una historia que se desarrolla en un mundo que él mismo ha creado
- NOAH: Protagonista de una historia que se desarrolla en un mundo que él mismo ha creado

POINTE ESTRUCTURA

- ACTO 1: 1. INTRODUCCION
- ACTO 2: 2. CONFLICTO
- ACTO 3: 3. CLIMAX
- ACTO 4: 4. RESOLUCION

TWIST INESPERADO

- LIAR LA TUNAR EN UNA DETERMINADA Y CAMBIAR LA TUNAR
- HAZER EL LO QUE MAS GUSTE
- BUT HEAVY

Sketches: A woman thinking, a man with a gun, a cat, and a character with a heart.

TITULO PROVISIONAL

PERSONAJES

- JULIAN
- ANA
- PABLO
- NOAH

ESTRUCTURA NARRATIVA

- 4 PARTES → EN 4 REACCIONES → FAMILIAR + PERSONALIDAD EN UNA LINEA
- ESTRUCTURA GENERAL
- ESTRUCTURA VIAJE DEL HEROE
- ACTO 1: 1. INTRODUCCION
- ACTO 2: 2. CONFLICTO
- ACTO 3: 3. CLIMAX
- ACTO 4: 4. RESOLUCION

ASESINATO EN EL TEATRO

JULIAN MATO A SARAH NILSSON

S. NILSSON

JUEGO META

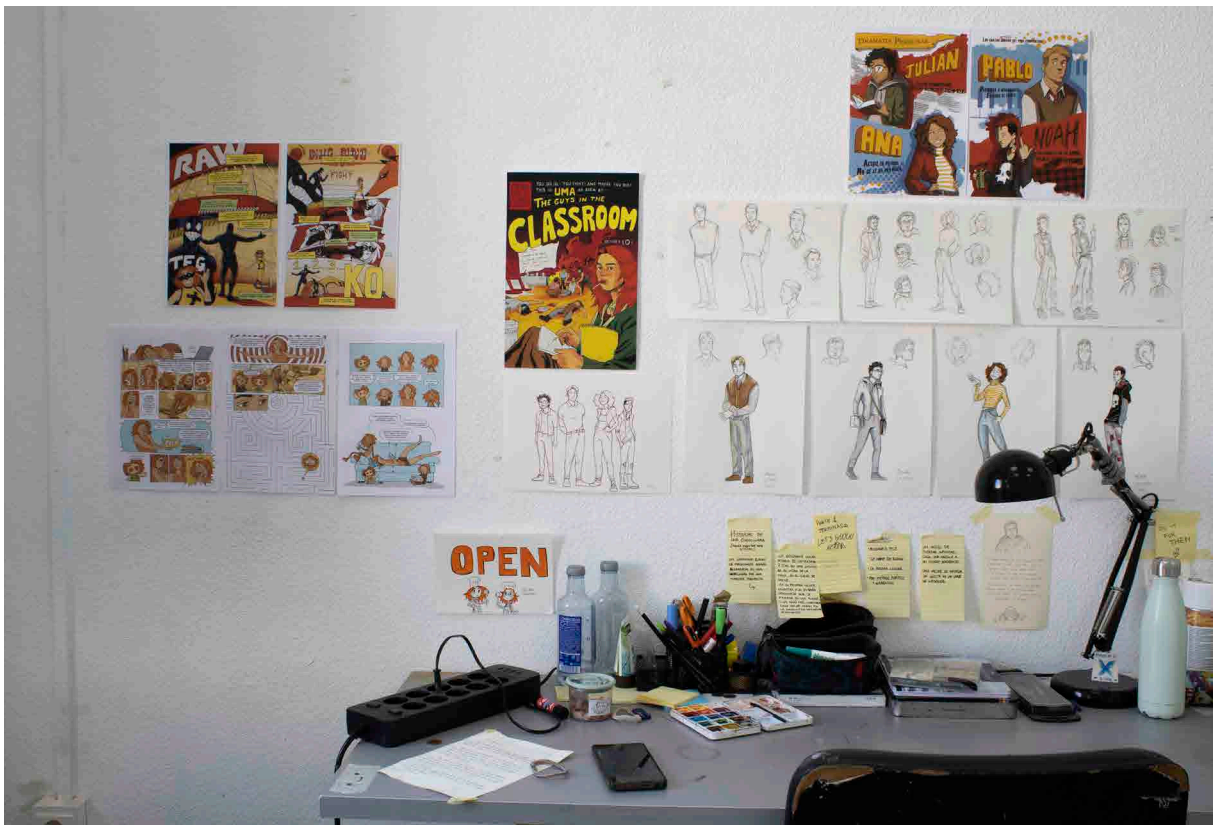
AL FINAL DEL ASERINADO Y SU CLAMOR SON REACCIONES

TIMELINE ASERINADO

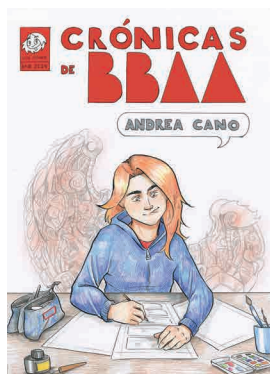
ESPECIFICAR DINAMICAS POR CONTILOS

GUIA PARA HACER DE COMO UN CASO DE EMERGENCIA

Sketches: A person with a gun, a cat, and a character with a heart.



