

# TFG

---

## MARBLE

PROYECTO DE CÓMIC INCLUSIVO

Presentado por Asunción Tébar Córcoles

Tutor: Rodrigo Pérez Galindo

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2019-2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

La siguiente memoria recoge el proceso de la realización de un cómic llamado Marble, que narra la historia de un ángel que baja a la tierra con el objetivo de entender a los seres humanos. El cómic está enfocado al humor, y cuenta con representación LGBT. La historia pretende concienciar sobre las acciones y comportamientos humanos, además de la tolerancia hacia personas con una sexualidad diversa. La intención del trabajo es obtener como resultado un proyecto listo para ser presentado a editoriales.

Palabras clave: humor; cómic; juvenil; ángeles; ficción; LGBT.

## SUMMARY AND KEY WORDS

The following report picks up the process of the realization of a comic called Marble, which tells the story of an angel who comes down from heaven with the purpose of understanding humans. The comic's main focus is humor and LGBT representation can be seen as a theme throughout the work. The story pretends to raise awareness about the human actions and behavior, in addition the tolerance to people with a different sexuality. The aim of this work is to obtain a project ready to be shown to publishing houses.

Key words: humor, comic, young, angels, fiction, LGBT.

## AGRADECIMIENTOS

A Rodrigo Pérez, por tutorizarme, apoyarme y guiarme en este trabajo.

A Carmen y Mario, por aguantarme en casa y fuera de ella y apoyarme hasta el final.

En memoria a Mark, mejor amigo y devorador de todo contenido visual.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>5</b>
<b>2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>3. CRONOGRAMA</b>	<b>6</b>
<b>4. LGBTI Y FEMINISMO</b>	<b>7</b>
<b>4.1 LGBTI Y TEORÍA QUEER</b>	<b>7</b>
<b>4.2 FEMINISMO</b>	<b>10</b>
4.2.1 Monique Wittig	10
4.2.2 Gayle Rubin	10
4.2.3 Adrienne Rich	11
<b>4.3 REPRESENTACIÓN LÉSBICA</b>	<b>12</b>
<b>5. CÓMIC</b>	<b>14</b>
<b>5.1 DEFINICIÓN DE CÓMIC</b>	<b>14</b>
<b>5.2 BREVE HISTORIA DEL CÓMIC</b>	<b>14</b>
5.2.1 El inicio: caricaturas y prensa	14
5.2.2 Manga japonés	15
5.2.3 Comic-book estadounidense	18
5.2.4 Novela Gráfica	21
5.2.5 Historieta franco-belga	21
5.2.6 Primeros pasos de la historieta en español	23
<b>6. REFERENTES DE CÓMIC INCLUSIVO</b>	<b>24</b>
<b>6.1 REFERENTES ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS</b>	<b>25</b>
6.1.1 Tillie Walden	25
6.1.2 Laura Sánchez	25
6.1.3 Xulia Vicente	25
<b>6.2 REFERENTES TEMÁTICOS</b>	<b>26</b>
7.2.1 Slice of life	26
7.2.2 Ficción	27
<b>7. CONCEPTO E IDEA</b>	<b>28</b>
<b>7.1 SINOPSIS</b>	<b>28</b>
<b>7.2 TEMA</b>	<b>28</b>
<b>8. DESARROLLO PRÁCTICO</b>	<b>29</b>
<b>8.1 STORYBOARD</b>	<b>29</b>
<b>8.2 GRÁFICA</b>	<b>29</b>
8.2.1 Personajes	29
8.2.2 Paleta de color	31
8.2.3 Escenarios	31
8.2.4 Bocetos	32
8.2.5 Desarrollo	32
<b>8.3 ARTE FINAL</b>	<b>33</b>
<b>9. CONCLUSIÓN</b>	<b>34</b>
<b>9.1 PROYECTOS FUTUROS</b>	<b>34</b>
<b>10. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>35</b>
<b>11. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>36</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto *Marble*, ha sido desarrollado en su mayoría en el 4º año de carrera, la mitad de él en la asignatura Narrativa Secuencial: Cómic. Durante este periodo de tiempo la idea ha ido evolucionando, desde sus bocetos e ideas vagas hasta un trabajo completo. Desde el principio sabía que estaría enfocarlo a un cómic, no siendo el primero que he hecho pero del que nunca había desarrollado una extensión tan amplia. Este trabajo ha surgido, entre varias cosas, gracias a un par de páginas que realicé para uno de los fanzines del Club del Cómic: *Alma*, y donde he participado en algunos otros más. El concepto que dejé en ese par de páginas me pareció que podría dar más de sí. Buscaba un proyecto en el que por fin atreverme a desarrollar algo más serio y con el que poder dar visibilidad tanto al colectivo lésbico como al protagonismo femenino, además de añadir un toque bizarro y ficticio. Creando como protagonista a Marble, una ángel, y todo un universo celestial en que la presencia es femenina.

Desarrollar el cómic íntegro en sí me sería imposible por el tiempo que implicaría, en la mitad de un año no lograría completarlo plenamente, así que me centré únicamente en dos capítulos, el primero para mostrar un poco el mundo celestial y el segundo donde la protagonista empieza a experimentar lo que es vivir como un humano.

*Marble* pretende meterte dentro de un mundo tanto fantástico como real, visibilizar el colectivo lesbiano y a la vez hacer llegar lo que siente la protagonista con toda la novedad que va descubriendo tras dejar el lugar al que ha pertenecido toda su vida.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

- Realizar una obra de ilustración secuencial digital original de temática LGBT, ambientada en un mundo fantástico y de aventura.
- Informar y concienciar sobre determinados aspectos del entorno LGBT al tiempo que se divierte.
- Aprender a ajustar la propia metodología y la gestión del tiempo en el proceso de un modo más profesional, eficiente y eficaz.

Un buen proyecto necesita de una metodología para seguir paso a paso avanzando en él sin perder el rumbo. En mi caso primero distribuyo los días de trabajo que utilizo para el desarrollo del proyecto, y así, organizar por meses cada tarea, ya que las diez primeras páginas serán revisadas en Narrativa Secuencial: Cómic y el resto del proyecto lo continuo por mi parte. La primera tarea realizada es la sinopsis, con la que aclaro la historia. Seguidamente realizo unos mínimos ajustes en los diseños de personajes, ya que los tenía bastante definidos desde un principio. Después sigo con el guion y storyboard, que me ayudaron a contextualizar y situar la historia junto a sus personajes. Le siguen los bocetos y organización de las páginas. Con esto podremos empezar a elaborar la parte final del trabajo. Cuando la parte gráfica del trabajo está finalizada, paso a maquetar y así obtener el proyecto final definitivo. Mi intención final es continuar el proyecto como TFM.

## 3. CRONOGRAMA

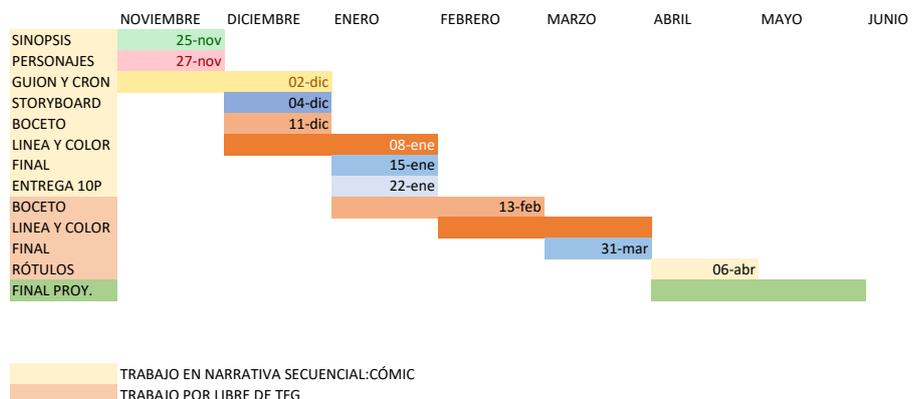




fig. 1. Karl-Maria Benkert, 1860.

## 4. LGBTI Y FEMINISMO

Dado que el contenido de mi trabajo se centra en personajes con sexualidad diversa e identidad femenina, he considerado importante hablar sobre la teoría queer, el feminismo y la (in)visibilidad lésbica.

### 4.1. LGBTI Y TEORÍA QUEER

Para entender en profundidad el desarrollo que ha tenido la teoría queer es fundamental conocer el crecimiento de las identidades sexuales “proscritas” a lo largo del siglo XX.

Los movimientos de liberación de gays, lesbianas y transexuales surgen como oposición hacia el estigma, criminalización y patologización que surgen en los finales del siglo XIX. Se podría decir que el estigma y la liberación dependen el uno del otro, en otras palabras, sin la persecución de los individuos *queer*, no hubieran existido movimientos que luchasen por su normalización y el cese de su persecución. Por eso cuando hablamos de “orgullo gay” no debe entenderse como una mera práctica sexual, si no como una reacción política de lucha y resistencia contra la persecución y estigma que se sigue dando actualmente.

El movimiento homosexual se origina en Europa a finales del siglo XIX, sobre todo en Alemania. Su principal preocupación en esa época es que la homosexualidad se reconociera como un fenómeno humano natural. En 1869 se consideraba aprobar un nuevo código penal para criminalizar los actos sexuales entre varones. Karl-Maria Benkert escribió una carta abierta al ministro de justicia oponiéndose al nuevo código penal, argumentando que la homosexualidad era innata, estaba sujeta a las leyes de la naturaleza y no a las leyes penales. En 1897 Magnus Hirschfeld fundó el Comité Científico Humanitario, con el objetivo de convencer a legisladores de que abolieran dicho código penal, y dedicó su vida a probar científicamente su argumento. Adoptó la tesis de Karl-Heinrich Ulrichs, que hablaba de un “tercer sexo” o “esto sexual intermedio”, como una mezcla innata de los caracteres sexuales. Hirschfeld concebía al hombre homosexual como una especie afeminada tanto corporal como psíquica. Esta forma de concepción no fue una figura identificativa en los tempranos movimientos homosexuales, repudiándolo.

Otros grupos que destacar fueron la Comunidad de los Especiales, que criticará la representación de la homosexualidad como una disposición biológica y la imagen de Hirschfeld. La Sociedad Británica para el Estudio



fig. 2. Stonewall Inn, 1969.

de la Psicología Sexual, con una marcada vocación homosexual, pero que no llega a hacer propuestas legislativas, se basa en programas educativos, abriendo bibliotecas para el estudio de la sexualidad. La Sociedad de Chicago, primera organización de los Estado Unidos, pese a ser una organización homosexual su discurso es muy conservador, afirmando que la homosexualidad es una anomalía física y mental pero que no fuese perseguida por ello.

Al comenzar el siglo XX muchas ciudades europeas ya contaban con bastante presencia gay y lesbiana en espacios lúdicos y culturales pero la llegada del nazismo y la Segunda Guerra Mundial suponen un gran retroceso en estos avances. Además la represión continuará tras la guerra.

Además de en Alemania, Francia y España se suman a la aprobación de leyes en contra de prácticas homosexuales, por esta causa hasta los años sesenta el desarrollo de organizaciones que apoyasen la homosexualidad fue nulo. En Estados Unidos aparecen en los años cincuenta dos asociaciones, la Sociedad Mattachine y las Hijas de Bilitis, en defensa de este colectivo. Ambas trabajan clandestinamente y tienen un carácter conservador, buscando ser respetados fomentando buenas maneras y haciendo lo que fuera para su aceptación social. Además rechazaban a otros grupos que se salían de lo establecido, como las drag queens o mujeres *butch*. Lo más característico de estos movimientos y que lo diferencia del movimiento de liberación de los setenta, es que asumían la homosexualidad como enfermedad y anormalidad, y buscaban una asimilación social. Se diferenciaban por el género de su orientación sexual pero no cuestionaban los valores familiares, roles de género o el propio sistema homofóbico.

El 28 de junio de 1969 la policía de Nueva York empezó a acosar a las personas que frecuentaban el bar Stonewall Inn, conocido por sus espectáculos de drags. La resistencia de sus clientes terminó en un fin de semana lleno de disturbios callejeros entre los travestis y gays del barrio contra los policías. Este acontecimiento dio lugar a una nueva identidad gay y lesbiana de fuerza política y aún hoy funciona como una fecha mítica. Para conmemorar los sucesos cada año se celebra el Día del Orgullo LGBT el 28 de junio.

