

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

2024-2025



MENCIÓN

Artes Visuales y Diseño

TÍTULO

LO QUE NO QUISE LLORAR (PARDÀL).

ESTUDIANTE

Hurtado Giménez, Luis.

TUTOR/A

Maldonado Gómez, Jose Miguel

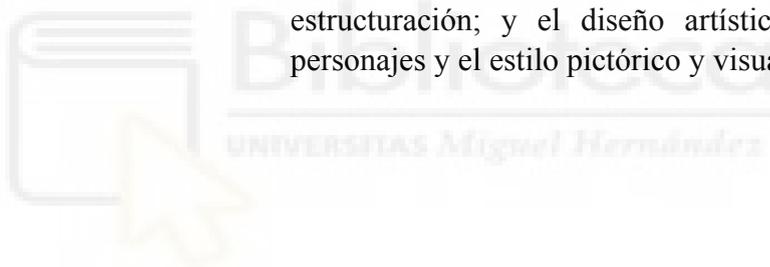


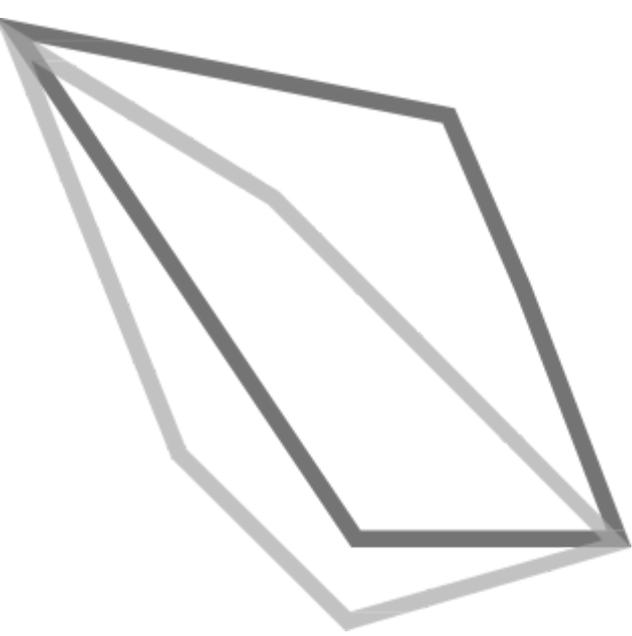
PALABRAS CLAVE

Cómic, Neo-noir, viaje, amistad, psicosis.

RESUMEN

El proyecto *Lo Que No Quise Llorar* es la creación del primer capítulo de una historia desarrollada en cuatro partes, que dan como resultado el comic book *Pardàl*. Todo el cómic está realizado de forma digital tanto el dibujo, entintado y la maquetación final. El proyecto abarca toda la reproducción necesaria para el desarrollo del cómic: la historia, con una estructura novelada; el guión, como elemento de estructuración; y el diseño artístico, como la creación de personajes y el estilo pictórico y visual de toda la obra.





INDICE



Biblioteca

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	01
2. REFERENTES	02
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	07
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	08
5. RESULTADOS	15
6. BIBLIOGRAFÍA	19

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

PROPUESTA

La propuesta del proyecto para la realización del trabajo de fin de grado es la creación de un cómic, desde el desarrollo de un guión original hasta la ilustración de todas sus páginas. Más concretamente, en este proyecto se construye la primera entrega de una historia más extensa y futuro comic book que constará de cuatro partes. Esta primera entrega consta de treinta y dos páginas, de las cuáles veintiocho funcionan a modo de historia y las cuatro restantes conforman la portada y contraportada y sus respectivas contra páginas.

La historia se desarrolla en la actualidad (2025), y en su mayoría dentro de un coche, ocupado por cuatro amigos y con un destino no muy claro al principio. En la parte de atrás, los tres pasajeros tienen aspectos de humanos zoomórficos, mientras que el conductor (el protagonista), mantiene la fisionomía corriente de un ser humano y el asiento del copiloto se observa vacío. Mientras que el escenario parece inmóvil y poco cambiante, las conversaciones entre los amigos llevan el peso del relato con conversaciones soeces y vulgares combinadas con la intensidad que produce un viaje de más de ocho horas. Las preguntas de a dónde se dirigen o cuál es el propósito del viaje resuenan en todo momento.

La Redención es el tema principal de la historia. El hecho de redimirse se entiende como asumir la culpa de una acción para posteriormente afrontarlo y superarlo, pero no todas las historias tienen un final feliz. Este relato narra la historia de Luxo y el viaje para redimirse o lo que él considera que le queda por hacer para descansar en paz. El viaje es un recorrido en coche desde Monóvar (Alicante) hasta Pontevedra (Galicia), en el que viaja él junto a tres, y posteriormente cuatro, manifestaciones de su cabeza en la que se representa a sus amigos fallecidos. Luxo necesita este viaje para decirle a sus fantasmas las palabras que en vida no supo expresar. A medida que Luxo expresa a sus amigos sus sentimientos y últimas palabras hacia ellos estos van bajando del coche y quedándose atrás en el camino. El cuarto pasajero que ocupa el asiento del copiloto es su hermano mellizo, pero hasta el tramo final de la historia no se manifiesta en ningún momento ya que Luxo no está preparado para ello. Años antes, en 2023, el grupo de amigos se encontraba de viaje en las fiestas de Pontevedra. A la mañana siguiente volvían en coche hacia Monóvar y sortearon quien debía conducir, le tocó a Luxo. En este recorrido, no mucho después de partir de la ciudad, todos dormían después de la noche de fiesta, y poco a poco los ojos de Luxo también se cerraban hasta que de pronto, sufrió un ataque de epilepsia que provocó el choque y salida de carretera del coche matando a todos los integrantes del vehículo menos al conductor que salió muy gravemente herido y milagrosamente consiguió salir con vida del accidente. Este es el motivo sobre el que se ciñe la historia del cómic, la vuelta al lugar del accidente para volver con su familia.

