

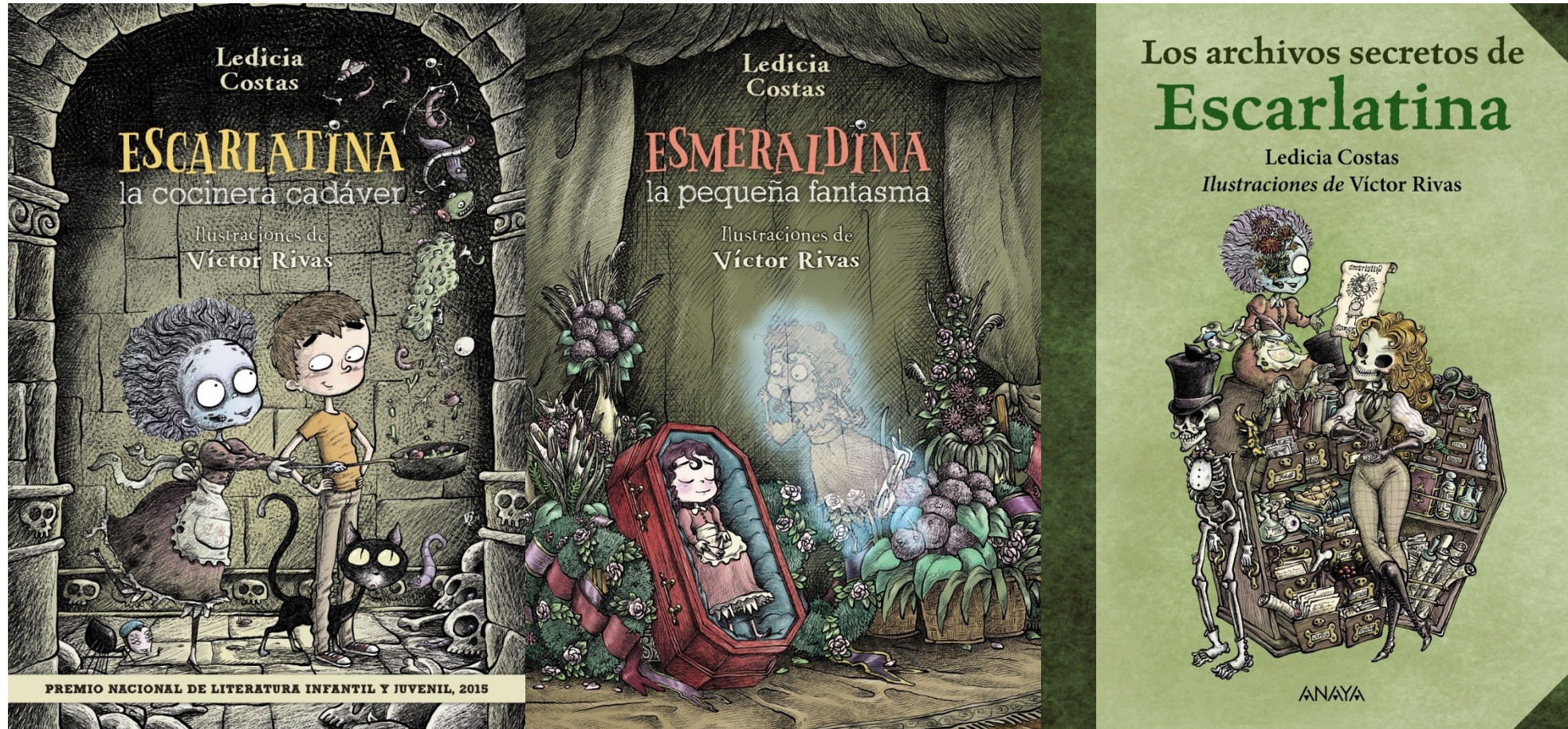


EL UNIVERSO ESCARLATINA

LEDICIA COSTAS



UNA EXTRAORDINARIA COMBINACIÓN DE LITERATURA Y GASTRONOMÍA



PRENSA

“Una historia tan gallega como burtoniana, muy divertida, con un recetario perfecto para golosos“

-Leer

“Una obra extraordinaria, humorística y rompedora en el contexto de la literatura infantil y juvenil actual que destaca también por su fácil lectura, por su humor escalofriante, y por la habilidad para desmitificar el mundo de la muerte.”

-Jurado del Premio Nacional de Literatura Infantil



“Un libro que trata con alegría y optimismo temas como la familia, la justicia o la muerte.”

-El Templo de las Mil Puertas

“Una deliciosa novela infantil, escrita por Leticia Costas y Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2015, que narra la aventura de un niño que pide por su cumpleaños un curso de cocina”.

-Revista Placet

“Esta mezcla de ingredientes literarios tales como el humor, mucho humor, la aventura, el misterio y las ganas de disfrutar de las vivencias cotidianas dan como plato una obra que trata el tema de la muerte sin mitificación alguna.”

-Top Cultural

FICHA TÉCNICA

TEMAS: Halloween, Fantasía, Gastronomía, Muertos vivientes, Fantasma, Niños, Amistad, Familia, Superación, Diferencias, Aventura, Viaje, Carrera, Más Allá, Salvaje Oeste, Enfermedad, Lucha, Espiritismo.

GÉNERO: Infantil, Aventuras, Fantasía.

