

TFG

PROYECTO DE NOVELA GRÁFICA.

Presentado por María Ponce Esparcia

Tutor: María Lorenzo Hernández

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Esta memoria recoge el proceso de creación de un cómic con el nombre de *Subterráneo*. A lo largo de esta se hace un recorrido por las diferentes fases que componen dicho proceso, abordando cada uno de sus problemas y presentando soluciones, siendo el paso final la obtención de un producto que se pueda autopublicar.

Palabras clave: cómic, fanzine, *storyboard*, narrativa

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
1.1 Concepto de cómic.....	4
1.2 Objetivos.....	5
1.3 Metodología.....	5
1.4 Desarrollo de la idea.....	6
2. Referentes.....	6
2.1 Por tema.....	7
2.1.1 <i>Metro 2033</i>	
2.1.2 <i>Adventure Time</i>	
2.2 Por gráfica.....	8
2.2.1 <i>Dragon Head</i>	
2.2.2 Taiyo Matsumoto	
3. Desarrollo del proyecto.....	9
3.1 Punto de partida.....	9
3.2 Sinopsis.....	9
3.3 Personajes.....	10
3.4 Estructura de la trama.....	12
3.5 Guion.....	13
3.6 <i>Storyboard</i>	14
4. Arte final.....	16
5. Futuro del proyecto.....	18
6. Conclusiones.....	19
7. Bibliografía.....	20
7.1 Filmografía	
8. Índice de imágenes.....	21
9. Anexos (documento adjunto)	

1. INTRODUCCIÓN

La decisión de hacer un cómic como proyecto final de grado fue fácil ya que durante los últimos años este ha sido una gran parte de mi vida (tanto como consumidora como autora) gracias en gran medida a haber descubierto el mercado de la autoedición y haber participado en el Club de Cómic.

En el Club de Cómic de la facultad de Bellas Artes nos juntábamos aficionados al medio para trabajar y nutrirnos entre nosotros en relación a esta afición; durante ese tiempo llegué a formar parte de la junta directiva, y las amistades realizadas en club fueron lo que llevaron a aumentar mi interés por el cómic y en particular por el fanzine. Este interés ha aumentado considerablemente este último año al haber realizado varios fanzines colectivos. En concreto “Nimio” es un proyecto conjunto de un año y medio de vida con 10 números en total.

Es por eso que decidí hacer un nuevo fanzine, esta vez conmigo misma como única integrante y con una extensión mayor de la acostumbrada para luego venderlo en varias de las diferentes ferias de autoedición que hay en España.

Esta memoria muestra el proceso de trabajo realizado a la hora de hacer un cómic, pasando por cada una de sus etapas. El cómic constará de una extensión de 40/50 páginas en blanco y negro, dos personajes principales y un tema aplicable a problemas actuales.

Cuenta con características propias de una historia de fantasía con un tono de terror y narra el encuentro entre dos personajes que provienen de lugares enfrentados pero logran llegar a un acuerdo para que uno de ellos pueda volver a su hogar.

1.1 CONCEPTO DE CÓMIC

El término cómic es utilizado para designar a aquellas formas de relato gráfico que se arman en base a dibujos secuenciados. Según Scott McCloud, uno de los más importantes autores y teóricos del cómic, este se puede definir como:

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética en el lector.”¹

1. MC CLOUD, Scott. *Entender el cómic*. España: Astiberri, p. 45

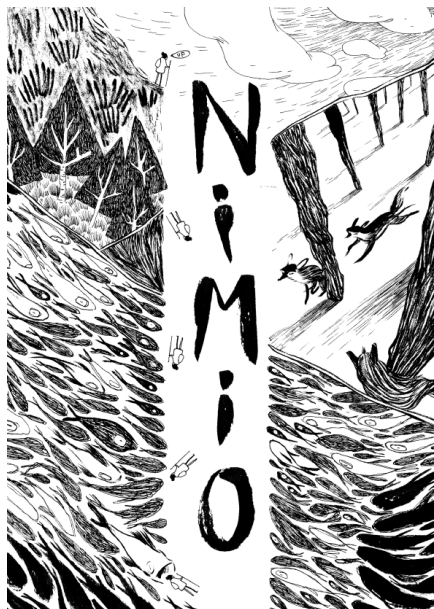


Fig. 1. Núria Tamarit, 2015. Portada de *Nimio* n°4

El cómic es un medio, por tanto que aúna dos recursos: uno gráfico y otro literario. Es su equilibrio y sincronía lo que marca la calidad de la obra y es bastante común encontrarlas que flojeen de uno, sobretodo en el caso de cómics que descuidan su aspecto literario.

Existen más sinónimos y términos para definir tipos de cómics, pero de entre ellos el que nos interesa es el fanzine.

Fanzine es un vocablo de origen inglés que contrae las palabras *fan* (aficionado) y *magazine* (revista); es, pues, una revista hecha por aficionados a un determinado tema. Estos temas pueden ser cine, música, cómic, literatura... o cualquier otra manifestación cultural más o menos marginal.