A diferencia de los movimientos anteriores, los nuevos grupos empiezan a cuestionar el orden liberal y las demandas de aceptación social, insistiendo en la diferencia y no en la igualdad. Puede que debido a que fueran los travestis los que iniciasen la resistencia influyera de tal forma que adoptaron una línea más radical al orden heterosexual, y reforzar la identidad gay, sin modelos ni estéticas normalizadas por la heterosexualidad. Por ello los movimientos de los setenta abandonan la palabra "homosexual" para pasar al término "gay" como marca de autorreconocimiento de una forma positiva



fig. 3. Teresa De Lauretis, acuñadora del término queer, 2015.

y separado del discurso científico dado por el término “homosexual”.

Evidentemente no se puede entender el nacimiento de esta identidad sólo con el incidente de Stonewall, hay que tener en cuenta el contexto social de los setenta en Estados Unidos, el movimiento contracultural fue favorable para la aparición y movimientos LGBTs con una identidad más política y de enfrentamiento social. En Europa hasta mediados de los setenta no se verían nuevos movimientos de liberación gay, que afirmarían su identidad como algo positivo.

Las luchas de estos movimientos de liberación lograron grandes cambios en legislaciones en varios países para abolir la represión de la homosexualidad, consiguieron que se abrieran espacios seguros y de ocio en muchas ciudades del mundo. Paralelamente el capitalismo fue interviniendo en los espacios conquistados por personas pertenecientes al colectivo LGTB y en los años ochenta empiezan a surgir “barrios gays”, practicando estilos de vida más estándar y de clase alta. El mercado capitalista ve en esta generación un campo que puede ser verdaderamente explotado. En este marco social a finales de los ochenta surgen nuevos discursos y prácticas, que se denominaría movimiento o teoría queer. La gran parte de personas que conformaba la cultura gay eran hombres blancos cis, de clase medio-alta. Los colectivos de mujeres lesbianas, negras, latinas, clase obrera, sexualidades que fueran más allá de lo binario, expresan estar desconformes al reconocerse como “gays”, sustituyéndolo por el término “queer”, que inicialmente significaba “raro”. Así el colectivo se apropia del término dándole una connotación más positiva y que de verdad les representase.



fig.4. Bandera lesbiana, Emily Gwen.

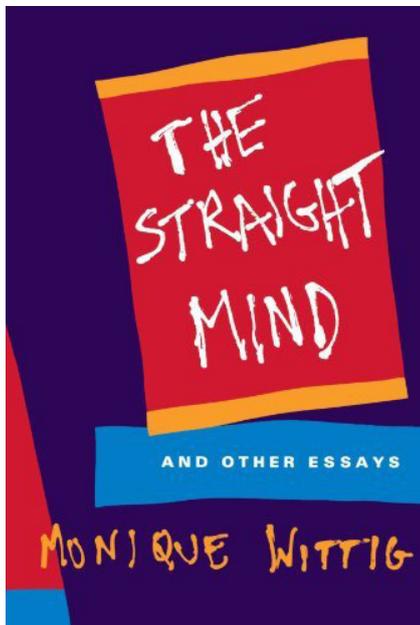


fig. 5. Monique Wittig, *The Straight Mind*, 1992.

## 4.2. FEMINISMO

El feminismo de los años cincuenta y sesenta habían desarrollado una crítica importante sobre los valores patriarcales y de la estructura de la dominación masculina implícitas en la cultura, sociedad, política y ciencia. Gracias a los trabajos de Simone de Beauvoir y muchas otras autoras feministas el sistema de géneros se desmanteló. Este análisis y lucha política creaba a su vez la consideración de “la mujer” sin poner en duda los propios valores y peligros de una nueva esencia femenina. El análisis de género se limitaba a la forma en la que los hombres dominaban a las mujeres, ni se analizaba el estatus del género masculino, pero la ausencia clave fue la ausencia de análisis de la heterosexualidad, como lugar del que partían estas formas de opresión, ni sus consecuencias para nuevas luchas.

Entre los años setenta y ochenta aparecen en el feminismo autoras lesbianas, que se van a centrar sobre todo en la crítica del heterocentrismo y del estereotipo de mujer, y que además serán clave para la aparición de la teoría *queer*. Se trata de Monique Wittig, Adrienne Rich y Gayle Rubin, que desde diferentes perspectivas revolucionarán los principios del sexo y género y crítica de la heterosexualidad.

### 4.2.1. Monique Wittig.

Publica en 1973 *El cuerpo lesbiano*, un texto poético que tendrá una fuerte influencia para el feminismo tanto política como teóricamente. En el texto aparecen descripciones sexuales entre dos mujeres, una en primer persona (Y/o, m/e, m/i) y otra mujer (tú). El texto consta de una ruptura de la sintaxis y orden narrativo. Con grandes descripciones de los órganos tanto internos como externos descompone poco a poco el cuerpo, además de una narración claramente lésbica, suponen algo inédito para la literatura en ese entonces. Su obra más influyente en la teoría *queer* es *The Straight Mind*, el texto lo escribió inicialmente para una conferencia a americanas lesbianas y en el que analiza los límites del pensamiento que ha establecido la heterosexualidad. En otros textos como *La catégorie de sexe* y *On ne naît pas femme* muestra la categoría política del sexo e intenta “establecer un vínculo entre las mujeres que luchan por las mujeres como clase, contra la idea de la mujer en tanto que concepto esencialista”.

### 4.2.2. Gayle Rubin

Gayle Rubin otra fundamental en estudios y teoría *queer* que en 1975 publicó un artículo, *El tráfico en las mujeres: Notas sobre la economía política del sexo*, donde expone su visión sobre lo que ella llama “heterosexualidad

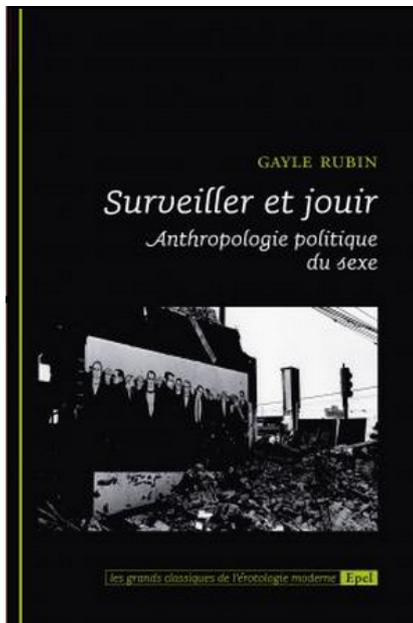


fig. 6. Gayle Rubin, *Surveiller et jouir*, 2010.

obligada” y “heterosexualidad forzosa”. En el momento de la publicación el sexo, género y sexualidad aún estaban considerados hechos biológicos, su análisis cuestiona tres instituciones que había abordado Lévi Strauss para la explicación de la organización social de la vida sexual. Se basa en el género, la heterosexualidad obligatoria y el control sobre la sexualidad femenina. Rubin explica así los tres fundamentos del sistema social y sexual:

“1. El género es una división de los sexos impuesta por la sociedad, el resultado de un proceso cultural por el cual los seres del sexo masculino y femenino son transformados en hombres y en mujeres “domesticados” (esta metáfora subraya el paso de “salvaje” a “dócil”)

2. Su expresión “la heterosexualidad obligatoria” define la producción sistemática y coercitiva de un eros entre los dos sexos, la heterosexualidad. Inspirándose en Lévi-Strauss, Rubin afirma que el fin de la división social del trabajo es asegurar la unión del hombre y de la mujer haciendo de la pareja la unidad más pequeña económicamente viable. La división sexual del trabajo crea necesidades que sólo pueden ser satisfechas por el otro sexo. De este modo hombres y mujeres están motivados sexualmente para unir sus fuerzas en relaciones heterosexuales estabilizadas por el matrimonio.

3. El control de la sexualidad femenina deriva de una organización social en la cual las mujeres son poseídas, controladas e intercambiadas como regalos por los hombres, lo que tiene un impacto muy profundo en la instauración social de las relaciones heterosexuales. (*Teoría Queer y psicoanálisis*, p. 109.)

Además Rubin fue una de las primeras mujeres que defendió la libertad de las prácticas sexuales y de entender sus efectos políticos, enfrentándose al feminismo de aquella época, el cual condenaba a las drag queens, travestis, masculinidad gay, entre otros, y que Rubin describía como un resurgimiento de la homofobia.

#### 4.2.3. Adrienne Rich

Adrienne Rich publica en 1980 unos de los textos más influyentes para el feminismo y teorías de género *Heterosexualidad obligatoria y existencia lesbiana*. Con una perspectiva diferente a la de Wittig y Rubin, analiza la heterosexualidad como una institución política, y sus efectos en otras identidades sexuales y de género. También trata de volver a unir el feminismo y lesbianismo, tras la brecha que se crea entre ellos en los años setenta. Uno de los principales logros de Rich fue desvelar lo llena de heterocentrismo que estaba la teoría feminista desde su origen, hasta el punto de anular la existencia de las lesbianas y sus luchas y experiencias. Además de reivindicar el lesbianismo, añadirá la importancia y preocupación de la raza y clase social,

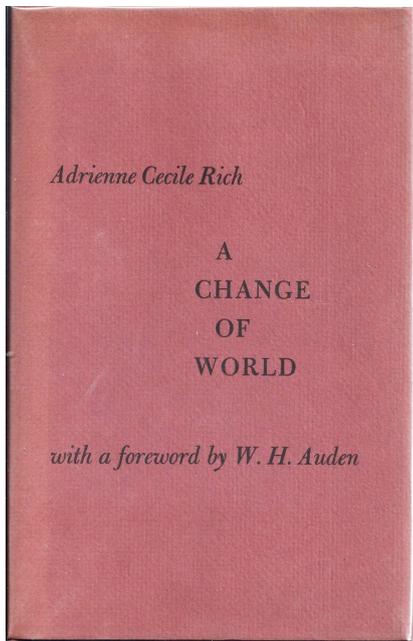


fig. 7. Adrienne Rich, *A change of world*, 1951.

que será clave para entender la aparición futura de la teoría queer. Rich acusa a la investigación feminista de racista y homófoba, por la exclusión de lesbianas de color o cualquier otra etnia que no fuese blanca y transexuales, acusándolas de falsas mujeres.

El movimiento feminista, por muy apoyado que estuviera por las lesbianas, las acusaba de dar una imagen desfavorable, a causa de la exclusión, surgió en 1970 la Amenaza Violeta, un grupo creado por lesbianas para protestar que no fueran aceptadas en el feminismo. Muchas mujeres lesbianas participaban en la lucha desde el armario, lo que cambiará cuando el activismo de los colectivoslésbicos obtuviera mayor visibilización y denunciase esa lesbofobia de gran parte del movimiento feminista en los años ochenta. Las escritoras ya mencionadas Adrienne Rich y Monique Wittig, junto a Audrie Lorde y Gloria Anzaldúa, entre otras, denunciarán el heterocentrismo a partir de expresar el malestar que se experimentaba en la minoría lesbiana.

### 4.3. REPRESENTACIÓN LÉSBICA

La visibilidad tanto para gays como lesbianas es un asunto político prioritario y de gran importancia, es el primer punto para realizar para cualquier asociación o colectivo que luche por los derechos de las personas LGBT. Dicho esto, explicaré cómo es la vivencia de la lucha por la visibilidad para el colectivo lesbiano o en otro modo, relaciones mujer con mujer, ya que no se tiene que ser exclusivamente lesbiana para ello, pudiendo ser bisexual.

Se puede decir que las lesbianas son prácticamente invisibles, para el mundo heterosexual y mundo gay. Se ha dicho que esta invisibilidad es una ventaja dentro del mismo mundo LGBT, por el hecho de que se les ha permitido a las mujeres vivir su vidalésbica con una mayor libertad y también seguridad. La invisibilidad del lesbianismo consiguió evitar la persecución que tenían los varones homosexuales, o al menos, vivirla escasamente, pues las leyes contra la homosexualidad estaban dirigidas a la homosexualidad masculina.

