



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

CREACIÓN DE MAPAS INFOGRÁFICOS: HISTORIA Y
PATRIMONIO DE LAS COMARCAS MALAGUEÑAS

Autor/a: Elena M^a Redondo Cervantes

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic experimental

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2021

TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

CREACIÓN DE MAPAS INFOGRÁFICOS: HISTORIA Y
PATRIMONIO DE LAS COMARCAS MALAGUEÑAS

Autor/a: Elena M^a Redondo Cervantes

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic experimental

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2021

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña.ELENA MARÍA REDONDO CERVANTES con DNI ...77180532F....., que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título:CREACIÓN DE MAPAS INFOGRÁFICOS: LA HISTORIA Y EL PATRIMONIO DE LAS COMARCAS MALAGUEÑAS....., declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a...1...de SEPTIEMBRE..... de ...2021....

El autor:ELENA M^a REDONDO CERVANTES .



«Si estos enigmas geográficos despiertan la alegría de los niños, la diversión del momento puede conducir a la curiosidad provechosa de los estudiantes jóvenes e imbuir su mente de un gusto saludable por conocer tierras extranjeras»

.-HARVEY, W. H.

ÍNDICE

1. RESUMEN/ABSTRACT. PALABRAS CLAVE/KEY WORDS	1
2. INTRODUCCIÓN	3
3. OBJETIVOS	5
4. METODOLOGÍA	7
4.1. INVESTIGACIÓN	7
4.1.1. ANTECEDENTES	7
I. Contenedores de historias: el mapa	8
II. Cómic, diseño y juguetes	17
III. Trabajos previos	22
4.1.2. COMARCAS	27
4.2. PROCESO CREATIVO	30
4.2.1. CONTENIDO y CONTENEDOR	30
4.2.2. PERSONAJES E HITOS EN EL MAPA	31
EL ICONO	40
I. AGAPITO en la Sierra de las Nieves	42
II. CHUI en el Valle del Guadalhorce	44
III. JERRY en Guadalteba-Antequera-Nororma	46
IV. LERO en la Serranía de Ronda	50
V. OLVIDO en La Axarquía	52
VI. SARDINO en la Costa del Sol	54
4.2.3. LA NARRACIÓN	59
4.2.4. ELABORACIÓN	69
I. De los bocetos a los contenedores	69
II. Criterios	71
III. La representación y la técnica	72
IV. El formato	74
4.3. RESULTADOS	76
5. CRONOGRAMA	78
6. CONCLUSIONES	81
7. BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA	82
8. CURRÍCULUM	87

1. RESUMEN

Los mapas no tienen por qué limitarse a describir estrictamente una serie de territorios. El género cartográfico se puede convertir en una herramienta y un medio para contener y relacionar historias más allá de los lugares representados. Esta es la principal línea de trabajo de un proyecto de creación artística que recurre precisamente al concepto del mapa como medio de comunicación e intención instructiva por su carácter lúdico y su potencial polisémico. Tras una investigación previa sobre las diferentes comarcas que conforman la provincia de Málaga y sus peculiaridades, una serie de datos seleccionados y coordinados constituye el trasfondo de un gran contenedor de historias que busca configurar una nueva vía para la comunicación visual de la cultura local, incorporando la infografía y la narración multilineal como recursos clave.

PALABRAS CLAVE

Narración alternativa - Cómic experimental - Herramienta educativa - Gestión patrimonial – Cartografía

1. ABSTRACT

Maps don't necessarily need to limit themselves to strictly depict a series of territories. The cartographic genre can become a tool and a medium to hold and connect stories beyond the pictured places. This is the main line of work of an artistic creational project. Due to its ludic nature and polysemic potential, it resorts to the concept of the map as a way of communication and instructive guidance. Following previous research on the different regions which form the province of Málaga and its peculiarities, a series of selected and curated data provides the background of a great story container which configures a new path for visual communication of local culture incorporating infographics and multi-line narrative as key resources.

KEY WORDS

Alternative narration - Experimental comic - Educational tool - Heritage management - Cartography

2. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Máster es de creación pura, por lo que su parte más significativa va a ser la elaboración de una serie de mapas de naturaleza divulgativa cuyos protagonistas serán unos personajes originales que recorrerán el espacio desarrollando distintas narraciones y recorridos visuales. Con estos, me propongo encontrar una nueva forma o vía de comunicación visual de la cultura local incorporando elementos de la infografía, la cartografía y el cómic en formatos expandidos.

Este trabajo encuentra sus orígenes en la intención de unir la ilustración a la historia y la cultura de mi tierra, Málaga. En realidad, esta es una constante en mi trayectoria que, en cierto modo, se resume en exteriorizar un mundo interior mediante la interiorización del mundo exterior y en comunicar las reflexiones y hallazgos resultantes de este proceso.

En este contexto, y por el carácter sintético de la representación cartográfica, el mapa se convierte en el marco idóneo para contener historias que van a recorrer diferentes municipios de las comarcas descritas.

El mapa favorece la incorporación de líneas secundarias e historias alternativas que ocurren al mismo tiempo, la multiplicación de personajes y, por ende, la narración multilineal. Un mismo espacio puede contener el relato de hechos sucedidos en momentos distintos gracias a una serie de pautas de orden, distribución y jerarquía de los elementos que componen la imagen.

Estas reflexiones son el punto de partida que encauza el desarrollo de todo el trabajo.

2. OBJETIVOS

Este trabajo se desarrolla conforme a dos tipos de objetivos. En primer lugar, se define el objetivo principal que determina el fin último que pretendo alcanzar como conclusión del proyecto. En segundo lugar, los objetivos específicos van concretando algunas de las acciones e intenciones cuyo logro va a converger en la consecución del objetivo principal.

De este modo, el objetivo principal persigue:

- Desarrollar una nueva vía de comunicación por medio de narrativas visuales derivadas de la infografía, el mapa narrativo y el cómic experimental en formatos expandidos.

Los objetivos específicos por su parte son:

- Crear dinámicas visuales de las que puedan realizarse lecturas independientemente de las historias implícitas y para un público diverso.
- Elaborar una serie de historias y narraciones tomando como referencia determinados aspectos o datos de las comarcas de Málaga.
- Diseñar personajes que posean características relacionadas con símbolos y rasgos propios de la provincia malagueña.
- Combinar diferentes puntos de vista según las necesidades de la narración.
- Actualizar la imagen de las comarcas de Málaga y dar a conocer historias, leyendas y cuentos de diferentes municipios.
- Compartir la cultura malagueña y popularizar la “marca Málaga”.

4. METODOLOGÍA

El procedimiento metodológico del trabajo se centra especialmente en el proceso creativo de ideación y elaboración de la obra. Sin embargo, se da también una imprescindible fase de investigación.

De este modo, en primer lugar se parte de la investigación y análisis de antecedentes teóricos, formales y visuales, así como la documentación sobre la historia, cultura y particularidades de las diferentes comarcas de Málaga. En este momento se incluye también la descripción de algunas obras propias previas estrechamente ligadas a la línea de investigación que contempla este trabajo.

En segundo lugar, el proceso creativo sucede de manera paralela a esta primera fase de investigación, con la selección de datos, elaboración de bocetos, el diseño de personajes, la elección de formatos y materiales y la confección final de los pósteres.

4.1. INVESTIGACIÓN

Si bien este es un trabajo de creación artística pura, previo al inicio del proceso creativo tiene lugar una fase de documentación en la que se recoge y sintetiza algunos de los antecedentes teóricos y visuales que respaldan las distintas formas e ideas materializadas en el proceso creativo. Todos estos se analizan en cuanto a aspectos relativos al lenguaje, la forma y la narración de la imagen. La investigación comprende también una recopilación de información sobre las distintas comarcas malagueñas que van a tener una importante presencia en las piezas finales. En este apartado hablaremos por un lado de los antecedentes (principalmente el mapa, el cómic y algunos trabajos previos) y, por otro, de las comarcas que van a conformar el contexto geográfico e informativo de los elementos gráficos de las piezas.

4.1.1. ANTECEDENTES

En este subcapítulo se estudian trabajos anteriores de ilustradores, investigadores, cartógrafos e incluso aquellos de elaboración propia que han seguido una línea de investigación y experimentación cercana a la desarrollada en este proyecto. Los principales referentes que se han tomado a nivel formal, visual y conceptual se relacionan con el objetivo principal de mi trabajo: desarrollar una nueva vía de comunicación visual.

I. Contenedores de historias: el mapa

El mapa ha constituido el principal medio de representación de los dominios territoriales de las naciones a lo largo de la Historia. Sin embargo, este también es motivo de discordia en determinadas ocasiones; adquiere formas satíricas, cómicas y críticas o deriva en diferentes formas de juego. De hecho, podemos ver como ya en el año 1493 el *Liber chronicarum* o *Crónicas de Núremberg*, que recoge la historia ilustrada del mundo desde la Creación hasta 1492, contiene representaciones generales de ciudades en las que se hace referencia no solo a temas geográficos, sino también religiosos, mitológicos e históricos.



Vista de la ciudad de Núremberg. *Liber Chronicarum*, 1492

Basándose en la cartografía y en la geografía, durante los siglos XVIII y XIX se popularizan en Gran Bretaña un tipo de juegos de mesa que permiten a los niños de familias adineradas simular la experiencia imperial desde la comodidad de sus casas. El conocimiento sobre tierras, ciudades, pueblos, animales y plantas era esencial en estos primitivos juegos de mesa que convertían el mapa en “una forma educativa de entretenimiento que podía ser disfrutada por todos los miembros de la familia” (KENTEL, 2019). Esta noción es en realidad uno de los planteamientos básicos de mi trabajo. Uno de mis objetivos es elaborar un lenguaje que puede ser comprendido por un amplio público. Esto conlleva no solo que todos los miembros de una familia puedan encontrar interesantes estas dinámicas visuales de acuerdo con su nivel de familiaridad con los mapas, sino que las piezas puedan estar sujetas a diversas lecturas e interpretaciones en función del origen y contexto del espectador en caso de no conocer el trasfondo de cada ilustración.

En esta tendencia *European Travellers*, an Instructive Game publicado por John Wallis en 1823, ambientado en Europa, representa, además del continente, una muestra de pueblos, culturas e hitos. Sin embargo, a nivel de calidad visual y literaria, y dejando de lado los obsoletos ideales colonialistas en los que se basa, la obra maestra de Wallis es *Wallis's New Game of Wanderers in the Wilderness*, con 84 casillas y una dirección circular de juego. Este recorrido a lo largo y ancho del mapa se va a ver reflejado en los caminos y senderos originados en mis ilustraciones que invitan a recorrer los distintos escenarios siguiendo determinados itinerarios que generan los personajes.



European Travellers, an Instructive Game
John Wallis
1823

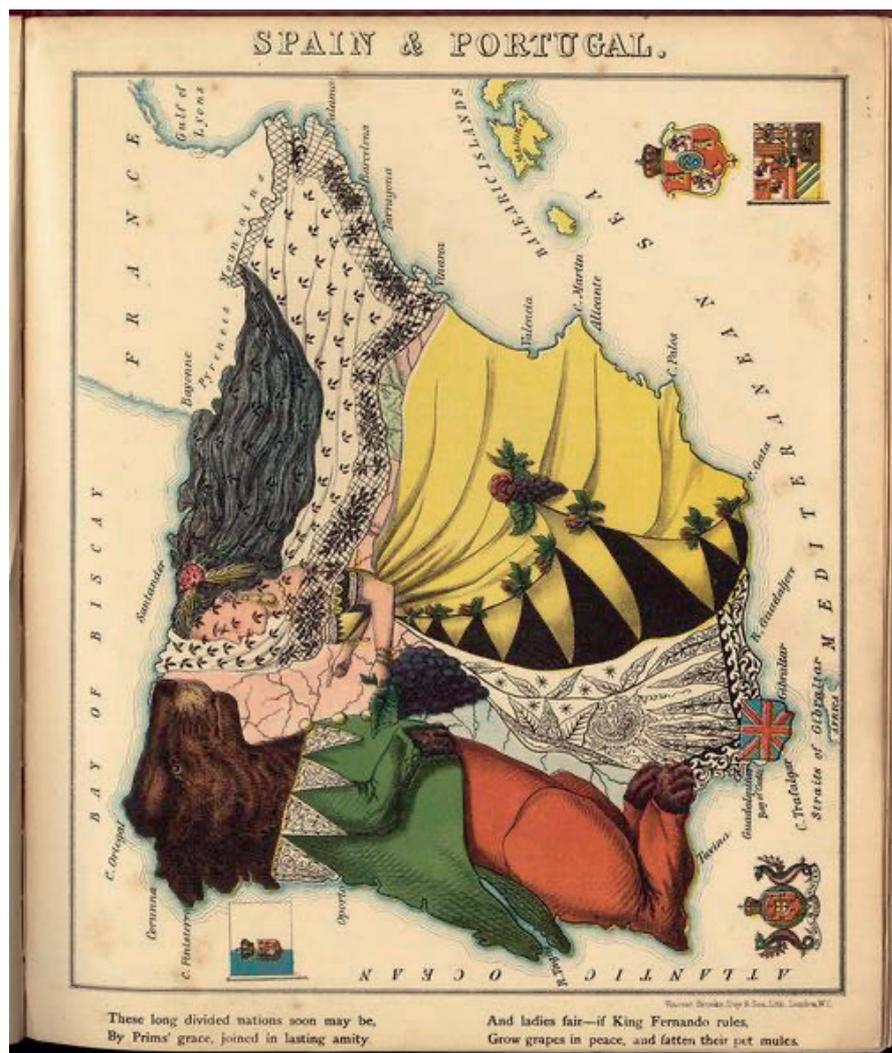


Wallis's new
Game of
Wanderers in the
Wilderness,
John Wallis
1844

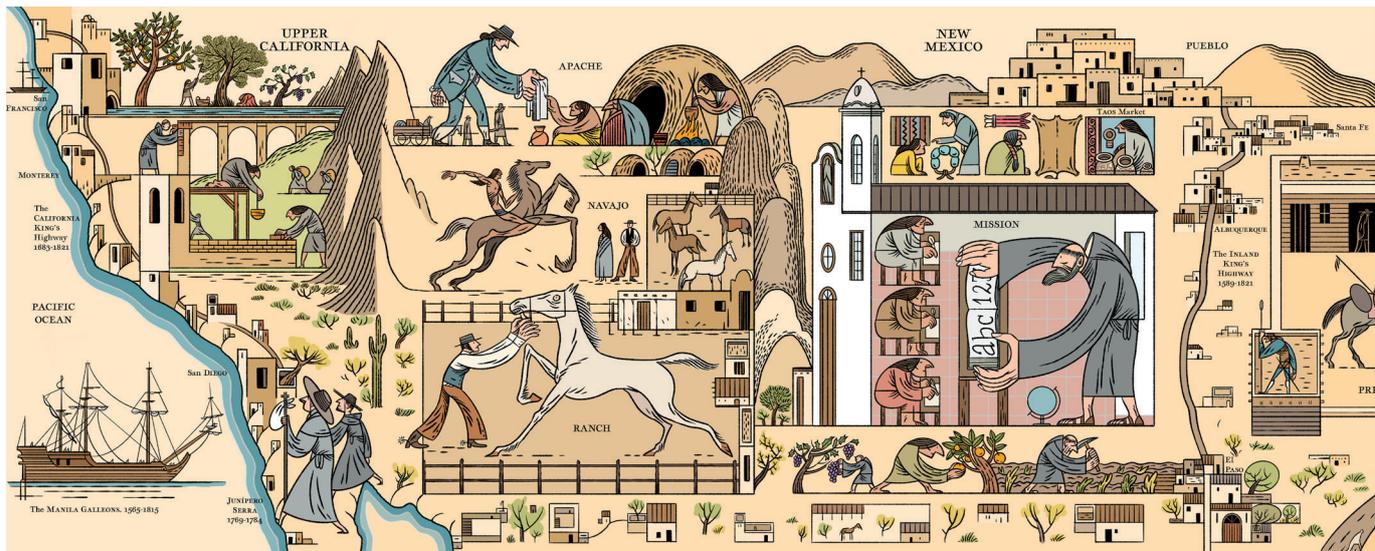
Los mapas adquieren una nueva dimensión narrativa en las ilustraciones del libro *Geographical Fun. Humorous Outlines of Various Countries*, cuya introducción expresa la idea de una joven anónima, a la que se le atribuye la autoría de las caricaturas, de entretener a su hermano enfermo por medio de ilustraciones geográficas. En la introducción de este libro, el autor considera que “cuando tenemos dificultades para acordarnos de palabras o cosas, estas pueden recordarse vívidamente si la mente es capaz de aferrarse a objetos asociados a ellas, como un libro favorito o una hermosa perspectiva” («ALEPH» HARVEY, 1869). Esta reflexión articula perfectamente las consideraciones formales que se plantean en mi trabajo sobre la validez y el aliciente del lenguaje visual más allá de los textos.

La caricaturización y tipificación de los diferentes países transforman las fronteras en el marco de acción de personajes que portan determinadas características referentes a sus naciones correspondientes. España y Portugal, por ejemplo, forman parte de la misma ilustración que los representa respectivamente como una muchacha con largos cabellos oscuros con un sensacional vestido decorado con uvas y un león vestidos con los colores de la bandera portuguesa. Junto a esta, unas breves líneas sirven de aclaración para la imagen.

Spain & Portugal
Geographical Fun. Humorous Outlines of Various Countries
 "Alpeh"
 1869

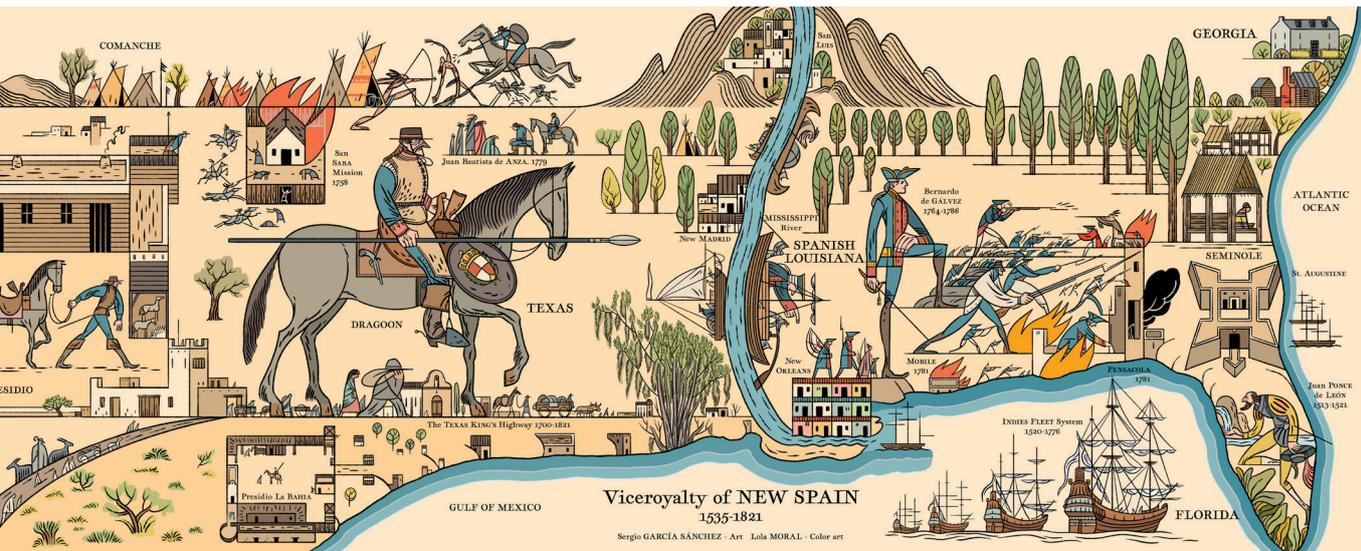
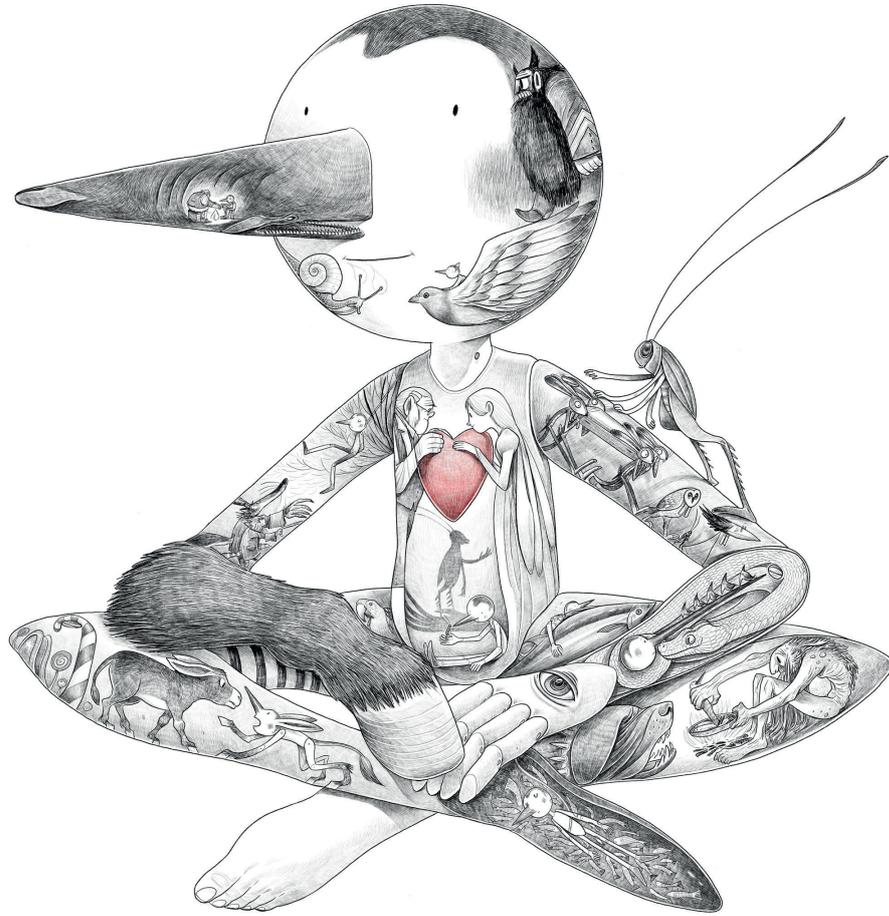


A pesar de que todas estas publicaciones se producen en el siglo XIX, el uso de este tipo de representaciones no ha cesado, sino que ha ido evolucionando hacia nuevas formas narrativas en las que se introducen elementos propios de lenguajes más modernos como la infografía. Uno de los trabajos más recientes de Sergio García, que también remite a estos antiguos mapas ilustrados, es *Missions and the Camino Real in Spain's North American Frontier*. Refleja el legado del patrimonio español en Estados Unidos a lo largo de los siglos combinando la versatilidad del cómic con el conocimiento académico sobre la presencia de España en la realidad americana. La incorporación del concepto de contenedor de historias en mi trabajo viene en realidad determinado por la obra de Sergio. Si bien la obra mencionada es la que más se aproxima a mi planteamiento, otros trabajos como la reinterpretación de *Pinocchio*, constituyen mi primera toma de contacto con este tipo de narraciones visuales.