TRABAJOS PREVIOS:



CRÓNICAS DE BELLAS ARTES:

1 edición: enero 2024

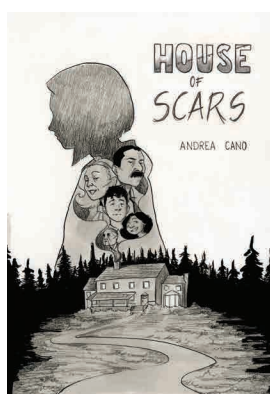
2 edición: abril 2024

31.5x22cm

36 páginas

OBRA COMPLETA:

https://issuu.com/andysdemons/docs/cr_nicas_de_bellas_artes



HOUSE OF SCARS

1 edición: junio 2024

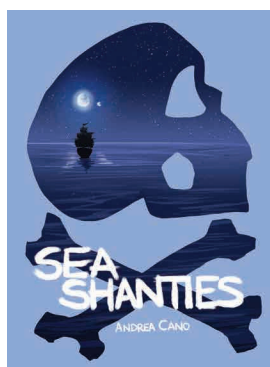
2 edición: abril 2025

29,7x21cm

24 páginas

OBRA COMPLETA:

https://issuu.com/andysdemons/docs/house_of_scars



SEA SHANTIES

1 edición: enero 2024

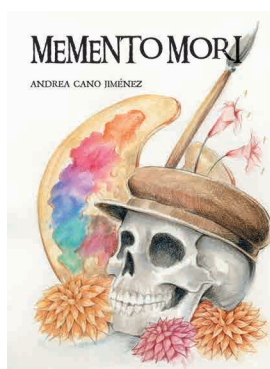
2 edición: abril 2024

25x17,6cm

16 páginas

OBRA COMPLETA:

https://issuu.com/andysdemons/docs/sea_shanties_webview



MEMENTO MORI

1 edición: junio 2023

2 edición: abril 2024

29,7x21cm,

24 páginas

OBRA COMPLETA:

https://issuu.com/andysdemons/docs/memento_mori_webview

DRAFT #5

CALENDAR = ¿Quién está a Sarah Nilsson? → I was me, I did it.

5 PARTES → la última es la resolución metafísica.

4 PARTES para desarrollo de la historia.

→ cada una protagonista en un personaje y acciones.

→ en cada una se resuelve y después a un protagonista para hacer un trabajo con el escénico.

→ Registros visuales y rimas diferentes.

PARTES 1: EL RENUELISTA

- Julian Torres

- Rollos clave: labora, social, política, restauración de la, proyecto escénico, Edgar A. Be

- Escenas + diálogos clave: discusión con Ana, presentación del proyecto escénico, conflicto personal → salir de un proyecto repetitivo, hacer realidad y sus cosas.

→ Establecer punto de partida de la investigación.

→ confrontación su fealdad y realidad → destrucción de expectativas.

PARTES 2: LA ACTRIZ

- Ana

- Rollos clave: teatro, música, música, escena, pintura Rosa, falta de ambición, tiempo, bebé, boca. (Capítulo 10)

- Escenas + diálogos clave: discusión en el teatro → historia por el momento, teatro y sus cosas, conflicto interno: situación de quedarse atrás y estar quietos en un tiempo. Para a los demás por dentro, aún a su deterioro.

→ Diálogo con flecha → romper la "herida".

→ Resolución con el grupo → plan emocional.

REFERENCIAS: La Ginebra, historia de una creadora, Benic, estructura en Sacher

PARTES 3: EL PIANISTA

- Pablo

→ From now on - Supertramp

- Rollos clave: música, película, ritmo, ritmo, ritmo, orden, estructura, romance, escenas, escenas.

- Escenas + diálogos clave: situación familiar, situación + historia con Sarah (romance), un nuevo trabajo por no saber por qué, cuidado de una rutina, inquietud, debe tomar decisiones. Long in a fantasy, estructura / estructura de romance, romance.

- Conflicto interno: sufrimiento y deseos personales ante los del teatro.

- Conflicto externo: no quiere dedicarse a lo que le gustan los padres, resolver situación con Sarah.

- REFERENCIAS: Emil Ferris, Gubert, Etopolite

PARTES 4: LA PANTERA

→ A.I. sea no sea what to do with dean.

- Noah

- Rollos clave: pintura, animación, dibujo, blogueo, alteración, música - gráfico, música, videojuegos, ritmo, terror, survival.

- Conflicto interno: amigos y amigos más en el teatro.

- Conflicto externo: destrucción de un proyecto. No sabe que sea algo que le lleva la historia.

- Escenas + diálogos clave: parte de psicología, no se resuelve el asunto, conversación, investigación (si algo el caso abierto).

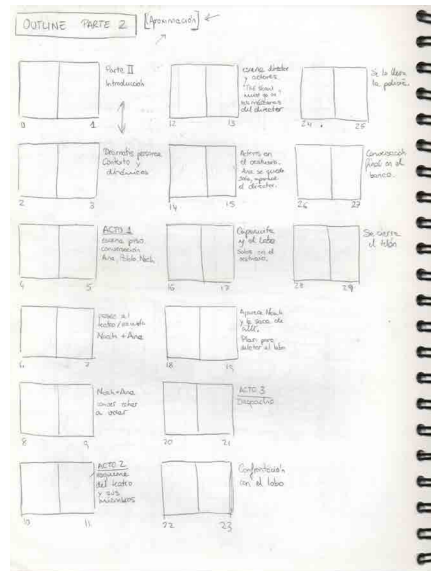
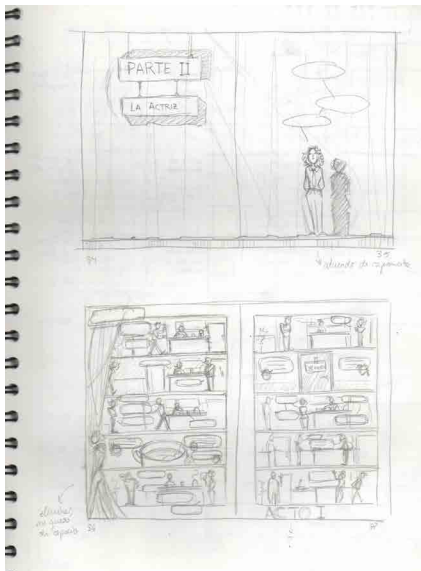
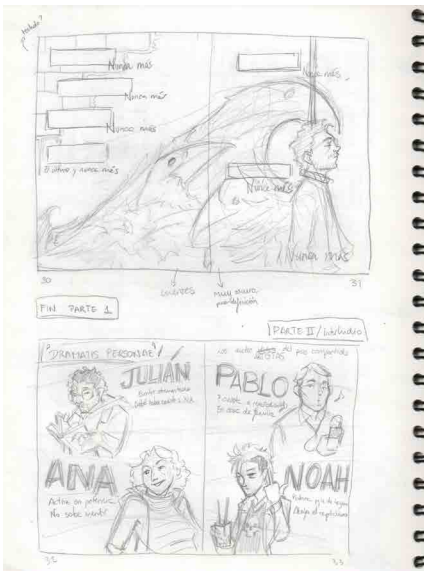
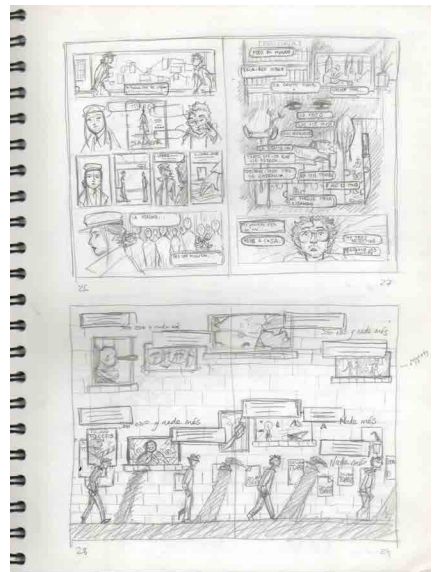
- REFERENCIAS: Zora Lorraine, Spilhaus, Spilhaus, Eder