La asociación del medio a algo marginal se debe a que el fanzine es un producto autopublicado, y por tanto no asociado a ninguna editorial; se imprime, distribuye y publicita por medio de su o sus integrantes. Es común que sea un producto poco conocido por el público general o que el autor no gane a penas beneficio, sin embargo un gran punto a favor es la total libertad creativa, no ligada a los mercados.

Así pues es también normal que el fanzine esté asociado al *underground*, palabra de origen inglés para referirse a los movimientos, manifestaciones culturales o expresiones artísticas que van a contracorriente de la tradición, cultura o mercado del momento.

1.2 OBJETIVOS

Con este proyecto me propongo llegar a la finalización de un cómic de cara a su posterior autopublicación, es decir, lograr tener un fanzine. Haciendo hincapié, además, en otros objetivos tales como enfrentarme a un proyecto siguiendo un esquema de desarrollo más profesional y concienzudo, realizar por primera vez una historia de una longitud mayor de la que estoy acostumbrada, probar nuevos materiales y técnicas de dibujo, usar un tono de gráfica más oscuro y por último aprender a través de todo el proceso.

1.3 METODOLOGÍA

Para la realización de este cómic, he seguido unas pautas de trabajo que suelen ser las comunes a la hora de enfrentarse a cualquier proyecto de esta índole. Si bien no es el proceso que suelo utilizar – mi modo de trabajar habitual es más sencillo e intuitivo - es una forma de enfrentar el proyecto más concienzuda y pautada, siendo uno de los objetivos que quería marcarme.

El trabajo se puede dividir en estas fases preestablecidas: Desarrollo de la idea, consulta de referentes, búsqueda de estilo, realización del guion, construcción del Storyboard y por último solución del arte final.

1.4 DESARROLLO DE LA IDEA

Trabajar a partir de una idea es el primer paso en el proceso de creación del cómic. Es cuando esta se comienza a hilar que empieza a tomar forma, ya sea de forma escrita o con dibujos. Este paso se suele acompañar de investigación y documentación para dar solidez al resultado.

Para este trabajo comencé con una idea distinta a la ya explicada, era un proyecto más largo, dentro del género de la ciencia ficción y que se situaba en el espacio. Los sucesos se presentaban en el espacio, e incluía temas militares, estrés posttraumático y relaciones de poder entre los diferentes personajes. Aunque la trama me inspiraba mucho, fue cuando había terminado el guion que me di cuenta de que era un cómic demasiado complejo para abordarlo en ese momento y me planteé pasar a otro.

Así retomé este proyecto nacido en la clase de Narrativa Secuencial: Cómic impartida por David Heras en la facultad. Proyecto al que di una nueva revisión para este ejercicio.

La trama nace mayoritariamente de la influencia de dos obras, un libro y un manga¹. Ambas obras manejan una trama oscura en un túnel, pero es tratada de diferente manera en cada una: de forma literaria y de forma gráfica. Partía de una premisa muy simple: transmitir lo mismo que me habían transmitido mis referentes. Pero llevarla a cabo es otro cantar, uno que cogí con ganas.

2. REFERENTES

La consulta de otros autores u obras es muy importante a la vez que útil a la hora de realizar un cómic o cualquier proyecto ya que pueden servirte de ejemplo o inspiración para aportar soluciones o cualquier tipo de recursos.

1. Palabra japonesa para cómic, también usado en occidente para referirse a los cómics de origen japonés.



Fig. 2. Portada de *Metro 2033* (Dmitry Glukhovsky)



Fig. 3. Fragmento de la imagen de la intro de *Adventure Time* (Pendleton Ward)

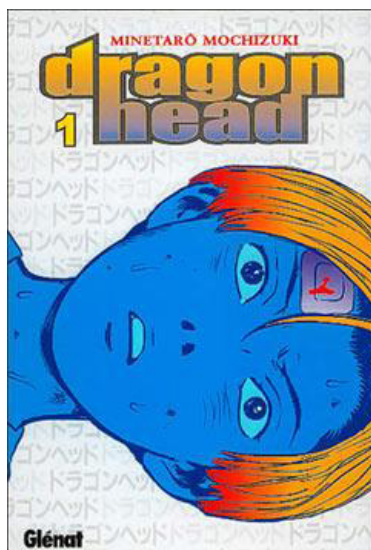


Fig. 4. Portada del primer tomo de *Dragon Head* (Minetaro Mochizuki)

Para elegir mis referentes no únicamente me centro en la gráfica, sino también en su narrativa o guion; es recomendable salirte de tu propio formato y recurrir a otro tipo de medios tales como libros o películas, ya que al ser otro lenguaje, da más juego y el resultado puede ser más fresco.