La principal motivación para la creación de esta historia y comic book es adentrarme e investigar más el estilo neo-noir, empleando una experiencia personal que concuerda con el tono y carácter de este estilo cinematográfico oscuro, aportando un añadido cómico y surrealista a la historia.

OBJETIVOS

- Iniciar el desarrollo de un cómic en su totalidad, siendo este proyecto la primera entrega de las cuatro partes.
- Conceptualizar y mostrar un guion para la historia.
- Profundizar en un estilo de dibujo basado en el blanco y negro con un alto contraste de luces y sombras.
- Trabajar en un buen desarrollo, diseño y creación de personajes.
- Nutrir de personalidad la historia trabajando en un estilo de ilustración característico y acorde a la trama.
- Investigar y tratar el estilo neo-noir para integrarlo en la obra.

2. REFERENTES

Dentro del mundo del cómic las referencias tanto artísticas como literarias o de cualquier otro campo, son imprescindibles para construir un lenguaje propio. Más allá de la superficial clasificación territorial en cuanto a cómic europeo, americano, japonés etc. se debe explorar en el tipo de narración que quiero ofrecer y cómo compaginarlo con el dibujo y un tono complementario. Hay artistas que se consideran “padres de”, o por lo menos están reconocidos como unos de los más importantes en su campo, como por ejemplo Alan Moore con su estilo propio de escritura sobre los superhéroes. Personalmente, dentro de todas las referencias y estímulos visuales que consumo hay algunas que siempre destacan e influyen directamente en mi obra. Los artistas que a continuación desarrollo, más extensamente, siempre son una referencia tanto visual como literaria a la hora de confrontar un proyecto artístico, ya sea por mi admiración al blanco y negro o por los temas a tratar propios de estos artistas, surgen solas sus imágenes e ideas cuando trabajo.

CHRISTOPHE CHABOUTÉ

Chabouté es un artista francés del mundo del cómic, nacido en 1967. Su obra, se caracteriza sobre todo por un excelente dominio del blanco y negro centrándose en conducir la ausencia de color como un medio de expresión muy propio. Trabaja analógicamente con tinta y plumilla a la hora de realizar las páginas y sólo añade color si tiene algún tipo de valor en la historia. El hecho de entintar con plumilla y tintero abre nuevas puertas gráficas impredecibles que permiten un nuevo punto de vista, una visión novedosa en la viñeta que con la suficiente práctica y la ausencia del miedo al acabado da como resultado un estilo único e intimista que va más allá de los códigos. Sus obras más destacadas son *En Soledad*, *Algunos Días de Verano*, *Purgatorio* y su propia versión ilustrada del muy conocido relato *Moby Dick*.



Figura 1. Christophe Chabouté, *Moby Dick*, 2015.



Figura 2. Christophe Chabouté, *Moby Dick*, 2015.

ALBERTO BRECCIA

Alberto Breccia fue un artista uruguayo que fue criado y creció en Argentina. Se considera uno de los grandes maestros del cómic a nivel internacional. Con su obra expresionista, su excepcional uso del blanco y negro y el uso de herramientas, en ocasiones, poco convencionales, Breccia se posiciona como una inspiración para cualquier amante del dibujo y más concretamente la novela gráfica y el cómic. Empezó a dibujar para escapar de su duro trabajo como almacenista, como él mismo dijo: «Empecé a dibujar para escapar del terrible trabajo que tenía que hacer para ganarme la vida. La remuneración que recibí por estos cómics fue muy baja. ¡Creo que gané lo suficiente para comprar un pañuelo para secarme las lágrimas!». Más adelante se convertiría en un dibujante fijo en revistas y colaborador de guionistas y escritores de renombre como H.P. Lovecraft. Su trayectoria y obra es inmensa, algunos de los títulos más reconocidos son *Los Mitos de Cthulhu*, *El Eternauta*, *Vida del Che Guevara* y *Mort Cinder*.



Figura 3. Alberto Breccia, *Los Mitos de Cthulhu*, 1973.

ZEROCALCARE

De un autor clásico del mundo del cómic y la novela gráfica a uno de los artistas más vanguardistas y destacables en la actualidad dentro del mundo de las viñetas. Zerocalcare es el seudónimo del artista italiano Michele Rech. Ya desde su primera publicación en 2011 recibió cantidad de premios y fue alabado por la crítica, hasta el punto de posicionarse más adelante como el autor más vendido de Italia. Sus obras se nutren de un carácter muy personal, ya que se plasma él mismo en las historietas y refleja su entorno con una realidad constante junto a una representación más abstracta y visualmente rica de los personajes y acontecimientos. Su dibujo es bueno, se complementa a la perfección con la narrativa, pero de este artista destaca su potencia de guión, paralelismos y metáforas que elevan su obra al nivel de los grandes. Sus obras, han constituido una continuidad en sus lectores y siempre, todas y cada una de ellas son un éxito, pero personalmente destaco *Un Pulpo en la Garganta*, *La Profecía del Armadillo* y la serie de animación estrenada en 2021, *Cortar Por la Línea de Puntos*.