En todo momento fue bien visto que dos mujeres compartieran su espacio y mostrasen cariño la una hacia la otra. Siempre ha existido y ha estado bien visto el tener una “amiga íntima” o “amiga especial” sin ser motivo de persecución, podría verse como que ha sido más fácil ser lesbiana que ser gay, pero eso no es más que una forma superflua de ver el problema.

Socialmente hablando puede ser una ventaja, pero con esa ventaja llega el inconveniente, la visibilidad, que se ve afectada en todos los aspectos y

aún más a la hora de reivindicar su ser de mujeres lesbianas. La invisibilidad conlleva el silencio, y la connotación “homosexual” ha sido apropiado por el ser masculino a pesar de ser un neutro. La consecuencia de ser casi invisible ha sido que se ignoren las diferencias entre ser gay y lesbiana, porque las vivencias y desigualdades que viven no son las mismas pero se da por asumido que lo son.

Las mujeres lesbianas han sido marginadas en los tres ámbitos en los que ellas mismas se mueven y se sitúan socialmente. En la sociedad gay, la sociedad heterosexual y en el movimiento feminista. Dentro de la sociedad gay, las lesbianas ven que el ser masculino es siempre más valorado y nubla las experiencias que las lesbianas intentan mostrar a la sociedad. En la sociedad heterosexual su papel es el de mujer a secas, no hay lugar para las lesbianas, socialmente ocupan su mismo espacio pero con una discriminación más añadida. Respecto al movimiento feminista, como expliqué anteriormente, también tiene presente esta discriminación hacia las mujeres lesbianas por la creencia de que éstas den una impresión equivocada respecto al movimiento, o relacionasen lesbianismo con feminismo.

La salida del armario las mujeres lesbianas ha sido afectada por todo esto, entre otros, y se compara a la de los hombres gays, siendo cada una diferente. Por culpa de esta invisibilización, mujeres no tienen puntos referenciales en su adolescencia, experiencias e información donde apoyarse, que las hace sentirse inseguras o como si su sexualidad de verdad fuese un problema.



*fig. 8.* Miembros de Amenaza Violeta, Rita Mae Brown a la derecha, 1970.

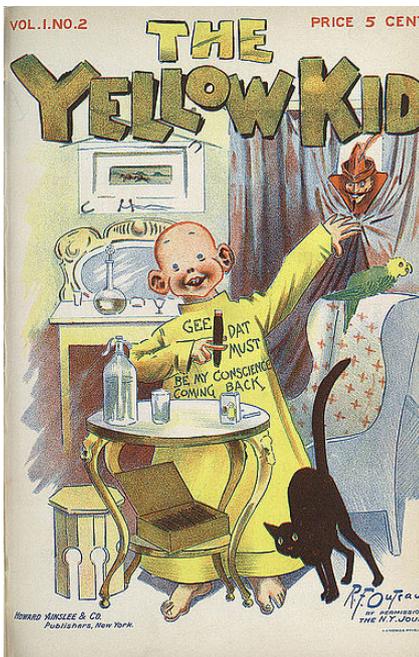


fig. 9. Richard Felton Outcault, *The Yellow Kid*. N.º2.

## 5. CÓMIC

### 5.1. DEFINICIÓN DE CÓMIC

Entendemos cómo cómic una técnica de narración secuencial, o arte secuencial como Will Eisner nos dijo, pero en palabras de Scott McCloud los cómics son: “Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

### 5.2. BREVE HISTORIA DEL CÓMIC

Dado el límite de extensión, profundizaré en los aspectos principales de la historia del cómic, desde los inicios hasta nuestros tiempos, señalando las obras más destacables y diferentes tipos.

#### 5.2.1. El inicio: caricaturas y prensa

Desde que el ser humano desarrolló la capacidad de abstracción necesaria, empezó a contar historias empleando imágenes, por eso podemos decir que la narrativa gráfica ha existido desde el principio. Sin embargo el cómic es un recurso nuevo, porque nace con la posibilidad de reproducirlo, que es el rasgo que lo diferencia de las demás obras antecedentes. Es decir, el cómic nace como objeto industrial, para reproducirse masivamente.

En Suiza del siglo XIX, Rodolphe Töpffer, un profesor aficionado al dibujo de caricaturas a las que llamaba garabatos va a iniciar lo que sería el cómic moderno, con historietas que dibujaba y distribuía entre sus alumnos. Eso llamó la atención de muchos otros artistas que comenzaron a hacer sus propias historias.

La litografía es otra de las principales disciplinas que ayudan a propagar el cómic en periódicos, en principio como dibujos ilustrativos pero que con el tiempo evolucionaron con fines satíricos.

El germen del cómic está en la imprenta. La prensa en el siglo XIX, que se ha ido desarrollando durante las últimas décadas, comienza su edad de oro. El cómic crece con los periódicos antes de saltar a otros soportes. William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer irrumpen en la prensa neoyorquina con nuevas formas de redactar noticias con una presencia mayor de la imagen. La llegada del color a la prensa abrió un mundo de posibilidades y en 1895 aparece la primera historieta a color de la historia: *Hogan's Alley*, de Richard Felton Outcault, esta página mostraba una sola ilustración con escenas del día a día en Nueva York, con el texto tanto dentro de la ilustración como fuera



fig. 10. Schulz, Viñetas de Peanuts.

de ella, y que era protagonizado por un niño: *The Yellow Kid*.

El éxito de *Hogan's Alley* hará que dibujantes con gran talento creen obras caracterizadas por una gran libertad formal. El cómic es un recién nacido, sin reglas, pero que se van creando durante estos primeros años. Los autores que ahora repasaré experimentaron con el medio y fijaron los recursos y elementos más característicos, como son el bocadillo y la onomatopeya. Además atrajo a artistas de diferentes disciplinas por todas las posibilidades que quedaban por explorar.

Cinco nombres imprescindibles para la historia del tebeo son: Rudolph Dirks, con *The Katzenjammer Kids*; Winsor McCay, uno de los artistas más importantes del siglo XX, dio forma a muchos recursos que hoy siguen formando parte del cómic, su mejor creación: *Little Nemo in Slumberland*; George Herriman, con *Krazy Kat*; Frank King, con *Gassoline Alley* y Elzie Crisler Segar con *Thimble Theater*, que no llegó al lector hasta que introdujo a su personaje Popeye, con el que ganó gran popularidad.

De las últimas historietas que aparecieron en tiradas de prensa que quedaron podemos destacar: *Garfield* de Jim Davis; *Mafalda* de Quino; *Peanuts* de Charles M. Schulz y *Calvin and Hobbes*, ya más entrado en los ochenta, de Bill Watterson.

### 5.2.2. Manga japonés

El manga supone el mayor mercado del cómic mundial, por la cantidad de títulos que aparecen cada año y que va en aumento. El nombre "manga" significa "dibujo involuntario" o "dibujo grotesco" y fue dado por el pintor Katsushika Hokusai en 1814, al publicar su *Hokusai Manga*, colección de dibujos satíricos. Realmente el manga tiene dos orígenes, uno interno que es la misma cultura japonesa, con su tradición pictórica y visual, nacida del siglo XI con los *chôjûgiga*, ilustraciones humorísticas de animales como protagonistas y se podrían considerar el primer protomangaka. A partir de esta tradición se van a fijar las bases del lenguaje narrativo del manga, diferente al occidental, comenzando por el orden inverso de lectura y la utilización de abundantes recursos como vienen a ser las líneas cinéticas, la deformación de figuras o el efecto mascara, que consiste en colocar personajes caricaturescos en escenas realistas. El segundo origen, externo, la publicación de la revista *Japan Punch* en 1862, en la apertura cultural de la era Meiji y gracias a la iniciativa de Charles Wirgman.

Veinticinco años después surgió otra publicación editada por alguien extranjero, Toba-e. Aun siendo estas revistas pensadas para venderse a extranjeros, influyeron a muchos artistas japoneses de la época. De estas revistas el manga sacó sus primeros formatos y con estas influencias

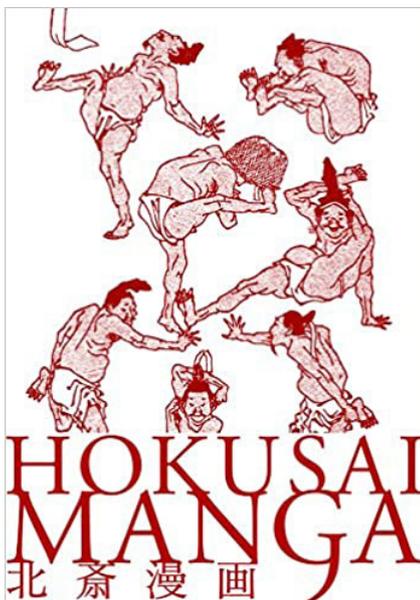


fig. 11. Katsushika Hokusai, *Hokusai Manga*, 1814.

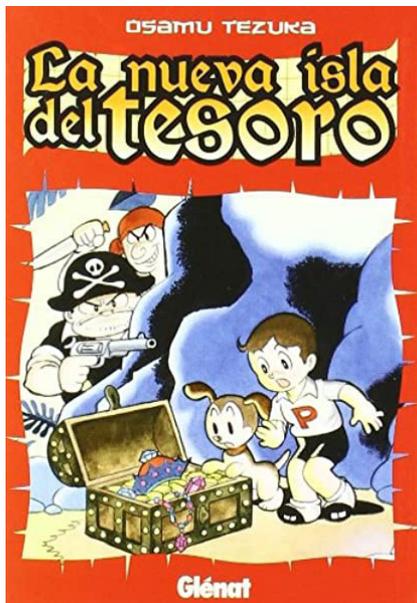


fig. 12. Osamu Tezuka, *La nueva isla del tesoro*, 1947.

apareció el primer autor de manga contemporáneo, Rakuten Kitazawa, que recupera el término manga utilizado por Hokusai, y publica la primera historieta japonesa con personajes fijos *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kembutsu* (El viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokubê).

Así, las tradiciones occidentales y orientales del cómic comienzan a producirse en fechas muy parejas. Los primeros pasos del manga transcurren a la vez que el estallido del comic de prensa en Estados Unidos, mostrando en oriente nuevos recursos, estilos y géneros. Previamente a la Segunda Guerra Mundial aparecen géneros fijos para ciertos tipos de manga, para chicos, los *shônen* manga, para chicas los *shôjo* manga, para niños pequeños los *yônen*, para un público más adulto los *seinen*...

En estos primeros años encontramos ciertos títulos que marcarán tendencia como *Shô-chan no Bôken* (Las aventuras de Shôchan), de Oda Shôsei y Katsuichi Kabashima, cuenta las aventuras de un niño y su ardilla. Pero el más significativo fue *Norakuro*, de Suihō Tagawa, utilizando un humor infantil cuenta las hazañas de un perro que se alista al ejército japonés.

La Segunda Guerra Mundial se llevó por delante la economía japonesa, pero el manga era bastante barato y estaba al alcance de todo el mundo por eso comienza a hacerse un medio de entretenimiento muy popular. Además surgen muchas editoriales dedicadas a producir manga en alquiler, *kashibon*, que se producía en masa por autores mal pagados.

Por entonces aparece la figura más importante de la historia del manga: Osamu Tezuka. Al que llaman el dios del manga y que revolucionó la manera en que se hacía tras la Segunda Guerra Mundial. Entre sus obras destacan *Shin Takarajima* (La nueva isla del tesoro), que se publica en formato de tomo y en la que Tezuka vuelca su amor por la animación y el comic occidental, y se convierte en el canon del manga de la época. Su estilo enseguida influyó en los jóvenes mangakas de la época y la generación se creó alrededor del fenómeno de los *Tokiwa-sō*. Un bloque de apartamentos en Tokio, donde editoriales mandaban a sus dibujantes para que sólo estuvieran concentrados en trabajar y que al mismo tiempo se relacionasen constantemente entre otros autores. Algunos de ellos fueron Shôtarô Ishinomori, previamente asistente de Tezuka, que acabó siendo apodado "rey del manga". Fujio Akatsuka, comenzó con *shôjo* pero se especializó en manga humorístico y que se convirtió en el renovador del mismo. El dúo conocido como FujikoFujio, creadores de Doraemon. Hideko Mizuno, a los quince años, la única mujer que pisó los apartamentos y una de las primeras en dibujar manga.