PARTES 5: LA PROTAGONISTA

Andy

- Resolución: Meta-historia. Personajes como personajes.

- la escena del salón de la nueva directora / punto de "Boris" y la pintura → epílogo del teatro de los secretos, la pintura en construcción → mundo de cosas.



PARTES III: EL PIANISTA

Análisis: From Now On - Supertramp

La Estructura:

0:00-0:15: piano intro

0:35-1:05: primera estrofa

1:05-1:45: segunda estrofa

1:45-2:30: 3° estrofa

2:30-2:55: 4° estrofa

2:55-3:35: intersección muy diferente

3:35-4:05: puente del puente inicial

4:05-4:35: puente final repetición

4:35-5:05: puente final

5:05-5:35: 4° estrofa 1, 2 y 3 + puente: Estructura musical diferente para todos.

5:35-6:05: 2° estrofa con un cambio a una línea y un puente

6:05-6:35: cambio a una línea y un puente

6:35-7:05: cambio a una línea y un puente

7:05-7:35: cambio a una línea y un puente

7:35-8:05: cambio a una línea y un puente

8:05-8:35: cambio a una línea y un puente

8:35-9:05: cambio a una línea y un puente

9:05-9:35: cambio a una línea y un puente

9:35-10:05: cambio a una línea y un puente

10:05-10:35: cambio a una línea y un puente

10:35-11:05: cambio a una línea y un puente

11:05-11:35: cambio a una línea y un puente

11:35-12:05: cambio a una línea y un puente

12:05-12:35: cambio a una línea y un puente

12:35-13:05: cambio a una línea y un puente

13:05-13:35: cambio a una línea y un puente

13:35-14:05: cambio a una línea y un puente

14:05-14:35: cambio a una línea y un puente

14:35-15:05: cambio a una línea y un puente

15:05-15:35: cambio a una línea y un puente

15:35-16:05: cambio a una línea y un puente

16:05-16:35: cambio a una línea y un puente

16:35-17:05: cambio a una línea y un puente

17:05-17:35: cambio a una línea y un puente

17:35-18:05: cambio a una línea y un puente

18:05-18:35: cambio a una línea y un puente

18:35-19:05: cambio a una línea y un puente

19:05-19:35: cambio a una línea y un puente

19:35-20:05: cambio a una línea y un puente

20:05-20:35: cambio a una línea y un puente

20:35-21:05: cambio a una línea y un puente

21:05-21:35: cambio a una línea y un puente

21:35-22:05: cambio a una línea y un puente

22:05-22:35: cambio a una línea y un puente

22:35-23:05: cambio a una línea y un puente

23:05-23:35: cambio a una línea y un puente

23:35-24:05: cambio a una línea y un puente

24:05-24:35: cambio a una línea y un puente

24:35-25:05: cambio a una línea y un puente

25:05-25:35: cambio a una línea y un puente

25:35-26:05: cambio a una línea y un puente

26:05-26:35: cambio a una línea y un puente

26:35-27:05: cambio a una línea y un puente

27:05-27:35: cambio a una línea y un puente

27:35-28:05: cambio a una línea y un puente

28:05-28:35: cambio a una línea y un puente

28:35-29:05: cambio a una línea y un puente

29:05-29:35: cambio a una línea y un puente

29:35-30:05: cambio a una línea y un puente

30:05-30:35: cambio a una línea y un puente

30:35-31:05: cambio a una línea y un puente

31:05-31:35: cambio a una línea y un puente

31:35-32:05: cambio a una línea y un puente

32:05-32:35: cambio a una línea y un puente