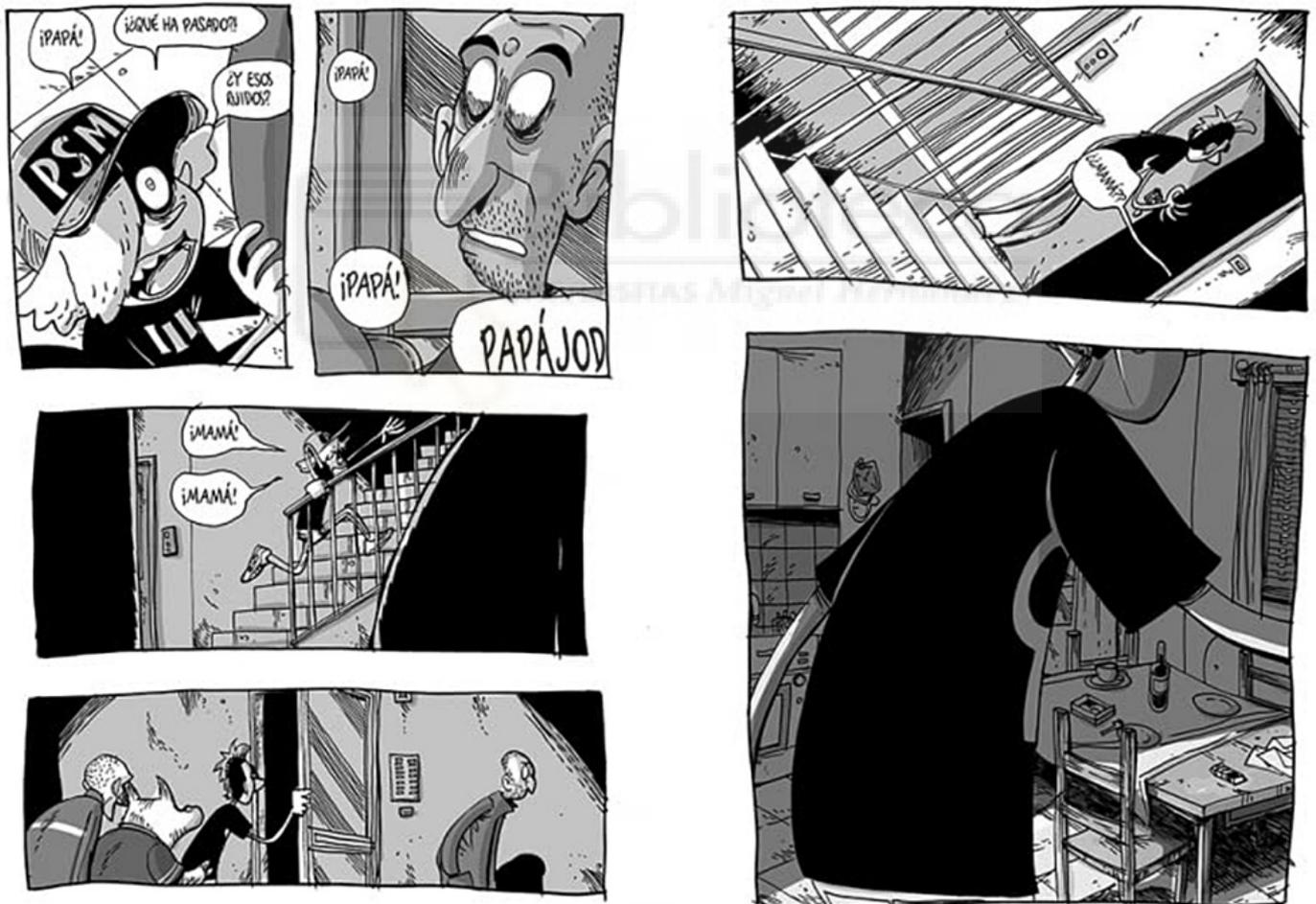


Figura 3. Zerocalcare, *Esqueletos*, 2020.

DAVID B

David Beauchard es un historietista francés nacido en 1959, muy reconocido en Francia por su estilo característico en el dibujo. Tras cofundar su propia editorial L'Association, se especializó en relatos cortos e historias que él mismo ilustraba, extraídas de sus sueños e imaginación. Su dibujo basado en el blanco y negro contrasta con otros artistas vistos anteriormente como Breccia, por su parte Beauchard trabaja con grandes manchas planas blancas y negras sin ningún tipo de degradado, entendiendo a la perfección el juego de luces y sombras. Más adelante, sí que trabajaría en obras con color y más experimentación. Más allá del dibujo, David B. trabaja con guiones intimistas con gran sensibilidad, concretamente su obra *Epiléptico*, trata sobre la enfermedad de su hermano a lo largo de toda su infancia incluso adolescencia, y sabe representar con gran maestría los miedos, penas y otras crudas emociones. Otras obras que destacan de su larga carrera son *Reading the Ruins*, *El Jardín Armado* y *Babel*.



Figura 4. David B., *Los Sucesos de la Noche*, 1999.