Pinocchio.
The New York Times
Book Review.
Sergio García
2018
▶

*Missions and the
Camino Real in
Spain's North
American Frontier.*
Sergio García
2021
▼

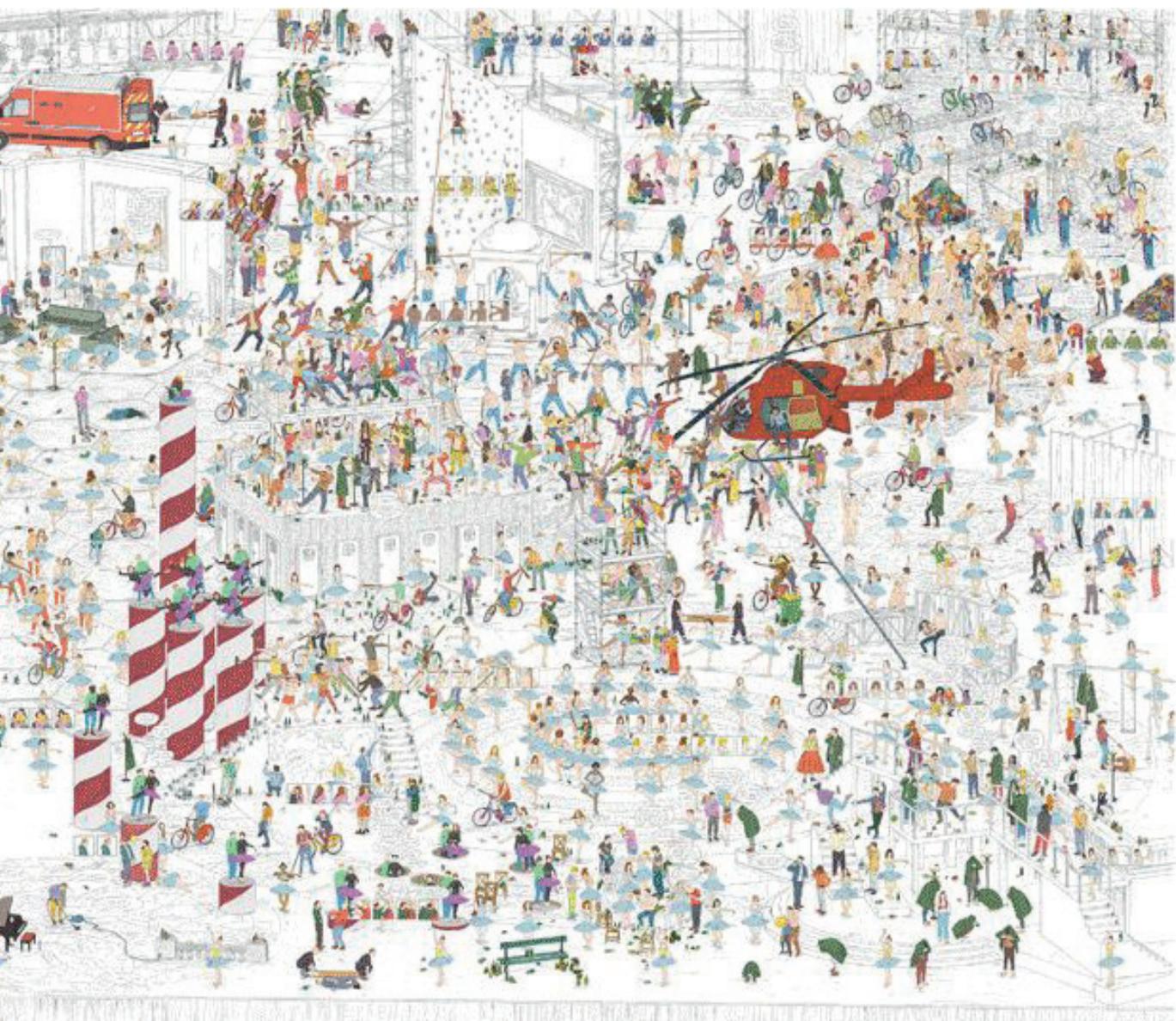


Florent Ruppert y Jérôme Mulot diluyen en *Soirée d'un Faune* las distinciones entre cómic y mapa. En un formato de mapa IGN desplegable el dúo profundiza y sintetiza su deseo por las experiencias gráficas. Un análisis de la estructura del relato contempla que “el relato se burla de la buena y de la mala literatura: internacional, transhistórico, transcultural, el relato está allí, como la vida” (BARTHES, 1979). Esto resulta aún más interesante en los relatos visuales como ocurre en *Soirée d'un Faune*, donde prima más la “vida”, que cualquier orden lógico o tiempo concreto de los hechos. Esto es precisamente lo más divertido de los relatos visuales y constituye una parte sustancial de mi trabajo.

La geografía, el mapa, el territorio son escenario y testigo del paso del tiempo y las personas que han dejado su huella en ellos. La cartografía conecta a los primeros con los segundos. Podemos ver como todas estas obras en las que la cartografía se funde con una ilustración más narrativa, y a pesar de la importancia de la imagen, la incorporación de algún tipo de texto explicativo se vuelve necesaria para una comprensión más profunda de las representaciones.



Soirée d'un Faune
Rupert y Mulot
2018
▼





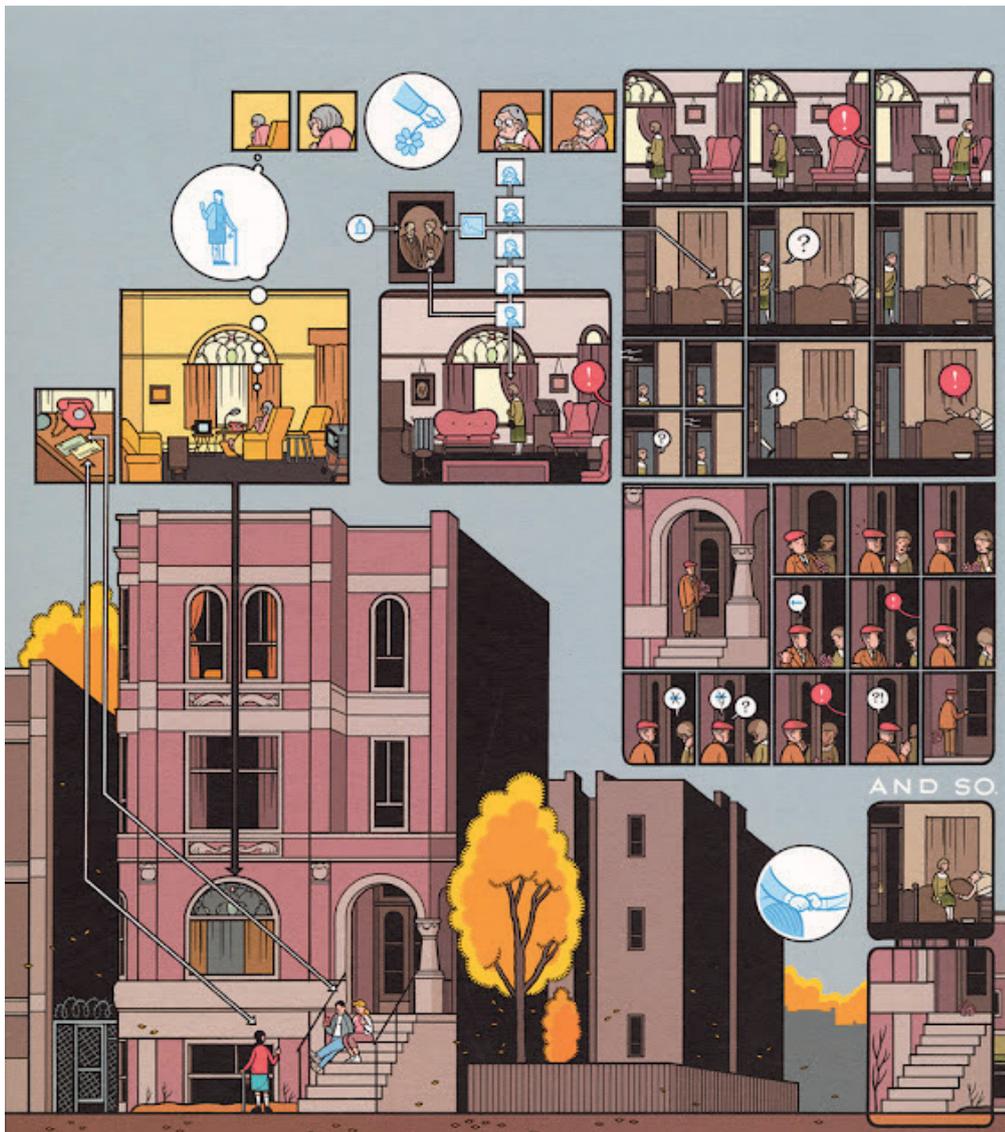
Página de The Spirit
Will Eisner
1940

II. Cómics, diseño y juguetes

En segundo lugar, he citado una serie de artistas de cómic, cuya obra va más allá de la composición tradicional por medio de viñetas delimitadas y separadas.

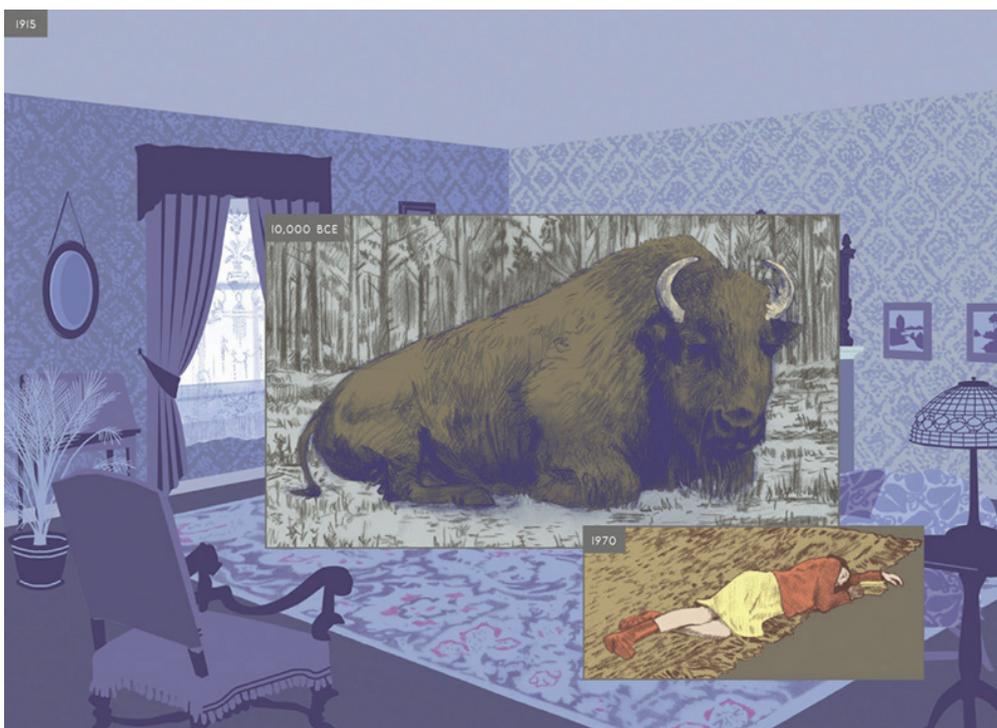
En la página de *The Spirit* mostrada a la izquierda Will Eisner produce una narración multilineal que tiene lugar en un edificio seccionado. Esta disposición nos permite ver el interior de todas sus estancias. Las habitaciones hacen las veces de viñetas en las que las intervenciones de los personajes van aportando diferentes datos y puntos de vista y definiendo distintos momentos en el tiempo.

En esta línea, la obra de Chris Ware, especialmente trabajos como *Building Stories*, me sirve como un referente clave debido al uso que hace de un solo espacio aprovechando el marco de la arquitectura para conducir una narración relativamente sencilla. Junto a un estilo de dibujo también considerablemente simple, despliega un complejo sistema de globos, ventanas y llamadas que sigue pautas propias de la infografía.



Building stories
Chris Ware
2012

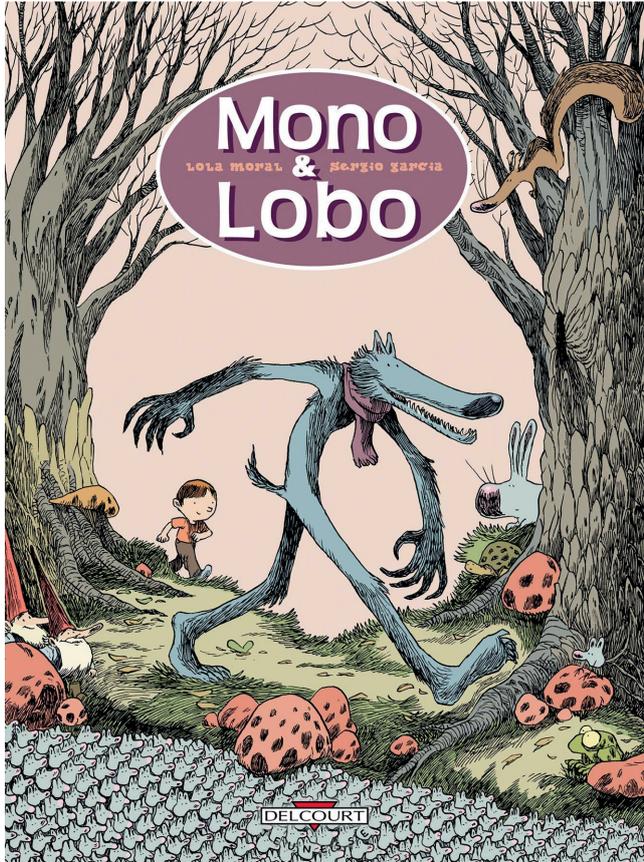
Con una concepción radicalmente distinta encontramos *Here* de Richard McGuire, en la que el relato se produce por la superposición de escenas sucedidas a lo largo de miles de años en un mismo espacio. A diferencia de todos los trabajos citados hasta el momento, el único texto que figura en *Here* son las fechas que contextualizan cada uno de los fragmentos de realidad que componen las imágenes.



Página de *Here*
Richard McGuire
2014

Lo más interesante tanto en la obra de Chris Ware como en la narrativa de Richard McGuire es la confusión que puede generarse entre el tiempo y el orden lógico de los elementos. Según Roland Barthes (1966) “esta ambigüedad constituye el problema central de la sintaxis narrativa y el tiempo no pertenece al discurso propiamente dicho, sino al referente”. Este es un aspecto que me ha hecho reflexionar exhaustivamente, ya que, al traducir el discurso al formato gráfico del mapa, se produce una especie de nuevo referente así como un nuevo orden temporal o, más bien atemporal.

Mi trabajo se centra, como ya he mencionado, en el desarrollo de nuevas formas de narrativa visual por medio del cómic experimental en formatos expandidos. Sin duda el mejor ejemplo que me sirve de punto de partida para referirme a esta línea de trabajo es *Mono y Lobo* de Sergio García y Lola Moral. En este libro, además de destacar el formato poster -cuatro páginas enormes se pliegan en ocho cuerpos- se reúnen aspectos muy interesantes como el ya referido mapa, la narración multilínea, la multiplicación de personajes y las dimensiones de las piezas desplegadas. Las influencias de este cúmulo de recursos y configuraciones pueden apreciarse notablemente en el transcurso de mi proceso creativo.



Mono y Lobo
Sergio García y
Lola Moral
2010



Mono y Lobo
Sergio García y
Lola Moral
2010

INVESTIGACIÓN. ANTECEDENTES

A estos referentes, se une también un ejemplo clave de diseño gráfico que plantea unas diferencias claras en lo que respecta al punto de vista representado. Se trata del póster diseñado para promocionar el evento del grupo BTS, *4th MUSTER: Happy Ever After*, en 2018. A diferencia de los ejemplos anteriores, en este póster se recuperan elementos del mapa como la vista aérea, a la que se incorpora la perspectiva isométrica que ofrece una forma clara y ordenada de distribuir los elementos en el espacio.



Póster diseñado para el evento *4th Muster: Happy Ever After* del grupo BTS

Mi interés por este tipo de punto de vista y la representación por medio de perspectivas aéreas se debe en realidad al recuerdo de los juegos de Polly Pocket popularizados en los años 90. Polly's Dream World, lanzado en 1991, es un excelente prototipo de estos diminutos mundos de plástico de formas redondeadas y colores alegres: un mapa tridimensional convertido en juguete que permite una interacción cercana y divertida con los lugares recogidos en él. El punto de vista de estas miniaturas es siempre elevado y se aproxima visualmente a la representación isométrica.



Polly's Dream World
Mattel
1991

III. *Trabajos previos*

Esta no es la primera vez que me propongo abordar las consideraciones mencionadas sobre el mapa, el territorio, la narración multilineal y las distintas perspectivas. En un breve recorrido por los trabajos que he elaborado en los últimos años, se hace evidente un claro interés por los temas mencionados, que se va materializando de manera más concreta en las piezas más recientes.

Entre dichos trabajos cabe destacar:

Memorándum (2017)

Un enorme mapa se despliega distribuido en una serie de cartulinas oscuras adheridas entre sí. En esta pieza (o piezas), el dibujo se convierte en una prolongación de mi yo e invita al espectador/lector a sumergirse en un mundo desconocido. La mayor particularidad de *Memorándum* se encuentra en cómo está elaborada: por un lado el mapa se construye de manera completamente instintiva e improvisada, partiendo del negro de la cartulina y con rotuladores de colores. Estos dos materiales son determinantes pues cualquier error es casi imposible de corregir. Sin embargo, esto es precisamente uno de los principales puntos de interés del trabajo. Los “errores” son subsanados con tìpex de ratón, convirtiéndose, no solo en parte esencial del proceso creativo, sino en elementos primordiales de la obra.



Memorándum
Elaboración
propia
2017

219 km (2018)

Dos archivos de dibujos recogen las escenas que se pueden contemplar a lo largo de la antigua carretera Málaga-Almería, haciendo una relectura de los terribles sucesos ocurridos en febrero de 1937 por medio del estado presente de los espacios circundantes, vacíos pero cargados de potencial narrativo. El formato cuaderno en acordeón viene determinado por el viaje que conllevó la realización de los apuntes. Este trabajo es uno de los que me permitió comenzar a establecer el vínculo entre la historia local y mi propia obra.



Exterior y
algunas
ilustraciones de
219km
Elaboración
propia
2018

El Cortijo Jurado, but make it cute! (2021)

En esta composición se relatan una serie de historias relacionadas con la leyenda negra del emblemático Cortijo Jurado situado en la barriada de Campanillas en la ciudad de Málaga. El contraste entre las macabras historias que rodean al edificio junto al estilo propio de la ilustración infantil con personajes de aspecto amable da lugar a una narración visual que resulta atractiva tanto a adultos como a niños. La arquitectura fragmentada y distorsionada, el suelo abierto, la superposición de planos y la proyección ortogonal que favorece la simplificación de las formas son los principales recursos empleados para lograr la comunicación idónea de la imagen más allá del mensaje original.