DATOS RELEVANTES: El Universo Escarlatina es una saga infantil del estilo de los clásicos de animación de Tim Burton. Los personajes creados por Costas son muy carismáticos, desde la conductora del Mortibus, Nicotina, que murió por fumar, hasta Catapán, un señor que acaba de morir atropellado, y pasando por Lady Horrear, la araña francesa que vive en la nariz de Escarlatina.

Ledicia Costas es la única gallega que ha conseguido el **Premio Lazarillo** en dos ocasiones. La autora ha recibido numerosos premios como el **Premio Merlín de Literatura Infantil**, el **Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil**, el **Premio Fervenzas Literarias**, el **Premio Losada Diéguez de Creación Literaria**, y el prestigioso **Premio White Ravens**. Fue seleccionada para formar parte de la **Lista de Honor del Ibbj** en el Congreso Internacional en Auckland, Nueva Zelanda.





EL UNIVERSO DE ESCARLATINA

El inframundo te espera!

A Román le encanta cocinar, y por eso sus padres le han comprado un curso de cocina por su cumpleaños. Pero, como últimamente andan mal de dinero, lo han buscado en Internet, y el regalo resulta ser un poco... raro. Raro nivel la cocinera es un cadáver y viene en un ataúd, separada en piezas. Cuando Román le da cuerda descubre que se llama Escarlátina. Es una niña encantadora que solo tiene un deseo: volver a la vida. Siempre va acompañada por una araña con acento francés y cuenta con tres horas antes de volver al mundo de los muertos, donde lleva una existencia bastante infeliz. Solo hay una forma de solucionar la situación: cocinar un plato que guste por igual a vivos y muertos. ¿Difícil? Sí. ¿Suena a que tiene truco? También. Pero eso no detiene a Román, que en seguida se lanza a la aventura.

La precuela de *Escarlatina, la cocinera cadáver, Esmeraldina, la pequeña fantasma*, cuenta la historia de cómo la pequeña Esmeraldina, que vive con su familia en un hotel del Salvaje Oeste, muere de escarlátina y se convierte en fantasma. Huéspedes del Más Allá, espiritistas del Más Acá... y un montón de personajes hilarantes le complicarán las cosas a Esmeraldina y le ayudarán a sobrellevar su muerte con mucho humor.

La tercera entrega, *Los archivos secretos de Escarlátina*, explora a fondo el mundo de Escarlátina. ¿A qué juegan los difuntos por la noche en el mausoleo de Escarlátina? ¿Logrará la cocinera montar su propio restaurante? Recetas terroríficas, un espectáculo de circo y diversos contenidos extra reunidos en un volumen pensado para profundizar en el universo de Escarlátina.





LETICIA COSTAS

Esta escritora gallega ha conseguido el aplauso unánime de crítica y público desde el momento de la aparición de *Escarlatina, la cocinera cadáver*. Esta obra ha recibido multitud de premios (entre otros, el Premio Nacional de Literatura en 2015) y ha cosechado un enorme éxito de ventas primero en Galicia y luego en el resto de España, además de diversas traducciones en otros países. A ello han contribuido la exitosa precuela *Esmeraldina, la pequeña fantasma* y el libro de gran formato *Los archivos secretos de Escarlatina*, que conforman una trilogía única.

Además, es la única autora gallega que cuenta con dos premios Lazarillo, el galardón más antiguo de las letras españolas. Nacida en Vigo en 1979, fue una lectora voraz desde una edad muy temprana, escribiendo su primer libro con 16 años. Tras acabar la carrera de derecho y ejercer durante varios años como abogada, dejó esta profesión para dedicarse exclusivamente a la escritura, centrándose sobre todo en el público infantil y juvenil.