DAVID LLOYD

David Lloyd es un artista del mundo del cómic con un gran prestigio y puede alardear de ser el dibujante de una de las obras más características del cómic de superhéroes más oscuro. Comenzó a trabajar en la década de los 70, y no tardaría mucho en comenzar su gran obra junto a Alan Moore, *V de Vendetta*. Esta obra daba un enfoque mucho más serio a los inicios del propio dibujante y al género superheróico en general. Apostando por la ausencia de bocadillos de pensamiento y onomatopeyas, Lloyd quería otorgarle a esta obra un carácter único junto a un dibujo en blanco y negro sublime. Más adelante, trabajaría en obras muy conocidas también con un tono parecido, bajo la editorial DC Cómics, como *Hellblazer*, *Sandman* o *Flinch*.



Figura 5. David Lloyd., *V de Vendetta*, 1988.

Los artistas vistos anteriormente, mantienen entre ellos muchas diferencias, en general mis preferencias artísticas suelen ir hacia un entintado clásico para potenciar el juego de luces y sombras, todos estos artistas comparten esa técnica gráfica que provocan esa conexión y acapara mi atención para referenciarme. Alguno de ellos como Zerocalcare, me llama mucho la atención a su lenguaje narrativo, siempre con tono cómico bajo un manto de seriedad que trabajan a la perfección para poder tratar temas como el suicidio de una forma única.

La dirección hacia la que avanza el proyecto es seria pero con toques de humor, y se pueden observar vertientes de referencia de cada uno de los autores previos.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Este proyecto tiene su origen por la disciplina artística que más me ha interesado y acompañado siempre, el dibujo. El dibujo es esencial para todas las artes y se nutre con un carácter propio. Siempre me ha apasionado el dibujo y qué expresar con él, el dibujo es algo muy personal para cada artista, el simple hecho de no plantearte que es para ti el dibujo o cualquier disciplina ya te posiciona y te caracteriza en cierta forma. El uso del color, el medio de expresión, el nivel de abstracción que utilices... cualquiera de estas facetas puede identificarte y formarte hacia un campo o vertiente.

Hablando de mí como artista, siempre me han fascinado las historietas, como cualquier niño me encantaban los superhéroes, pero en mi generación ya se perdió el amor inmenso hacia los cómics que podía tener un niño de los 90, en cambio, mi generación ha disfrutado con muchas de las mejores películas de superhéroes de la historia, como *El Caballero Oscuro*, de Christopher Nolan, *Spider-man* de Sam Raimi o *Iron man* de Jon Favreau (esta última más reconocida por ser el inicio del mayor universo cinematográfico de la historia, el UCM). Conforme iba creciendo, mis intereses por estos arquetipos heroicos crecieron y empecé a ser lector de cómics, antes de empezar a estudiar Bellas Artes, las historietas de Marvel y DC eran mi pasión, y finalmente di con los cómics de *Daredevil*, con un tono más adulto y serio que casi todas las historias leídas anteriormente, este personaje además de convertirse en mi favorito de la Casa de las Ideas sentó las bases para que me interesara más la novela gráfica, y poco a poco me abrí hacia nuevos gustos en el mundo de las viñetas.

Me empecé a interesar por el cómic europeo. Los primeros nombres que destacaban eran los de *Astérix* y *Mortadelo*, leyendas de las viñetas cómicas aunque buscaba otro tipo de lectura. Investigando por mi cuenta y recomendaciones de amigos y profesores descubrí nombres clave para mi formación como historietista. David B. escribió e ilustró *Epiléptico*, una obra muy personal que trataba sobre la enfermedad que sufría su hermano. El tono y la representación de los males eran sublimes, con un tratamiento y delicadeza que me hizo querer saber más sobre la narración personal y el cómo representar los contextos propios. A partir de este inicio, y una gran cantidad de obras leídas a posteriori, idee *Pardàl*, el proyecto completo de *Lo Que No Quise Llorar*.

La historia nace de una experiencia propia, mejor dicho fue una semilla, que creció y se desarrolló, con un camino muy distinto desde el inicio. De una experiencia que pudo ser trágica me hice la pregunta: ¿y si hubiera pasado?. A partir de ahí las distintas ideas, las personas reales que estaban en el momento, la forma de contarlo... debían materializarse. ¿Cómo encontrar la forma correcta de contar algo que pudo pasar, pero que no pasó?, manteniendo conversaciones con las personas que estaban allí me di cuenta del poco miedo que tenían ya que fuí el único que sintió ese casi accidente automovilístico porque casi todos los pasajeros estaban durmiendo, así que podía ser todo lo imaginativo que quisiese, con el permiso de estas personas. Con la forma a la historia ya encaminada y el tono requerido aplicado al guión, *Lo Que No Quise Llorar* representa a la perfección los objetivos que afrontaba en mi primera obra como artista de cómic, dejándome un buen sabor de boca por crear algo propio y único.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción de todo el proyecto se estructura en tres partes: la preproducción, en la que incluyo la creación de guiones e historia principal, diseño de personajes, bocetos de viñetas y cualquier tipo de decisión artística y de diseño que se debe tomar con antelación antes de empezar a trabajar. Más adelante, en la producción, entraría todo lo que es el “manos a la obra” del proyecto, dibujar todas las páginas, crear varias portadas... Y finalmente la postproducción, en la que se maqueta y confecciona el cómic en su totalidad ya sea para un visionado digital o para su posterior impresión en papel. Además de elegir el tipo de papel, decisión final de la portada y demás cuestiones.

A continuación se desarrollan todas estas partes con más detenimiento y pruebas visuales de cada proceso.

GUION

Para la creación del guion final del cómic, realicé en primer lugar un guion literario con estructura de novela corta o cuento para posteriormente tener más claro los hechos y conversaciones, y sobre todo crear un escenario imaginario donde el cómic tomaba vida. En este guión se narran las situaciones y las conversaciones son las mismas de la historia pero no se especifica al detalle qué estamos viendo.