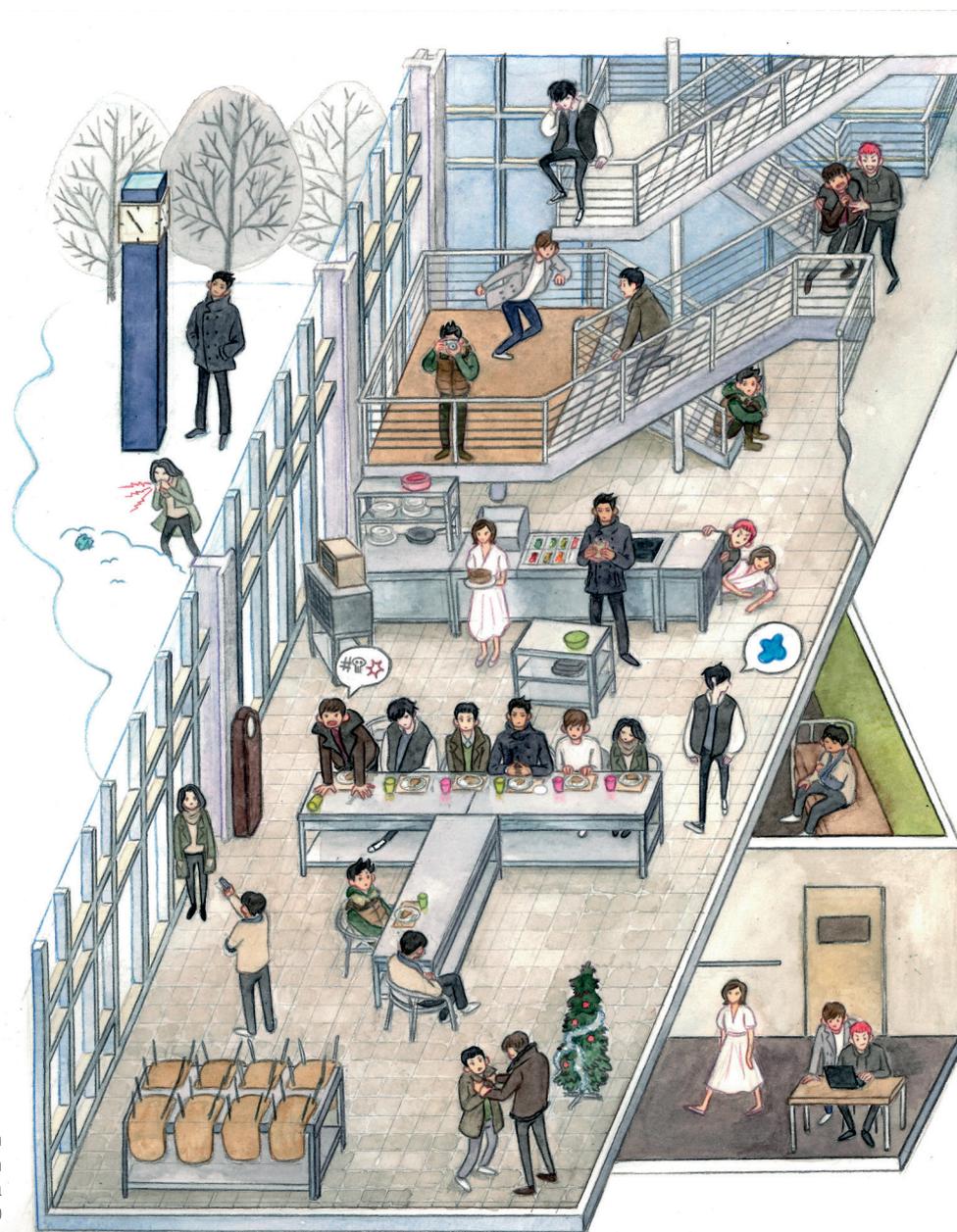
En esta pieza ya introduzco además personajes similares a los de mi Trabajo Final. Los personajes que van en el coche de la esquina inferior izquierda son notablemente parecidos a Sardino, que será presentado más adelante y protagonizará uno de los mapas.



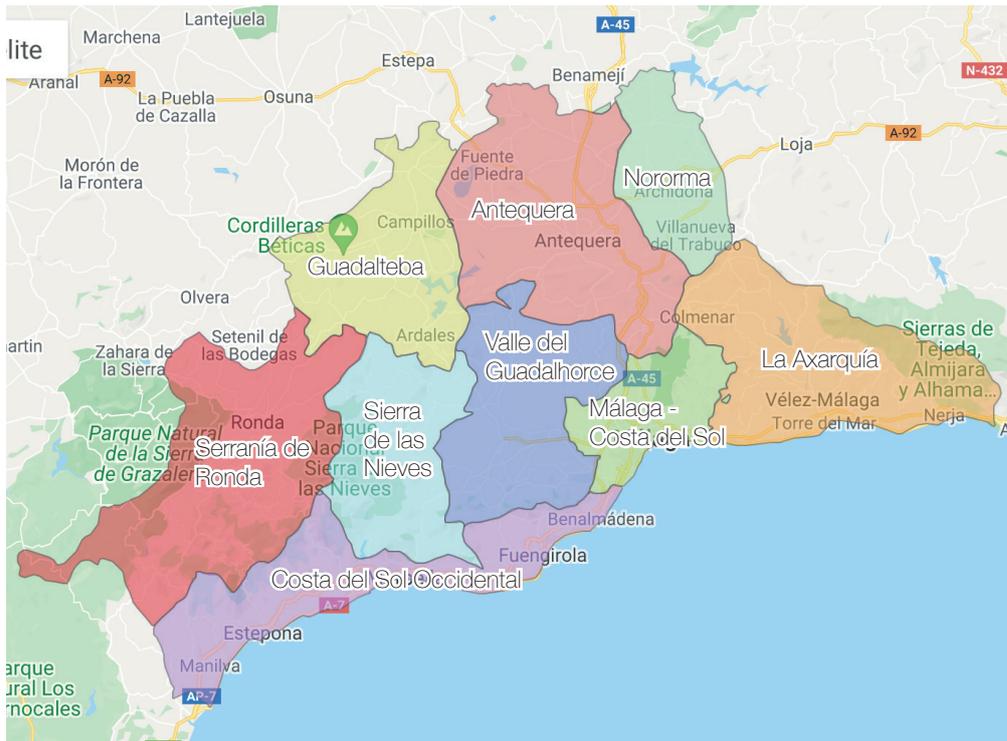
*Cortijo Jurado,
but make it
cute.* Trabajo
de elaboración
propia
2021

Sooshin High (2020)

Recursos similares se aprecian también en *Sooshin High*, una síntesis visual de la serie televisiva surcoreana *White Christmas* (2011). En este ejercicio destacan dos procedimientos principales. En primer lugar, la multiplicación de personajes genera numerosas rutas anárquicas dentro del espacio del formato y da lugar a la descripción de una serie de acciones y relaciones que pueden interpretarse sin necesidad de haber visto la serie. En segundo lugar, apuesto por una representación mediante una perspectiva caballera distorsionada que permite una composición ordenada y clara de todos los elementos que intervienen en esta simultaneidad de escenas.



Sooshin High
Elaboración
propia
2020



Mapa de las Comarcas de Málaga

4.1.2 COMARCAS

La provincia de Málaga es la más pequeña en extensión de las ocho andaluzas. Por el contrario, es la segunda más poblada por detrás de Sevilla, y la que cuenta con un mayor número de espacios naturales protegidos.

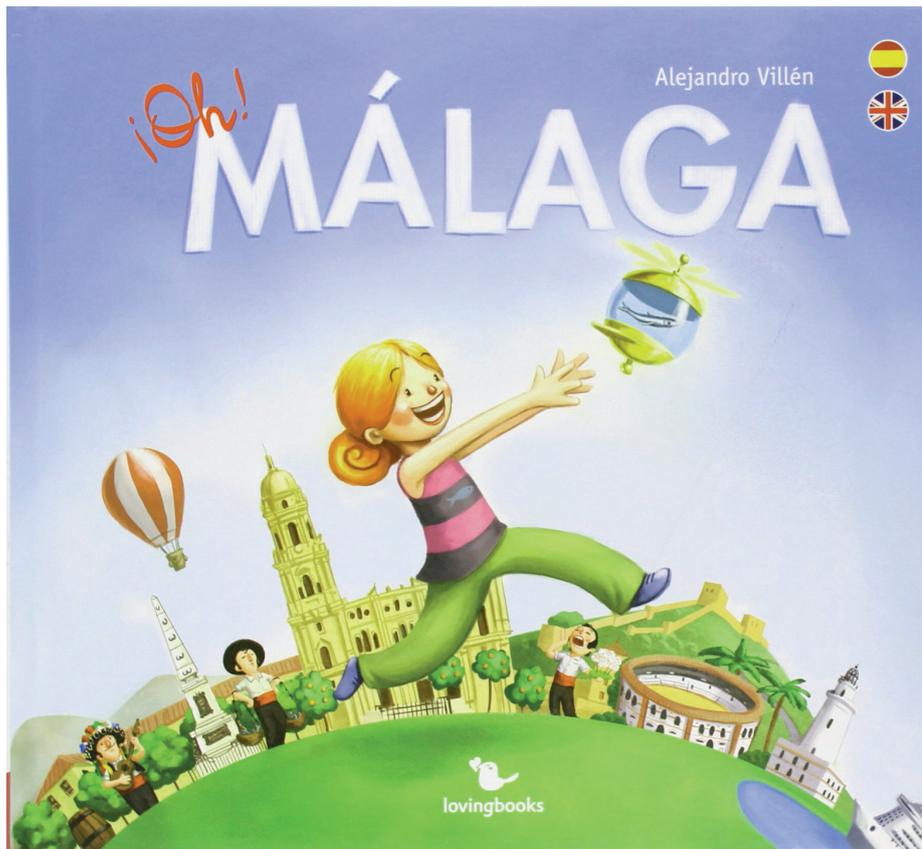
Hasta el año 1801 el nombre de Málaga no figura como provincia, pues hasta esta fecha el actual territorio estaba repartido entre los Reinos de Granada y Sevilla. Al Reino de Sevilla pertenecían Teba, Cañete la Real, Achidona, Estepona, Ardales y Sierra Yegua. Al de Granada, todos los demás municipios.

Actualmente Málaga provincia está formada por 9 comarcas diferenciadas: Antequera, La Axarquía, Costa del Sol Occidental, Guadalteba, Costa del Sol-Málaga, Nororma, Serranía de Ronda, Sierra de las Nieves y Valle del Guadalhorce.

Cada una de estas comarcas tiene una historia y una cultura cargada de relatos curiosos, datos interesantes y emplazamientos emblemáticos. Son tantos que sería imposible tratar de recogerlos todos en unas pocas ilustraciones. Por ello, se ha hecho una selección de la información más representativa y curiosa de cada comarca, englobando enclaves distintivos, anécdotas, acontecimientos históricos y leyendas locales.

La articulación de algunas de las historias, no obstante, exige la agrupación de algunas de las comarcas en un solo póster. Esto ocurre concretamente con las comarcas de Guadalteba, Antequera y Nororma, cuyas historias y parajes difuminan sus fronteras y están tan unidos que resulta más idóneo contenerlos en una gran ilustración. Lo mismo ocurre con Costal del Sol Occidental y Málaga-Costa del Sol. Si bien la Axarquía también forma parte de la Costa del Sol, muchos de sus municipios son de interior. Las dos primeras son comarcas exclusivamente costeras.

Apenas existen trabajos sobre las comarcas malagueñas que incorporen la ilustración como el principal medio de expresión. Sin embargo, cabe destacar el Atlas Ilustrado de la *Provincia de Málaga* y *Oh Málaga*. El primero recoge el trabajo colaborativo de diez ilustradores, un documentalista y una traductora en un atlas bilingüe sobre la geografía, la historia y la cultura de la provincia andaluza. El segundo es un álbum ilustrado sobre la historia, las costumbres y algunas curiosidades de la capital malagueña mediante la combinación de texto e ilustración.



LA CONCEPCIÓN

JARDÍN BOTÁNICO-HISTÓRICO

Nacido en 1855 como el jardín privado de estilo romántico de la familia Loring, hoy es uno de los jardines botánicos más importantes de Europa. Contiene 50.000 plantas de 5.000 especies tropicales, subtropicales y autóctonas.

La parte más antigua del jardín es una joya paisajista, botánica e histórica que recuerda el pasado burgués e industrial de Málaga.

LA CONCEPCIÓN

HISTORICAL BOTANICAL GARDENS

Currently one of the most prominent botanical gardens in Europe, it was built in 1855 in Romantic style as a private garden for the Loring family. It houses 50.000 plants of 5.000 tropical, subtropical and native species.

The oldest part of the gardens, reminiscent of Malaga's thriving industrial past, is a landscape, botanical and historical treasure.



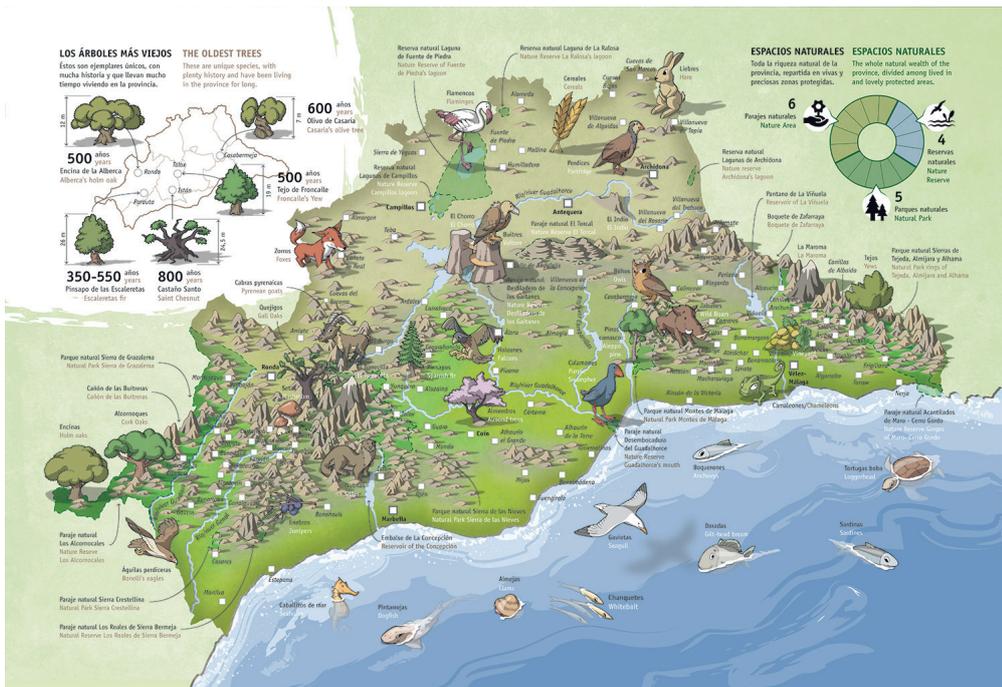
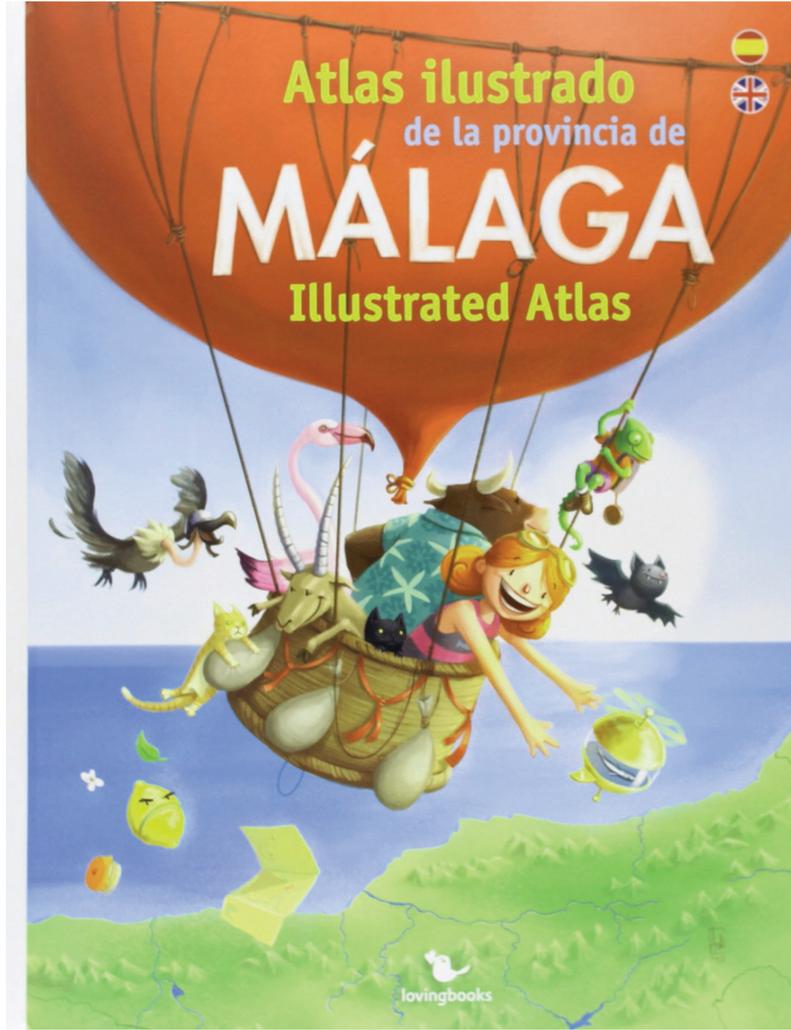
El Cenador de las glicinias

Este lugar romántico y en penumbra florece durante quince días al año, creando un espectáculo sublime.

The wisteria gazebo

This romantic spot, seated in the shadows, blooms for fifteen days every year, creating a sublime sight.

Oh Málaga
Alejandro Villén
2014



Atlas Ilustrado
de la Provincia
Málaga
2015

4.2 PROCESO CREATIVO

Esta fase del trabajo se distingue por la preeminencia del dibujo y contempla la confección pormenorizada de cada uno de los componentes que configuran las piezas finales. La distinción entre contenido y contenedor sirve para comprender de manera clara esta fase del trabajo.

4.2.1. CONTENIDO Y CONTENEDOR

El **contenido** comprende la selección de datos que se ha decidido incluir en cada una de las ilustraciones. Para obtener dicha información recurro a distintas fuentes. Además de bibliografía y webgrafía pertinentes, hablo con familiares, amigos y conocidos de distintas localidades para obtener otro punto de vista y un conocimiento más cercano de cada comarca.

Debemos tener en cuenta que este es un trabajo en el que se investiga la forma de comunicar un mensaje concreto, por encima del tema de este mismo mensaje. Esto significa que, si bien la información contenida en cada uno de los mapas está cuidadosamente elegida, el grueso del trabajo se concentra en la materialización de las imágenes, su distribución y su lectura.

Es preciso recordar además que este trabajo no se centra en una descripción pormenorizada de una serie de hechos ni en la elaboración de una guía turística. Aunque la investigación y la contrastación son parte del proceso, prima la experimentación con el lenguaje y la búsqueda de formas de narración visual, más allá de los textos que respaldan a las imágenes. Hay muchísimas leyendas que tienen pocos registros documentales, que se han transmitido de boca en boca y que incluso se repiten en distintas localidades. No obstante, y dado que este TFM no es en sí un trabajo de investigación sino una obra creativa, me he permitido la licencia de elegir las que más se adaptan al guion que tenía en mente.

Los textos de las siguientes páginas pretenden aclarar lo que ocurre en cada uno de los mapas de una manera dinámica. No los considero como una parte vital que debe acompañar a las ilustraciones en todo momento. Son más bien un complemento contextualizador para aquellos que quieran tener una idea de qué hay detrás de cada elemento de las escenas.

El **contenedor** es pues cada uno de los mapas que sirve de marco para este contenido. Tal y como describe el propio título del trabajo, la infografía es un componente fundamental de los mapas, que se traduce en una serie de diagramas visuales complejos que resumen y sintetizan la información recopilada sobre las distintas comarcas. Estas aportan el contenido del trabajo y sus límites físicos son los que funcionan como el contenedor de sus propias historias.

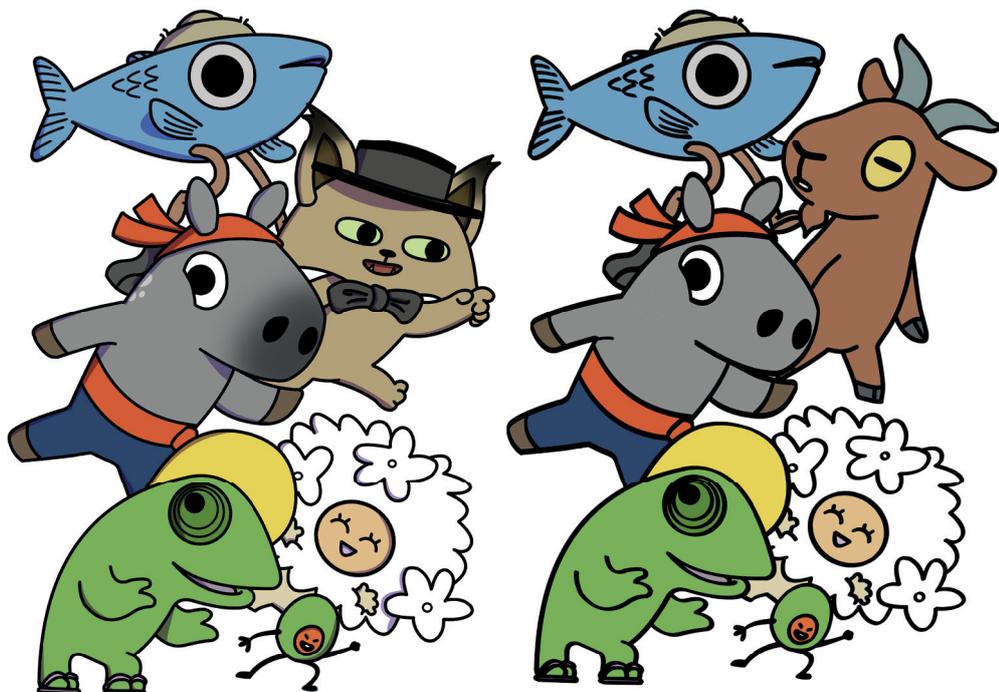
4.2.2. PERSONAJES E HITOS EN EL MAPA

El proceso creativo propiamente dicho comienza en realidad con una serie de personajes que había diseñado tiempo atrás y que iban a servir originariamente como mascotas para una aplicación móvil de mensajería instantánea y gestión de proyectos. El grupo original está formado por seis amigos. Cada uno de ellos tiene unas características distintivas tanto físicas como psicológicas y retrata aspectos culturales relativos a Málaga y Andalucía. De este modo surgen Chui, Jerry, Lero, Lin, Olvido y Sardino.