Este grupo de autores conformaban la principal fuente de manga infantil

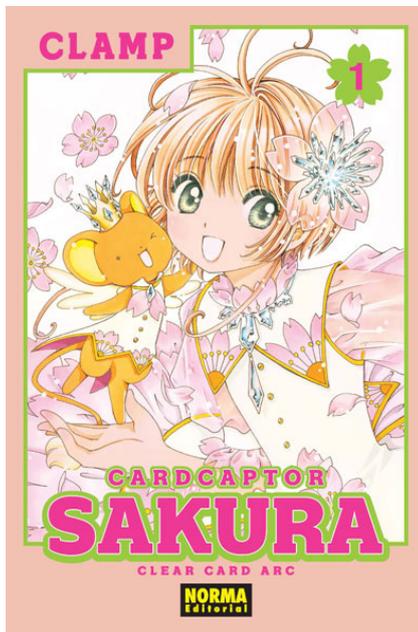


fig. 13. CLAMP, *Cardcaptor Sakura*, tomo 1, 1996.

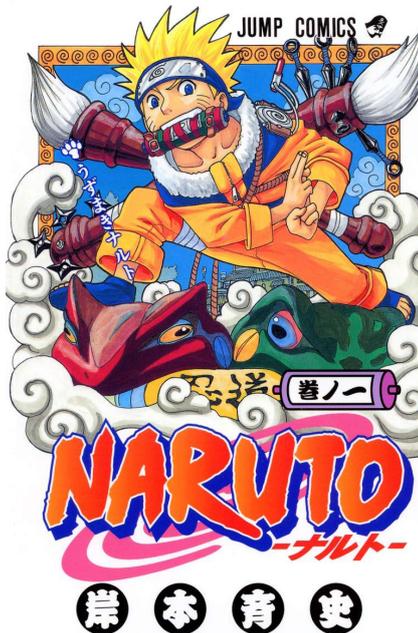


fig. 14. Masashi Kishimoto, *Naruto*, tomo 1, 2000.

y juvenil, pero paralelamente surgió otra corriente conocida como *gekiga*, impulsada por Yoshihiro Tatsumi, admiraba a Tezuka igual que los demás artistas de la época, pero pensaba que su obra era muy infantil, y que a consecuencia de la producción en masa la calidad de su trabajo se veía agravada. Poco a poco Tatsumi va dando forma a lo que se conocerá como *gekiga*, historias con contenido más serio y dirigido a un público más adulto.

En los años sesenta el manga se convierte en uno de los entretenimientos preferidos de los japoneses, aumenta su versatilidad y amplitud de géneros, lo que consigue que fueran consumidos por todo tipo de personas. En este periodo es cuando el manga adulto se asienta en el mercado, dos autores destacables son Monkey Punch, creador de *Lupin III* y *Asao Takamori* y Tetsuya Chiba, con *Ashita no Joe*. En los años sesenta aumenta la cantidad de mujeres dibujantes en la industria y surge el fenómeno conocido como “*Grupo de las 24*”, que renovaron el género *shôjo*. También surge en género erótico, *ero-gekiga*, incluso homosexual, *yaoi* en caso de hombres, *yuri* para mujeres. Otro en auge fue el *seinen*, enfocado a jóvenes adultos, con tramas históricas y policíacas. En 1968 surge la *Shônen Jump*, revista juvenil que recopila diversos títulos y que aún se publica. En los años ochenta ocurre el verdadero boom del *shôjo* y *shônen*, y es cuando todas las series de éxito se adaptan a la animación. Uno de los subgéneros que más creció fue el de deportes, como *Captain Tsubasa* de Yoichi Takahashi.

Más títulos triunfantes fueron *Ranma ½*, de Rumiko Takahashi; *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, ya había triunfado previamente con *Dr.Slump*, centrada en humor absurdo, pero *Dragon Ball* superó muchas expectativas y Toriyama es junto a Tezuka uno de los mangakas más influyentes del mercado japonés; *Saint Seiya* de Masami Kurumada; Junto a la revista *Young Magazine* tenemos a *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow y *Akira* de Katsuhiro Otomo, sin duda un referente monumental.

Sobre los años noventa el manga comercial seguía sobre ruedas y nace un gusto por el ciberpunk. *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, revolucionó el *shôjo*, concretamente en el género de magical girls. CLAMP, un colectivo de autoras, que también fue gran influyente en el *shôjo* de los noventa, incluyendo elementos como la mitología, de las cuales sus obras más destacables fueron *RG Veda*, *X* y *Card Captor Sakura*.

En ambos géneros, *shônen* y *shôjo*, se encuentra Masakazu Katsura, con dos de sus obras más exitosas *Video Girl Ai* y *DNA2*. *One Piece* de Eiichirô Oda, surge en 1997 en *Shônen Jump*, fue y sigue siendo un gran éxito editorial y es la serie más vendida en Japón actualmente, a la que le preceden *Dragon Ball* y *Naruto*, de Masashi Kishimoto. Otro, y

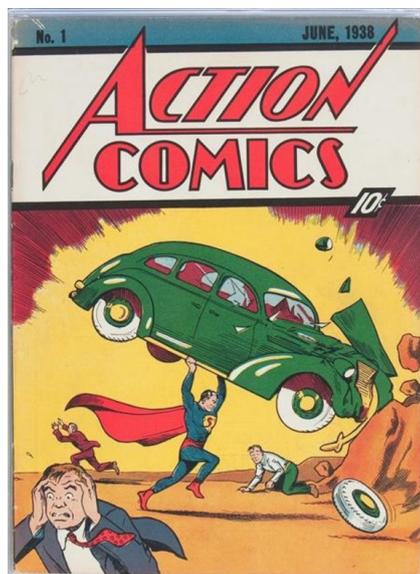


fig. 15. Action Comics nº1, 1938.

último éxito que menciono, fue *Crayon Shin-chan* de Yoshihito Usui que, centrado en el humor, cuenta el día a día de un niño de preescolar muy travieso.

### 5.2.3. Comic-book estadounidense

En los años treinta el cómic deja los periódicos para posarse en un nuevo formato: el *comic-book*. Los antecedentes a este formato fueron William Randolph, recopilando y publicando sus series y *The Funnies*, una revista de gran formato, tan solo editada en 1929.

El comic-book surgió a partir de un producto de regalo para la marca de jabones *Procter & Gamble*, recibió el nombre *The Funnies on Parade*. El formato se popularizó a partir del aumento de la costumbre de regalar comic-books, el formato era tan simple como un cuadernillo de 17 x 26 centímetros, con pliegos de papel grapados, poco se diferencia del formato actual, variando la calidad del papel. Pronto se empezaron a distribuir por quioscos y muchos artistas se empezaron a dedicar sólo al *comic-book*, la mayor parte eran artistas rechazados para publicar en prensa. Uno de los primeros editores fue Malcolm Wheeler-Nicholson, que comenzó en 1934 junto a Jack S. Liebowitz y fundaron Detective Comics o DC.

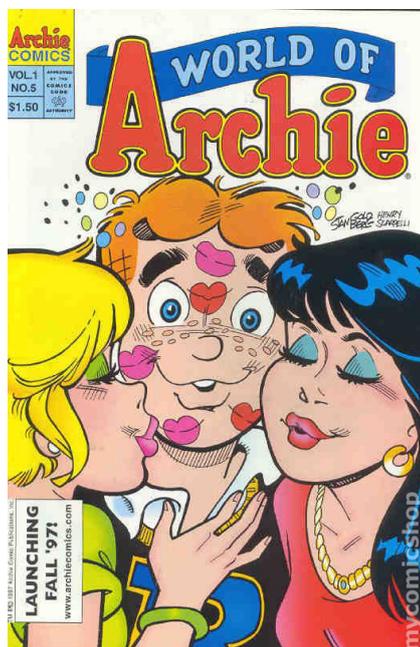


fig. 16. John L. Goldwater y Bob Montana, *World of Archie*, N°5, 1997.

En estos primeros años la industrialización de la historieta creció potencialmente, creando nuevos estudios de guionistas y dibujantes, como Eisner & Iger Studio. Gran número de autores pudo publicar así sus primeros trabajos, siendo el caso de Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938, creadores de *Superman*. Este nuevo superhéroe se llena de éxito e inicia la edad de oro del cómic. En 1939, Bob Kane, dibujante sin mucho éxito por ese entonces, descubre *Superman* y decide crear un personaje junto a su amigo Bill Finger, con el que triunfar del mismo modo: *Batman*. El éxito de estos dos personajes tuvo como consecuencia la aparición de una ola de superhéroes publicados por diversas editoriales. Timely Comics, la que haría mayor competencia en un futuro, era una de ellas. En estos años no solo aparecen superhéroes, también surgen géneros como funny animals, románticos o las series de jungle girls. Walt Disney también se suma a la producción de tiras cómicas, los dibujos animados aparecieron pocos años después que los primeros comics. Empezó publicando tiras de Mickey Mouse, en manos de Arthur Floyd Gottfredson, que sólo disfrutará de la fama en sus últimos años. También triunfaron las historietas del Pato Donald, principalmente por Carl Barks.

Otra editorial que destacar es Archie Comics, no muy conocido en España, con *Riverdale*, cuenta las andanzas de un grupo de jóvenes adolescentes junto con toques de humor blanco.



fig. 17. Los Bros Hernandez, *Love and Rockets*, N°7, 2003.

La popularidad de los superhéroes cae tras la segunda guerra mundial, pero el formato del cómic sigue vigente y nacen cantidad de nuevos géneros. Es uno de los momentos en los que se podía encontrar más variedad temática en el mercado. Los editores optaron por un mismo formato: revistas con varias historias breves, entre dos y doce páginas. Muchos autores tuvieron que amoldarse a estos tebeos. Tal caso de Joe Simon y Jack Kirby, realizando comics de crimen, ciencia ficción y romance. En los años cincuenta es cuando esta tendencia iniciará su edad de oro. La mayoría de las portadas advertían que su contenido estaba enfocado a adultos pero eran consumidos por todo tipo de público, los géneros destacables fueron el terror y el policíaco, la editorial más importante de estos géneros fue E.C. Comics. La época de esplendor del comic de terror acabó a causa del libro *The Seduction of the innocent* de Fredric Wertham en 1954. En el libro se analizaba el contenido de los cómics para terminar con la conclusión de que eran extremadamente violentos, y hacían apología al consumo de estupefacientes, crímenes y homosexualidad, y al ser expuestos a los jóvenes los llevarían a conductas negativas. En consecuencia, el Senado hizo que las editoriales regulasen su contenido, inculcando filtros a sus publicaciones, la Comics Code Authority sería quién supervisaría el contenido a publicar. Las características en específico fueron: la prohibición de desnudos, mención a las drogas, sexo, violencia explícita, el crimen no debía triunfar, la sangre no podía ser de color rojo y los muertos vivientes también quedaron vetados. Tampoco podían llevar en sus títulos las palabras terror o crimen.

Tras el cambio de nombre de Timely Comics, a Atlas y finalmente Marvel Comics, empezó una nueva época para los cómics de superhéroes, donde se les exponía como personas corrientes, con problemas y sentimientos, dejando a un lado la perfección del superhéroe. Stanley Lieber, conocido como Stan Lee, creó una gran plantilla de dibujantes y crearon algunos de los iconos más importantes de nuestro tiempo, algunos de ellos son *Spider-Man* y *The Avengers*.

El postmodernismo de adentra en el mundo del cómic, los hijos del baby boom posterior a la guerra rechazan los valores que se inculcan en la actualidad, la cultura popular surge en las universidades y nacen varios tipos de rebeldía, mientras que los años cincuenta deja paso a los hippies, los sesenta y setenta son años de lucha social y política. Los mismo valores se contagiaron a la industria del cómic, o mejor, la no industria, porque empezaron a surgir cómics fuera de ella, dejando de lado la Comics Code Authority, la auto publicación, de cómic *underground* y fanzines. Eran simples, se hacían manualmente, fotocopiándolos y poniendo un par de grapas, y se vendían por la calle o en tiendas especializadas en contracultura.