Extracto de guion literario:

—¿Hacemos la siguiente parada? —comenta Luxo. —Cuando veáis el siguiente bar de carretera más cutre y con terraza de la península avisadme.

—Perfecto, ya es hora de echar un truño. —responde Sado en un tono tranquilo mientras golpea la espalda de Tito.

Unos diez minutos más tarde, cogen la salida hacia un área de descanso en la que hay una gasolinera junto a un bar. El bar es un establecimiento pequeño con una cómoda terraza con tres mesas que colinda con la tienda de gasolinera. Se detienen junto al surtidor de la misma gasolinera y Luxo procede a repostar el coche. La puerta de la izquierda se abre y salen Jarras y Sado.

Por otro lado, creé un guión con estructura cinematográfica para especificar al 100% que ocurre en cada página y más concretamente en cada viñeta. En este guión que se considera como el definitivo, se sustenta el cómic y se detalla todo lo necesario para empezar a dibujar. Es la base sólida del proyecto.

Extracto de guion compositivo de viñetas:

PÁGINA 11, VIÑETA 1. ESQUINA SUPERIOR IZQUIERDA.

Exterior - Zona de gasolinera y área de descanso de carretera.

// PLANO DETALLE: Rueda derecha delantera del coche y al fondo una gasolinera.

PÁGINA 11, VIÑETA 2. ESQUINA SUPERIOR DERECHA.

// PLANO GENERAL: Jarras apoyado en el coche con la puerta abierta de su asiento. Sado corriendo en dirección a la gasolinera.

DIÁLOGO (SADO)

Voy a pedir la llave del baño, ¡no me aguanto más!

PÁGINA 11, VIÑETA 3. PARTE CENTRAL IZQUIERDA.

// PLANO MEDIO: Jarras sujetando el móvil que está vibrando por una llamada.

PÁGINA 11, VIÑETA 4. PARTE CENTRAL DERECHA.

// **PLANO DETALLE:** La pantalla del teléfono móvil de Jarras en que se puede ver una llamada en trante de laia Fijo.

DIÁLOGO (JARRAS)

Perdonad chavales, tengo que contestar, es mi abuela.
Y con lo sorda que está el tiempo promedio de la llamada se multiplica por tres.
Y siempre hay peligro de...

PÁGINA 11, VIÑETA 5. PARTE INFERIOR.

// **PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO:** La cara de Jarras con gesto de peligro e intensidad.

DIÁLOGO (JARRAS)

...bomba telefónica.

Véase anexo nº1: Guion completo.

BOCETOS

Para los primeros bocetos de los personajes barajé distintas ideas con distintas formas y referencias que me sirvieron para dejar claro el aspecto zoomórfico de estos, con la intención de darles un aspecto único y representativo de sus personalidades.



Figura 6. Hoja de boceto. Autoría propia.

Figura 7. Hoja de boceto. Autoría propia.

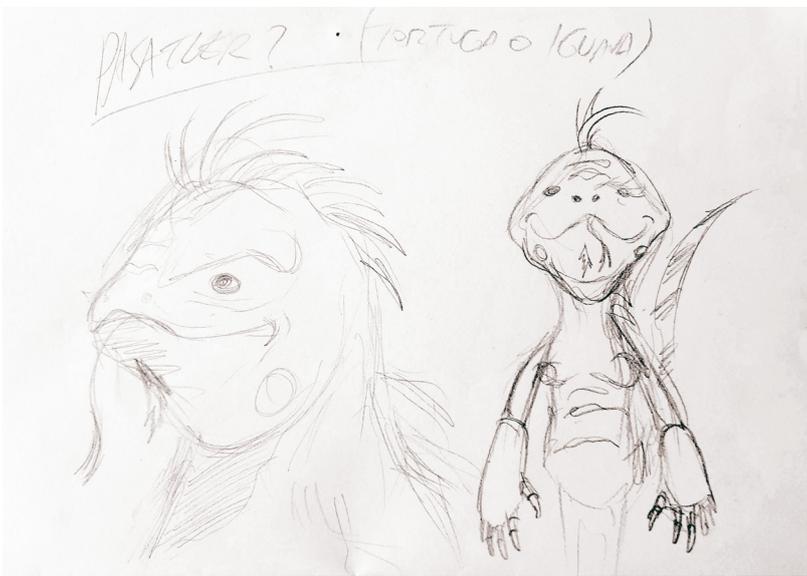


Figura 8. Hoja de boceto. Autoría propia.

La apariencia de humanos zoomórficos permite que se dote de una personalidad más clara a cada uno de los personajes además de atributos únicos.

Para el personaje de *Tito* busqué una forma y apariencia que reflejara rebeldía e inteligencia, desde el primer momento pensé en darle una forma de lagarto o algo por estilo, como una iguana. La iguana posee elementos como las espinas de su cabeza, piel colgante y una larga cola que me permitía darle mucha expresión al personaje para conseguir el resultado más adecuado para su personalidad.



Figura 9. Hoja de boceto. Autoría propia.

Para el personaje de *Sado* buscaba algo totalmente distinto, más seriedad e intelectualidad. Pensé en formas más redondeadas y un tamaño más pequeño, la apariencia de pingüino saltarrocas reflejaba bien todas estas facetas, además de colocarle gafas enormes que hacían resaltar sus pequeños ojos.