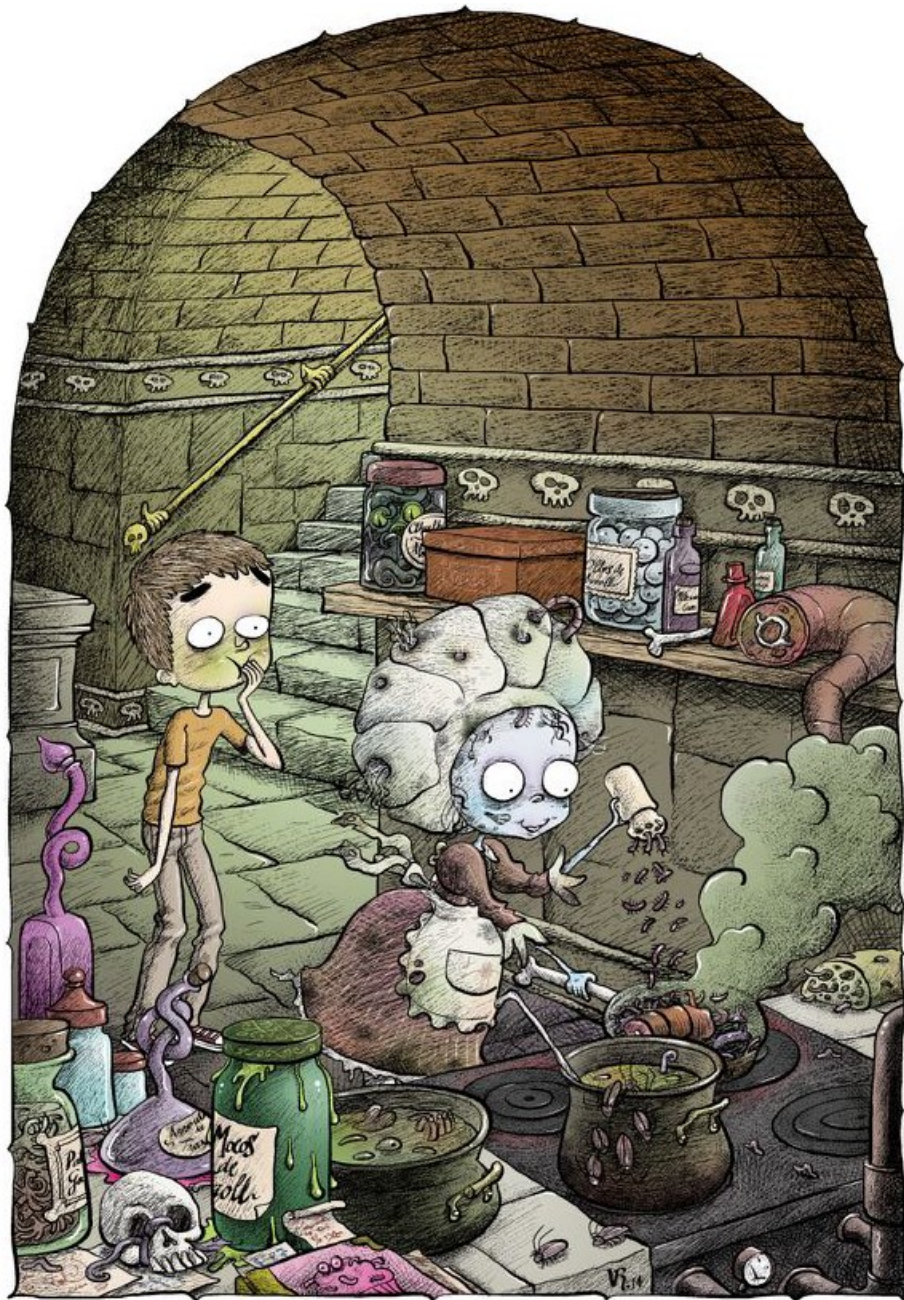
ESCARLATINA, LA COCINERA CADÁVER



La aspiración de Román es ser cocinero y convertirse en un chef de categoría. Para ello les pide a sus padres un curso de cocina para su décimo cumpleaños (que, como no podía ser de otra manera, se celebra el Día de Difuntos). Lo que no podían sospechar sus padres es que ese regalo iba a acabar convirtiéndose en Escarlátina. Buscando en internet encuentran algo que se ajusta a sus posibilidades en la web www.inframueertos.com. El paquete llega cuando Román está solo en casa. Se trata de una caja que contiene un ataúd en el que se encuentra Escarlátina, separada por piezas. Después de la sorpresa inicial, Román pone en marcha a la joven cocinera siguiendo las instrucciones de montaje y valiéndose de un conjuro. Junto a Escarlátina viene también Lady Horreur, una araña con acento francés que vive en la nariz de la protagonista y es su compañera inseparable. Juntos (incluyendo a Dodoto, el gato de Román) deberán emprender un viaje al Inframundo con el propósito de cocinar un plato que les guste tanto a los vivos como a los muertos, y para ello solo disponen de tres días de plazo. Si lo consiguen, Escarlátina podrá volver al Mundo de los Vivos como una persona más, pero en caso de fracasar, Román no podrá salir nunca del Más Allá.

Para viajar al Inframundo se trasladan en el mortibús, cuya conductora es Nicotina, uno de los personajes más queridos por los lectores. Una vez allí, Román tendrá la oportunidad de ver a su abuelo ya fallecido (que ahora es piloto de carreras), con el que siempre mantuvo una relación muy especial y podrá saber un poco más de cómo es la vida en el Mundo de los Muertos. Además, conocerá la verdadera historia de Escarlata, cómo llegó hasta allí y por qué es la esclava de Amanito, el malvado tirano que gobierna en ese sector del Inframundo. Él cree que los padres de la pequeña cocinera fueron los responsables de su muerte, causada por envenenamiento tras comer setas. Román será encarcelado por el propio Amanito y sus estafalarios esbirros por entrar sin permiso en el Mundo de los Muertos y su abuelo de Román toma una determinación: reta a Amanito en la Gran Carrera, donde su caza F85 de la Segunda Guerra Mundial se enfrentará al *Hummer* del tirano del Inframundo. De este enfrentamiento se decidirá el destino de todos los personajes. El abuelo y su nieto ganan la carrera gracias a Sauro, un pterodáctilo que lleva miles de años muerto y que les ayuda para contrarrestar las trampas que hacen Amanito y sus esbirros.