En un momento veo que estos personajes pueden ser más que unos simples stickers y su estrecha relación con la provincia de Málaga me lleva a querer saber más de ellos, de su lugar de procedencia y de la cultura que los rodea. Con la investigación sobre las distintas comarcas malagueñas, surge la necesidad de modificar uno de estos personajes: el lince. Cada personaje se sumerge a la perfección en las distintas comarcas, sin embargo, Lin, al ser un lince ibérico, no resulta significativo en el contexto concreto de Málaga. Es así como surge Agapito, la cabra montés, especie icónica de la Sierra de las Nieves.

Olvido, inspirado en una biznaga; Chui, un camaleón común; Lero, que resulta de la fusión de un caballo andaluz y un bandolero; Sardino, un boquerón victoriano; Jerry, de la variedad de la aceituna manzanilla aloreña y Agapito, la cabra montés. A continuación, se recoge el proceso gráfico del diseño de los personajes, incluyendo unas figuras de plastilina realizadas para facilitar las vistas de estos.

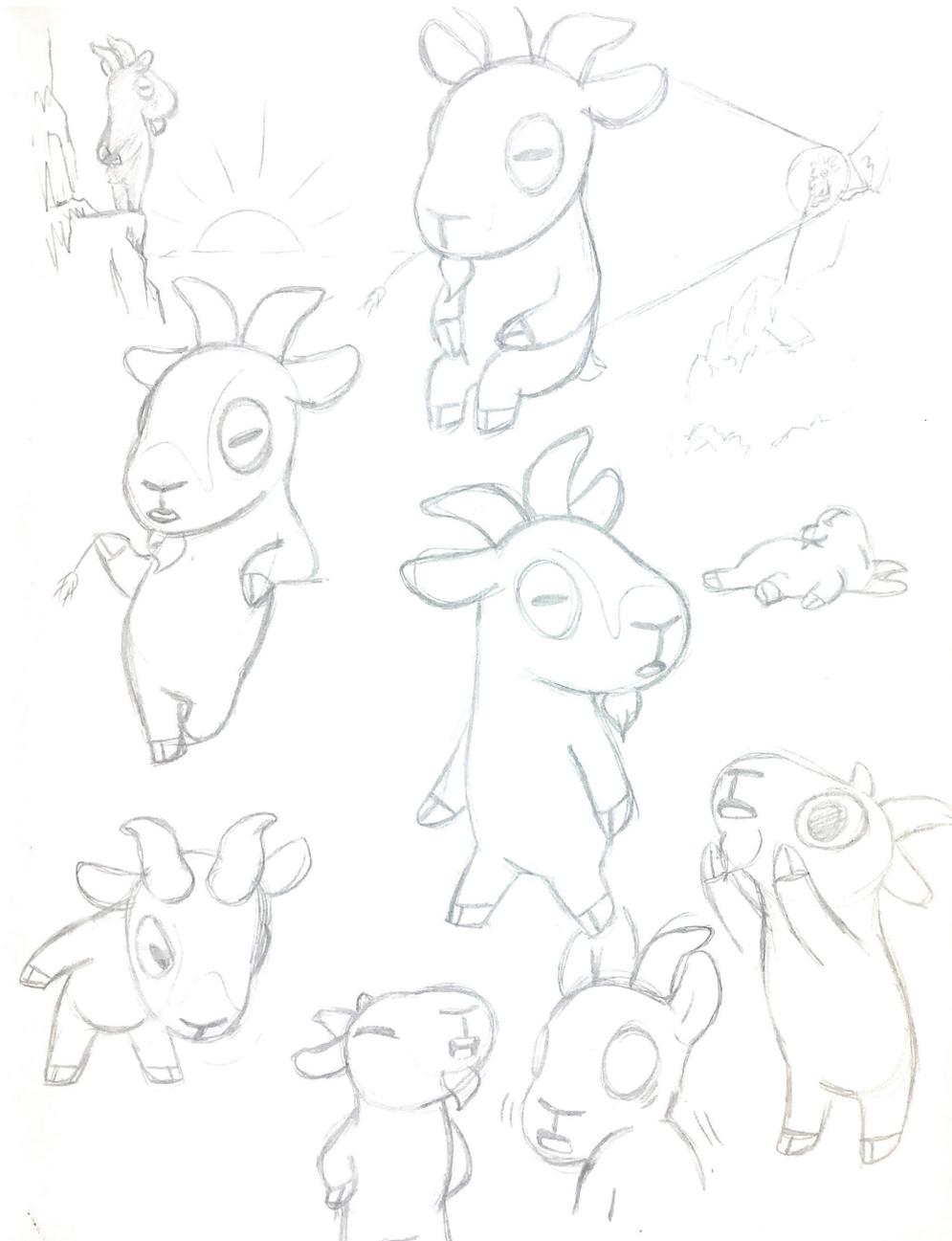
En las siguientes páginas vamos a conocer a estos seis amigos y los hitos que se van marcando en los mapas por los que se mueven.



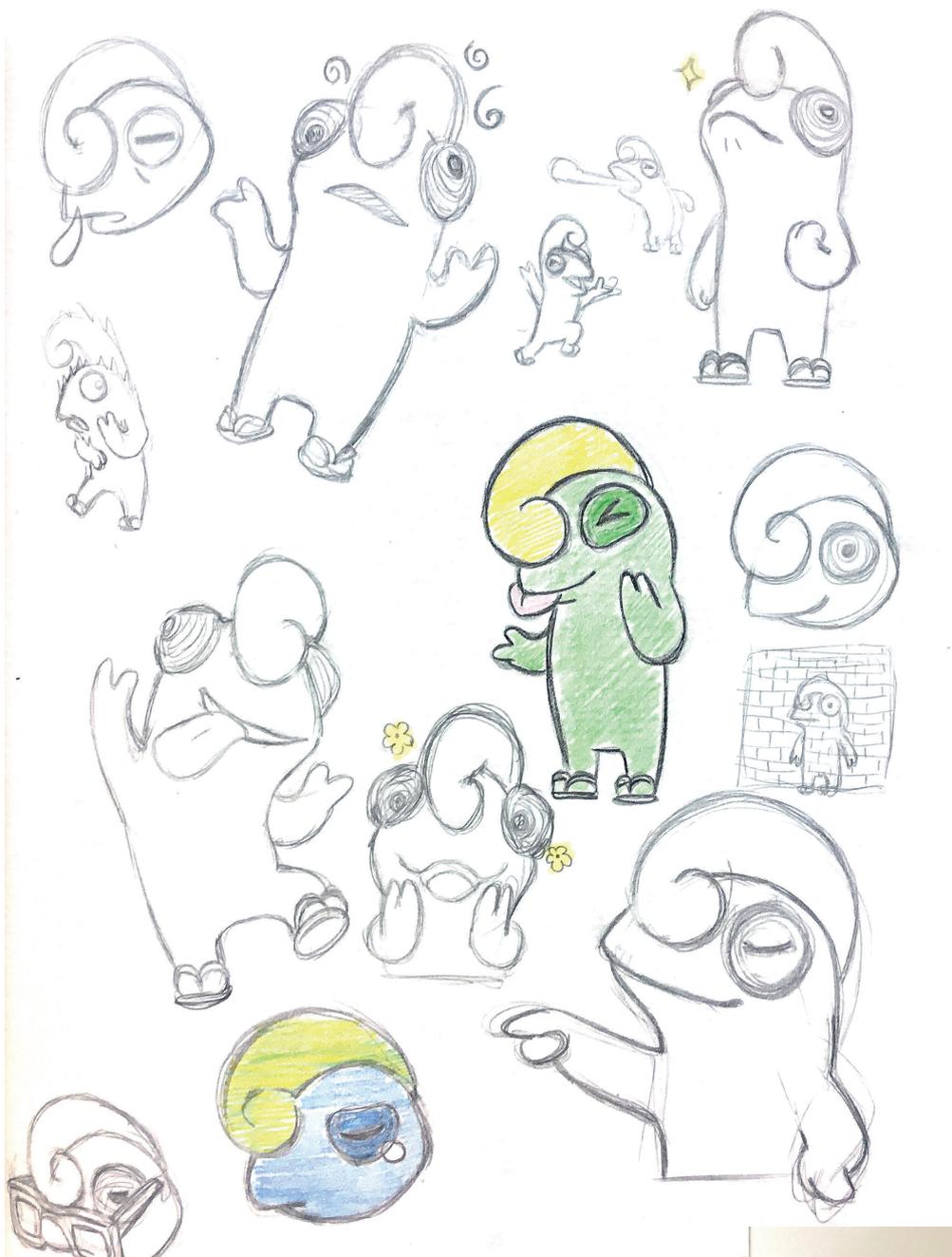
Lluvia de ideas
para el diseño
de personajes



En las siguientes páginas se ha incluido el desarrollo de los seis personajes principales. Para algunos de ellos se han realizado también modelos 3D en plastilina con el fin de facilitar la visualización de estos desde distintas perspectivas.

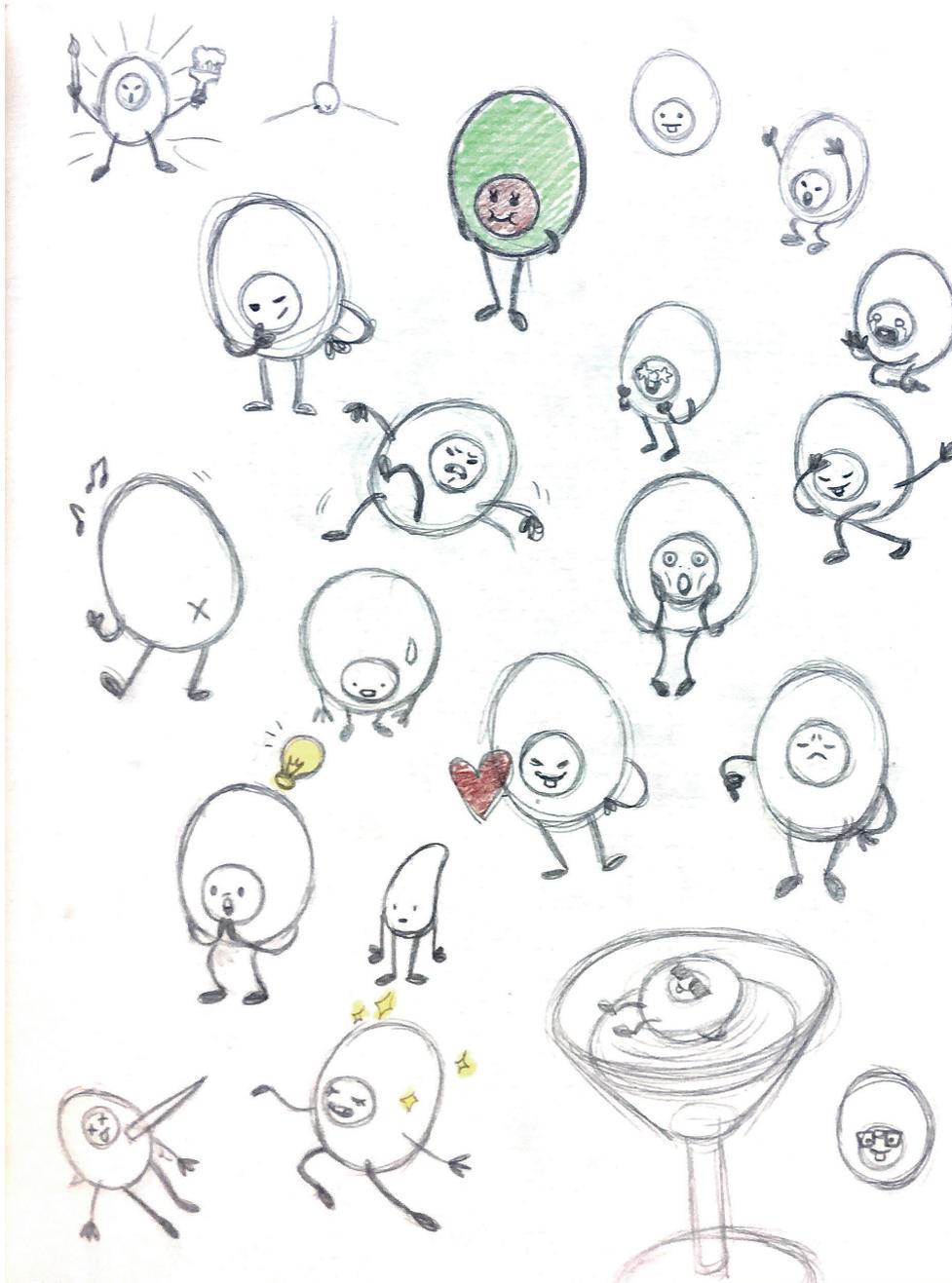


Bocetos de Agapito. Lápices de grafito



Bocetos de Chui. Lápices de grafito y lápices de color





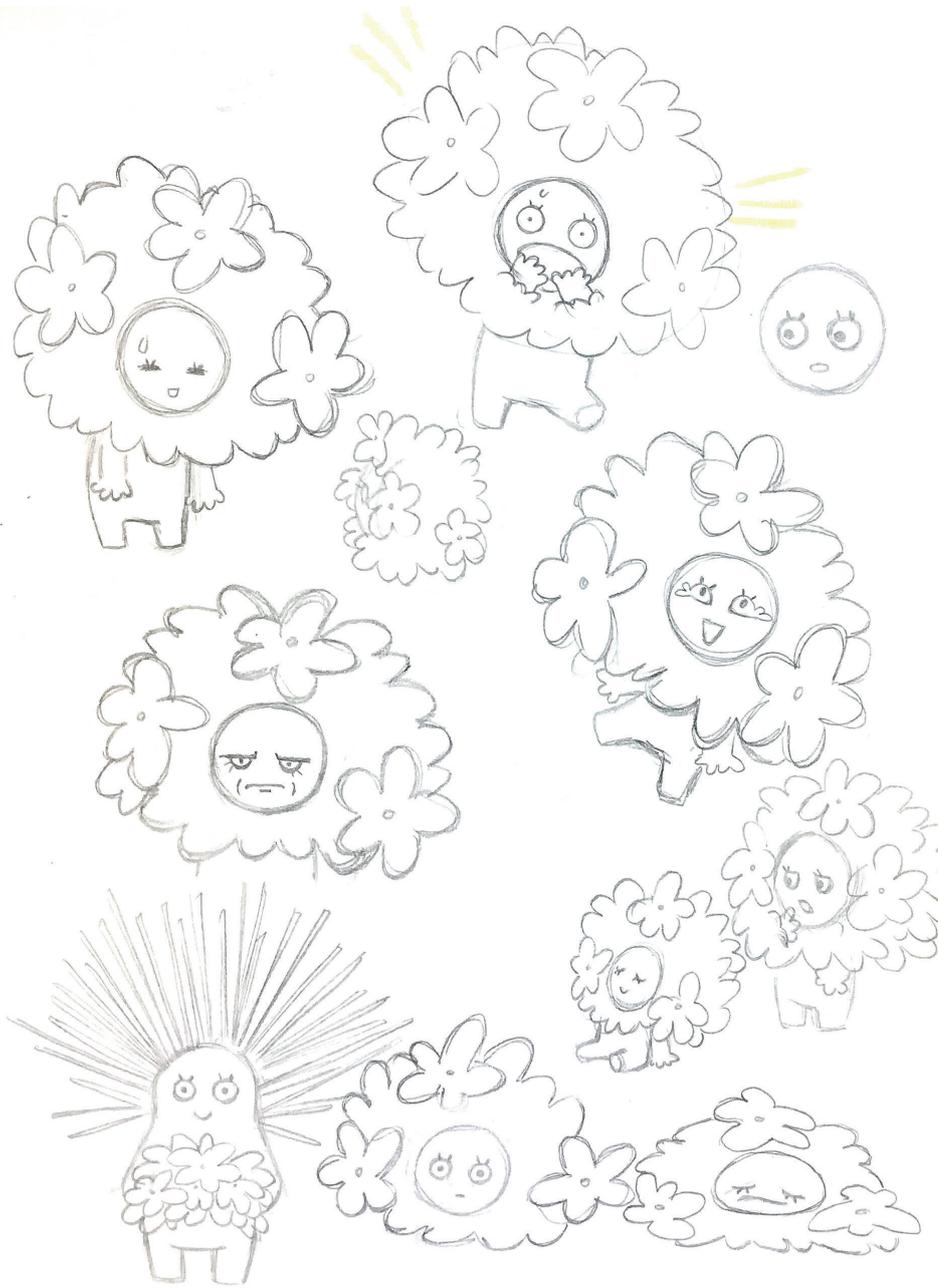
Bocetos de Jerry.
Lápices de grafito y lápices de color





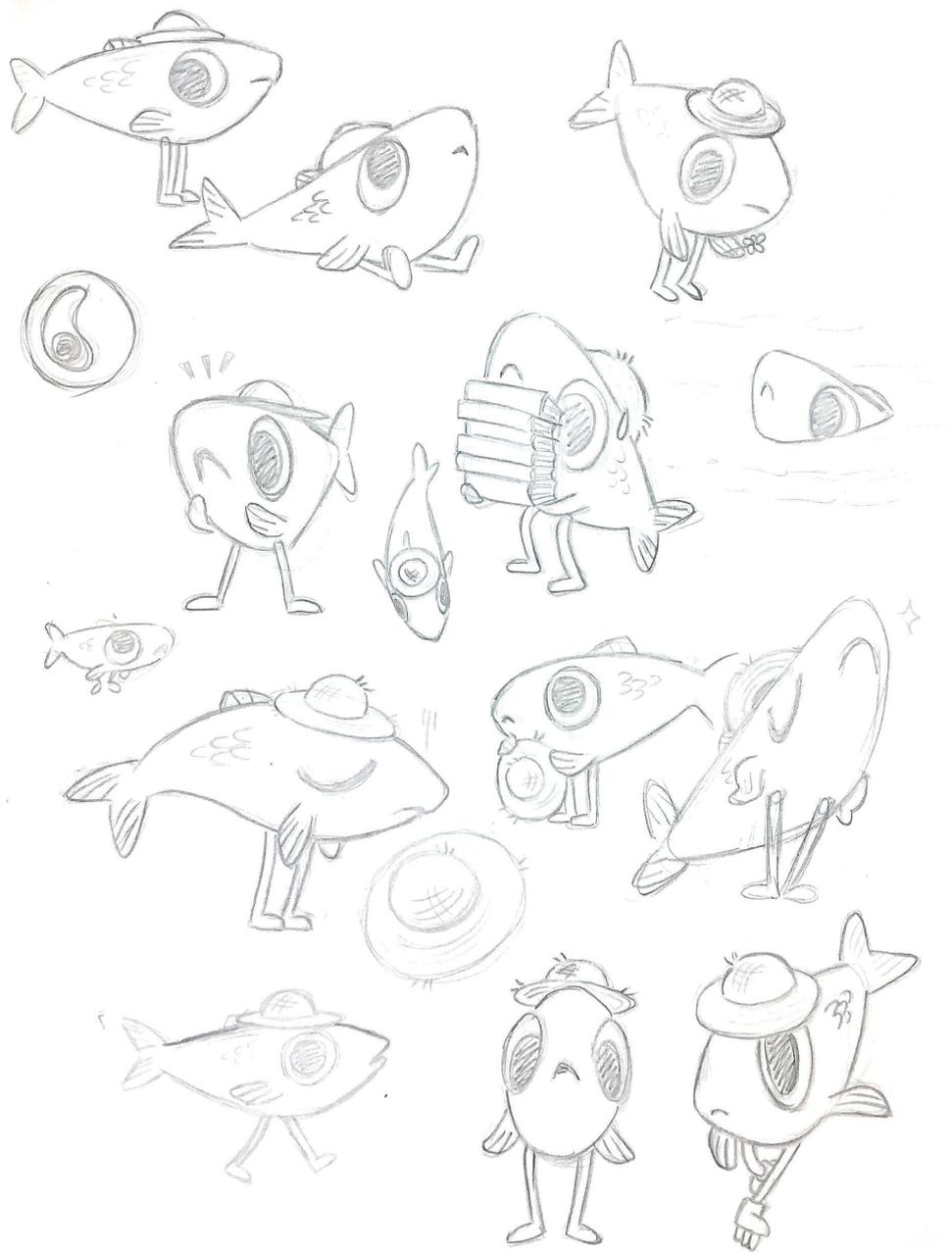
Bocetos de Lero. Lápices de grafito y lápices de color





Bocetos de Olvido.
Lápices de grafito.





Bocetos de Sardino. Lápicos de grafito



EL ICONO

AGAPITO

La **cabra montés**. Es una especie icónica de Sierra de las Nieves. De hecho, un monumento se levanta en su honor junto al balneario de Tolox.