32:35-33:05: cambio a una línea y un puente

33:05-33:35: cambio a una línea y un puente

33:35-34:05: cambio a una línea y un puente

34:05-34:35: cambio a una línea y un puente

34:35-35:05: cambio a una línea y un puente

35:05-35:35: cambio a una línea y un puente

35:35-36:05: cambio a una línea y un puente

36:05-36:35: cambio a una línea y un puente

36:35-37:05: cambio a una línea y un puente

37:05-37:35: cambio a una línea y un puente

37:35-38:05: cambio a una línea y un puente

38:05-38:35: cambio a una línea y un puente

38:35-39:05: cambio a una línea y un puente

39:05-39:35: cambio a una línea y un puente

39:35-40:05: cambio a una línea y un puente

40:05-40:35: cambio a una línea y un puente

40:35-41:05: cambio a una línea y un puente

41:05-41:35: cambio a una línea y un puente

41:35-42:05: cambio a una línea y un puente

42:05-42:35: cambio a una línea y un puente

42:35-43:05: cambio a una línea y un puente

43:05-43:35: cambio a una línea y un puente

43:35-44:05: cambio a una línea y un puente

44:05-44:35: cambio a una línea y un puente

44:35-45:05: cambio a una línea y un puente

45:05-45:35: cambio a una línea y un puente

45:35-46:05: cambio a una línea y un puente

46:05-46:35: cambio a una línea y un puente

46:35-47:05: cambio a una línea y un puente

47:05-47:35: cambio a una línea y un puente

47:35-48:05: cambio a una línea y un puente

48:05-48:35: cambio a una línea y un puente

48:35-49:05: cambio a una línea y un puente

49:05-49:35: cambio a una línea y un puente

49:35-50:05: cambio a una línea y un puente

50:05-50:35: cambio a una línea y un puente

50:35-51:05: cambio a una línea y un puente

51:05-51:35: cambio a una línea y un puente

51:35-52:05: cambio a una línea y un puente

52:05-52:35: cambio a una línea y un puente

52:35-53:05: cambio a una línea y un puente

53:05-53:35: cambio a una línea y un puente

53:35-54:05: cambio a una línea y un puente

54:05-54:35: cambio a una línea y un puente

54:35-55:05: cambio a una línea y un puente

55:05-55:35: cambio a una línea y un puente

55:35-56:05: cambio a una línea y un puente

56:05-56:35: cambio a una línea y un puente

56:35-57:05: cambio a una línea y un puente

57:05-57:35: cambio a una línea y un puente

57:35-58:05: cambio a una línea y un puente

58:05-58:35: cambio a una línea y un puente

58:35-59:05: cambio a una línea y un puente

59:05-59:35: cambio a una línea y un puente

59:35-60:05: cambio a una línea y un puente

60:05-60:35: cambio a una línea y un puente

60:35-61:05: cambio a una línea y un puente

61:05-61:35: cambio a una línea y un puente

61:35-62:05: cambio a una línea y un puente

62:05-62:35: cambio a una línea y un puente

62:35-63:05: cambio a una línea y un puente

63:05-63:35: cambio a una línea y un puente

63:35-64:05: cambio a una línea y un puente

64:05-64:35: cambio a una línea y un puente

64:35-65:05: cambio a una línea y un puente

65:05-65:35: cambio a una línea y un puente

65:35-66:05: cambio a una línea y un puente

66:05-66:35: cambio a una línea y un puente