Llega el momento más importante. Román y Escarlatina se preparan para cocinar el plato que guste tanto a los vivos como a los muertos. Tiene que ser algo repulsivo a la vez que delicioso. Durante su estancia en el calabozo, Román tuvo una idea: los mejillones cumplen ambos requisitos. Por ello le pidieron a Nicotina que viajase al Mundo de los Vivos para traer todos los ingredientes. La idea era hacer empanada de mejillones. Solo había un truco: el nombre del plato. Valiéndose de las distintas partes que componen este molusco, denominaron a su creación “empanada de pelos, con crías de babosa, espuma de moho y salsa de páncreas”. Los Mediomortis (miembros del jurado encargado de valorar el plato), dan su aprobación. Román puede volver a casa con Escarlatina y montar un restaurante juntos, su gran sueño. Pero cuando se preparan para partir, Escarlatina se arrepiente y decide quedarse en el Inframundo para poder vivir con sus padres, de los que lleva separada desde que llegó allí por culpa de Amanito. Tras despedirse tanto de ella como de su abuelo, Román regresa al Mundo de los Vivos, pero desde entonces mantendrá una estrecha relación con el Más Allá.



scenicrights

ESMERALDINA, LA PEQUEÑA FANTASMA

Esmeraldina trabaja en las cocinas del Hotel Fantastique en el Salvaje Oeste junto con sus padres y su abuela. La pobre fallece de fiebre escarlatina cuando aún es una niña, pero entonces se convierte en fantasma. Aunque su destino es viajar al Más Allá con el resto de los muertos, ella decide quedarse en el hotel en contra de la opinión de Nicotina, que es la encargada de llevarla al Inframundo. El problema es que Esmeraldina tendrá que aprender a vivir como una fantasma y para ello contará con la colaboración de Lady Horreur, una araña errante que también es una difunta y que se convertirá en su mejor amiga. Además, tendrá que vérselas con otros fantasmas que están deseando instalarse en el hotel.

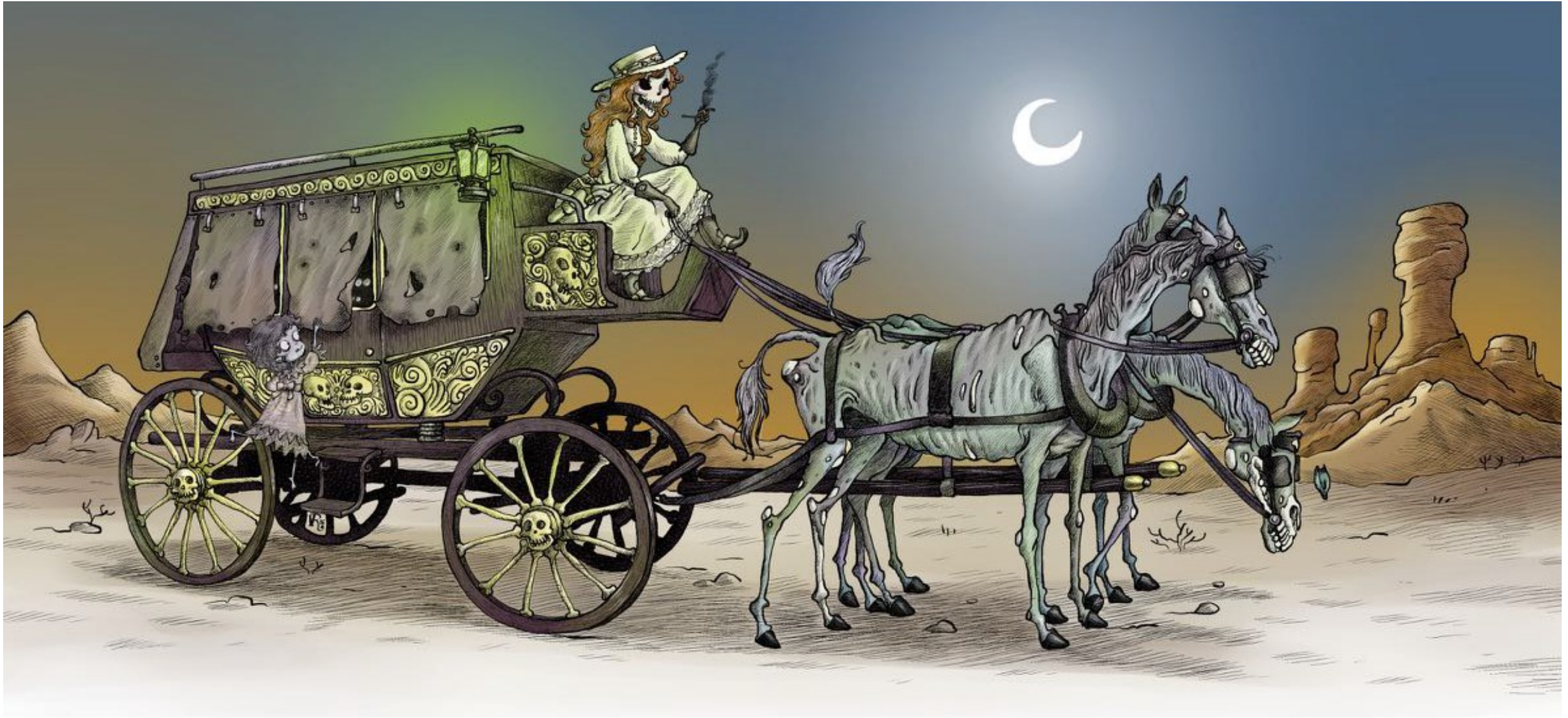


En el Hotel Fantastique manda Amancio, una persona malvada que siempre está haciéndole la vida imposible a sus empleados. Por ello, Esmeraldina utilizará sus cualidades como fantasma para asustarlo y de paso intentar hacer saber de su presencia a sus padres. Pero Amancio, después del primer susto, decide contratar los servicios de una espantafantasmas (Lilí), que junto con su nieto Antón llegan al hotel para acabar con todos sus espíritus. Por otra parte, tras la muerte de Esmeraldina comienzan a llegar espíritus de lo más diverso (Sibilina, los hermanos saqueadores, Caballo Desbocado...) que ponen todo patas arriba. Mientras tanto, la familia de Esmeraldina comienza a percibir que ella sigue por allí en forma de fantasma y tratarán de poder comunicarse con ella con la ayuda de Lilí y sobre todo Antón, un niño que tiene el don de ver a los muertos.