Los otros dos personajes fueron más rápidos a la hora de pensar en su conceptualización, Luxo es un reflejo tanto estético como de personalidad de mí mismo, la caricaturización fue sencilla.

Jarras, por su parte, el último personaje, está basado en un gato egipcio, los gatos tienen fama de ser muy independientes y tener una actitud arisca, con el diseño de este personaje quería mostrar justo eso acompañado con una forma muy delgada que invita a pensar que es descuidado.

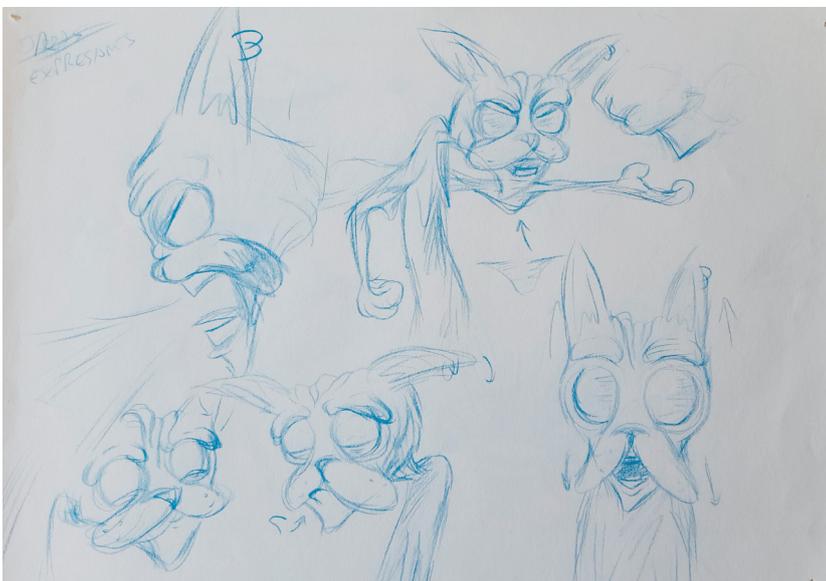


Figura 10. Hoja de boceto. Autoría propia.

Más adelante, en el proceso de creación de personajes, hice una serie de bocetos de expresión de cada personaje, para poder observar cómo se comportan según las situaciones que se plantean en la historia. Sus formas desproporcionadas y dinámicas me permitían investigar un lenguaje propio de cada personaje.

En el personaje de *Jarras* los mofletes y orejas aportan mucho dinamismo a cada expresión, pudiendo variar de forma y posición dependiendo su estado.

Tito posee una boca muy grande con la que se puede jugar a la hora de hacerlo reír, asustarse o llorar. Las espinas de su cabeza también se mueven y deforman dependiendo la acción o el estado de ánimo del personaje. La cola y la lengua son elementos que están en constante movimiento acompañando los movimientos de *Tito* dotándole de expresión y personalidad.

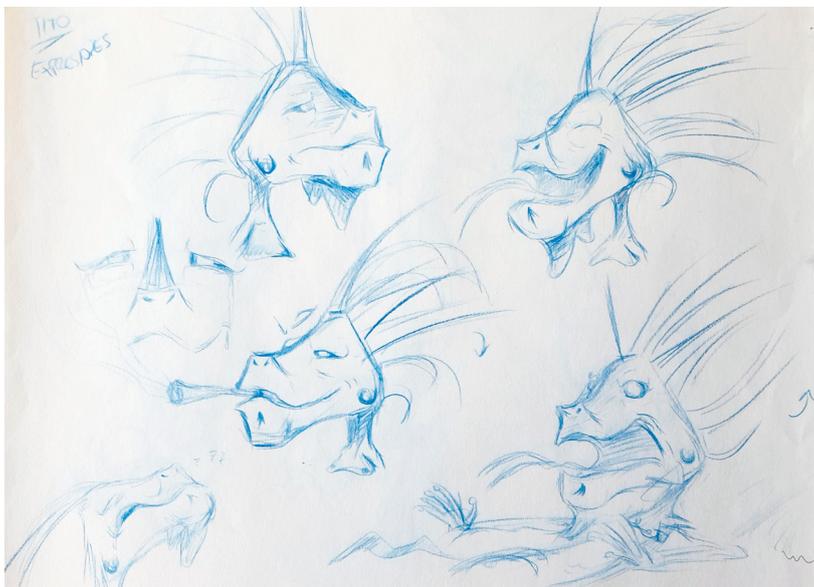


Figura 11. Hoja de boceto. Autoría propia.

Sado, por su parte, aprovecha sus pelos puntiagudos para cambiar de expresión, tres estos pelos son de color blanco mientras que los centrales son de color negro. Los blancos situados encima de sus ojos funcionan a modo de cejas y se mueven más que los centrales. En su cuerpo no hay elementos que sean muy expresivos otorgándole así la tranquilidad que representa.



Figura 12. Hoja de boceto. Autoría propia.

Por último, las expresiones de *Luxo* son más clásicas dada su fisionomía de humano corriente. Me centré sobre todo en sus ojos y en la barba para diferenciar distintas emociones. La barba en forma de triángulo puede variar de forma dependiendo la expresión facial de *Luxo*, los extremos laterales se colocan de forma distinta dependiendo de la forma de la boca y la expresión que se requiera.



Figura 13. Hoja de boceto. Autoría propia.

Finalmente creé un *line up* para comprobar la diferencia de altura y tamaño entre todos los personajes y una ilustración digital con todos los personajes con más actitud propia de cada uno de ellos.