Apareció toda una corriente de autoras feministas, con Trina Robbins, Aline Kominsky y Joce Farmer. Las antologías como *Wimmen's Comix* y

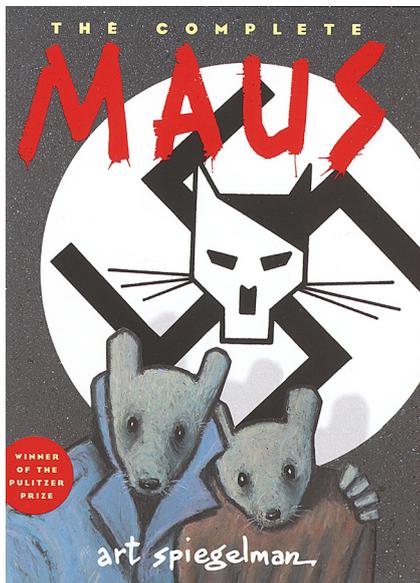


fig. 18. Art Spiegelman, *MAUS*, 1980.

*Tits and Clits* mostraban historias reivindicativas y respondían a la visión de la mujer que aparecían en otras publicaciones *underground*. El cómic de Justin Green, *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* de 1972, fue la primera obra autobiográfica y la que abrió una puerta en esta corriente a muchos otros dibujantes. Aquí regresa Will Eisner, que en este escenario aprovecha para publicar material adulto, publicando en 1978 *Contract with God*, en la que explicó a la editorial que su obra era una novela gráfica, el experimento no acaba de funcionar porque sus siguientes novelas gráficas son publicadas en formato *comic-book* pero la semilla estaba sembrada.

La edad media del público creció, por lo que las tramas iban siendo más adultas, tratando temas como la muerte, enfermedades, el racismo, etc. A partir de los setenta comienzan a surgir un sinnúmero de autores que optaron por la autoedición como una forma válida para dibujar cómics al margen de la censura. Nuevas editoriales los amparaban, como la Fantagraphics de Kim Thompson y Gary Groth, adoptando el formato en blanco y negro. Uno de los pioneros fue *Love and Rockets*.

La corriente *underground* deja varios autores que sobresalen entre ella, Art Spiegelman publica hasta 1991 *RAW*, donde publicó por entregas *MAUS*, uno de los cómics más importantes de la historia. Gracias a *MAUS* muchos autores independientes entienden que es posible implicarse en los cómics tanto como en cualquier otra obra artística y que no es un arte menor. Además marcará el devenir del cómic adulto y del futuro en las novelas gráficas. Tras el *underground* y también de *Love and Rockets*, durante el final de los setenta y principio de los ochenta surgió en Estados Unidos toda una generación de autores independientes sin relaciones con el cómic comercial. Scott McCloud, hoy conocido por sus teorías y estudios sobre el cómic, como *Understanding Comics*, anteriormente estaba junto a la corriente alternativa publicando a partir de 1984, *Zot!*, una serie de un superhéroe, intentando recuperar el género. Otro título triunfador fue *Las Tortugas Ninja*, creado en 1984 por Kevin Eastman y Peter Laird, narrando las historias de cuatro tortugas mutantes y que nace inspirada por *Cerebus* de Dave Sim y una parodia de *Daredevil*.

En los noventa la edad media de los lectores sigue subiendo y los cómics se venden menos, dejando de ser un entretenimiento barato, teniendo como enemigos el cine, televisión y los nuevos videojuegos. El mercado se fija en un grupo determinado de aficionados, y nacen tiendas especializadas en cómic. Nace un nuevo formato de novelas gráficas para Marvel, con gran tamaño y calidad y contenido sin censura. DC crea el sello Vertigo, con Alan Moore de guionista y con el que consiguió un gran éxito, a partir de ahí buscan más guionistas para explotar proyectos diferentes a lo habitual. Nacen así *Hellblazer* de Moore y *Shade, Animal Man* o *Doom Patrol*, de

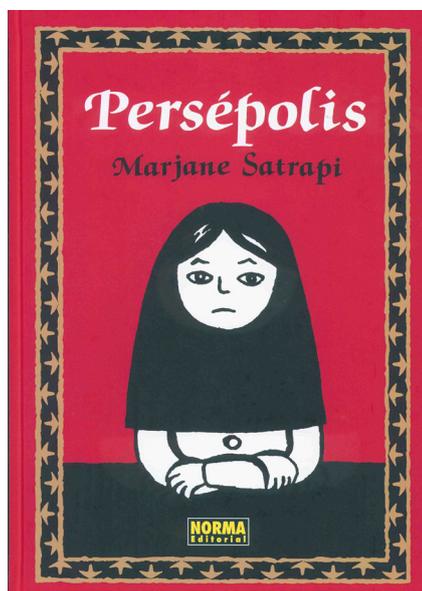


fig. 19. Marjane Satrapi, *Persépolis*, 2007.

Grant Morrison. El concepto del comic estaba cambiando, redirigiendo la atención a ese público que de pequeño leía cómics pero ahora buscaba algo más serio, la serie apoteósica de la época sería *The Sandman* en 1989, guionizada por Neil Gaiman y dibujada por Sam Kieth.

Vertigo Comics aprovechó que la Comics Code Authority acaba para dar un nuevo comienzo al margen de los superhéroes, con mayor libertad creativa y una audiencia de mayor edad, los creativos se refugian así en editoriales independientes para sacar adelante proyectos personales con un control absoluto y reteniendo los derechos de autor.

También nace la disputa con Marvel con los *hot artist*, para conseguir mejores sueldos y más derechos de autor en sus obras. Terminó con siete dibujantes marchándose de la empresa y creando la suya propia, nace así Image Comics, cuya mayor aportación fue la libertad de publicación, dejando títulos como *Astro City* de Kurt Busiek y *The Walking Dead* de Robert Kirkman y Tony Moore.

#### 5.2.4. Novela gráfica

El nuevo siglo supone la aceptación de la baja popularidad de los superhéroes de Marvel y DC, y que las ventas no alcanzarán los números de antaño. Ahora es cuando el mercado se estabiliza y las adaptaciones en pantalla garantizan la viabilidad de las franquicias. La persona principal tras el cambio en Marvel fue Joe Quesada, dibujante que se convirtió en editor jefe. Quesada actualiza a los personajes para el siglo XXI, la continuidad ya no tiene importancia y ahora lo que es necesario es generar contenido para el público adulto, principal consumidor. Robert Crumb, adapta el Génesis bíblico en una novela gráfica, publicada en 2009. Eddie Campbell continua con una obra autobiográfica, alternando con otros proyectos más breves. Los hermanos Hernandez, Daniel Clowes, Charles Burns, Seth o Chester Brown siguen siendo los más grandes del cómic adulto de los Estados Unidos. Craig Thompson, con *Blankets*, también recurre a la autobiografía en su época adolescente.

El cómic costumbrista y autobiográfico es una mayoría en este siglo por su novedad, ahora lo importante es el día a día, y la reflexión de las propias experiencias. Igualmente, los demás géneros no dejan de publicarse, y los superhéroes recurren a eventos y cross-overs para seguir a flote, pero sobre todo su medio actual son las grandes pantallas.

#### 5.2.5. Historieta franco-belga

En los años treinta en Europa lo que triunfaba eran las revistas de cómic para niños. En el mercado franco-belga empiezan a aparecer revistas de contenido autóctono como *Le Journal de Spirou* en 1938. En ellas se publicaban series

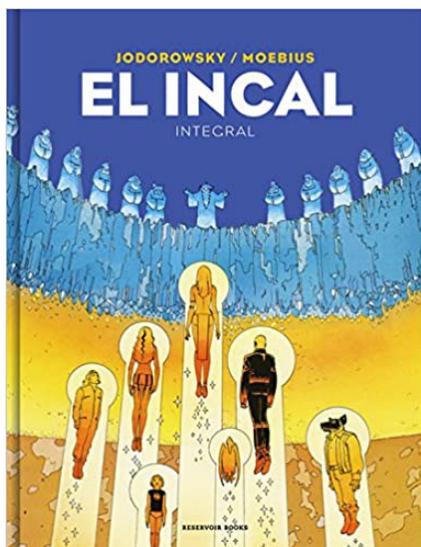


fig. 20. Jodorowsky y Moebius, *El Incal*, 1980.

por entregas, y si éstas habían tenido éxito eran publicadas en álbumes. Este fue el sistema de publicación por excelencia en el mercado franco-belga hasta fechas recientes y permitió el desarrollo de una de las tres mayores industrias del mundo. Hablando de autores y personajes, los más influyentes fueron Georges Prosper Remi o Hergé y su *Tintín*. La primera aventura fue publicada en 1930, *Tintin en el país de los Soviets*, con un fuerte contenido ideológico, que tras la Segunda Guerra Mundial modera, dando una visión más abierta y tolerante del mundo. Su estilo de dibujo estaba basado en George McManus y posteriormente dará a la corriente estilística línea clara, caracterizada por la claridad en el contorno de las figuras, la depuración de accesorios y la inclusión de personajes en entornos realistas.

Al margen de Estados Unidos, el cómic europeo se definió por la Escuela de Marcinelle, desarrollada por *Le Journal de Spirou* y editada por Dupuis. Alberga algunas de las series más importantes de la historia del cómic francés, con humor para todos los públicos. También es de destacar que Rene Goscinny junto a Udrezo crean *Astérix el galo*, debutando en 1959 en *Pilote*, y siendo unas de las mejores obras del cómic franco-belga.

En los años sesenta *Pilote* había sido la revista destacada, convirtiéndose posteriormente en el canon del mercado francés. Se dio un nuevo paso en 1974, con el colectivo Les Humanoïdes Associés, constituido por gente como JeanPierre Dionnet, Bernard Farkas, Philippe Druillet o Jean Giraud (Moebius), y al año siguiente lanzan la revista *Metal Hurlant*, rompiendo las reglas de la BD, lanzándose a la experimentación y dejando a un lado las historias infantiles. Desarrolla principalmente los géneros de ciencia ficción y fantasía, hasta ahora géneros marginados.

Debo mencionar al gran Moebius, que publicó *The Long Tomorrow* (1975) con el guión de Dan O'Bannon, y la pentalogía de *Arzach*. Su obra en solitario más popular podría ser *Le garage hermétique*, en 1979, pero junto con Jodorowsky sin duda la obra más destacable, *L'Incal*.

La influencia de *Metal Hurlant* fue grandiosa, contribuyendo al boom de la ciencia ficción, mostrando ambientes sin fronteras a través del cómic. Actualmente sigue vigente junto a *Pilote*, muchas series son recopiladas en álbumes de tapa dura pasando a ser material de coleccionista.

Al margen de la ciencia ficción nacen otros géneros, algunos ya existentes pero que ganan más popularidad, un ejemplo es *C'était la guerre des tranchées* de Jacques Tardi.

A principios de los noventa el mercado estaba experimentando cambios, nace *L'Association* en 1990 como una editorial independiente, fundada por Jean-



fig. 21. *Flechas y Pelayos*, 1941, Nº 156.

Christophe Menu y con gente como Lewis Trondheim, Stanislas o David B. como socios, todos con una ideología en contra de la industria. Querían hacer cosas distintas y cada uno tenía un estilo de dibujo muy personal, alejados del realismo. Marjane Satrapi, autora iraní pero residente en Francia, consiguió con *Persépolis*, publicado en el 2000, revolucionar las ventas en cuanto a novela gráfica se tratase, siendo uno de los primeros grandes fenómenos del formato.

### 5.2.6. Primeros pasos de la historieta en español

Pioneros del cómic español en el siglo XIX fueron *Apeles Mestres*, *Atiza* o *Mecachis*, todos publicando en la prensa adulta. En el siglo XX es cuando empiezan a aparecer páginas de historietas en varias publicaciones infantiles. *Dominguín*, considerado como el primer tebeo español, pero que paso oficialmente a adaptar el término en 1917 con la aparición de *TBO*. En la revista *TBO* destaca *La familia Ulises*, de 1944, una crónica costumbrista de la sociedad en España. De la misma editorial, El Gato Negro (futuramente Ediciones Bruguera o Ediciones B), la más importante fue *Pulgarcito*.