66:35-67:05: cambio a una línea y un puente

67:05-67:35: cambio a una línea y un puente

67:35-68:05: cambio a una línea y un puente

68:05-68:35: cambio a una línea y un puente

68:35-69:05: cambio a una línea y un puente

69:05-69:35: cambio a una línea y un puente

69:35-70:05: cambio a una línea y un puente

70:05-70:35: cambio a una línea y un puente

70:35-71:05: cambio a una línea y un puente

71:05-71:35: cambio a una línea y un puente

71:35-72:05: cambio a una línea y un puente

72:05-72:35: cambio a una línea y un puente

72:35-73:05: cambio a una línea y un puente

73:05-73:35: cambio a una línea y un puente

73:35-74:05: cambio a una línea y un puente

74:05-74:35: cambio a una línea y un puente

74:35-75:05: cambio a una línea y un puente

75:05-75:35: cambio a una línea y un puente

75:35-76:05: cambio a una línea y un puente

76:05-76:35: cambio a una línea y un puente

76:35-77:05: cambio a una línea y un puente

77:05-77:35: cambio a una línea y un puente

77:35-78:05: cambio a una línea y un puente

78:05-78:35: cambio a una línea y un puente

78:35-79:05: cambio a una línea y un puente

79:05-79:35: cambio a una línea y un puente

79:35-80:05: cambio a una línea y un puente

80:05-80:35: cambio a una línea y un puente

80:35-81:05: cambio a una línea y un puente

81:05-81:35: cambio a una línea y un puente

81:35-82:05: cambio a una línea y un puente

82:05-82:35: cambio a una línea y un puente

82:35-83:05: cambio a una línea y un puente

83:05-83:35: cambio a una línea y un puente

83:35-84:05: cambio a una línea y un puente

84:05-84:35: cambio a una línea y un puente

84:35-85:05: cambio a una línea y un puente

85:05-85:35: cambio a una línea y un puente

85:35-86:05: cambio a una línea y un puente

86:05-86:35: cambio a una línea y un puente

86:35-87:05: cambio a una línea y un puente

87:05-87:35: cambio a una línea y un puente

87:35-88:05: cambio a una línea y un puente

88:05-88:35: cambio a una línea y un puente

88:35-89:05: cambio a una línea y un puente

89:05-89:35: cambio a una línea y un puente

89:35-90:05: cambio a una línea y un puente

90:05-90:35: cambio a una línea y un puente

90:35-91:05: cambio a una línea y un puente

91:05-91:35: cambio a una línea y un puente

91:35-92:05: cambio a una línea y un puente

92:05-92:35: cambio a una línea y un puente

92:35-93:05: cambio a una línea y un puente

93:05-93:35: cambio a una línea y un puente

93:35-94:05: cambio a una línea y un puente

94:05-94:35: cambio a una línea y un puente

94:35-95:05: cambio a una línea y un puente

95:05-95:35: cambio a una línea y un puente

95:35-96:05: cambio a una línea y un puente

96:05-96:35: cambio a una línea y un puente

96:35-97:05: cambio a una línea y un puente

97:05-97:35: cambio a una línea y un puente

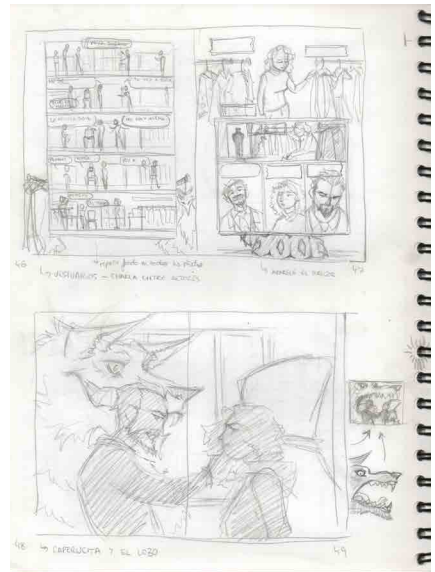
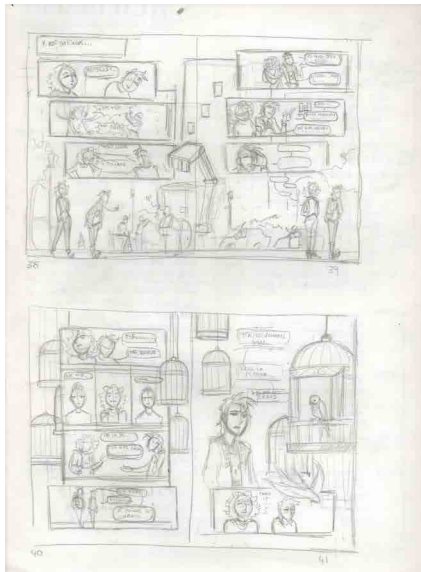
97:35-98:05: cambio a una línea y un puente

98:05-98:35: cambio a una línea y un puente

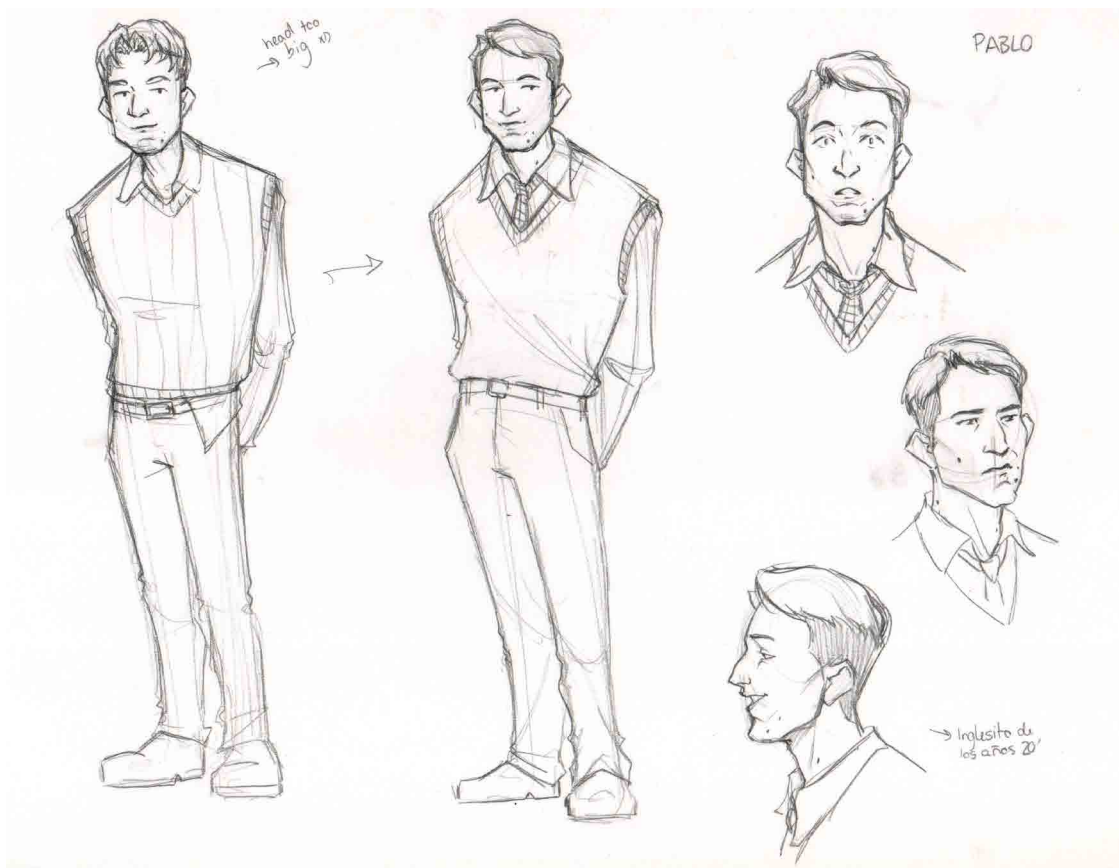
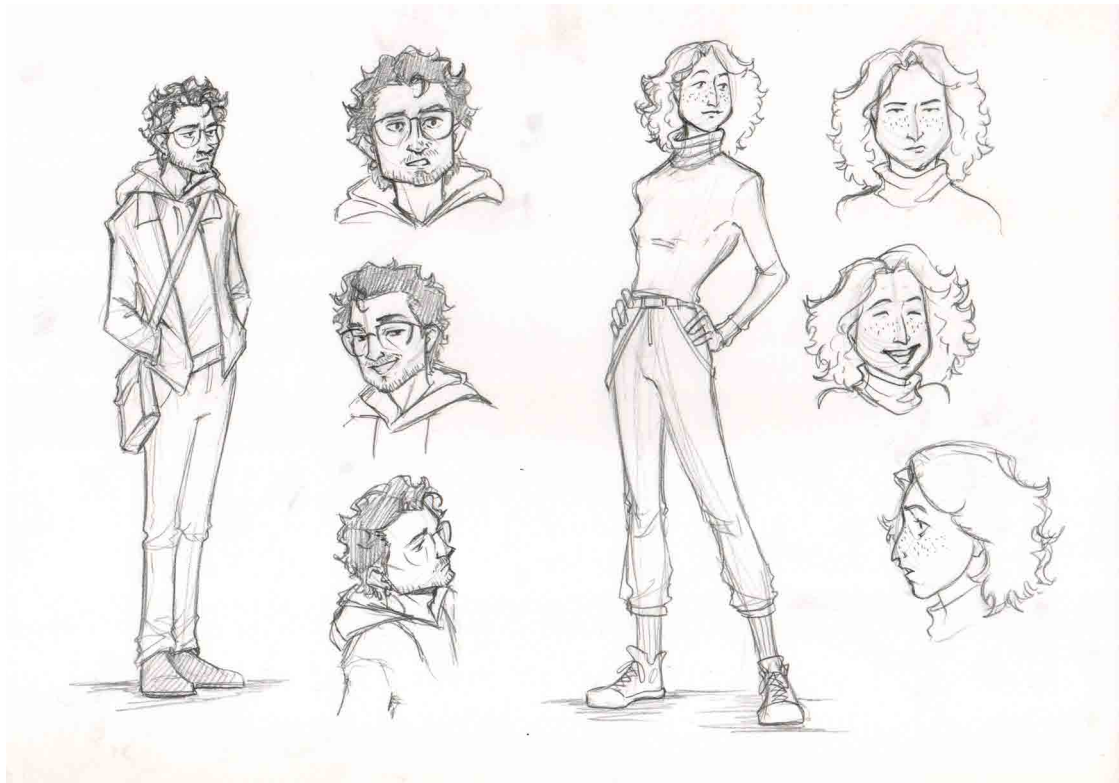
98:35-99:05: cambio a una línea y un puente