En plena sesión de espiritismo, cuando Esmeraldina por fin puede hacer ver a su familia que sigue allí y despedirse de ellos, sucede algo inesperado. Se trata de la llegada del Jinete sin Cabeza, un espíritu malvado a lomos de un caballo en llamas y con un séquito de perros bicéfalos que siembra el terror en el hotel. Para enfrentarse a él, la protagonista buscará la ayuda de Sibilina (la mujer serpiente) y Caballo Desbocado (el indio que en vida fue Flecha Veloz). Juntos lograrán hacerse con la cabeza del jinete, gracias al veneno de la primera y a las flechas y la danza de la lluvia del segundo para devolverlo al Más Allá. Tras esto, Esmeraldina, feliz tras asumir su condición de fantasma y que ya es oficialmente Escarlatina, pondrá por fin rumbo al Inframundo acompañada de Nicotina y de su inseparable Lady Horreur.





LOS ARCHIVOS SECRETOS DE ESCARLATINA

Escarlátina realiza un breve resumen de los acontecimientos más importantes ocurridos tras su despedida de Román en el Inframundo. Ahora Nicotina ocupa el lugar de Amaníto y es quien gobierna. Escarlátina vive con sus padres y su abuela en un mausoleo de una zona residencial, donde está su restaurante. Además, tiene una nueva mascota; se llama Centrífugo y es el gato de Román (llamado Dodofo cuando vivía), que murió cuando su abuela lo metió en la lavadora. Aquí ya no tenemos una historia lineal como en los dos casos anteriores, sino una obra donde texto e ilustración comparten protagonismo a partes iguales para desarrollar los aspectos más destacables del Inframundo. Además, ofrece la posibilidad de involucrar al lector con juegos (Oca Fúnebre), misterios (Enigma Macabro), manualidades (crea tu propia Escarlátina, decora tu calabaza...) y por supuesto, recetas.



Escarlatina realiza un breve resumen de los acontecimientos más importantes ocurridos tras su despedida de Román en el Inframundo. Ahora Nicotina ocupa el lugar de Amanito y es quien gobierna. Escarlatina vive con sus padres y su abuela en un mausoleo de una zona residencial, donde está su restaurante. Además, tiene una nueva mascota, se llama Centrifugo y es el gato de Román (llamado Dodofo cuando vivía), que murió cuando su abuela lo metió en la lavadora.

Escalofríos del Más Allá. Así se llama el diario oficial del Inframundo, fundado y dirigido por Tremendo Delirio (conocido entre los vivos como Edgar Allan Poe). En él encontramos informaciones de todo tipo. En la sección de política se describe la llegada de la democracia al Sector Jurásico gracias a Nicotina, mientras que en la de sociedad se repasan los múltiples oficios que esta ilustre fantasma ha ejercido en el mundo de los muertos. En deportes, el acontecimiento clave es la Gran Carrera Anual junto con los protagonistas y sus monturas: Glap-Glap la Rápida con su Citröen Tiburón, el Barón Rojo y su Fokker DR-1, el Abuelo con su Corvette Stingray, Leucocita y su camión Kenworth W900, Amperia y su AC Cobra y por último Peste Rider y su Harley Davidson Chopper. No pueden faltar las Crónicas Mortuorias, donde aparecen las últimas incorporaciones al Inframundo (Doña Soporífera, Lili la Poseída...), ni el programa de actos para la Fiesta de Difuntos. Además, el diario cuenta con publicidad de todo tipo (crecepelos, kit para asustar, *eau* de estiércol, crema para pástulas...). Por último, nos muestra una amplia información sobre el espectáculo del *Circus Mortis* y sus diferentes números: los Payasos del Infierno, las Hermanas Contorsionistas Siamesovas, Mamata la Cavernícola o el número de escapismo del Gran Houdini.

Galería de ánimas, espectros y leyendas urbanas. Un pequeño repaso a los diversos tipos de personajes que pueblan el Inframundo: la niña del barro, la camionera fantasma, los ladrones de cuerpos y dos reportajes especiales sobre la Santa Compañía y los Mediomuertos, con información muy útil sobre cómo detectar y escapar de estas dos apariciones fantasmales.

Tumbas de película. Es la TV del Más Allá. Su presentador es Porco Rosito y en esta ocasión visitan el Mausoleo de Escarlatina, donde reside nuestra protagonista junto con Lady Horrear, Sesos (su padre), Viejana (su madre) y la Tremenda al Espeto (su abuela). De esta última se ofrecen datos sobre su juventud y su novio Pepe Louie, un marinero originario de Galicia. El programa de adentra en el propio Mausoleo y el restaurante, poseedor de tres calaveras en la Guía Difuntín. Para comenzar se puede echar un vistazo a la “suculenta” carta, con exquisíteses como *sopa de marciélagos y tritón*, *pechugas de gaviota vieja con bolitas negras* o *macedonia de frutas en descomposición con partículas de moho*. Luego se muestra la despensa de Escarlatina y se anima al lector a que busque en el dibujo los diferentes ingredientes que se enumeran (patas de rata, babosas maceradas, víboras en vinagre...). Para acabar esta sección, nada mejor que tres recetas sorprendentes, con estética mortuoria.