CHUI

El **camaleón común**. Es la única especie de la familia de los Chamaeleonidae en Europa. Encontrarlo a lo largo de la provincia de Málaga es más común de lo que parece. De hecho, las poblaciones de camaleón común se han ampliado en las últimas décadas.

JERRY

La **aceituna manzanilla aloreña**. No sevillana ni cacereña, sino aloreña. Es la primera variedad de aceituna con Denominación de Origen Protegida en España (DOUE, 2012)



LERO

El **caballo andaluz**. Es una de las razas equinas más antiguas del mundo, destacado por su belleza y carácter disciplinado. Se le conoce comúnmente como caballo español y oficialmente como Pura Raza Española.

El **bandolero**. Es un bandido que se dedica a robar o asaltar en caminos o lugares despoblados. El bandolerismo tuvo un importante foco en Andalucía, destacando la Serranía de Ronda.

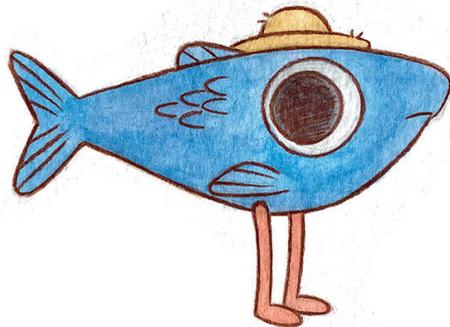


OLVIDO

La **biznaga**, junto al cenachero y el espeto, es uno de los símbolos más emblemáticos de Málaga. A menudo se la denomina erróneamente como la flor de Málaga. Sin embargo esta es en realidad un producto elaborado por el "biznaguero" a partir de tallos de nerdo secados y flores de jazmín.

SARDINO

El **boquerón victoriano**. Debe su nombre a la festividad de la Virgen de la Victoria, que tiene lugar durante la época en la que se pesca. Está en peligro de extinción y su pesca causa una gran controversia por su reducido tamaño que lo cataloga como "pezqueñín".



I. AGAPITO en la Sierra de las Nieves

Agapito comienza su viaje en **El Burgo**, a los pies del monumento que se levanta en el Mirador del Guarda Forestal. Dejando atrás varios montes a su izquierda y los impresionantes pinsapares de **Yunquera** a su derecha, Agapito llega a **Casarabonela** y se encuentra con dos personajes. Una dama cuyo marido es Capitán de los Tercios de Flandes lo invita a unirse a su paseo matutino. Estando este en el frente, la mujer da paseos todos los días con su aya por un paraje conocido como la Raja de la Vieja, un enorme peñasco en cuya parte superior hay un nido de águilas. De repente al águila se le cae algo de entre las garras. No es ni un conejo, ni un pájaro más pequeño, ni tampoco un pez. Es un brazo humano con un anillo que la mujer conoce perfectamente*. Agapito prefiere evitar estar ahí cuando la dama reciba la terrible noticia al día siguiente.

Nuestro protagonista huye aterrado al presenciar semejante escena y en la carrera se topa con otra no menos inquietante: la familia Guerra. Esta vive tranquilamente en su cortijo a los pies de La Torrecilla. No obstante esta noche un duende ha empezado a atormentarlos. Rompe platos, hace ruido y suelta al ganado. Se ha hecho tan insoportable que deciden escapar a su casa de **Tolox**. A mitad de camino la mujer se da cuenta de que le falta su mejor sartén. Sin embargo, el marido que vuelve a buscarla no puede encontrarla por ninguna parte. Es entonces cuando una espantosa voz que proviene del bosque pronuncia burlona: “la sartén la llevo yo”. “¡Ay caramba! –piensa Agapito– Yo solo quería dar un paseo tranquilo por la Sierra de las Nieves”. Al pasar por Tolox tan deprisa, ni siquiera repara en el balneario de Fuente Amargosa ni en otro asunto más turbio que tiene lugar en el pueblo. Se trata de “los encuerichis” o “la noche de los iluminados”, un episodio difícil de creer de no ser por los informes y los juicios que lo siguieron. En resumidas cuentas se trata del primer intento de suicidio colectivo registrado en España.

Sin embargo, los sustos no acaban para Agapito al llegar a **Alozaina**, donde María Sagredo, al confundirlo con un invasor morisco le empieza a lanzar colmenas y lo hace huir. No es de extrañar que para luchar por el municipio hasta los niños y mujeres tengan que hacerse pasar por hombres, ya que los rebeldes han aprovechado que estos están segando los campos para invadirlo. Pero, ¡caray! ¿Qué culpa tendrá Agapito? Por suerte para nuestro amigo, esta vez si va a reparar en las milagrosas aguas sulfurosas de Tolox para aliviar esas terribles picaduras.

¡Pobre Agapito! Está confundido y agotado. ¿Qué le esperará en **Istán**? ¡Mira eso! ¿No es ese el Castaño Santo, el árbol milenario que mostró el camino a la victoria a Fernando «El Católico» en la batalla por Marbella en 1485? ¡Vaya suerte! El Castaño le ha conducido hacia el Castillo de Al-Mundat, en **Monda**. En este al menos puede darse un respiro sin riesgo de recibir un “colmenazo”. Tras una merecida pausa, Agapito está listo para continuar su excursión hacia **Ojén**, tierra del aguardiente de Pedro Morales e hijo, atravesando las antiguas minas de magnetita que se transportaba en el ferrocarril minero de San Juan Bautista hasta las playas de Marbella.

* La leyenda original menciona un dedo.



II. CHUI en el Valle del Guadalhorce

Chui suele presumir de no tener miedo a nada, pero míralo, todo encaramado a las pasarelas del Caminito del Rey en el itinerario de **Álora** – hogar por cierto de Jerry, aceituna manzanilla aloreña –. Tras los rocosos acantilados se puede ver el Torcal del **Valle de Abdalajís**.

Cálmate Chui, lo más difícil ya lo has pasado.

En el olivar que queda por **Almogía** destaca notablemente un olivo sobre los demás. Es el Olivo de las Ánimas, cuya estaca no prendía como las demás hasta que una devota mujer recomendó al dueño del olivar que le confiase el crecimiento de ese olivo a las Benditas Ánimas del Purgatorio.

Al dejar atrás el olivar, Chui se da cuenta de que debería haberse traído un paraguas. Esos nubarrones no tienen muy buena pinta. No le gustaría que le ocurriese lo que le pasó a Alonso Valor en la riada de **Cártama** de 1890, cuando la corriente era tal que tuvo que encaramarse a un ciprés y se amarró con su faja para no caerse.

Cruzando el Puente de Hierro, Chui, que es muy goloso, no puede evitar probar un chumbo. Pero Chui, ¡antes tienes que quitarle las espinas!

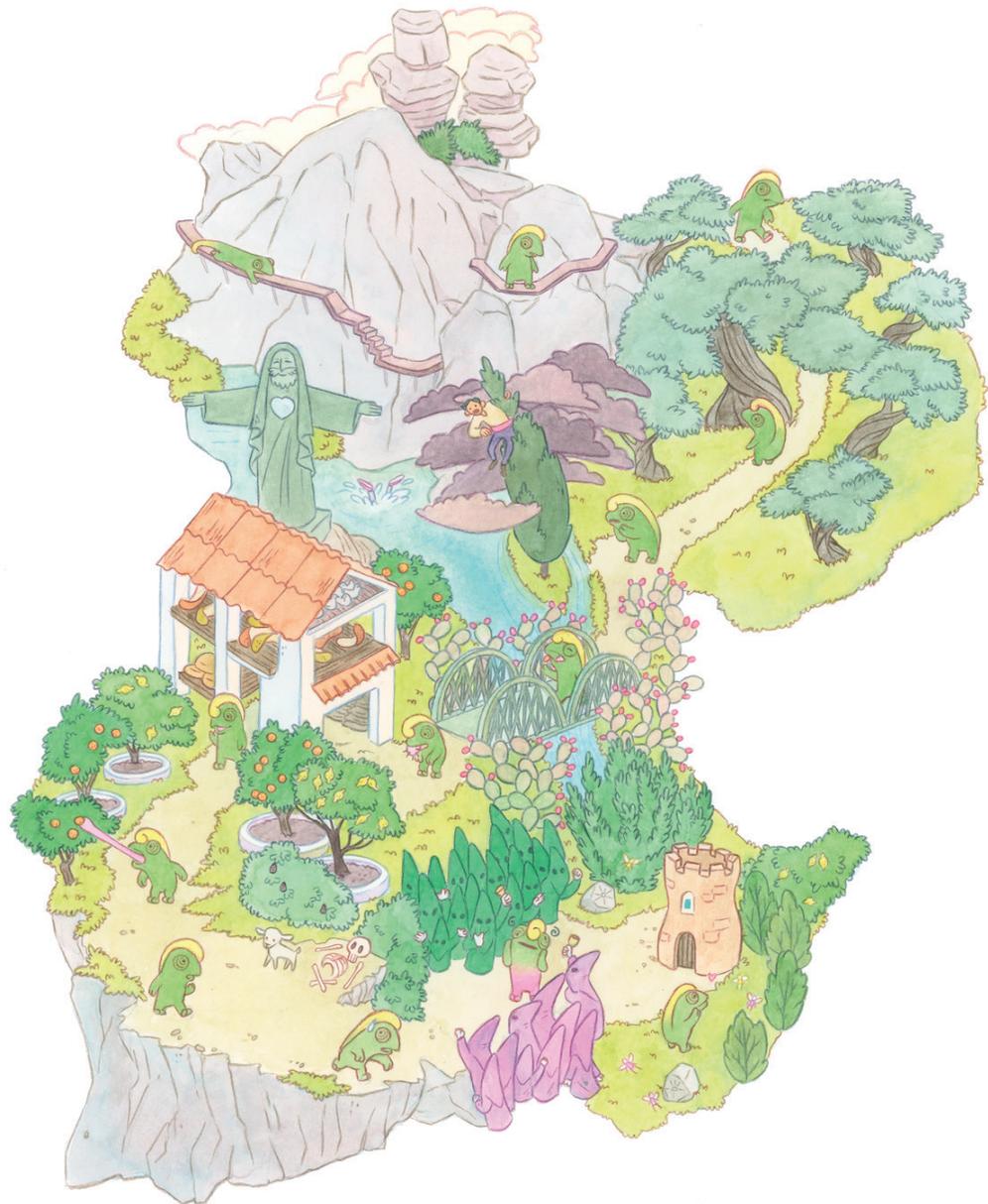
En **Pizarra** es común encontrar cascareros, construcciones destinadas principalmente al secado de cáscaras de cítricos que servían para la fabricación de colorantes, productos medicinales e incluso pólvora. En el caso del Cascarero de los Condes de Puerto Hermoso, incluso el espacio entre le tejado y la última planta tenía la función de palomar. En un lugar elevado, la imagen del Sagrado Corazón vela por el municipio.

¡Chui! Este camaleón solo piensa en comer...

Atento, Chui, porque al pasar por **Coín** puede que aparezca el chivo de “los callejones”. Esta extraña historia cuenta que hace muchos años un hombre a lomos de su mula pasaba por los callejones que llevan al cementerio, acantilados de piedra rodeados de higueras, y allí se encontró un chivito. Creyéndose un hombre con suerte cargó el chivo en su mula, pero al cabo de un rato unos extraños sonidos alertaron al caminante. El chivo tenía un aspecto completamente distinto, le arrastraban las patas que le habían crecido descomunadamente y tenía los ojos rojos. A la mañana siguiente los huesos del hombre aparecieron junto a un chivito.

Ahora Chui llega a **Alhaurín el Grande** y sin querer se ve involucrado en una ferviente discusión entre las dos cofradías del pueblo, enfrentadas por tradición. Los “verdes” y los “moraos” tienen sus propias fiestas, imágenes, pero su rivalidad no siempre es amistosa.

Tras haber conseguido escapar airoso del conflicto, Chui se encuentra con una agradable sorpresa en **Alhaurín de la Torre**. Se habla de que hay hadas que eligen piedras especiales en los bosques. Estas piedras atraen la energía del bosque y dan la bienvenida a las almas nobles que se adentran en él. ¡Mira! Parece que Chui es del agrado de estas pequeñas y mágicas criaturas.



III. JERRY en Guadalteba-Antequera-Nororma

Jerry no está muy seguro de si el aldeano que se encontró cuando salía de las murallas de **Cañete la Real** buscaba un becerro real o la valiosa escultura de oro que había más adentro. Será por eso que se llama **Cuevas del Becerro**. El caso es que se alegró mucho cuando Jerry se lo señaló.

A continuación se topa con Estela del Guerrero en **Almargen**, única muestra de la cultura tartésica de la provincia. Conforme avanza dejando a su izquierda la Reserva Natural Laguna Fuente de Piedra, Jerry se queda pasmado ante la bandada de flamencos que se bañan y sobrevuelan el lugar.

Al llegar a **Teba** se encuentra el lugar donde se consolida la leyenda de *Brave Heart*, concretamente en las inmediaciones del Castillo de la Estrella. Este “corazón valiente” fue en realidad Sir James Douglas, caballero de la corte, que lideró la expedición para llevar el corazón embalsamado del rey Robert I Bruce en un pequeño cofre colgado de su cuello a Tierra Santa. Su viaje fue interrumpido cuando, al llegar al Mediterráneo, decidieron subir por el Guadalquivir. Los motivos del desvío son diversos: unos sostienen que buscaban aprovisionamiento y otros que conocían la guerra entre cristianos y musulmanes que se estaba librando en la península. Teba estaba en el punto de mira de los cristianos y Alfonso XI requirió la ayuda de los escoceses en la batalla contra los infieles. La maniobra “torna fugit” de los nazaríes, aunque no sorprendió a los castellanos, sí pilló desprevenidos a los extranjeros. ¡Lástima! Sir James Douglas murió en el campo de batalla y la comitiva volvió a Escocia, corazón inclusive.

Jerry sigue caminando hasta el Balneario de **Carratraca**, que en los siglos XIX y XX se convirtió en lugar de recreo de la burguesía malagueña que practicaba la cultura del baño terapéutico y termal.

No demasiado lejos Jerry puede vislumbrar el Desfiladero de los Gaitanes, uno de los parajes más icónicos del Caminito del Rey. A Jerry no le interesan demasiado este tipo de rutas. Prefiere aquellas con caminos más anchos y firmes, como las que recorren los **Dólmene de Antequera** y el **Torcal**.

Después de despedirse de su amigo flamenco, la pequeña e incansable aceituna llega a **Sierra de Yeguas**. Si hay algo que Jerry adora, eso son los caballos. En **Humilladero** se lleva una estupenda sorpresa cuando se topa con un precioso corcel. “Pero, – piensa Jerry – con todas estas riendas y telas preciosas, su jinete debe de ser alguien influyente”. En efecto. Se trata ni más ni menos que del caballo del Infante Don Fernando, que se “humilla” ante la espada de San Fernando, jurando no guardarla hasta haber conquistado Antequera. Una cruz señala este preciso lugar.

Un estrecho sendero lleva a Jerry desde el mausoleo de la Capuchina y los viñedos de **Mollina** hasta la Necrópolis calcolítica de **Alameda**. Allí un melancólico esqueleto se lamenta porque tras tantos años no dejan de excavar el sótano de su casa en busca de objetos que ni él recuerda si puso allí.

En **Cuevas de San Marcos**, Jerry da con la cueva de Belda que alberga una de las mayores colonias de murciélagos de Europa. Los murciélagos le cuentan

multitud de historias a Jerry. Una de ellas relata que un enorme dragón apareció y echó a unos guerreros cristianos que se habían extraviado en la gruta. Un fraile del Convento de Santo Domingo con gran determinación, al enterarse, pidió que le indicasen el camino a la cueva y se enfrentó él mismo a la bestia con una cruz como única arma. Esta resplandeció de forma celestial y fue atada a unos jaramagos como símbolo de que el diablo fue vencido.

Entre quejigos y encinas se mueve Jerry descubriendo algunas de las diferentes "Villanuevas" de la Comarca de Nororma: *Villanueva de Tapia*, *Villanueva del Trabuco* y *Villanueva del Rosario*. Todas ellas formaron una vez parte de *Archidona*, en cuyo castillo nace una de las mayores leyendas de amor de la provincia de Málaga. La leyenda de la Peña de los Enamorados relata el trágico romance entre Tello, un prisionero cristiano apresado en las mazmorras del castillo, y Tazgona, hija de un mandatario musulmán, quienes quedaron prendidos a primera vista. Ambos tomaron la arriesgada decisión de fugarse pero fueron descubiertos por unos guardias. Los enamorados llegaron a un peñón cercano a Antequera y al verse acorralados y destinados a una vida separados, decidieron lanzarse juntos al vacío desde la cima del peñón. La silueta del peñón recuerda al perfil de un hombre yacente cuyo rostro es acariciado por las rojizas nubes del atardecer.

Tras este ajetreado viaje Jerry vuelve a cruzarse con el Infante Don Fernando, que ahora se dirige a conquistar las tierras de Antequera tras haber presenciado la visión de Santa Eufemia de Calcedonia rodeada por leones y ángeles implorando "no temáis y que nos salga el sol por Antequera y que sea lo que Dios quiera".

Al verlo todo decidido y triunfante, Jerry cae en que tal vez el Infante sepa dónde queda *Villanueva de la Concepción*. Sabe que una vez pasado el castillo rojo de *Casa Bermeja* esta no queda muy lejos, así que va a aprovechar para hacer una visita a su amigo Almendrito, a quien no ve desde que trabajaban juntos en Álora.





IV. LERO en la Serranía de Ronda

Entre la banda de bandoleros que asalta una diligencia al entrar a Ronda aterrizando a los viajeros, está Lero. Los cuatro bandidos se reparten el botín y toman caminos separados. Lero, entusiasta de la figura romántica del bandolero, lucha contra las causas injustas y atraviesa el Tajo de Ronda para repartir su botín entre los más desfavorecidos.

Bajo los dos soles que dicen que se pueden vislumbrar en la zona comprendida entre el Peñón de Ronda y la Cañada de las Ánimas, se esconde Olvido en un arriate de Arriate.

Las buenas intenciones de Lero, no obstante, no cambian la imagen de los bandoleros a los ojos de los soldados. De hecho, un guardia llama a la puerta, con orden para arrestarlo de inmediato. Lero consigue huir por la puerta trasera y burlar al guardia, que algo desorientado llega a la Cueva del Gato donde se suele ocultar la banda de Lero. Sin embargo, los únicos hombres que puede encontrar son aquellos que están tratando de trasladar la Virgen de la Escarihuela desde Montejaque hasta Ronda, comprobando que conforme se alejan de su pueblo, la imagen se vuelve cada vez más pesada hasta que ya no pueden seguir avanzando.

La carrera y el sobresalto han dejado agotado a Lero, pero por suerte al llegar a Parauta da con el pinsapo de la Escalareta, donde una agradable mujer socorre a todo el que pasa por la zona arrastrando dificultades. Lo que Lero no esperaba encontrarse a continuación era una momia. Mejor dicho, dos momias. Se trata de las momias de Alpandeire cuya leyenda apunta a que se trata de un acaudalado matrimonio que financió la construcción de La Catedral de la Serranía.

Asustado y perseguido Lero se encuentra un jabalí entre los alcornoques de Cortes de La Frontera y le pide que lo proteja. Este se muestra reacio al principio pero a cambio de una manzana le muestra el camino hacia la Casa de Piedra junto a la que Lero encuentra un retal de tela para ocultarse del guardia.

Los caminos de Lero y su perseguidor casi se cruzan al llegar a Benadalid, donde una rosa tan silvestre como letal acabó con la vida de dos jóvenes enamorados e inmortalizó su amor prohibido en una leyenda. El guardia saluda a una señora sin percatarse de que se trata en realidad de Lero que se ha cubierto con el paño. El tenaz guardia no se rinde y atraviesa cada pueblo blanco de la Serranía colgando carteles con la ficha policial de Lero.

Frente a la Plaza de Toros de Gaucín, los toros no dan crédito a lo que ven sus ojos. Doña María, una curiosa monja, se ha puesto a torear. Un burro que pasea junto a la plaza le da una nueva idea a Lero. En seguida le coloca su bandana y con el retal de tela sobre su lomo se pone a cuatro patas y continua su camino siguiendo las indicaciones del león rampante de Genalguacil. El burrito disfrazado no puede resistirse a las preciosas flores que bordean el camino y en un despiste pisa el improvisado disfraz de Lero, dejando al descubierto su verdadera identidad.

Tal es su mala suerte, que justo en ese momento el guardia lo ve y la carrera comienza de nuevo.



V. OLVIDO en La Axarquía

El Colmenar es el punto de partida de Olvido. Siempre son siete abejas las que revolotean cuando Olvido pasa por las mañanas, igual que en el escudo del municipio. Sin embargo hoy solo han salido cuatro. Se habrán quedado dormidas. De camino a la Venta de Alfamate, una de las más antiguas de Andalucía, en Alfamatejo, los tejones mantienen su opinión de que la mejor forma de desplazar una enorme roca que bloquea el camino es socavar la tierra con espiochas. Es mejor no discutir con ellos como hacen los alfamateños, porque realmente tienen razón. Olvido no esperaba cruzarse después con El Tempranillo, un temido bandolero. Es mejor evitarlo porque dicen que un día que los lugareños le negaron compartir mesa en la venta con la excusa de no tener cucharas suficientes, el bandolero se fabricó una cuchara a partir de un trozo de pan duro. Al terminar de comer invitó a los demás comensales a comerse sus cucharas como él había hecho.