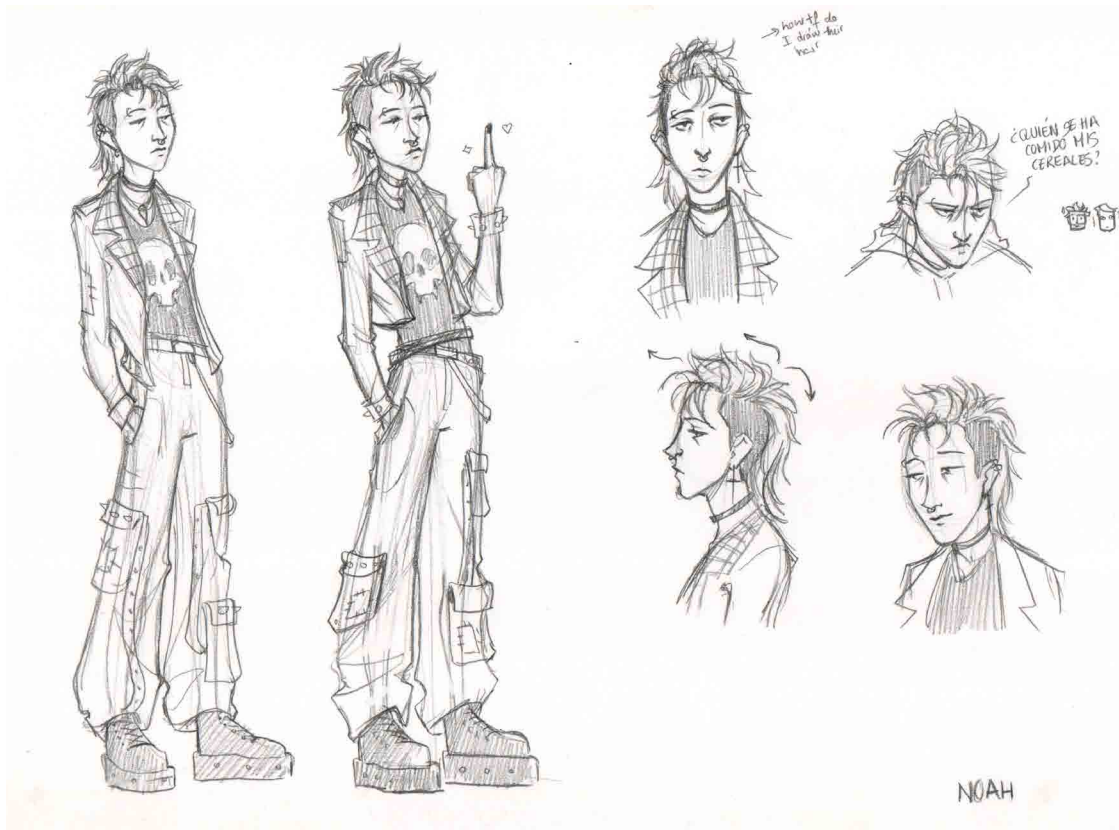
99:05-99:35: cambio a una línea y un puente

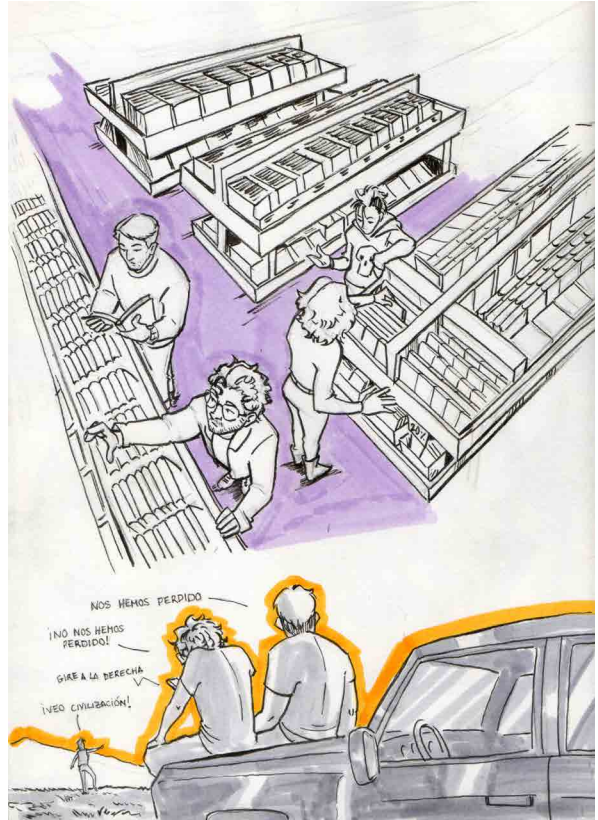
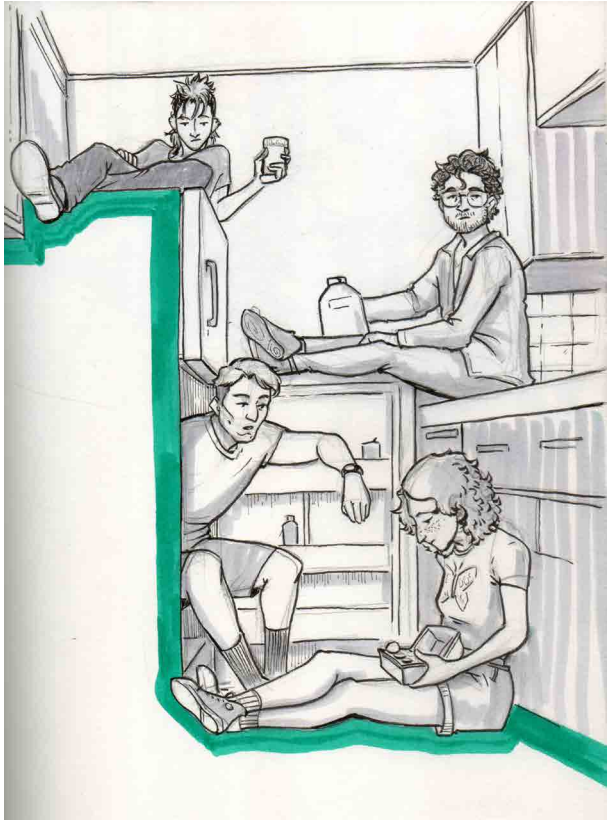
99:35-100:05: cambio a una línea y un puente