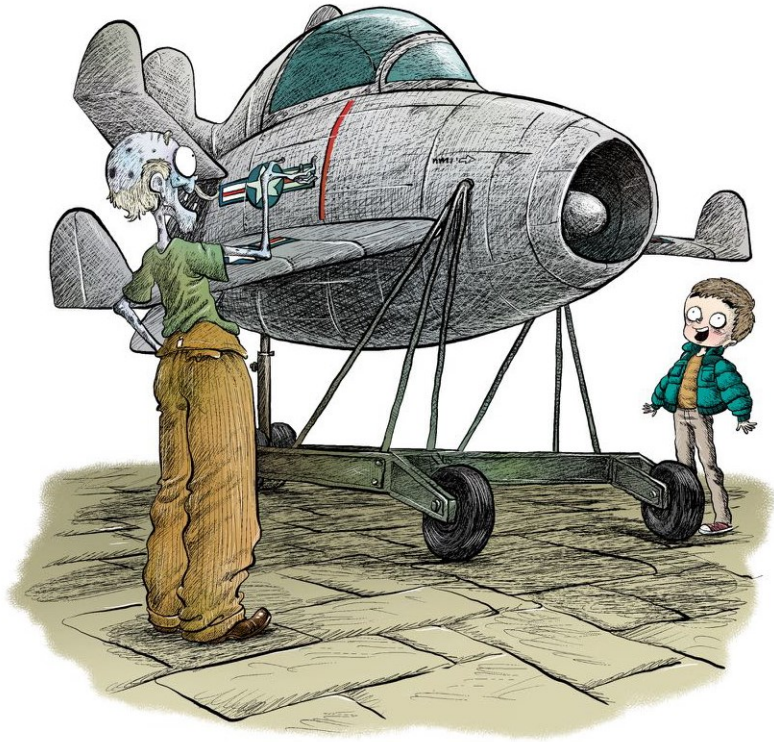
scen©rights

PERSONAJES

Román Casas: sueña con ser un prestigioso chef. Román es un niño inquieto, curioso y simpático que ha perdido a su abuelo. Ejerce de narrador de la historia y ofrece al lector su propio punto de vista sobre todo lo que le acontece. Viajará al Inframundo acompañado de Escarlatina y poco a poco se convertirán en grandes amigos. Además, conoce muy bien la realidad familiar y los problemas económicos de sus padres, pero hace todo lo posible por disimularlo porque los quiere mucho. Tiene como mascota a Dodoto, un gato un poco pasota pero al que quiere mucho y que lo acompañará en su viaje al Mas Allá.

Escarlatina: es una cocinera fallecida en el siglo XIX. Su ternura y su dulzura contrastan con su condición de cadáver. En realidad es la auténtica protagonista de esta historia, el personaje central sobre el que giran ésta y el resto de obras del universo Escarlatina. Su estética responde a la de una muerta: vestido andrajoso, piel morada y fría, manos huesudas y una de sus características más singulares, el pelo fríto, como si hubiese sufrido una descarga eléctrica. Además, está su amor por la cocina (afición que comparte con Román) y su deseo de poder encontrar a sus padres en el Inframundo, de los que lleva separada mucho tiempo por culpa de Amanito.





Lady Horreur: la mejor amiga de Escarlatina es una araña errante originaria de Brasil pero con marcado acento francés, ya que se crió en París. Vive en uno de los agujeros de su nariz, ya que tiene la capacidad encoger o aumentar su tamaño a voluntad. Lady Horreur tiene mucho carácter y no le gusta que la dejen de lado. En ocasiones funciona como la conciencia de Escarlatina y su propia consejera, una especie de Pepito Grillo del mundo de los muertos.

El abuelo: vive en el inframundo, donde se dedica a competir en las carreras ilegales de coches, ya que conoce todos los secretos de los motores y en el pasado era un amante de los automóviles. Cuando estaba vivo, él y Román estaban muy unidos y se lo pasaban en grande dando paseos los domingos o cuando iban al cine juntos y hacían travesuras. Es un personaje muy importante porque se enfrenta al malvado Amanito en la Gran Carrera, poniendo de manifiesto su valentía a pesar de las nefastas consecuencias que una derrota tendría tanto para él como para su nieto.

Amanito. Es el tirano que gobierna en el sector del Inframundo donde viven Escarlatina y el abuelo. Murió envenenado por una Amanita Phalloides y culpa de su muerte a los padres de Escarlatina. Por eso tiene a la cocinera cadáver esclavizada. En el mundo de los vivos era Amancio y regentaba el Hotel Fantástico del Salvaje Oeste, donde trabajaba Escarlatina junto con sus padres y su abuela. Es un ser de aspecto repulsivo: *“Su cara era de color violeta, con una nariz prominente y ganchuda y una papada de apariencia blanda, toda arrugada y llena de setas y hongos que brotaban con total libertad. Parecía como si la piel del cacique fuese un bosque húmedo y bravo donde aquellos hongos crecían por todas partes”*. Además, cuenta con los servicios de sus cinco esbirros, los amanitos. Todos ellos llevan trajes de rayas blancas y negras, sombreros en forma de setas, y tienen la boca cosida.