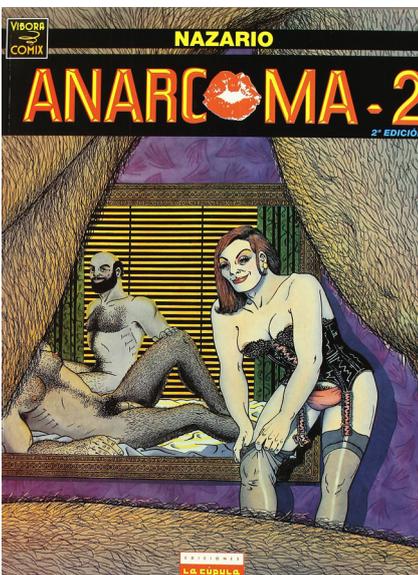


fig. 22. Nazario, *Anarcoma 2*, 1987.

La Guerra Civil española afecta al avance del comic español, y el poco contenido que se creaba era con intenciones adoctrinantes para niños, como fue *Flechas y Pelayos*. En la postguerra surgen cómics bajo la editorial de Bruguera, bajo la mano de Francisco Ibáñez, *Mortadelo* y *Filemón*. Ibáñez se consolidó como el autor más exitoso de la editorial, explotando al máximo sus historietas. La influencia de las revistas francesas como *Pilote*, *Metal Hurlant* o *Fluide Glacial* hace que el cómic adulto llegue a España, aunque tardíamente. Los autores toman ejemplo y experimentan con su contenido, alejándose el modelo industrial. Los géneros estrella fueron el terror, la ciencia ficción y el erotismo.

El cómic *underground* llega a España en 1973, con *El Rollo Enmascarado*. Una obra colectiva de autores como Nazario o Javier Mariscal. Bajo esta corriente underground nace en 1979 *El Víbora*, revista transgresora, con contenido adulto, violencia, sexo y drogas, pero sobre todo crítica social. Nazario también se suma a *El Víbora* con *Anarcoma*, con un detective travesti como protagonista, moviéndose por el ambiente gay de Barcelona. Se centra en romper tabúes del sexo y homosexualidad. Como autor más exitoso de las últimas décadas, tenemos a Miguelanxo Prado, comenzando en el fanzine *Zero*, tiene un estilo muy trabajado y trata el costumbrismo. Podemos decir que su mejor obra es *Traza de tiza* (1993).



fig. 23. Ralf König, *Lisistrata*, 1987.

Como vista general, el cómic ha pasado de ser un medio de escasa popularidad a un arte contemporáneo más. Los cómics ahora encuentran vida en librerías y tiendas especializadas, alejándose del medio de masas que era anteriormente, alzando una gran cantidad de lectores que antes lo consideraba como un entretenimiento infantil. La novela gráfica ahora está en pleno auge, apareciendo una inmensa cantidad de autores, volviendo a formatos anteriores y siguiendo con la experimentación. También ha surgido una nueva tendencia de la autoedición y del fanzine, y nuevos géneros con perspectivas contemporáneas.

## 6. REFERENTES DE CÓMIC INCLUSIVO

El cómic norteamericano entra en España en los sesenta, a través de las obras de Crum y Shelton, no fue hasta la siguiente década, con la muerte de Franco, que el desarrollo de este género floreciera en España, previamente todo se distribuía clandestinamente. La primera revista de este género en España fue *El Víbora*. La portada fue dibujada por el que se consideraría el más notable en la tendencia, Nazario Luque, uno de los tres artistas más relevantes en cuanto al tema gay, junto a Tom de Finlandia y Ralph König.

Nazario Luque Vera fue un adelantado del género underground español, reconocido mundialmente por *Anarcoma* y *Salomé*, ambas aparecen originalmente en *El Víbora*, revista mencionada anteriormente. *Anarcoma* es una obra con todo tipo de excesos, mientras que *Salomé* fue creada para desintoxicarse un poco de todo eso.

Tom de Finlandia es el nombre artístico del dibujante Touko Laaksonen, el artista consagrado al tema homófilo y que más ha influido en la comunidad gay. En 1957 envía a la revista *Physique Pictorial* sus dibujos bajo ese seudónimo, con la intención de evitar discriminación en su país. Su personaje más emblemático es Kake, con el que crea numerosas historietas, y cuyo diseño varía conforme el tiempo, comenzando por un tipo rubio y vigorizado, luego como una referencia al Tarzán de Hal Foster y por último como el hombre de pelo negro y bigote, vestido con ropa de cuero.

Ralph König es un historietista centrado en el costumbrismo underground. Sus obras más populares son *El condón asesino*, *El hombre deseado* y *Lysistrata*. Sus obras son fundamentales para delimitar un antes y un después en el cómic LGBT en Europa. Comienza publicando en la revista underground *Zomix* y en 1987 publica la primera historieta donde se pueden encontrar sus características principales, el reflejo de una sexualidad abierta y el retrato de las relaciones homosexuales. König confiesa que cada tercio del contenido de su obra está basado en elementos autobiográficos, elementos de conocidos y el resto de pura ficción.



fig. 24. Tillie Walden, *On a Sunbeam*, p. 280, 2019.

## 6.1. REFERENTES ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS

Mis referentes, y supongo que los de la mayoría de artistas, siempre están en constante cambio, si no fuera así no evolucionaría nuestra obra, pero en este caso tengo tres influyentes principales:

### 6.1.1. Tillie Walden

Tillie Walden nace 1996, es una ilustradora y dibujante de Austin, Texas. Se graduó en el Center for Cartoon Studies de Vermont, donde comienza su memoria gráfica *Piruetas*. Otra obra muy popular es *On a Sunbeam*, que comienza como webcómic y posteriormente publica en novela gráfica. Actualmente vive en Los Ángeles, California.

Mi interés en esta artista viene por su narración visual y empleo de sombras, en este caso el color negro plano.



fig. 25. Laura Sánchez. *Fanart de Naruto*, 2019.

### 6.1.2. Laura Sánchez (mrotisky)

Artista no binaria, residente en Barcelona, su arte se centra en el fanart, ilustraciones en las que aparecen personajes originarios de series y películas previamente creadas, los temas LGBT también suelen frecuentar sus ilustraciones.

Lo más interesante de su trabajo son las paletas de colores que emplea, saturadas y con tonos cálidos, además del gran trabajo en caracterización y empleo de la línea.

### 6.1.3. Xulia Vicente

Xulia Vicente nace en 1993, en A Coruña y se traslada a Valencia para estudiar el grado de Bellas Artes. Su primer libro *Anna Dédalus: El misterio de la mansión quemada*, lo publica junto con Miguel Ángel Giner Bou y Núria Tamarit. Y al poco tiempo de éste, *Duerme pueblo*, iniciado como trabajo final de grado junto a Núria Tamarit. Ha coordinado también el Club de Cómic de la UPV.

Xulia ha sido un gran ejemplo para mí, siendo anterior alumna de la facultad y sacando adelante tantos proyectos. Además en algunos trabajos habla también sobre relaciones LGBT, tema importante también en mi obra.



fig. 26. Xulia Vicente, *Viñetas de Tortas y Bollos*, 2019.



fig. 27. Tan Jiu, *Tamen di Gushi*, 2015.

## 6.2. REFERENTES TEMÁTICOS

### 6.2.1. *Slice of life/Recuentos de la vida*

Slice of life nombra al género que usa el realismo mundano, representando experiencias cotidianas.

*Tamen di Gushi*, de Tan Jiu.” La historia se centra en Sun Jing y Qiu Tong. Todo comienza cuando la primera está en la estación con su mejor amigo. Allí ve a una chica de la que se enamora a primera vista. Creyendo que sería buena idea acercarse y hablar con ella, se pone nerviosa y acaba asustando a Qiu Tong. Más tarde, Sun Jing vuelve a reencontrarse con ella. Esta vez logra intercambiar más de tres palabras. A partir de entonces, ambas chicas se verán envueltas en una historia la mar de divertida y romántica.”

*Giant Days* de John Allison y Lissa Treimann. “Susan, Esther, y Daisy empezaron la universidad hace tres semanas y enseguida se hicieron amigas. Ahora, lejos de su hogar por primera vez, las tres quieren reinventarse a sí mismas. Pero entre coger a chicos de la mano, “experimentación personal”, gripe, moho misterioso, Nu-Chauvinismo, y la intrusión caprichosa y no deseada de sus estudios, puede que tengan suerte de llegar vivas a la primavera.”(Fandogamia, 2017)

*Snot Girl*, de Leslie Hung y Bryan Lee O’Malley. “Lottie Person es una glamurosa fashion blogger que vive su mejor momento... al menos eso es lo que quiere que pienses. La verdad es que su alergia está descontrolada, sus amigas son gente horrible, su novio la cambió por otra más joven ¡y puede o no que haya matado a alguien!”(Norma Editorial, 2019)

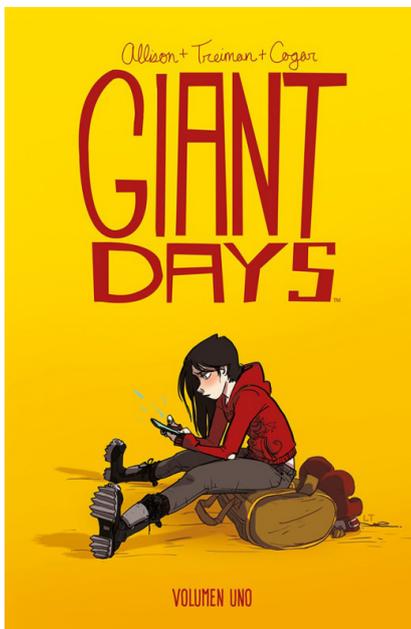


fig. 28. Lissa Treiman y John Allison, *Giant Days*, N°1, 2015.



fig. 29.

fig. 29. Leslie Hung y Bryan Lee O’Malley, *Snotgirl*, N°2, 2019.

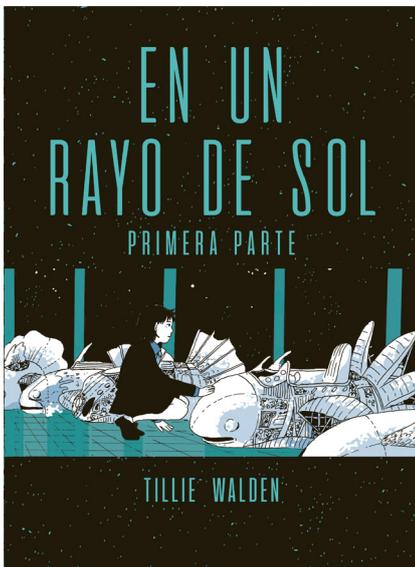


fig. 30. Tillie Walden, *En un rayo de sol*, 2019.

### 6.2.2. Ficción

*On a Sunbeam*, de Tillie Walden. “Dos líneas temporales. Segundas oportunidades. Un amor. Desarrollada como webcómic entre 2016 y 2017 y tomando su título de la canción de Belle and Sebastian *Asleep on a Sunbeam*, la joven autora tejana firma una monumental sinfonía neoclásica que pulsa las teclas del romance, la pérdida, la curación de las heridas y la conveniencia de las segundas oportunidades. Una obra, en definitiva, sobre el amor como principal vertebrador de las relaciones humanas.” (Ediciones La Cúpula, 2019)

*El Incal*, de Alejandro Jodorowsky y Moebius. “Difool es un detective de poca monta que con la ayuda del extraño pájaro que tiene como compañero será capaz de moverse en el terreno de la metafísica. Sus indagaciones los llevarán por un mundo de aventura heroica y símbolos en el que el objetivo será alcanzar la realización personal a través de la iluminación.” (Norma Editorial)

*Skim*, de Mariko Tamaki y Jillian Tamaki. “Kim es Kimberly Keiko Cameron, una gótica regordeta que quiere ser una bruja y que va a un instituto privado para chicas. Cuando a su compañera de clase Katie Matthews la deja su novio que luego se suicida, todo el instituto entra de lleno en duelo. Cuando los consejeros escolares, preocupados por el asunto, empiezan a dar charlas sobre el duelo y el luto y la chica más popular del instituto inaugura un nuevo club para levantar el ánimo del instituto, Skim se hunde en una profundísima depresión.” (Ediciones La Cúpula, 2019)

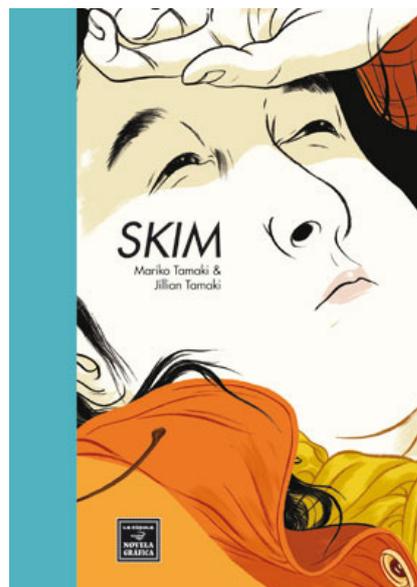


fig. 31.

fig. 31. Mariko Tamaki y Jillian Tamaki, *Skim*, 2005.



fig. 32. Página 2 para el fanzine *Alma*, del Club del Cómic de la UPV 2018.