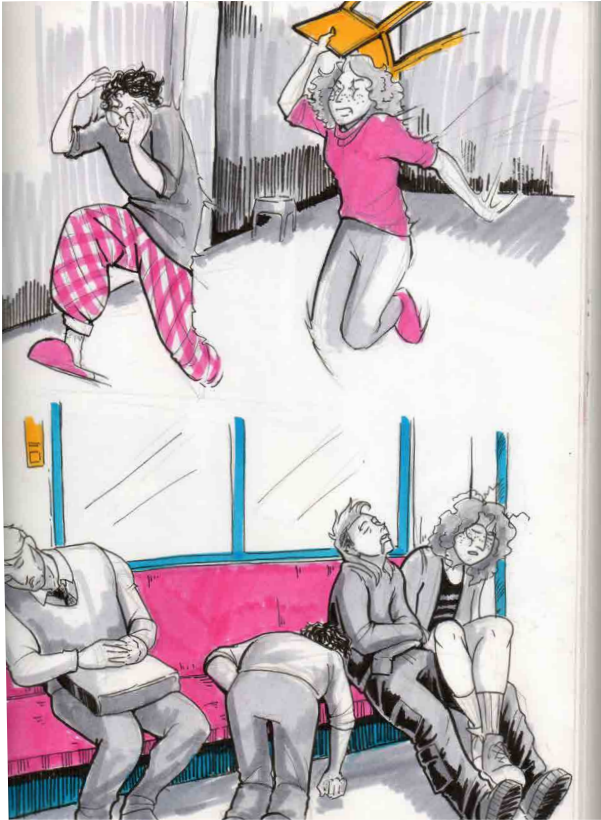


BOCETOS DE PERSONAJES:

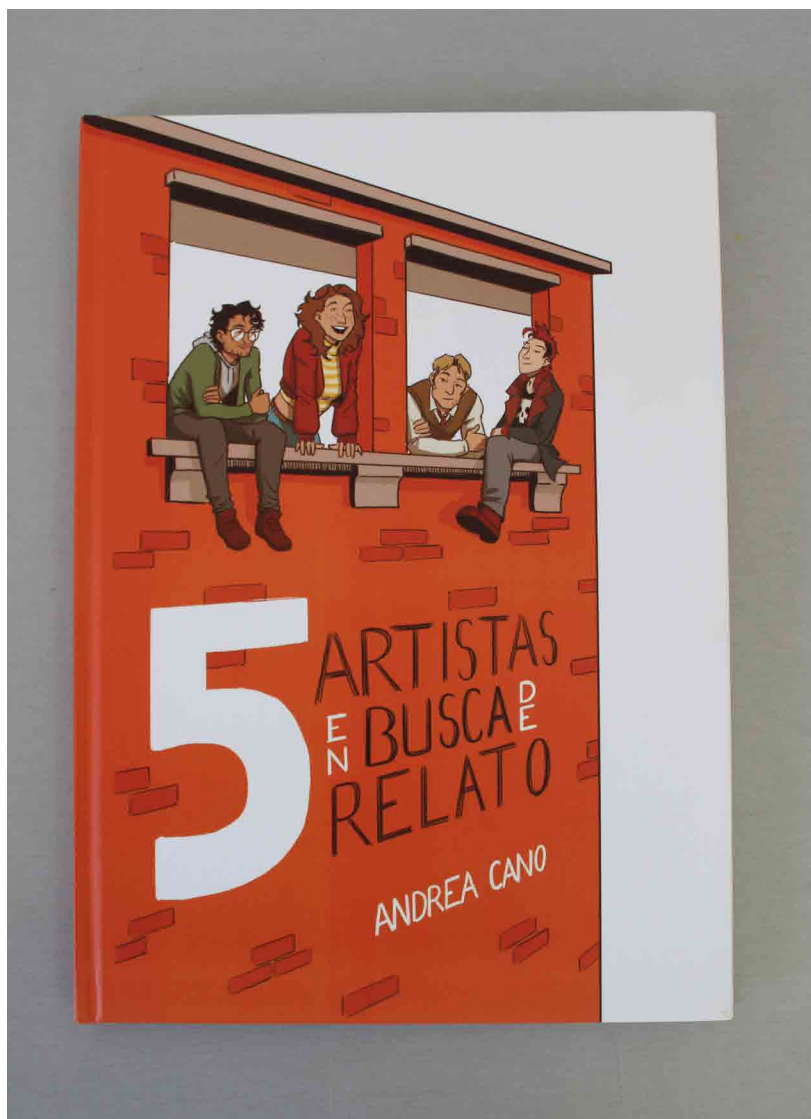








FICHA TÉCNICA:



5 Artistas en busca de relato

Andrea Cano

168 páginas

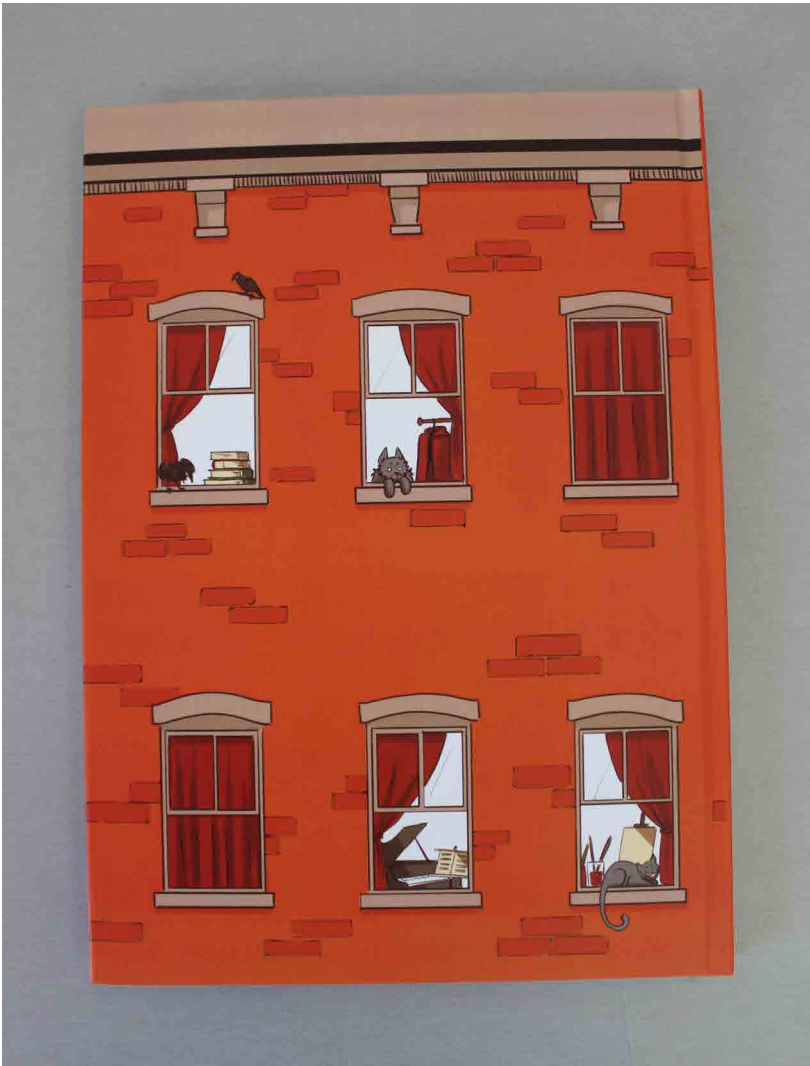
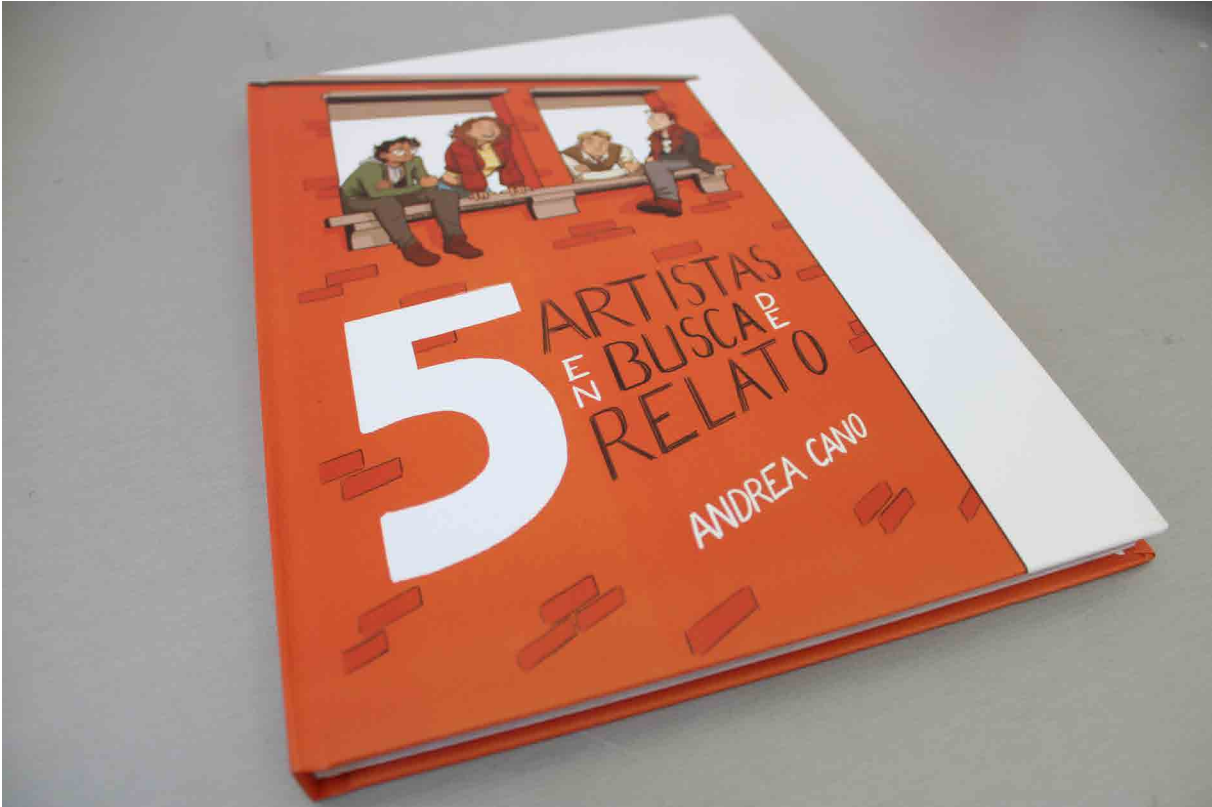
29,7 x 21 cm

Tapa dura.

Impresión láser de tinta color

sobre papel

estucado mate 135g.



¡SE CIERRA EL TELÓN!