Amancio. Es el dueño del Hotel Fantástico. Un hombre despreciable que le hace la vida imposible a los padres y a la abuela de Esmeraldina. Por todo ello, la propia Esmeraldina, una vez que ya se ha convertido en fantasma, se dedicará a asustarle para que deje en paz a su familia. Sus problemas irán a más cuando lleguen los difuntos deseosos de instalarse en el hotel, por lo que finalmente recurrirá a Lili y a su nieto Antón. Tras su misteriosa muerte (envenenado por no se sabe quién) se convertirá en el terrible Amanito en el Inframundo.



Esmeraldina. Es la protagonista de esta historia, una niña hija y nieta de cocineras, que fallece después de haber contraído la enfermedad de la fiebre escarlatina. Poco a poco irá haciéndose a su nueva vida como fantasma con la ayuda de Lady Horreur, aunque no tiene intención de abandonar el Hotel Fantástico ni a su familia.

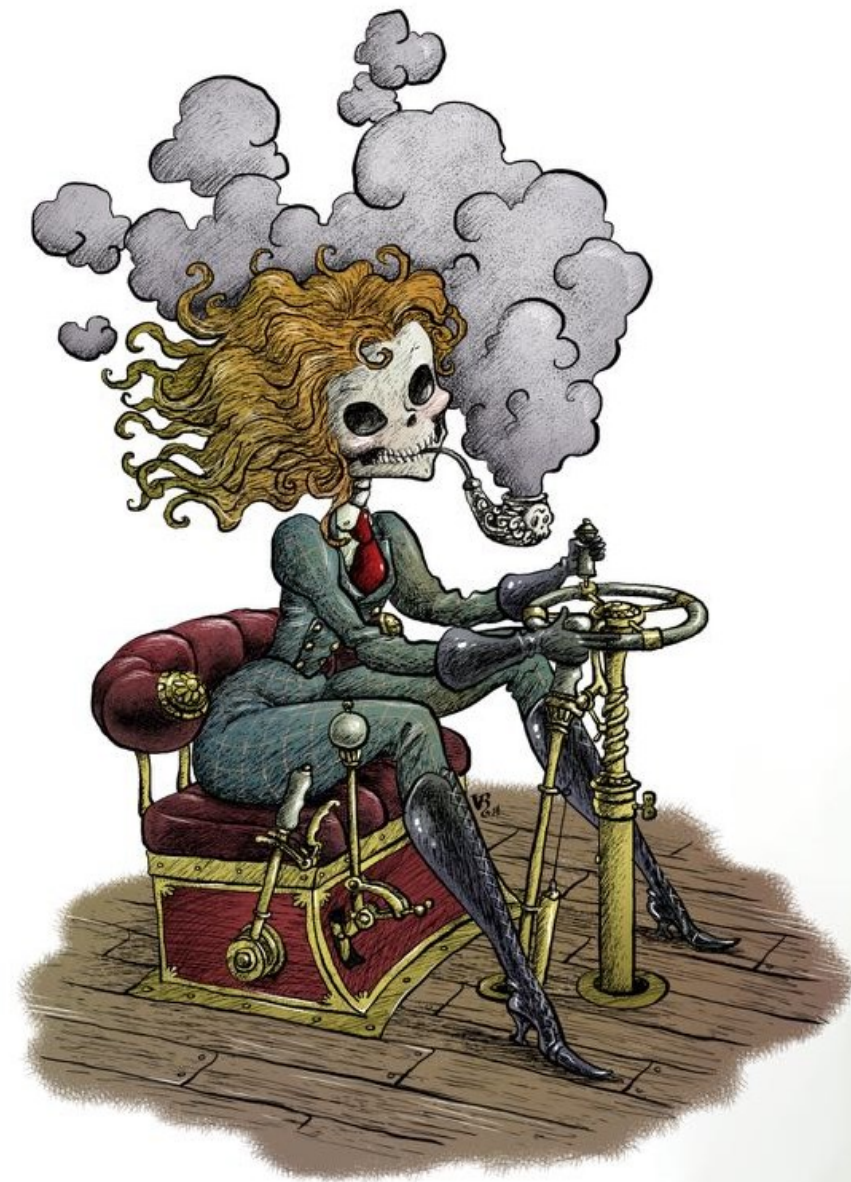
La Tremenda. Es la abuela de Esmeraldina. Una mujer con gran carácter que tiene un vínculo muy especial con su nieta. Es la jefa de cocina del Hotel Fantástico, responsable de que todos los platos salgan perfectos. La Tremenda es una prestigiosa cocinera que, además, tiene en su poder un importante libro de recetas que aparece al final del libro, continuando con la línea iniciada en *Escarlatina, la cocinera cadáver*, de ofrecer dos libros: una novela y un recetario de cocina.

Marieta y Julius. Son la madre y el padre de Escarlatina. Marieta es la mano derecha de La Tremenda en la cocina, mientras que Julius es el jefe de los camareros. Ambos quieren mucho a su hija y se pondrán muy tristes tras su muerte, pero conforme avance la historia se irán dando cuenta de que el fantasma de Esmeraldina está presente y ansioso por comunicarse con ellos.