## 7. CONCEPTO E IDEA

### 7.1. SINOPSIS

Una ángel que no comprende el sistema de clasificación de almas del cielo, está harta de trabajar de funcionaria sin tener claro cómo se rige esa clasificación, después de un raro mensaje, decide escapar del cielo y bajara la tierra, violando varias leyes celestiales.

La historia trata de una ángel muy interesado en todo lo relacionado con los humanos, Marble, cansada de su modo de vida en el cielo y tras recibir un misterioso mensaje, escapa a la tierra. Una vez abajo vaga sin rumbo y viviendo como casi como una vagabunda, si no fuera porque aún conserva sus poderes, hasta que se encuentra con una chica de la ciudad y su perro.

### 7.2. TEMA

El cómic se centra en la ficción y contenido sobrenatural, el mundo de la historia se basa en la jerarquización de los seres celestiales y también en las primeras experiencias con relaciones LGBT, en este caso relaciones lésbicas.

Al empezar mi intención era que la historia se centrase más en el día a día de la protagonista, pero esto quitaría interés en la historia, sin contar con una premisa, por eso descarté la idea para incorporarla en otro momento de la historia, y procurar hacerla más interesante actualmente, describiendo y presentando personajes con una trama más activa.

El personaje principal, Marble, nace de un par de páginas planteadas en 2018 para el fanzine *Alma* del Club del Cómic de la UPV. Al principio de crear el personaje no pensaba en utilizarlo más que para realizar algunos dibujos e ilustraciones más, simplemente para mi disfrute personal, pero empecé a replantear la historia, convenciéndome para plantear un universo más extenso y dar oportunidad de poder transmitir algo real con ella, como es la incertidumbre de la rutina, de encontrar razones por la que nos comportamos u ocupamos un puesto, salir de nuestra zona de confort y explorar otras posibilidades y verdades, y la experimentación con nuestra sexualidad.



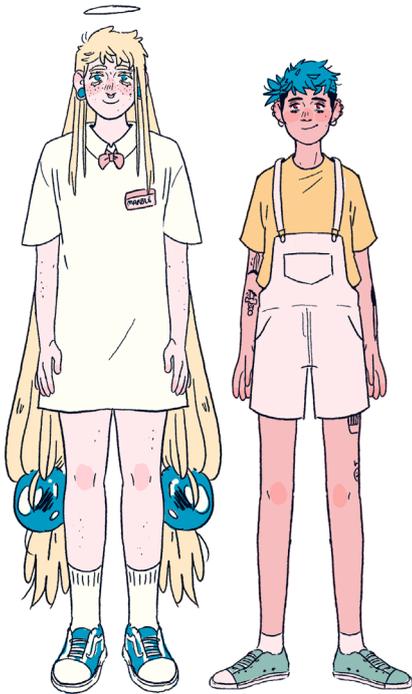


fig. 36. Vista frontal de Marble y Achaia.

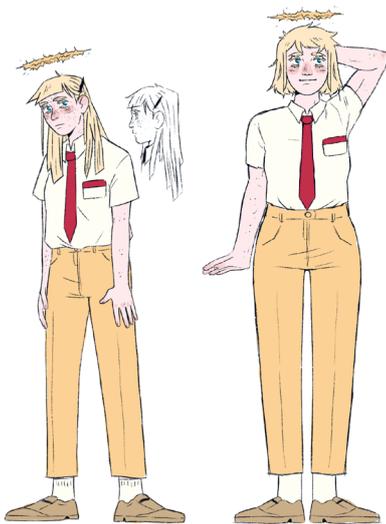


fig. 37. Vista Frontal de Zadkiel y Yahriel.

para que juntas se vean muy diferentes, tanto en color como en aspecto. La caracterización de los ángeles sigue un patrón, y es la misma gama de colores y el mismo aspecto albino, con algunos cambios en peinados y constitución corporal. Cada diseño está pensado para que se adecue a la personalidad y comportamiento del personaje.

Marble: una ángel, su papel en el cielo es de funcionaria, y se aburre mucho. Le encantan las cosas relacionadas con humanos, sobre todo el Minecraft. Es una ángel que se esfuerza mucho pero siempre le acaba saliendo todo mal. Tiene poderes, hacer flotar cosas, regeneración, petrificación, además de no envejecer. Las características físicas son: Alta (1,82cm); delgada; albina; pelo rubio muy claro y largo; ojos azules y pecas; lleva dilatadas de piedra azul y un septum; El pelo lo tiene agarrado al final en dos coletas con dos bolas de cristal.

Achaia: una humana normal y corriente, pero que en el futuro evolucionará a otro ser sobrenatural. Chica humana de 26 años que vive sola con su perro. Le mola limpiar y organizar cosas. Trabaja de tatuadora en un estudio desde hace unos años. Es confiable, trabajadora y altruista. Las características físicas son: Alta (1,76cm), tez morena, bastante delgada, pelo negro pero teñido de azul, con los lados rapados y pelo recogido en una coleta corta; ojos marrones; tiene 3 pecas en el lado derecho de su cara formando un triángulo; tiene bastantes tatuajes por todo el cuerpo.

Cereal: es el perro chow chow de Achaia y le molan las pelotas. Sirve de enlace para las dos personajes.

Zadkiel: Ángel, parte de las Dominaciones, los que se encargan de controlar que todos los ángeles cumplan su función. Controla magia, hace barreras y escudos de grandes dimensiones. También puede crear luz y modificar su consistencia. Es serio y se avergüenza con frecuencia.

Yahriel: Ángel, parte de las Dominaciones, los que se encargan de controlar que todos los ángeles cumplan su función. Tiene superfuerza, puede romper hechizos de barrera y tiene una ligera resistencia a hechizos de ataque. Es muy amigable y se esfuerza por llevarse bien con todo el mundo.

Dios: Dios queda representado por el momento por una sombra negra, dejando en la incógnita su apariencia, esto se debe a que desvelar el personaje no es relevante por el momento, y su aparición completa ocurrirá más adelante, dando un desenlace revelando que es la madre de Marble. Por su silueta podemos apreciar que es una persona corpulenta y poderosa. Tiene tres ojos y un halo con un prisma triangular, además, en su sombra arrojada se diferencian sus alas, grandes y dañadas.



fig. 38. Paleta de Color.

### 8.2.2. Paleta de color

La paleta de color está reducida a nueve colores, que corresponden a los mismos que tienen los personajes. El motivo de la reducción es agilizar el proceso del cómic, ya que no tendría que pararme a pensar en la posibilidad cromática de cada escena. La paleta consta de una aproximación a los tres colores primarios, amarillo, magenta y azul. Los seis restantes son sacados a partir de ellos, modificando la saturación y brillo, acabando con cinco colores pastel y el color más oscuro para la línea, un negro azulado. Para la elaboración de sombras y luces utilicé los mismos colores pero adjudicándoles propiedades en las capas donde los empleé, como multiplicar, superponer, luz focal...

### 8.2.3. Escenarios

Varios de los escenarios en mi historia están localizados en la ciudad de Albacete, lugar donde nació y me he criado. Me pareció oportuno usar esa localización para homenajear lo que ha sido mi hogar hasta empezar la universidad. El proceso seguido a la hora de realizarlos fue buscar varias referencias de Google Maps de los sitios en cuestión, el Museo de la cuchillería, la plaza del ayuntamiento y alrededores. Para los escenarios ficticios lo primero que desarrollé fueron unos bocetos de planos cenitales, ubicando elementos, para tener una mejor visión a la hora de dibujarlos en la perspectiva que necesitase, y también para recurrir a ellos en caso de necesitarlos posteriormente.

La paleta de color de cada escenario se adecua al momento vivido por la protagonista, partiendo de colores fríos y acabando en cálidos. El motivo de la paleta fría es la situación en el cielo, momento en el que no se siente nada cómoda, mientras que para la paleta cálida es todo lo contrario, se siente bien y a gusto.

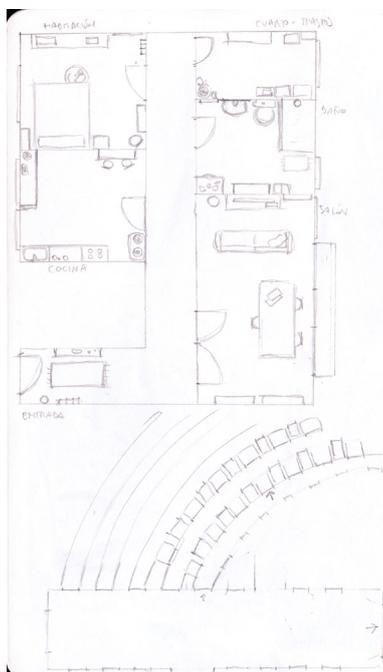


fig. 40. Plano cenital de la casa de Achaia y pasillos del cielo.



fig. 39. Comparación con modelos reales.



fig. 39.

#### 8.2.4. Bocetos



fig. 41. Proceso de realización de una página: boceto.

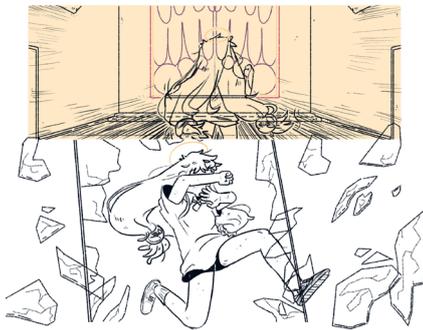


fig. 42. Proceso de realización de una página: línea.

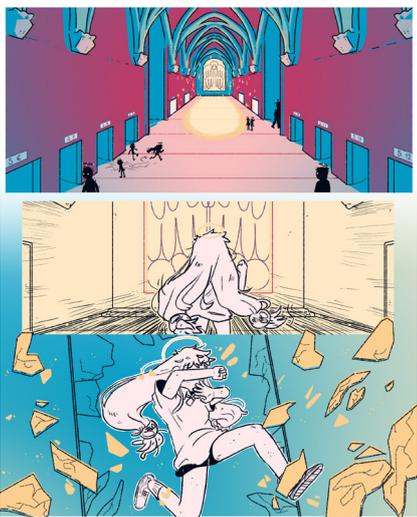


fig. 43. Proceso de realización de una página: color base.

Al inicio del trabajo tenía pensado publicar el resultado en redes sociales, por eso planteé el formato de las páginas para que encajase de forma adecuada en Instagram, adecuando las medidas proporcionales a 1350 x 1080 píxeles. Tras pensarlo mejor, acabé descartando la idea de la publicación en redes sociales por la posibilidad de llevar el trabajo a alguna editorial en el futuro, pero mantuve las medidas incorporándolas a una página A4, viéndolas adecuadas para el formato del cómic.

Empecé realizando los bocetos en Photoshop, utilizando como referencia el storyboard. Mis primeros bocetos son simples pero capto la pose y expresión que me parece adecuada con un garabato básico. Los bocetos siempre los hago utilizando escalas de grises, dejando el color de lado para concentrarme en primer lugar en la composición de la página, gracias a tener la primera idea de color en el storyboard no tenía que preocuparme de ello. Los bocetos de las páginas los hacía conforme más me apeteciera, o tuviera mejor visionada la escena, en este caso no importa el orden por donde se empiece, ya que no va a ser un resultado final, como hablaré posteriormente sobre el delineado. En esta fase también es donde desarrollo las perspectivas de los escenarios en caso de necesitarlo.