Más tarde Olvido llega a uno de sus lugares favoritos. Es el Olivo Caracol de Periana, hogar de Antonio, el abuelo de Jerry, que cuenta unas historias estupendas. Como la de Alcaucín, que cuenta cómo San Patricio realizó un viaje a la villa para convertir a sus gentes. Al no lograrlo, como castigo el Señor hizo que se abriera el suelo y comenzaran a salir víboras. Olvido pensaba que Canillas de Aceituno tenía que ver con las aceitunas, hasta que el abuelo le contó que debe su nombre al vocablo latino Cannillae (zona de cañaverales) y el término árabe Azytuni, una seda tejida y teñida. El abuelo también le ha contado que la cruz del Monte Pinto en Frigiliana se construyó por una promesa del navegante Francisco Pinto si salía con vida del enfurecido mar que agitaba su nave como una cáscara de nuez. Otra de sus historias habla sobre las cabras con los cuernos encendidos que, al parecer un ejército, mantuvieron a raya a las tropas moras que trataban de invadir Arenas. Y una de las favoritas de Olvido es sin duda la del fantasma del Suizo en la Cueva del Tesoro del Rincón de la Victoria, aunque también es la que más escalofríos le da.

Un paseo menos agradable es el que comienza en Sedella, donde cada tramo del camino está señalizado por una parte del descuartizado cuerpo de un pendeñero mozalbete. Pasa rápido, Olvido, es mejor no quedarse ahí mucho tiempo. Más allá del tramo del pie derecho, cuenta la leyenda de que existe un pasadizo subterráneo que conecta la zona más alta de Canillas de Albaida, la ermita de Santa Ana, con el río Turvilla. Pero... Olvido, acabas de llegar a la playa y... ¿es eso Velez-Málaga? Debe serlo, porque ahí está Miguel de Cervantes cobrando impuestos.

Por fin Olvido ha llegado a Árchez, en busca de la lagartija de la campana de la torre mudéjar. La lagartija maldice el día en que la gente descubrió que si la besaban, encontrarían pareja. Tan concentrada está Olvido en la lagartija que ni se da cuenta de que El Cid está pasando justo por Sayalonga.

Sin embargo, lo que sí que impresiona a Olvido son las cuevas de Nerja. Aunque después no le hace demasiada gracia pasar por el Puente de las Ánimas en Torrox. ¡Olvido! ¡No te vuelvas a entretener con la lagartija!

Al final, Olvido vuelve a El Colmenar, justo después de pasar junto al cementerio de Comares, que se construye junto a uno de los torreones que refozaban las murallas de la antigua fortaleza, y a la Real Fábrica de Naipes de Macharaviaya.





VI. SARDINO en la Costa del Sol

El Sol brilla y contempla satisfecho su Costa.

Sin embargo, el día no empieza tan bien para Sardino. “Estos fenicios... – piensa Sardino con un gran chichón en la cabeza – dejan caer las anclas en cualquier sitio”. Agarra su sombrero de paja para taparlo y se dirige a ver qué barco ha sido esta vez. No obstante, los Baños de Hedionda parecen mejor opción para apaciguar sus ánimos. No vaya a ser que lo metan en salazón. Dicen que el propio Julio César mandó construir los baños tras curarse de una infección herpética en las aguas sulfurosas de Casares. De hecho, sabiendo eso y pensándolo bien, a Sardino no le convence la idea de compartir el baño.

Cuando pasa por Estepona, Caí de Benestepar, el primer turista, está como de costumbre gozando del sol en su casa cerca de Sierra Bermeja y sin ningún otro negocio que el de disfrutar de las vistas del mar. Ni siquiera una visita al Orchidarium puede apetecerle más que semejante plan.

Justo al dejar atrás los campos de golf de Manilva, Sardino se lleva una gran alegría al ver a su buen amigo Babo, que viene remando en su tabla con gran habilidad. Para los que no lo sepan, Babo es una Tambja Marbellensis, una especie de babosa marina autóctona del litoral marbellí. No hay duda sobre por qué conoce tan bien todos los rincones de Marbella.

Patinando y en bicicleta pasean respectivamente Sardino y Babo, que se divierten curioseando las villas privadas y las lujosas mansiones de la Milla de Oro.

Al llegar a Mijas, Sardino y Babo no pueden evitar lanzarse el agua para darse un refrescón y nadar en las playas custodiadas por torres de época musulmana. La Torre de Calahonda, la Torre Nueva, el Torreón de la Cala y la Torre de Calaburras formaron parte del sistema de defensa costero, primero mediante el uso de señales de humo y más tarde como elementos defensivos activos al ser artilladas.

El Sol, que sigue brillando y “picando”, no perdona a los pobres burro-taxis que llevan trabajando sin descanso desde los años 60, cuando unos trabajadores descubrieron que las propinas que recibían a cambio de permitir a los visitantes tomarse fotografías o dar paseos en sus burros superaban sus propios salarios.

La Stupa de la Iluminación de Benalmádena es una parada obligatoria para Babo, que acude al templo una vez por semana desde que se inauguró en 2003. Como sabe que va a tardar, Sardino continúa su paseo solo a partir de aquí, porque sabe que su amigo va a tomarse su tiempo.

Pasados los faros de Punta Doncella, el de Marbella y el de Calaburras no queda mucho para llegar a la capital, donde La Farola lleva alumbrando el puerto desde 1817. Ya se vislumbra cuando Sardino se fija en un antiguo buque hundido en el fondo marino. Es el SMS Gneisenau, un velero de la Marina Imperial alemana que sucumbió a las inclemencias del tiempo en 1900 frente a la costa malagueña. La hospitalidad y la generosidad del pueblo malagueño, que acudió al auxilio de la tripulación mientras luchaban contra el fuerte temporal valió a la ciudad el título de *Muy Hospitalaria*. El Puente de los Alemanes fue precisamente un obsequio que

Alemania donó a Málaga tras saber de las secuelas de la riada de 1907.

Sardino llega a Málaga por la playa de la Misericordia y entre dos de sus míticas chimeneas: la chimenea de la fundición de plomo de Los Guindos que sigue siendo conocida como la Torre Mónica y la chimenea de La Térmica que en contra de la voluntad del pueblo malagueño, perdió su icónico mensaje de "NO a la GUERRA". Sardino desea no encontrarse al cenachero, pero ahí está, cargando en sus cenachos el pescado fresco que va a vender por las calles de la ciudad. Nada le da más miedo que el cenachero, bueno tal vez el Cortijo Jurado, aunque ahora que está siendo restaurado no parece tan terrorífico.

Con la esperanza de evitar el trágico final que le asegura el cenachero, Sardino busca cobijo en la Ermita de la Zamarilla, pero no es el único que ha tenido la misma idea. Lero se esconde también del guardia que lleva persiguiéndolo desde la Serranía, igual que hizo el bandolero que da nombre a la ermita. En torno a Juan Zamarilla se forjó la leyenda de un bandolero que repartía parte de sus botines entre los pobres y que era admirado y querido por el pueblo. Cuando se dio la orden de capturarlo nadie colaboraba con los soldados que iban en su busca. Tiempo después cerca de Antequera, tras ser aprehendida toda su banda, el acorralado Juan Zamarilla se encontró una ermita en su huída. En ella se encontraba la actual Virgen titular de la hermandad de la Zamarilla de Málaga. Desesperado se postró ante la imagen pidiendo perdón y se ocultó bajo su manto. Los guardias se marcharon y en agradecimiento el bandolero entregó una rosa blanca que clavó con su puñal en el pecho de la Virgen. Fue entonces cuando presenció atónito el milagro: la blanca rosa se tiñó de rojo.

Al otro lado del río Guadalmedina la Catedral de la Encarnación, la más alta de Andalucía y cariñosamente apodada La Manquita, se alza con su inconclusa torre sobre la cual circulan numerosas teorías en torno al motivo por el cuál no se llegó a construir.

Tantas historias y relatos curiosos esconde la ciudad de Málaga, algunos verídicos y otros fantásticos, que hasta el resto de amigos de Sardino se han acercado a la capital a curiosear.

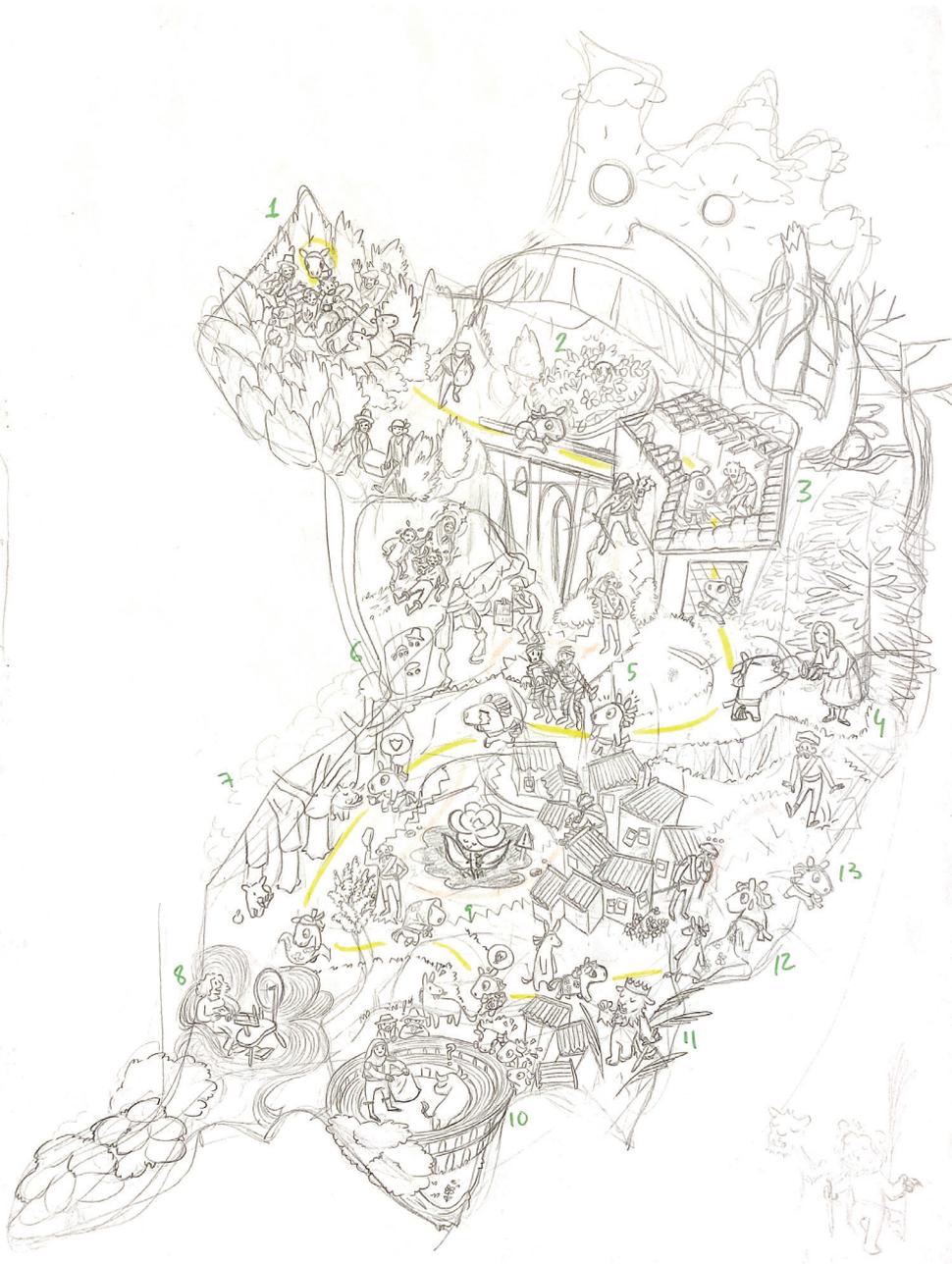
Olvido espera a Agapito en "las bolas" de la famosa Calle Larios para ir más tarde a la Plaza de la Merced, donde un gran obelisco conmemora el fusilamiento de Torrijos y sus compañeros en la playa de San Andrés. Esta plaza es también hogar de la casa natal de Picasso, desde donde pintaba las palomas que más tarde se convirtieron en todo un emblema de su obra.

Los padres de Olvido, Nerdo y Jazmín recorren los mágicos rincones del Jardín Botánico de la Concepción, descubriendo leyendas sobre ninfas y duendes. De regreso a Málaga, llegan más tarde a la Alcazaba, la fortaleza musulmana que una vez fue sepultada bajo todo un barrio de modestas casas adosadas a sus muros.

Por último, un atento fantasma vigila las puertas y cuida de las almas del Cementerio Inglés, el primer cementerio protestante de España. Se trata del que fuera vigilante en vida del recinto que, como última persona enterrada en el camposanto y según recoge la leyenda británica, es el encargado de tan noble labor.







Boceto del mapa de la Serranía de Ronda y su recorrido

4.2.3. LA NARRACIÓN

La búsqueda del trasfondo de los personajes es el pretexto idóneo para el desarrollo del objetivo principal de este trabajo: desarrollar una nueva vía de comunicación visual. Estos personajes adquieren vida por medio de la infografía, el mapa y el cómic experimental y constituyen un mecanismo de comunicación ideal para la lectura de los mapas.

El factor clave de este trabajo, sin embargo, no son los personajes, sino la narración en sí misma y cómo es comunicada.

Al igual que ocurre en *Sooshin High*, los personajes se multiplican y recorren los distintos emplazamientos representados, interactuando con otros personajes, objetos y lugares y trazando distintos patrones de narración. Con esto en mente, he experimentado en cada uno de los mapas, de modo que todos presentan un recorrido distinto trazado por el movimiento del personaje pertinente a lo largo y ancho del plano. En el póster de La Axarquía podemos ver una narración-recorrido circular; Olvido comienza y termina su viaje sobre el mapa en el mismo punto. En la Serranía de Ronda, se reúnen dos recorridos: la línea narrativa de Lero se va entrelazando con la del guardia que lo persigue. La Sierra de las Nieves presenta una línea zigzagueante que oscila desde arriba a la parte inferior del póster, teniendo su inicio en la esquina superior izquierda. La Costa del Sol consiste en una lectura lineal que parte del extremo izquierdo del póster y termina en el lado contrario. En este caso un segundo personaje, Babo, el amigo de Sardino, introduce un segundo recorrido que se une al de Sardino en un punto y se separa de él en otro. El recorrido de Chui en el Valle del Guadalhorce sigue el patrón de una S invertida, concentrándose las acciones en los bordes del mapa. Por último, en el mapa que enlaza Guadalteba, Antequera y Nororma, Jerry traza un esquema más irregular que, después de una serie de idas, venidas, subidas y bajadas, concluye en la zona inferior central del póster.

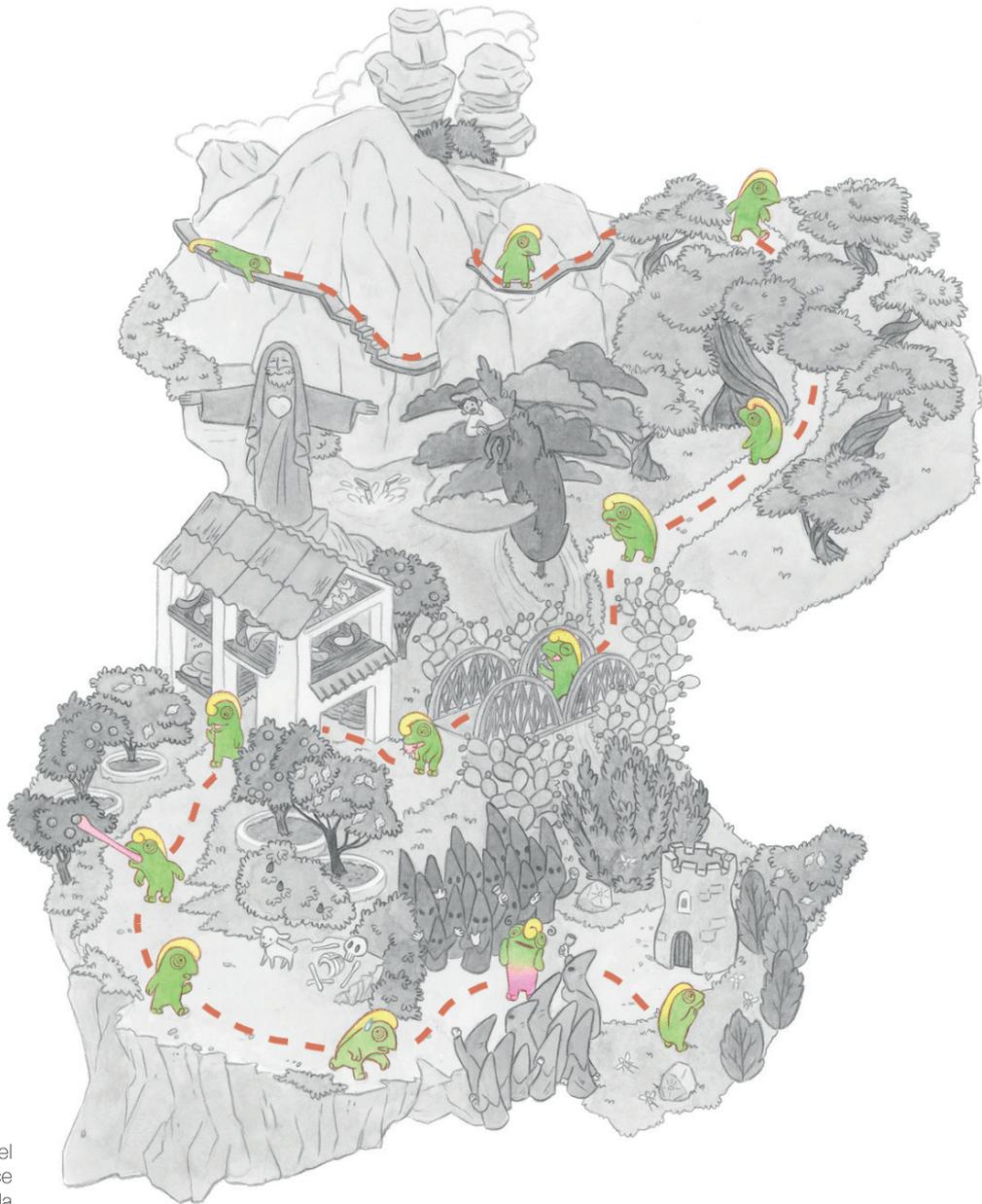
A pesar de las diferencias entre los recorridos de cada personaje, podemos ver que todos los “relatos” comienzan en el lado izquierdo de las ilustraciones. Esto se hace atendiendo al sentido de lectura occidental de izquierda a derecha y de arriba abajo con el fin de facilitar una ojeada lógica por parte del lector.

Dicho esto, el orden en que se deben contemplar los pósters es indiferente. No obstante, puede ser conveniente comenzar por aquellos que siguen una secuencia más cercana a la lectura de textos, por ejemplo, el de Valle del Guadalhorce o el de la Sierra de las Nieves.

En las siguientes páginas se han destacado los distintos recorridos sobre los mapas con el fin de comprender de una manera más gráfica estas explicaciones.