Figura 14. Line up de los personajes. Autoría propia.



Figura 15. Ilustración concepto personajes. Autoría propia.

BOCETOS PORTADA

Para la portada probé distintas vías en las que me centré en el viaje, en todas las opciones predomina un elemento de este campo, ya sea el trazo en el asfalto, la silueta de un coche o la carretera en sí misma.

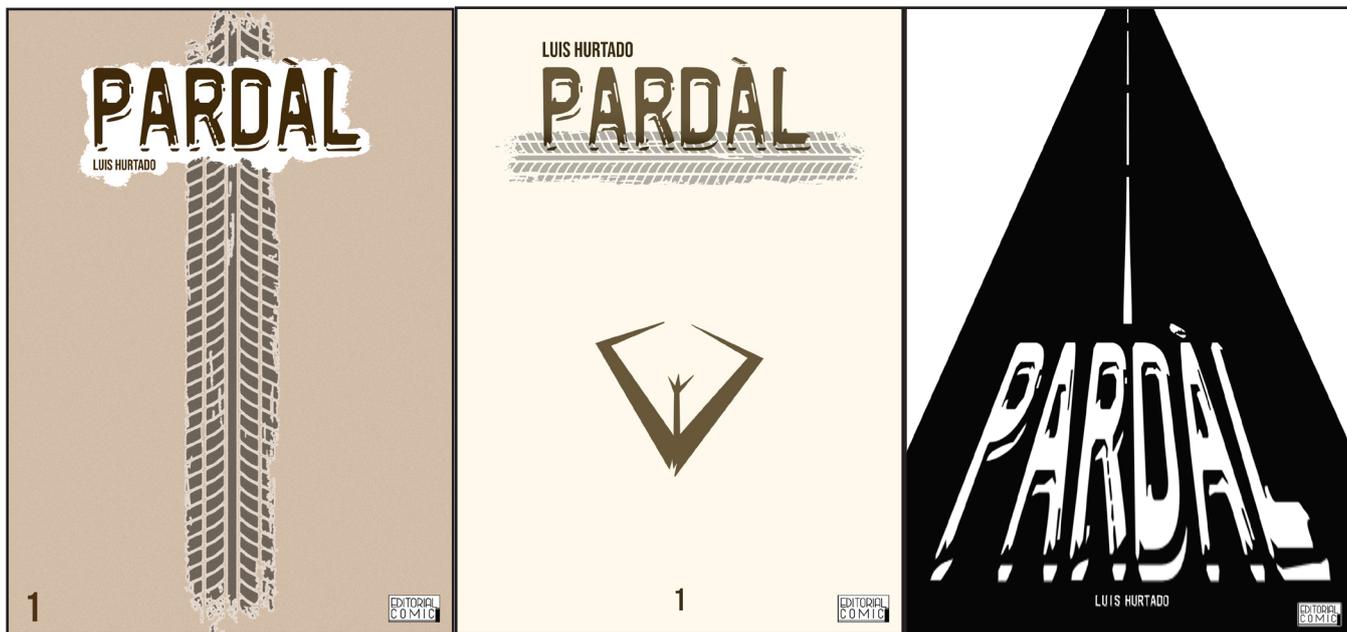


Figura 16. Bocetos portada. Autoría propia.



Figura 17. Bocetos portada. Autoría propia.

Finalmente me decidí por la parte más conceptual, el derrape en el suelo del asfalto con la degradación a formas de lágrimas creo que representa muy bien la dirección de la historia de este primer capítulo.



Figura 18. *Lo Que No Quise Llorar*, (portada final). Autoría propia.

5. RESULTADOS

El primer volumen consta de 32 páginas, incluyendo la portada, la contraportada y sus respectivas páginas enfrentadas. De estas, 28 páginas están dedicadas íntegramente al desarrollo de la historia. Este número supera ligeramente el formato habitual de los cómics grapados, que suelen contar con 24 páginas. Sin embargo, esta decisión no fue casual: surgió de la necesidad de dar más respiro a cada momento narrativo.

El cómic está realizado en su totalidad en blanco y negro, aunque toda la obra sea digital los trazos y las tramas buscan un efecto de grabado o dibujo tradicional, añadiendo por otra parte dos texturas extra que dan personalidad a cada página. Una textura se utiliza para los elementos de cristal y reflectantes, y la otra se utiliza para espacios y/o viñetas imaginarias y textura de asfalto. El blanco y negro, lejos de ser una limitación me permitió reforzar el tono intimista y narrativo que atraviesa toda la obra, se buscaba generar una atmósfera introspectiva, en ocasiones cruda y poética.

El resultado final enfoca toda la obra hacia una dirección de continuidad y misterio, con estética oscura pero que a la vez es amigable y trata temas y conversaciones cercanas.

Véase anexo n°2. cómic completo.





Figura 19. *Lo Que No Quise Llorar*, (página 6). Autoría propia.