Nicotina. En *Esmeraldina*, es la hermana de Buffalo Bill, conocida en vida como Nicoleta Cody. Junto con su hermano eran los responsables del servicio de correo rápido en el Salvaje Oeste, llevando cartas de un lugar a otro. Ambos eran expertos jinetes y gracias a ello y a su habilidad con el lazo podían sortear los múltiples peligros del desierto. Además, siempre lucharon contra la esclavitud, tal y como les había enseñado su padre. La adicción de Nicoleta al tabaco le provocó la muerte antes de cumplir 20 años, y se transformó en una esqueleta vaquera que siempre está fumando de su pipa. Ahora se dedica a cazar difuntos para trasladarlos en su diligencia al Inframundo. En *Escarlatina* será la conductora del mortibús. En *Los archivos secretos de Escarlatina*, sustituye a Amanito como jefa del Inframundo.

Lilí la Espantafantasmas y su nieto Antón. Están vivos, pero representan el vínculo con el Más Allá. Antón tiene el don de ver muertos y de comunicarse con ellos. Su abuela, la Espantafantasmas, se dedica a limpiar los espacios de entes espectrales para que regresen al Inframundo. Amancio los contrata al ver que su negocio se está convirtiendo en un fantasmahotel. Forman una pareja muy peculiar porque, aunque la que manda es Lilí (experta en disfraces y con unos particulares métodos para detectar y espantar fantasmas), Antón es el verdadero artífice de su éxito. Gracias a él, Esmeraldina podrá comunicarse con sus padres antes de su despedida final.



Sibilina. Es una de las primeras criaturas del Más Allá en llegar al hotel después de la muerte de Esmeraldina. Se trata de una mujer mitad humana y mitad serpiente, muy presumida y refinada, que murió por la mordedura de una víbora de cascabel. Ahora ella también tiene veneno, que sirve para paralizar a otros fantasmas. Su papel será determinante a la hora de enfrentarse al Dinete sin Cabeza al final de esta historia. Tras la partida de Escarlatina al Inframundo se convertirá en la nueva directora del Fantasmahotel, prometiéndole a la protagonista mantener a Amancio bajo vigilancia.

Los fantasmas del Salvaje Oeste. Son muchos los seres del Más Allá que aparecen en este libro, cada uno con su propia historia. Entre ellos se puede destacar el Ahorcado con su cuello de casi un metro de longitud, Machucati, pisoteado por una manada de bisontes, la familia de Los Infiernos, muertos en un incendio y que echan humo por la cabeza, los hermanos saqueadores de tumbas, el pobre Tormento de Arena que no puede parar de girar, el indio Caballo Desbocado... Y sin olvidarnos del Dinete sin Cabeza, por el que se ofrece una recompensa de 500.000 macabrolares. Va montado en el esqueleto de un terrorífico caballo en llamas, tiene su cabeza (que posee vida propia) guardada en una alforja y siempre va acompañado por su escolta de perros bicéfalos con dientes como cuchillas.



VALORES DESTACABLES



El universo Escarlatina toca valores esenciales como la tolerancia y la amistad de mano del protagonista, autocastigándose por desconfiar de la gente y compartiendo vida con cualquier persona sin importarle su apariencia. No hay más que ver la relación estrecha que Román mantiene con la resucitada Escarlatina a pesar de su aspecto. Escarlatina, por medio de un narrador protagonista, se acerca a la realidad actual que estamos viviendo, exponiendo un contexto de crisis económica bien descrito por la problemática de unos padres que no se pueden permitir comprar un buen regalo de cumpleaños para su hijo Román, debido a la situación laboral inestable que están sufriendo. Incluso Román es consciente de los cambios en su día a día, achacados a la idea de hacerse adulto.

Otro de sus aciertos es el de romper estereotipos de género como es el de la cocina, describiéndola como algo divertido y apto para todos los públicos. Quedan rotos, pues los roles tradicionales presentando a Román como un niño que cocina y disfruta elaborando platos hasta conseguir las mejores recetas.

Pero quizás, detrás de todas las aventuras que corre Román, el punto de partida en el origen de la obra esté en la estrecha y admirable relación que mantiene con su abuelo, así como en el tratamiento de la muerte de éste. En el libro se presenta al abuelo de Román ya fallecido, como un auténtico piloto de carreras, feliz de vivir en el Inframundo, con el cual la autora consigue descartar las connotaciones tan negativas que tiene la muerte en nuestra sociedad.

La obra es extraordinaria, singular, original y cargada de mensajes que llegan al corazón. No hay más que leer el final del libro, donde insiste en la importancia de *“perseguir los sueños y pelear por aquello en el que uno cree y no rendirse jamás frente las adversidades”*, aprendizaje heredado por el protagonista de su abuelo y decisiva para todos los pequeños lectores.

Las tres obras que componen la trilogía de Escarlatina son una apuesta segura para el público infantil. La fusión del humor con lo macabro ha conseguido crear una auténtica legión de seguidores de estas obras, con el contrapunto de la temática gastronómica y sus recetas. El Universo Escarlatina seguirá creciendo: hay varias historias pendientes de ser escritas, para continuar alimentando este mundo tan singular.



scen©rights

CONTACTO

SYDNEY BORJAS

Managing Director

director@scenicrights.com

phone: +34 915 316 272

www.scenicrights.com

scenicrights