Sierra de las
Nieves
Línea
zigzagante



Valle del
Guadalhorce
S invertida



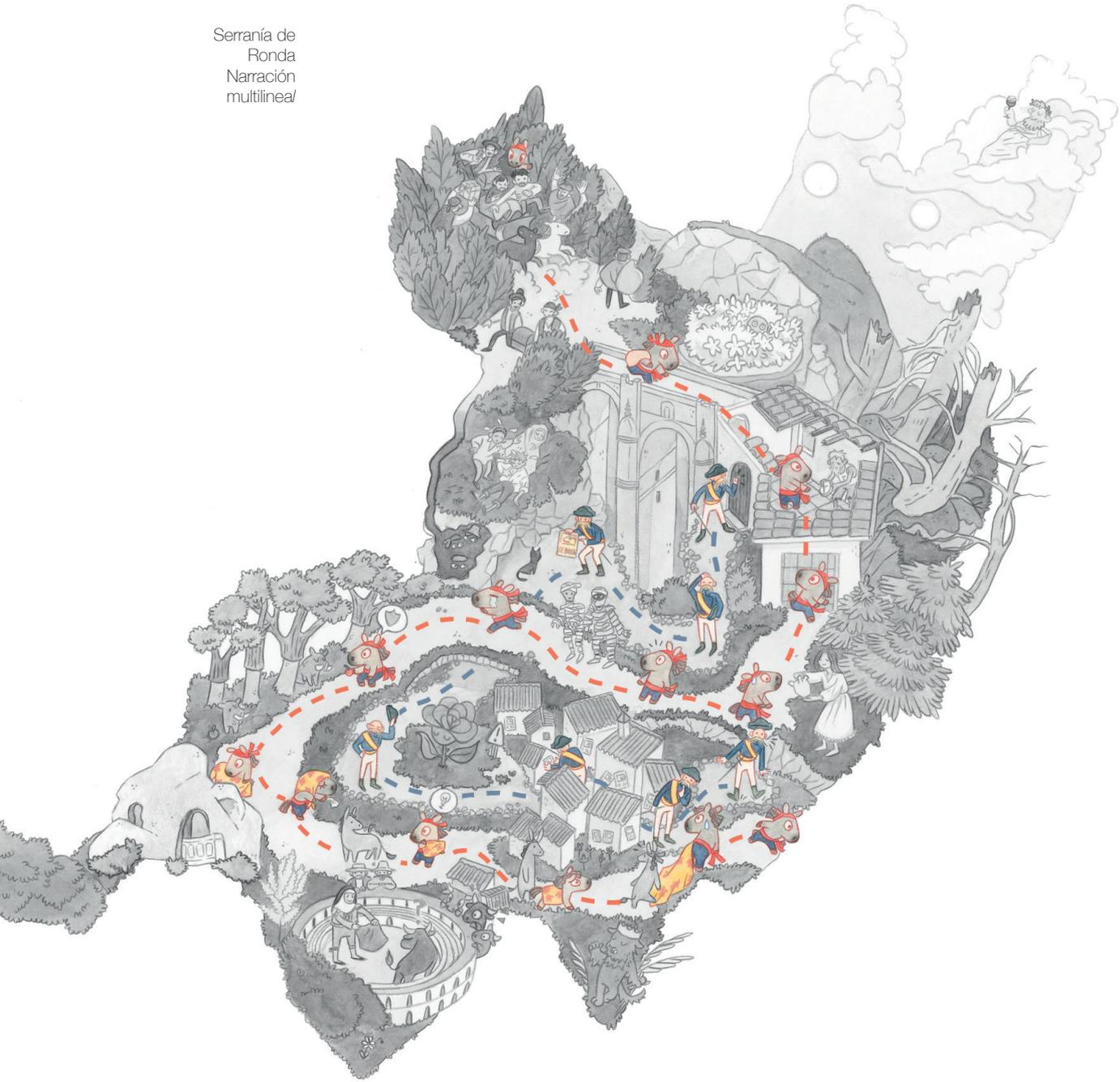


Guadaleba-Antequera-Nororma
Esquema irregular

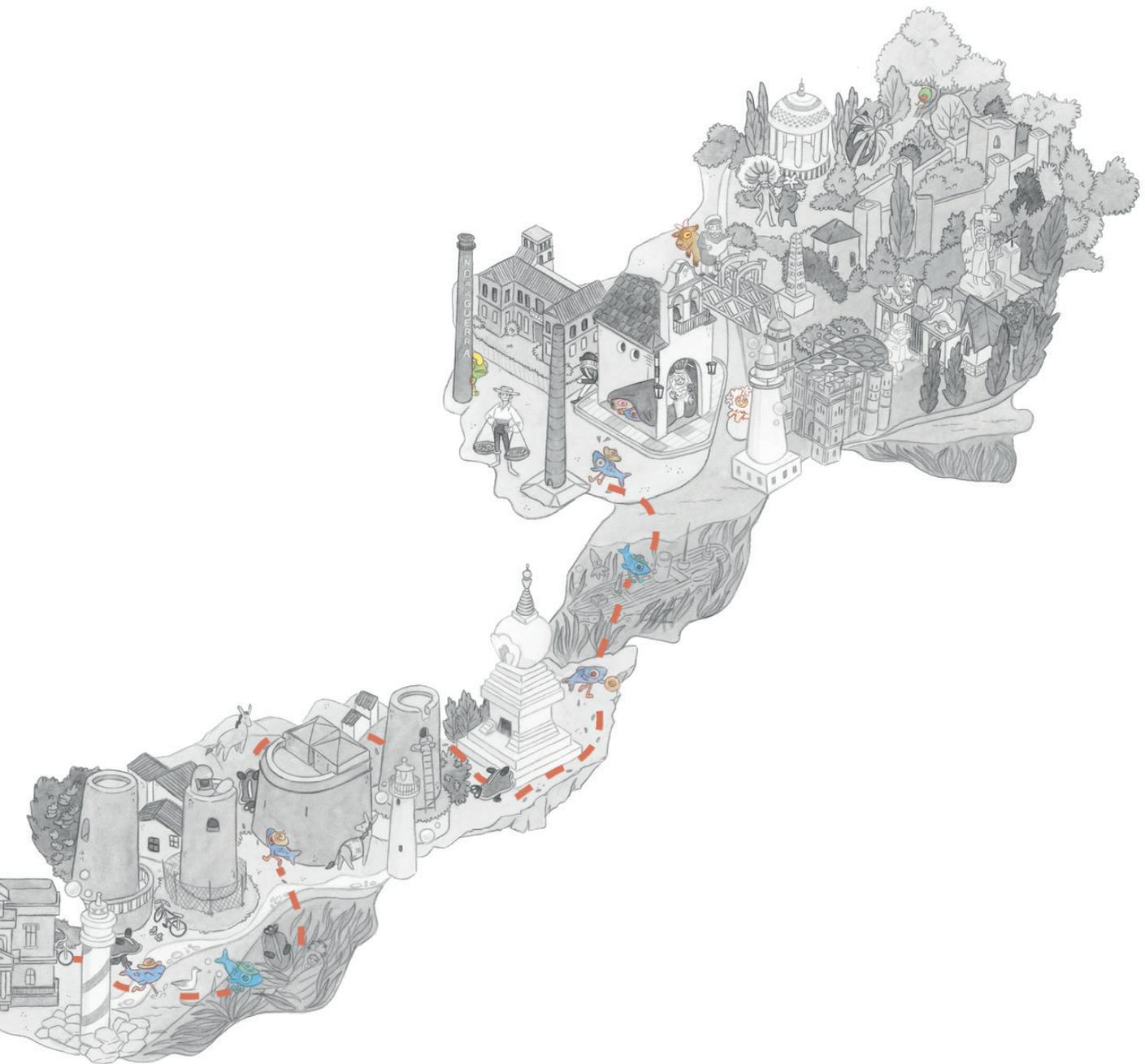
La Axarquía
Narración-recorrido
circular



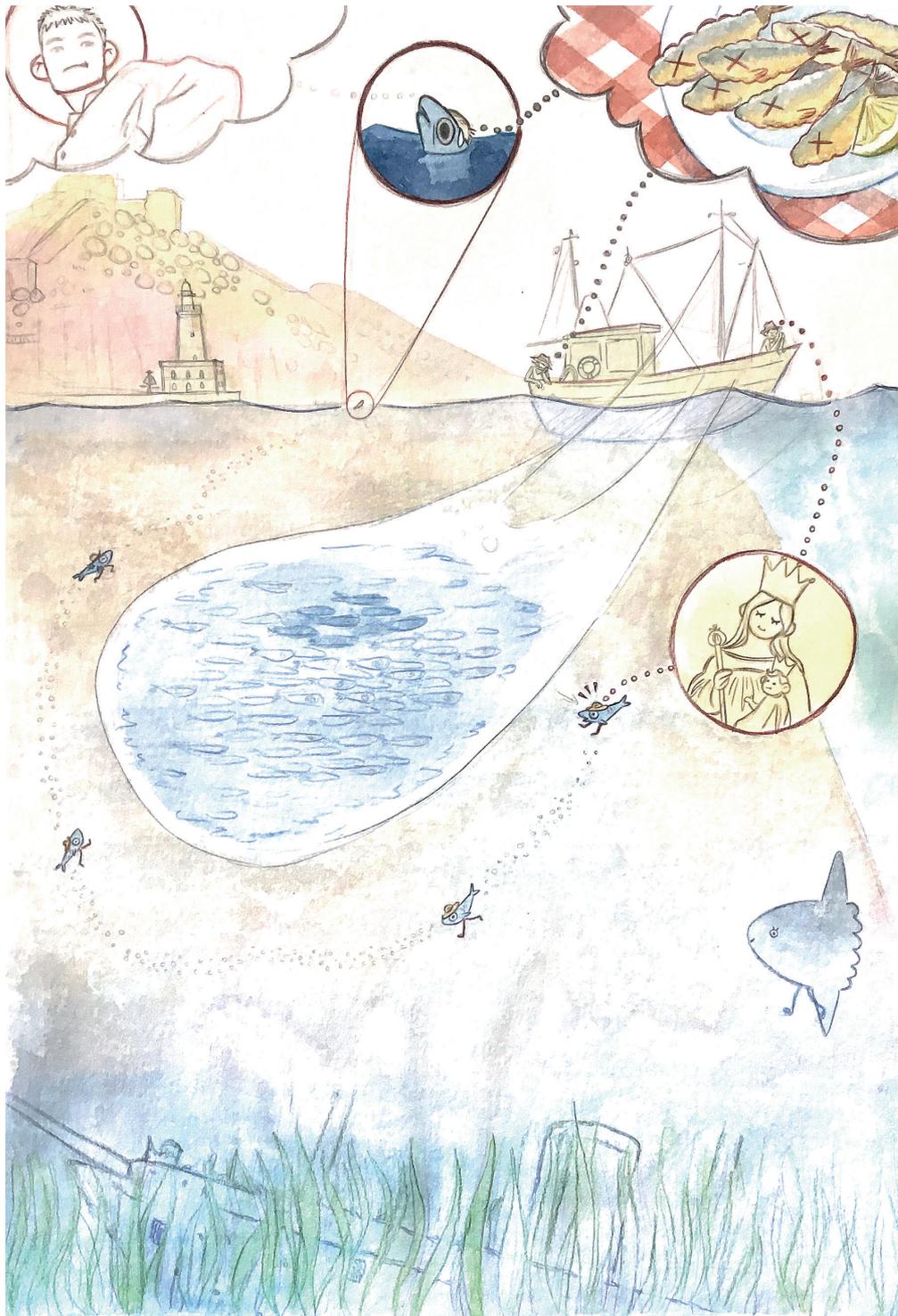
Serranía de Ronda
Narración multilineal







Costa del Sol
Lectura lineal
continua



Boceto del Día de la Victoria

4.2.4. ELABORACIÓN

1. De los bocetos a los contenedores

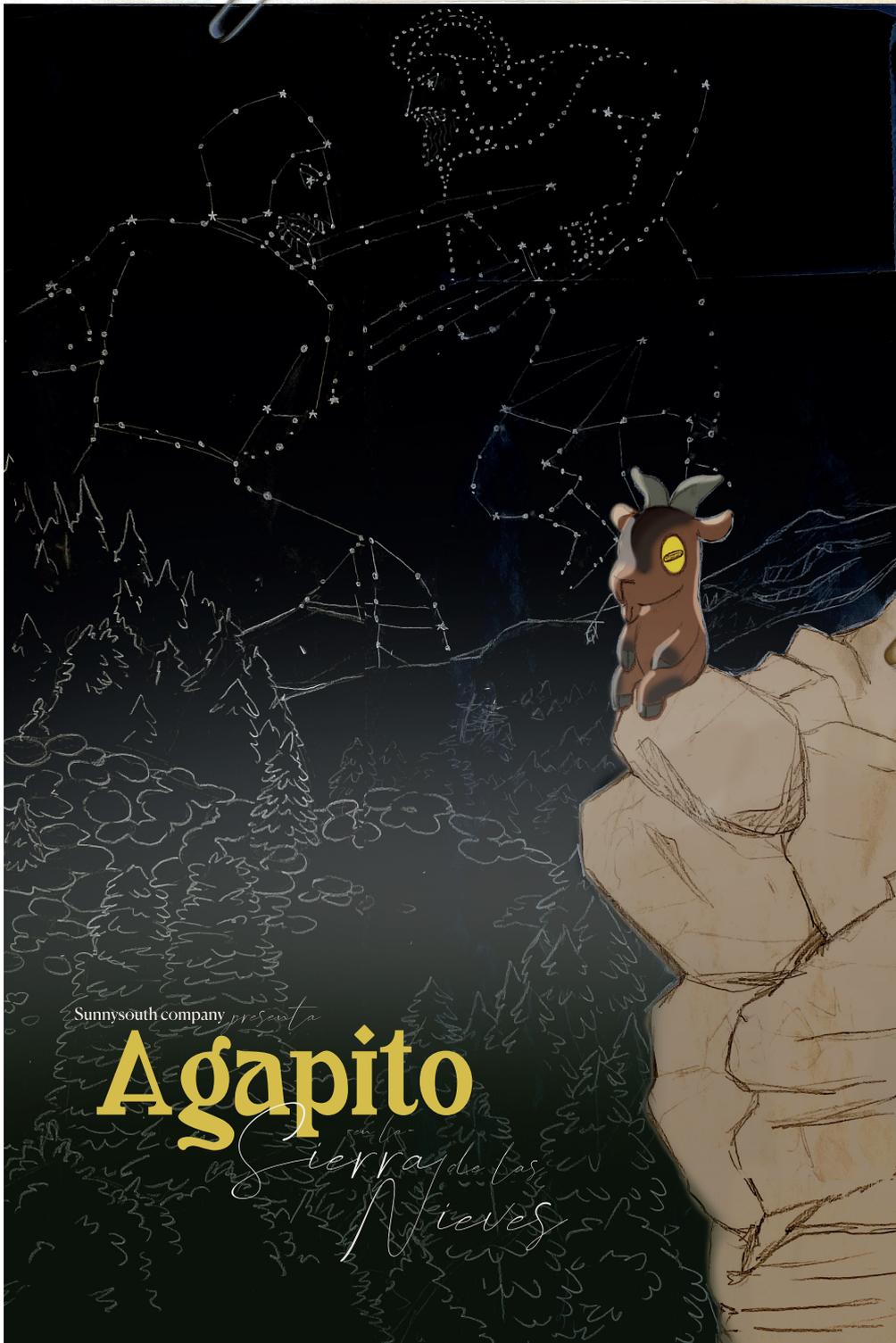
Dado que uno de los objetivos de este trabajo es desarrollar un lenguaje visual por medio de los personajes diseñados y sus historias, los bocetos iniciales constituyen una primera toma de contacto con el movimiento de estos personajes en el espacio y la forma materializar un mensaje utilizando únicamente la imagen como recurso comunicativo. Un ejemplo de estos bocetos es el realizado sobre la festividad del Día de la Victoria, patrona de la capital malagueña, en el que Sardino entra en pánico al recordar todo lo que ocurre este día: pesca de boquerones, el cenachero, el plato de boquerones fritos. En paralelo unos pescadores piensan sobre estos mismos asuntos, pero desde un punto de vista opuesto, mucho más tranquilo y alegre.

El retrato familiar de la familia de Olvido también se encuentra entre estos primeros bocetos, así como el cartel "Agapito en la Sierra de las Nieves" que simula la estética de los carteles cinematográficos. En estos bocetos se mantiene la constante del póster como soporte. Pero me doy cuenta de que éste no puede ser el marco de la propia ilustración.

Es entonces cuando empiezo a experimentar con el concepto del contenedor de historias, definiendo una forma concreta que sirva para recoger la información de manera que exista coherencia entre las partes y el todo. Ya que cada personaje se aproxima a una serie de comarcas, los límites físicos de estas se convierten en el escenario ideal para el desarrollo lógico de los relatos visuales.



Retrato Familiar
de Olvido y sus
padres

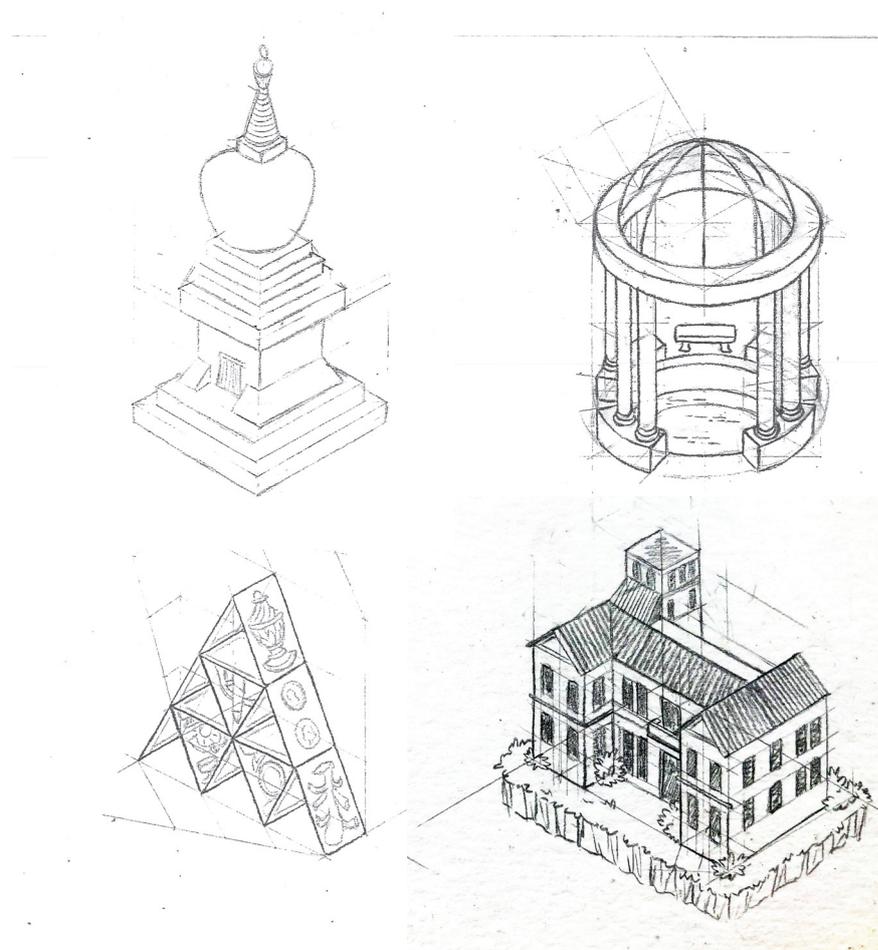


Agapito en la Sierra de las Nieves

II. Criterios

Una vez decidida la distribución de las comarcas, de acuerdo con vínculos históricos y culturales, voy configurando cada mapa en base a tres criterios:

1. El recorrido que hace el personaje sobre el espacio representado. Este, como ya he mencionado anteriormente, adopta distintas formas y estructuras comenzando siempre por el lado izquierdo de la imagen.
2. La multiplicación y distribución de los personajes a lo largo y ancho de los mapas advirtiendo los momentos claves y evitando repeticiones innecesarias que entorpezcan la narración. El número de repeticiones de un personaje varía en cada ilustración en función de la necesidad narrativa de cada mapa.
3. La sencillez y expresividad de los dibujos, tratando siempre que la comprensión de las imágenes sea directa, clara y atractiva. Por este motivo, y aunque se combinen diversas formas de representación, la perspectiva isométrica tiene una importante presencia especialmente en la representación de edificios y determinados elementos como barcos o monumentos.



Vistas
isométricas de
construcciones
de los pósters

III. La representación y la técnica

La recurrente representación por medio del sistema isométrico viene dado precisamente por su idoneidad para ordenar el espacio. En un principio, apostaba por puntos de vista picados y perspectiva cónica, ya que estos aportan mayor dinamismo. Sin embargo, la conservación de verticales me permite configurar imágenes mucho más armónicas y equilibradas y permite que la lectura de las imágenes sea considerablemente más relajada.

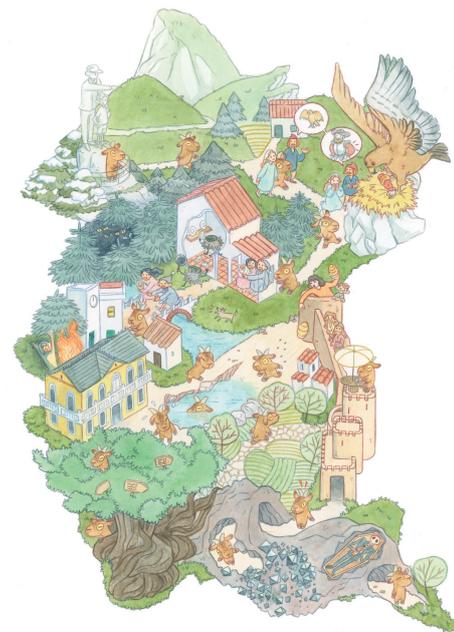
En el momento en que comienzo a trabajar con los contenedores de historias, el trabajo se agiliza bastante y la mayor dificultad que se me presenta es la de continuar seleccionando hitos. El primer abocetado de mapas lo realizo sobre papel. Posteriormente realizo el dibujo definitivo de estos bocetos y, mediante software de dibujo, termino de cuadrar los elementos de las composiciones. La tarea de transferir los dibujos al papel definitivo es un proceso fundamentalmente tradicional que llevo a cabo gracias a una mesa de luz. Los dibujos transferidos se concluyen a continuación con acuarela y delineado con lápiz de color. Cada comarca tiene una gama cromática que la diferencia de las demás, sin embargo, todas las acuarelas comienzan con una imprimación de dos colores base que unifican todo el conjunto: azul y naranja.

El delineado con lápiz de color permite un tratamiento más suave y orgánico del dibujo, fundiéndose con los colores de la acuarela en lugar de solo definir los límites de los diferentes planos.



Delineado del Orchidarium con lápiz de color

En resumen, cada ilustración pasa por cuatro fases principales: abocetado y composición, transferencia y dibujo definitivo, acuarela, y delineado con lápiz.