Biblioteca
UNIVERSITAT Miguel Hernández

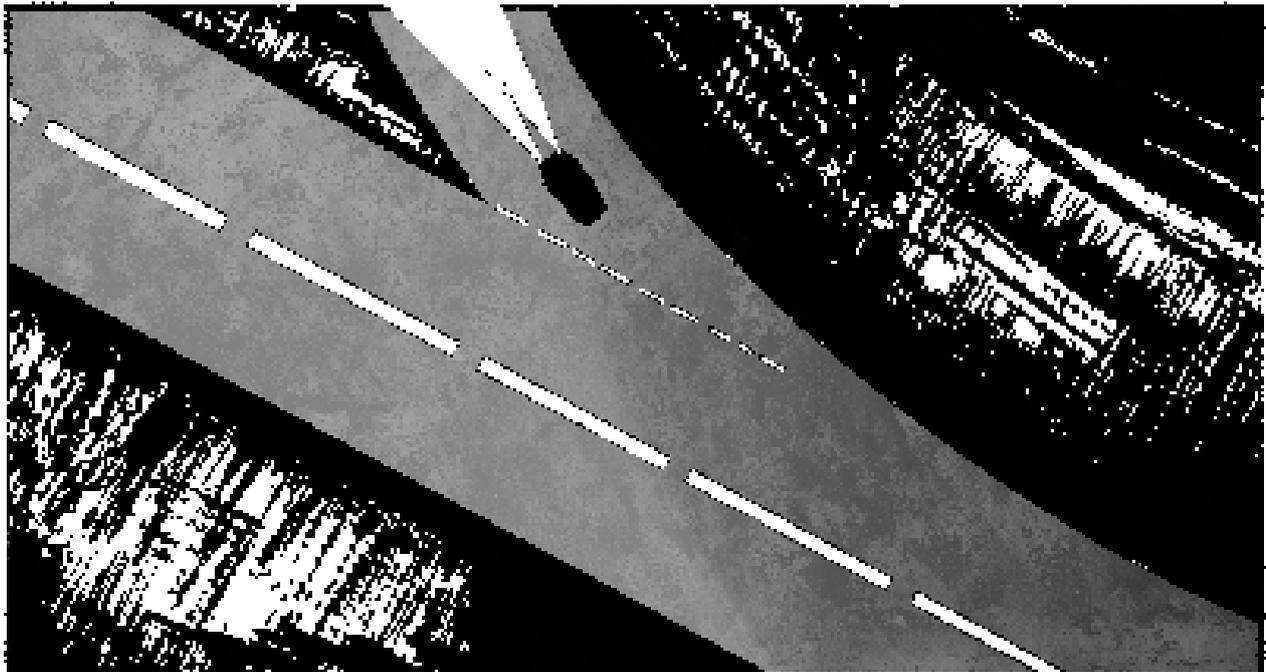


Figura 20. *Lo Que No Quise Llorar*, (página 10). Autoría propia.



SI PUDIERA SER UN ANIMAL, QUISIERA SER UN ANIMAL QUE SE PUDIERA METER EN UN BARRIL Y CORRER POR EL CAMINO DE LA VIDA SIN QUE NADIE ME PUEDIERA VER.

CREO QUE LA PÉRDIDA DE UN SER QUISIERA TRABAJAR COMO UN COMEDOR DE CEMENTO EN LA CONSTRUCCIÓN.

Figura 21. *Lo Que No Quise Llorar*, (página 21). Autoría propia.

6. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Beauchard, D. (2019). *Epiléptico*. Barcelona, Ediciones Salamandra.

Chabouté, C. (2000). *Pleine Lune*. Issy-Les-Molineaux, EDITIONS GLENAT.

Douek, R. (2023). *El Mar de las Penas*. Barcelona, Editorial Planeta.

Field, S. (1994). *El Libro del Guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid, Plot Ediciones.

GIPI. (2018). *La Tierra de los Hijos*. Barcelona, Ediciones Salamandra.

Gillon, P. (1981). *Tormenta sobre China*. Madrid, Nueva Frontera.

Lovecraft, H.P. (2019). *Los Mitos de Cthulhu*. Bilbao, Astiberri.

Moore, A. (2019). *V de Vendetta: Edición limitada en blanco y negro*. Barcelona, ECC Ediciones Aragón.

Zdarsky, C. (2019). *Daredevil: Conoce el miedo*. Girona, Panini Comics.

Zerocalcare. (2024). *Un Pulpo en la Garganta*. Barcelona, Reservoir Books.

WEBGRAFÍA

Artsper. (s.f.). *Christophe Chabouté*. Artsper. Recuperado de: <https://www.artsper.com/es/artistas-contemporaneos/francia/9643/christophe-chaboute>

Astiberri. (s.f.) *Alberto Breccia*. Astiberri. Recuperado de: <https://www.astiberri.com/authors/alberto-breccia>

Babelio. (s.f.). *David B*. Babelio. Recuperado de : <https://es.babelio.com/auteur/David-B/16766>

García, C. (s.f.). *Gramática para cómics*. Gcomics.online. Recuperado de: <https://gcomics.online/blog/gramatica-para-comics/>

Lambiek. (s.f.). *David Beauchard*. Lambiek. Recuperado de: https://www.lambiek.net/artists/b/b_david.htm

La Vanguardia. (2025). *ZEROCALCARE*. La Vanguardia. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/libros/autores/zerocalcare-20097248>

Romano, C. (2023). *Maestros del cómic: Alberto Breccia*. Pixartprinting. Recuperado de: <https://www.pixartprinting.es/blog/alberto-breccia/?srsltid=AfmBOorHJrkjFEsBi8rtmTtbc5T5GjXklVwgMAg4WCrycah5WAY9yH4>

Tebeosfera. (s.f.). *David Lloyd*. Tebeosfera. Recuperado de: https://www.tebeosfera.com/autores/lloyd_david.html

CÓMIC COMPLETO: <https://drive.google.com/file/d/1HzHObFr4yqUxB6gzalMQOO0-pbK5Twl/view?usp=sharing>