#### 8.2.5. Desarrollo

Después del boceto siempre sigo el mismo proceso, terminar la línea de las páginas, por orden numérico, y finalmente poner el color. De esta forma la línea queda igual en todas las páginas, sin estar sujeta a un cambio muy brusco, pues a lo largo del tiempo el estilo de dibujo evoluciona y no quedaría de la misma forma si hiciera la página tres al final y la cuatro al principio. Antes de pasar al delineado hice algunos cambios en algunas partes del storyboard y ajusté varios bocetos gracias a los consejos de mi tutor, para así hacer la historia más interesante y coherente. Añadí recursos tales como, narrar la persecución que hacen Yahriel y Zadkiel hasta dar con Marble, haciendo partícipe al lector de algo que la protagonista aún no sabe, y el sutil detalle del paso del tiempo con los bocadillos de texto, con conversaciones que dejan claro que ha pasado cierto tiempo.

A la hora del color, siempre empiezo aplicando colores base para diferenciar los elementos unos de otros, cada color y objeto es aplicado en una capa diferente, por ejemplo el color base del fondo irá en una capa independiente al color del personaje, de esta forma se pueden agregar capas de recorte, que exclusivamente afectarán a la capa de color base a la que se adhiera. Utilizando las capas de recorte es como agrego los demás colores y sombras. Por último agrego los bocadillos de texto y añado algunos detalles más, coloreando algunas líneas.

### 8.3. ARTE FINAL

La intención en el resultado final es que destaquen las luces fuertes y brillos, que indican momentos especiales o importantes que le suceden a la protagonista, empleando principalmente los colores amarillos y naranjas.

En la clase de Narrativa Secuencial: Cómic, imprimimos una prueba del cómic, en mi caso las primeras diez páginas que son las que realicé durante la asignatura y que corresponden al primer capítulo, en formato cuadernillo y grapado en el lomo, modo fanzine. Gracias a esto el trabajo se ve de un forma diferente a la mera pantalla, y se pueden ajustar colores y algunos fallos.

Debido a la prueba de impresión decidí crear la portada y las guardas. La portada tiene como imagen a Marble con varios cristales rotos, una imagen similar a la página ocho del cómic pero que no te cuenta más allá, dejando la intriga y atrayendo a la curiosidad. La portada es a la vez la contraportada, optando por una imagen horizontal continua, de forma que cuando despliegas el cómic se puede ver completa, como si fuera un póster o lámina, con este recurso se puede jugar en el futuro de cara a la impresión profesional, añadiendo una cubierta de quita y pon al cómic con este diseño. Las guardas consisten en un patrón con el dibujo a línea de un alma, con el color amarillo de fondo y azul claro para el dibujo.



fig. 44. Página 8 final.



fig. 45. Página 24 final.

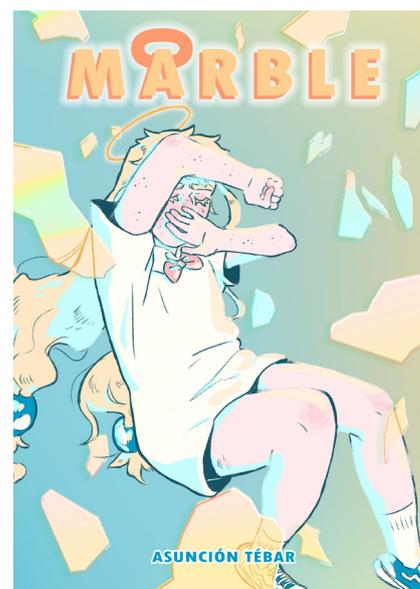


fig. 46. Portada.

## 9. CONCLUSIÓN

A lo largo del desarrollo del proyecto he podido comprobar que he logrado cumplir los objetivos que me había planteado desde el principio, gracias a éstos la intención y rumbo de la obra no han descarrilado.

Previamente a este proyecto no había desarrollado una historia más extensa de quince páginas, desde fuera veía todo un reto conseguir incluso veinte y sabía que no sería tarea fácil. Desde el principio tenía claro que quería un trabajo a todo color y bastantes detalles, agravando el asunto, pero gracias a seguir completamente el cronograma que me establecí lo acabé incluso con tiempo sobrante. Fue aún de más ayuda haber comenzado el trabajo junto a la asignatura de Narrativa Secuencial: Cómic y tener previamente desarrollado el storyboard.

Soy consciente de que aun siendo veintiséis páginas a todo color aún me queda mucho por hacer, siendo estas páginas sólo dos simples capítulos, me gustaría finalizar el cómic con otras cuarenta páginas más como mínimo. Tras meses de trabajo en el proyecto aún me quedan muchas ganas de desarrollarlo al completo y ver cómo evoluciona hasta completarlo.

### 9.1. PROYECTOS FUTUROS

Tras finalizar el grado, me gustaría continuar la historia como TFM en el Máster de Producción Artística, con unas cuarenta páginas más. Una vez que esté finalizado aspiro a la publicación del trabajo bajo alguna editorial, si se diera el caso del rechazo por la parte editorial intentar la auto publicación, además de abrir un Patreon, donde continuar con otros proyectos diferentes.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

- GODWIN, M. (2008). *Ángeles*. Barcelona: SWING.  
 VIDARTE, P., CÓRDOBA, D. Y SÁEZ, J. (2009). *Teoría Queer*. Madrid: Egales.  
 SÁEZ, J. (2004). *Teoría Queer y Psicoanálisis*. Madrid: Síntesis.  
 VILCHES FUENTES, G. (2014). *Breve Historia del Cómic*. Madrid: Nowtilus.

### Cómics:

- MCCLOUD, S. (2007). *Entender el Cómic*. España: Astiberri.  
 JODOROWSKY, A. Y MOEBIUS. (2014). *El Incal*. Barcelona: Norma Editorial.  
 O'MALLEY, B.L. Y HUNG, L. (2019). *Snot Girl 1*. Barcelona: Norma Editorial.  
 ALLISON, J. Y TREIMAN, L. (2017). *Giant Days 1*. Valencia: Fandogamia.  
 WALDEN, T. (2019). *En un rayo de sol 1*. Barcelona: Ediciones La Cúpula.  
 TAMAKI, M. (2008). *Skim*. Barcelona: Ediciones La Cúpula.

### Tesis y Artículos:

- MOMOITIO, A. (2004). *De la invisibilidad a la irreverencia: Lesbianismo en televisión*. Trabajo de investigación. País Vasco: Universidad del País Vasco.  
 GIMENO, B. (2003). ““El amor que no osa decir su nombre...La invisibilidad de las lesbianas” en *Revista de la UNED*, vol. 21, Nº3.  
 RUBIN, G. (2003). “El Tráfico de Mujeres: Notas sobre la “economía política” del sexo” en *Revista Nueva Antropología*, vol. 8, Nº030.

### Páginas web:

- La Organización Nelson Garrido* (ONG). <<http://www.laong.org/el-comic-lgbt-ruben-monasterios/>> [Consulta: marzo de 2020]  
 EDICIONES LA CÚPULA. *Skim*. <<https://www.lacupula.com/catalogo/skim/>> [Consulta: abril de 2020]  
 EDICIONES LA CÚPULA. *En un rayo de Sol 1* <<https://www.lacupula.com/catalogo/en-un-rayo-de-sol-1/>> [Consulta: abril de 2020]  
 FANDOGAMIA. *GIANT DAYS 1*. <<https://fandogamia.com/linea-infinita/94-giant-days-1.html>> [Consulta: abril de 2020]  
*Web Archive*. <<https://web.archive.org/web/20071130232102/http://www.fnac.es/dsp/?servlet=extended.HomeExtendedServlet&Code1=4158082499&Code2=253&prodID=318119>> [Consulta: abril de 2020]  
 NORMA EDITORIAL. *Snot Girl 1*. <<https://www.normaeditorial.com/ficha/9788467934397/snotgirl-1-a-peloverde-le-da-igual/>> [Consulta: abril de 2020]  
*Tillie Walden*. <<https://www.tilliewalden.com/>> [Consulta: abril de 2020]  
 SALLYBOOKS. *Xulia Vicente*. <<https://www.sallybooks.es/autores/xulia-vicente/>> [Consulta: abril de 2020]

## 11. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>fig. 1.</i> Karl-Maria Benkert, 1860.	7
<i>fig. 2.</i> Stonewall Inn, 1969.	8
<i>fig. 3.</i> Teresa De Lauretis, acuñadora del término queer, 2015.	9
<i>fig. 4.</i> Bandera lesbiana, Emily Gwen.	9
<i>fig. 5.</i> Monique Wittig, <i>The Straight Mind</i> , 1992.	10
<i>fig. 6.</i> Gayle Rubin, <i>Surveiller et jouir</i> , 2010.	11
<i>fig. 7.</i> Adrienne Rich, <i>A change of world</i> , 1951.	12
<i>fig. 8.</i> Miembros de Amenaza Violeta, Rita Mae Brown a la derecha, 1970.	13
<i>fig. 9.</i> Richard Felton Outcault, <i>The Yellow Kid</i> . Nº2.	14
<i>fig. 10.</i> Schulz, <i>Viñetas de Peanuts</i> .	15
<i>fig. 11.</i> Katsushika Hokusai, <i>Hokusai Manga</i> , 1814	15
<i>fig. 12.</i> Osamu Tezuka, <i>La nueva isla del tesoro</i> , 1947.	16
<i>fig. 13.</i> CLAMP, <i>Cardcaptor Sakura</i> , tomo 1, 1996.	17
<i>fig. 14.</i> Masashi Kishimoto, <i>Naruto</i> , tomo 1, 2000.	17
<i>fig. 15.</i> <i>Action Comics</i> nº1, 1938.	18
<i>fig. 16.</i> John L. Goldwater y Bob Montana, <i>World of Archie</i> , Nº5, 1997.	18
<i>fig. 17.</i> Los Bros Hernandez, <i>Love and Rockets</i> , Nº7, 2003.	19
<i>fig. 18.</i> Art Spiegelman, <i>MAUS</i> , 1980.	20
<i>fig. 19.</i> Marjane Satrapi, <i>Persépolis</i> , 2007	21
<i>fig. 20.</i> Jodorowsky y Moebius, <i>El Incal</i> , 1980.	22
<i>fig. 21.</i> <i>Flechas y Pelayos</i> , 1941, Nº 156	23
<i>fig. 22.</i> Nazario, <i>Anarcoma 2</i> , 1987.	23
<i>fig. 23.</i> Ralf König, <i>Lisístrata</i> , 1987.	24
<i>fig. 24.</i> Tillie Walden, <i>On a Sunbeam</i> , p. 280, 2019.	25
<i>fig. 25.</i> Laura Sánchez. <i>Fanart de Naruto</i> , 2019.	25
<i>fig. 26.</i> Xulia Vicente, <i>Viñetas de Tortas y Bollos</i> , 2019.	25
<i>fig. 28.</i> Tan Jiu, <i>Tamen di Gushi</i> , 2015.	26
<i>fig. 29.</i> Lissa Treiman y John Allison, <i>Giant Days</i> , Nº1, 2015.	26
<i>fig. 30.</i> Leslie Hung y Bryan Lee O'Malley, <i>Snotgirl</i> , Nº2, 2019.	26
<i>fig. 31.</i> Tillie Walden, <i>En un rayo de sol</i> , 2019.	27
<i>fig. 32.</i> Mariko Tamaki y Jillian Tamaki, <i>Skim</i> , 2005.	27
<i>fig. 32.</i> Página 2 para el fanzine <i>Alma</i> , del Club del Cómic de la UPV, 2018.	28
<i>fig. 33.</i> Storyboard.	29
<i>fig. 34.</i> Storyboard.	29
<i>fig. 35.</i> Primer concept de Marble.	29
<i>fig. 36.</i> Vista frontal de Marble y Achaia.	30
<i>fig. 37.</i> Vista Frontal de Zadkiel y Yahriel.	30
<i>fig. 38.</i> Paleta de Color.	31
<i>fig. 39.</i> Plano cenital de la casa de Achaia y pasillos del cielo.	31

<i>fig. 40.</i> Comparación con modelos reales.	31
<i>fig. 41.</i> Proceso de realización de una página: boceto.	32
<i>fig. 42.</i> Proceso de realización de una página: línea.	32
<i>fig. 43.</i> Proceso de realización de una página: color base.	32
<i>fig. 44.</i> Página 8 final.	33
<i>fig. 45.</i> Página 24 final.	33
<i>fig. 46.</i> Portada.	33