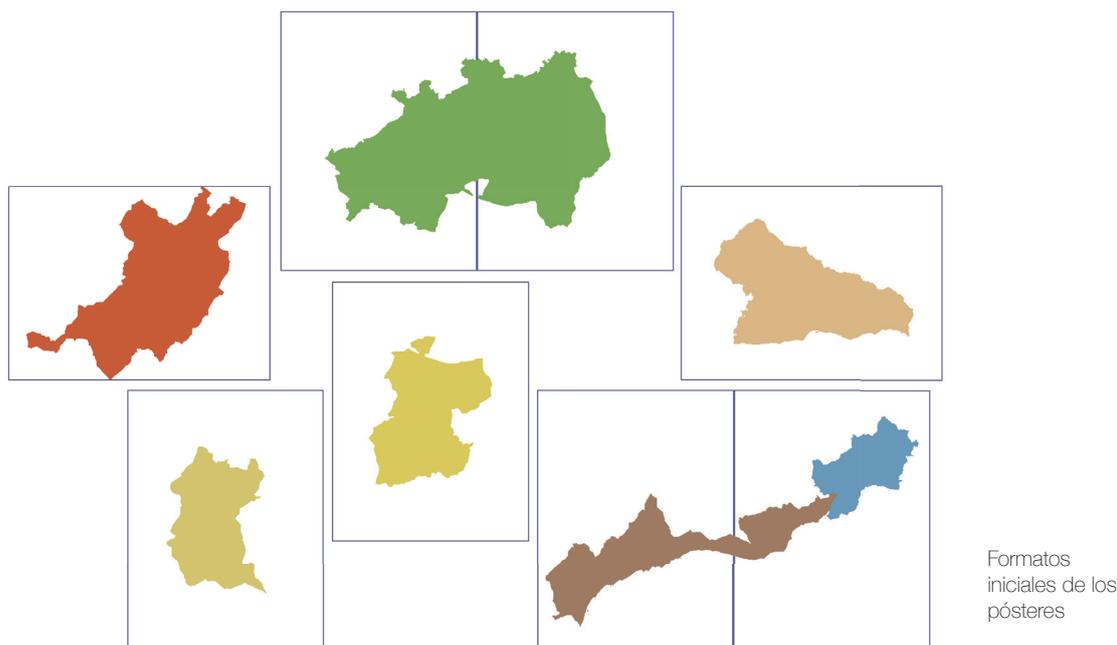


Proceso de elaboración de los mapas

IV. El formato

En paralelo a estas tareas surge la necesidad de concretar un formato para que todas las piezas de la serie tengan coherencia y formen parte de una unidad.

El hecho de elaborarlos todos dentro de formatos proporcionales favorece el posterior maquetado de los mismos. Las ilustraciones son posteriormente escaneadas, e impresas sobre el papel definitivo que permite su plegado y almacenaje en una caja de dimensiones similares a las de un libro.

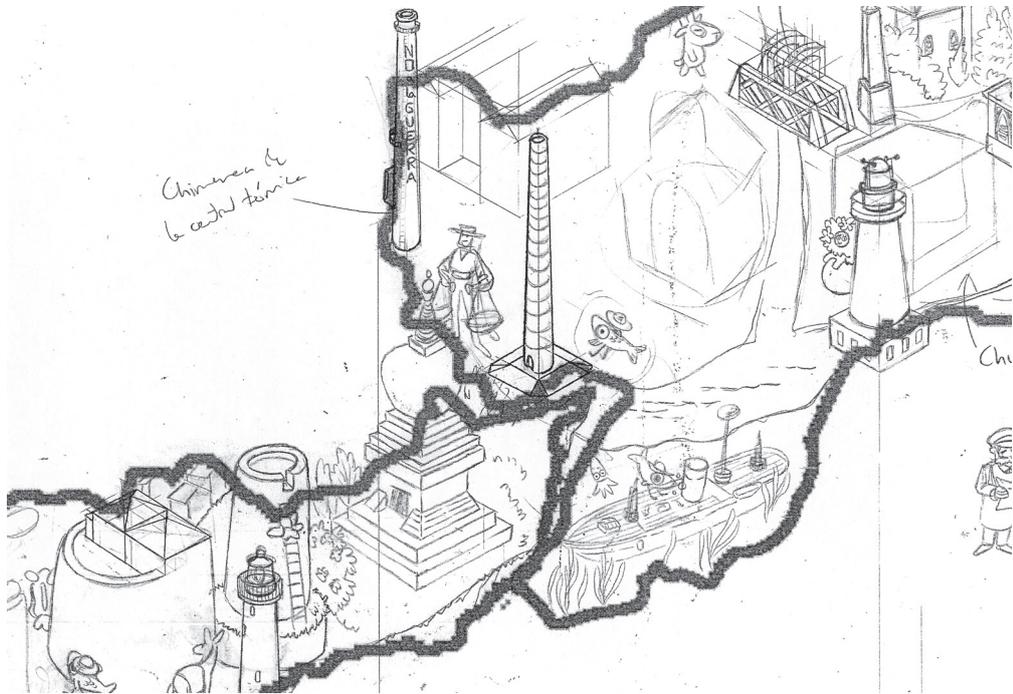


Tras trabajar un largo período con esta disposición en mente, a medida que voy realizando las acuarelas veo que la diferencia de tamaño de una a otra comarca es tan acentuado que al cuadrarlas en los mismos formatos el espacio negativo difiere de unas a otras, por lo que su aspecto no resulta nada armónico. Además un despiste al trazar las comarcas hace que tenga que cambiar el formato de la Costa del Sol, al alargarse este notablemente más tras subsanar el error.

A la derecha se puede ver arriba el error en el encaje entre la comarca de Málaga-Costa del Sol y Costa del Sol Occidental, y, justo debajo la composición ya corregida.

Esto provoca un cambio en la planificación de los formatos, pues el mapa de la Costa del Sol ahora se expande notablemente hacia los laterales.

Tal incidencia influye también en la maquetación y el montaje de los pósteres, que originalmente se idean para ser plegados y conservados en una caja. Como consecuencia, la configuración de la pieza final une todas las comarcas en un gran póster.

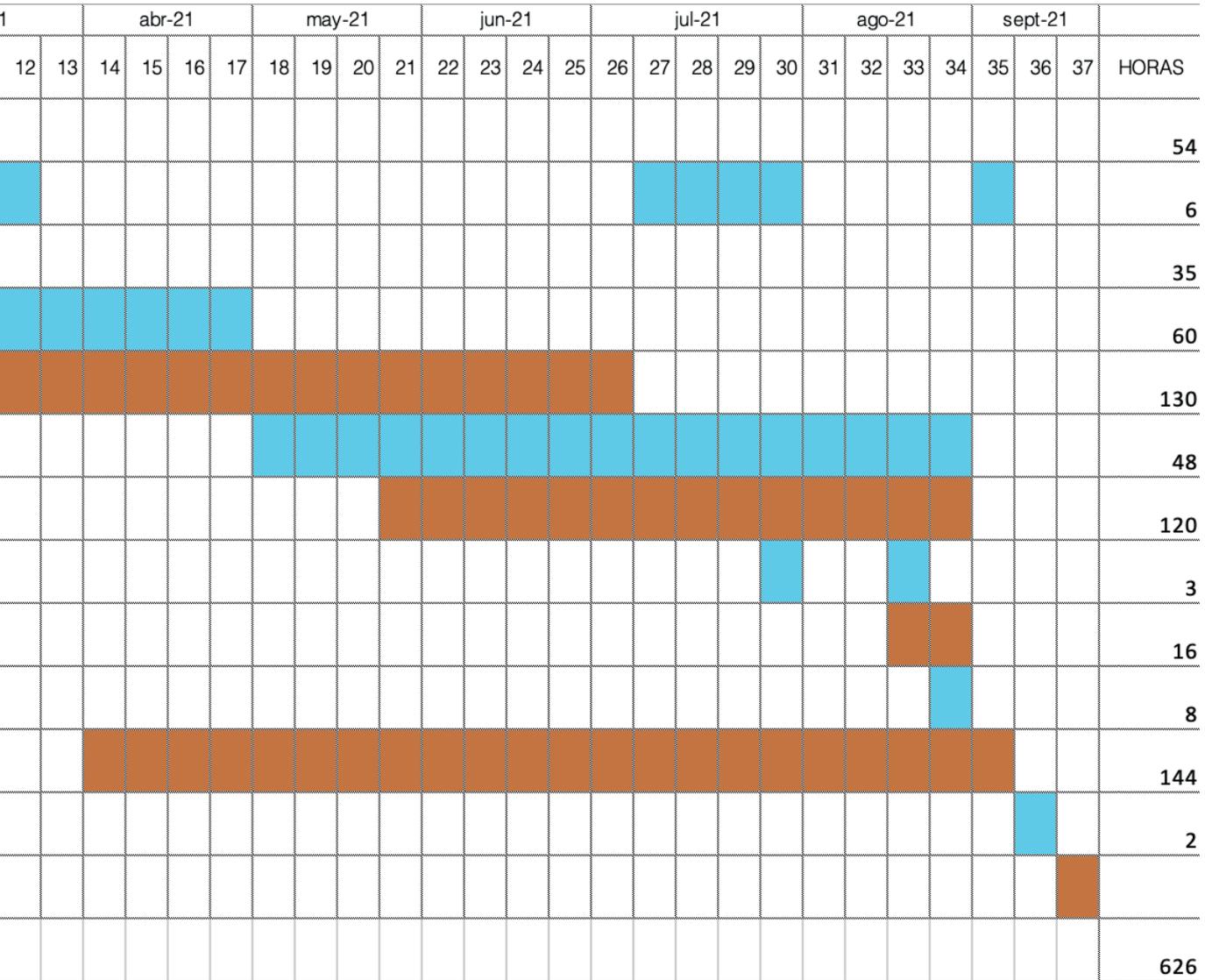


Corrección del
mapa de la
Costa del Sol



5. CRONOGRAMA

	oct-20					nov-20				dic-20				ene-21				feb-21				mar-21			
TAREAS \ SEMANAS	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Ideación	■																								
Tutorías			■		■			■																	
Diseño Personajes	■																								
Documentación						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Bocetos	■																								
Transf. Dibujos																									
Acuarela																									
Escaneado																									
Edición imágenes																									
Maquetación																									
Memoria																									
Pruebas/Impresión																									
Defensa																									
TOTAL																									



6. CONCLUSIONES

La narración exclusivamente visual ofrece una mayor variedad de lecturas. No se trata solo de una serie de ilustraciones descriptivas realizadas a partir de un texto previo. Lo que ocurre en las piezas de esta serie son narraciones sin una descripción verbal previa, por lo que la lectura de cada persona va a estar determinada por los conocimientos que tenga sobre los distintos elementos de referencia que he tomado en la elaboración de los mapas y por su nivel de familiaridad y capacidad de interpretación de las imágenes.

El uso de un espacio físico concreto, en este caso el mapa permite articular los relatos visuales de formas más diversas que otros formatos como el comic tradicional. A pesar del convencionalismo occidental sobre la lectura de izquierda a derecha, este tipo de imágenes abre las puertas a sentidos de lectura alternativos. El tipo de narración se materializa en el sentido de la lectura. Si en el lenguaje escrito, el sentido de la lectura es siempre el mismo, independientemente de cómo evolucione la narración, en el lenguaje en el que se desarrolla este proyecto el sentido de la lectura determina y se manifiesta en el tipo de narración de cada mapa.

Los personajes juegan un papel fundamental en este trabajo. Son icónicos, sencillos y fáciles de recordar, y permiten relacionar de una manera más cercana la gran cantidad de datos contenidos en los mapas. En definitiva son el nexo que cohesiona todas las historias, de manera que no se trata únicamente de un cúmulo de informaciones independientes sin orden, sino de una serie de líneas argumentales en torno a las que se distribuyen los diferentes elementos.

Este proyecto sirve en realidad como complemento a las guías de viaje de la provincia de Málaga. A través de esta modalidad de cómic la carga informativa se vuelve mucho más liviana sin tratar de contener el mayor número de detalles posible. Esto da pie además a la elaboración de distintas series de piezas con temáticas variadas y concretas que despierten la curiosidad de los lectores sobre un sinnúmero de temas: museos, rutas y senderos, cofradías, playas, etc.

De cualquier modo es conveniente acompañar el póster con unos textos accesorios que sirvan de elemento auxiliar para la narración visual. Este es un trabajo que correspondería a un documentalista especializado encargado de gestionar la información sobre cada póster.

Por último, la cita con la que comienza este documento se ha convertido en la perfecta expresión del papel que adquiere este proyecto y sus futuras ampliaciones. Estos "enigmas geográficos" tienen la capacidad de despertar e incentivar la curiosidad por los lugares que describe sin importar la procedencia del espectador o lector y puede impulsar el gusto por conocer tierras que no le resultan familiares o cercanas.

7. BIBLIOGRAFÍA

- ALMELLONES, J. (2020, 05 15). *Humilladero: La cruz que dio pie a la fundación de un pueblo*. Diario SUR. Recuperado de <https://www.diariosur.es/sur-historia/humilladero-cruz-fundacion-20200515194107-nt.html>
- ALTARRIBA A. y GARCÍA S. (2017) *Cuerpos del delito*. Madrid: Dibbuks Ediciones
- ARRIZABALAGA, M. (2014, 12 02). *Salga el sol por Antequera*. Diario ABC. Recuperado de <https://www.abc.es/historia/20141202/abci-salga-antequera-201412011406.html>
- BARBER, P. (2006). *THE MAP BOOK*. Londres: Weidenfeld & Nicholson.
- BARTHES, R. (1966). *Introduction à l'analyse structurale des récits*. Communications, 8(1), 1-27.
- BOSCH, E. (2015). *Estudio del álbum sin palabras*. Tesis doctoral, Barcelona: Universidad de Barcelona
- COWAN, B. (2002) *A Necessary Confusion: Magical Realism*. Louisiana: Louisiana State University.
- Cuentos y Leyendas. Guías Turística de la Axarquía-Costa del Sol*. (n.d.). Málaga: Diputación de Málaga.
- DOUE. (2012). Official Journal of the European Union Regulation No1068/2012. L318/3
- FLORES, J. (12 de 032015) *Las misteriosas momias de Alpandeire*. Málaga: Málaga Hoy. [Recuperado de: https://www.malagahoy.es/provincia/misteriosas-momias-Alpandeire_0_897510729.html]
- GARCÍA, S. (2017). *El contenedor de historias: una narración multilineal en un espacio gráfico expansivo*. Ideas visuales: Investigación basada en artes e investigación artística. págs 240-251.
- GARCÍA, S., & MORAL, L. (2010). *Mono y Lobo*. Paris: Delcourt.
- GARRIDO, R. (24 de 10 de 2010). *El 'barrio' de la Alcazaba*. Málaga: Málaga Hoy [recuperado de: https://www.malagahoy.es/malaga/barrio-Alcazaba_0_417558309.html]
- GISBERT, R. R. (1994). *La biznaga (flor de artesanía)*. Isla de Arriarán: revista cultural y científica, (3), 201-207.
- HARVEY, W. H. (1869). *Geographical Fun: Being Humorous Outlines of Various Countries*. Londres: Hodder and Stoughton.
- JIMÉNEZ, J. (22 de 03 de 2021). *La rosa y el bandolero, la leyenda de la Virgen de Zamarilla*. (Canal Sur, Entrevistador) Obtenido de Canal Sur: <https://www.canalsur.es/television/programas/semana-santa/noticia/1694247.html>

MADUEÑO, J. (12 de 10 de 2015). *El árbol que mostró el camino de la victoria a Fernando «El católico»*. ABC Andalucía. [recuperado de: <https://sevilla.abc.es/andalucia/malaga/20151012/sevi-arbol-mostro-camino-victoria-201510112211.html>]

MCGUIRE, R (2014) *Here*. New York: Pantheon Books

MELGAR, V. (2015, 12 05). *La verdadera historia de amor tras la Peña de los Enamorados*. Periódico SUR. Recuperado de <https://www.diariosur.es/interior/201512/04/verdadera-historia-pena-enamorados-20151204175101.html>

MIRZOEFF, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

OTERO-CABRERA, I. (2015). *James Douglas: la cruzada de "Braveheart"*. Málaga: Ediciones Aljibe.

PADRÓN, R. (n.d.). *Mapping Imaginary Worlds*. In J. R. ACKERMAN, & R. W. KARROW, *Maps: Finding Our Place in the World* (pp. 255-287). Chicago: University of Chicago.

PELÁEZ-NAVARRETE, C. (2014). *La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días*. Málaga: Universidad de Málaga, Vicerrectorado de Investigación y Transferencia, Biblioteca de la Universidad de Málaga.

PÉREZ-BRYAN, ANA. (01 DE 09 2019). *Los 'iluminados': así llegó el fin del mundo a Tolox*. Diario Sur. Recuperado de <https://www.diariosur.es/sur-historia/iluminados-llego-mundo-20190831163736-nt.html>

SALISBURY, M. y STYLES M. (2012) *Children's Picturebooks, The Art of Visual Storytelling*. Londres: Laurence King

SCHEDDEL, H. (1994). *Liber chronicarum*. Anton Koberger.

TORRES, F. (2018, 08 21). *La leyenda de 'Braveheart' se fraguó en la conquista de Teba*. Periódico SUR. Recuperado de https://www.malaga.es/es/turismo/naturaleza/lis_cd-13644/balneario-de-carratraca

VÁZQUEZ-OTERO, D. (1959). *Leyendas y tradiciones malagueñas*. Málaga: Diputación Provincial de Málaga.

VILLEN REAL, A. (2014) *Atlas ilustrado de la provincia de Málaga*, Málaga: Living Books

WALLIS, E. (1844). *Wallis's New Game of Wanderers in the Wilderness*. Londres, Inglaterra.

WARE, C. (2012) *Building stories*. New York :Pantheon Books

WEBGRAFÍA

Alozaina. (2021). Obtenido de Sitio Web de la Costa del Sol: <https://www.visitacostadelsol.com/destinos/pueblos-blancos-de-interior/alozaina-p9281#pestHistoria>

Antigua Fábrica de Naipes. (2021, 08 03). Obtenido de Sitio Web de la Diputación de Málaga: https://www.malaga.es/es/turismo/patrimonio/lis_cd-5364/antigua-fabrica-de-naipes

Catálogo de Árboles y Arboledas singulares de la Sierra de las Nieves. (31 de 07 de 2021). Obtenido de i-sierradelasnieves: <https://www.i-sierradelasnieves.com/arboledas-singulares-de-la-sierra-de-las-nieves/>

Historia de Humilladero. (2021, 08 03). Recuperado de Sitio Web de la Diputación de Málaga: https://www.malaga.es/es/turismo/tradiciones/lis_cd-3642/historia-de-humilladero

Costumbres y leyendas/La muerte del Capitan de los Tercios de Flandes. (2021). Obtenido del Sitio Web del Ayuntamiento de Casarabonela: <http://www.casarabonela.es/7733/muerte-capitan-tercios-flandes>

Municipio/Historia. (2021). Obtenido de Sitio Web del Ayuntamiento de Cuevas del Becerro: <http://www.cuevasdelbecerro.es/11461/historia>

Naturaleza: Balneario de Carratraca. (2021, 08 02). Obtenido de Sitio Web de la Diputación de Málaga: https://www.malaga.es/es/turismo/naturaleza/lis_cd-13644/balneario-de-carratraca

Naturaleza/Cueva de Belda. (2021, 01 08). Obtenido de Sitio web del Ayuntamiento de Cuevas de San Marcos: <http://www.cuevasdesanmarcos.es/5029/cueva-belda>

Plaza de la Merced. (2021, 01 09). Obtenido de Sitio web de Málaga Ciudad Genial: <http://www.malagaturismo.com/es/recursos-turisticos/detalle/plaza-de-la-merced/72>

Turismo/Personajes. (2008, 23 03). Obtenido de Sitio web del Ayuntamiento de Gaucín: <http://www.gaucin.es/9747/personajes>

Provincialización. (2021, 01 08). Obtenido de Sitio web de la Diputación Provincial de Málaga: <https://www.malaga.es/diputacion/44/provincializacion>

Qué visitar y ver en Ardales: 7 cosas que no puedes perderte. (04 de 09 de 2019). Obtenido de La Garganta: <https://lagarganta.com/que-visitar-y-ver-en-ardales-7-cosas-que-no-puedes-perderte/>

Sobre Canillas: Historia. (2021). Obtenido de Sitio Web de Canillas de Aceituno: <http://www.canillasdeaceituno.es/9932/historia>

Tradición oral en Benarrabá. (2021, 01 08). Municipio/Tradición oral. Obtenido de Ayuntamiento de Benarrabá: <http://www.benarraba.es/7872/tradicion-oral>

8. CURRÍCULUM

Nombre y Apellidos: ELENA MARÍA REDONDO CERVANTES

Título académico: GRADUADA EN BELLAS ARTES

Dirección Postal: 29010

Dirección electrónica: elerecer@gmail.com

Siempre he vivido y estudiado en Málaga, mi ciudad natal. Gracias al entusiasmo de mi madre por la Historia y el Arte, he estado en constante contacto con estas ramas desde pequeña, visitando y descubriendo multitud de lugares dentro y fuera de España.

Estudí la modalidad del Bachillerato de Artes Plásticas y Diseño en el Colegio Diocesano Santa Rosa de Lima graduándome con matrícula de honor. Durante estos años participé en diversos concursos:

2013. V Concurso de Cómic e Ilustraciones “Fancine” Accesit otorgado a la obra El milagro del Marne. Modalidad Cómic.

2014. IV Concurso Educativo de Fotografía “Educación contra la violencia de género”. Fotografía seleccionada.

2015. I Certamen Juvenil de Artes Plásticas de Málaga, Primer Premio.

En 2015 me decidí a estudiar Bellas Artes por la Universidad de Málaga, concentrando mi obra personal en la narración visual y la acuarela. En el tercer año participé en el I Concurso de Artes Plásticas para el Hotel Four Seasons de Madrid en el que fueron seleccionadas y premiadas dos de mis obras en las categorías obra gráfica y pintura.

Tras estudiar diseño durante cuatro meses en la Universidad Nacional de Incheon (Corea del Sur), regresé a Málaga me gradué en 2019 obteniendo el premio extraordinario de final de carrera de la Facultad de Bellas Artes y accediendo al doble Máster de Profesorado y Cómic, Ilustración y Creación Audiovisual por la Universidad de Granada.