Es inevitable que siendo una consumidora de cómic (o libros, películas...), una gran parte de estos se vea reflejada en mi trabajo en general, pero para este proyecto decido centrarme y estudiar unos pocos que son más cercanos a lo que quiero conseguir. Los divido por su interés temático o de aspecto gráfico.

2.1 POR TEMA

2.1.1 *Metro 2033*

Se trata de un libro situado en un futuro ficticio en el que el protagonista, que sobrevive junto con los restos de la humanidad en el metro de Moscú, viaja por sus peligrosos túneles y las diferentes estaciones que lo dividen en busca de ayuda, ya que su propia estación se ve amenazada.

Esta es, junto con otra, la obra que más me instó a hacer este cómic, no tan solo por el similar espacio en el que sucede, sino por la manera de narrar los momentos de miedo que consigue su autor en el libro. Sin duda me impactó la eficacia con la que describe los oscuros caminos del metro, hasta en la situación menos peligrosa consigue reflejar una sensación de inquietud y tensión.

2.1.2 *Adventure Time*

La conocida serie de televisión muestra las aventuras de Finn y Jake, así como multitud de personajes con mayor o menor relevancia, en un mundo postapocalíptico pero también con elementos mágicos.

Sigue un formato de capítulos independientes en gran parte, con algunos más elaborados que hacen avanzar la trama; destaca el variado imaginario y el tono casual (casi indiferente para sus personajes) con el que aborda algunos temas más serios, abarcando un público más amplio.

Es la temática similar además de los diseños de muchos de sus extraños seres lo que más me interesa.



Fig. 5. Portada del tomo español de *Tekkon Kinkreet* (Taiyo Matsumoto)

2.2 POR GRÁFICA

2.2.1 *Dragon Head*

El manga, dentro del género de terror, narra como Teru y Ako, ambos chavales de instituto y los únicos supervivientes de un accidente de tren, se ven envueltos en una catástrofe que no comprenden y que parece significar el fin del mundo.

Se trata de una serie de 10 tomos, pero me he centrado en el primero, que es el que más me interesa, puesto que comienza en un tren y un túnel tapiado.

Aunque por el tema podría haberme servido también, lo cierto es que el dibujo y la narrativa es lo que más me llamaba la atención; el modo japonés de tratar el miedo es realmente interesante, y en este cómic en particular me atrae especialmente. Usa planos cercanos, lentos planos generales y silencios largos de una forma que juntos consiguen crear la atmósfera perfecta. Es la otra obra que más me inspiró.

2.2.2 Taiyo Matsumoto

Este autor japonés destaca sobre todo por su narrativa, pero es quizá en su manera de tratar la tinta dónde más interés he puesto. Ha sido en dos obras suyas, *TekkonKinkreet* y *Sunny*:

1) *TekkonKinkreet* es un manga cuya historia se centra en dos niños huérfanos que viven en la calle, Kuro y Shiro¹, mientras tratan con unos yakuza (mafia japonesa) que intentan apoderarse de su ciudad.

Es el expresivo y suelto estilo del cómic lo que más me atrae, el autor hace un excelente uso de la línea y la mancha.

2) *Sunny* es el cómic en el que está trabajando actualmente y narra la historia del día a día de un grupo de niños en una especie de orfanato ya que o no tienen padres, o bien estos no pueden hacerse cargo de ellos y los ven cada mucho tiempo.

En esta obra Matsumoto utiliza un registro un poco más amable, usando manchas de aguadas de color gris, que me resultan interesantes para mi proyecto. Aunque finalmente no usaría aguadas sino lápiz para trabajar los grises.

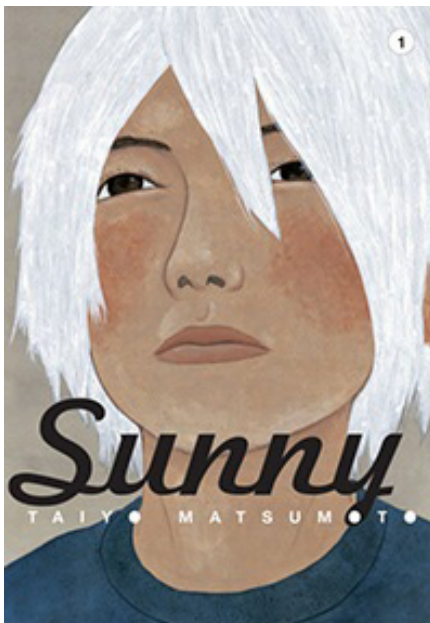


Fig. 6. Portada del primer tomo de *Sunny* (Taiyo Matsumoto)

1. Palabras japonesas para negro y blanco respectivamente. Se juega o así con los opuestos tanto en sus nombres como en las personalidades de ambos.



Fig. 7. boceto de los personajes en medio de un primer esbozo del Storyboard.

3. DESARROLLO DEL PROYECTO

Para el grueso del trabajo se hace hincapié en algunos de los pasos mencionados con anterioridad: la búsqueda del estilo gráfico, el desarrollo del guion y el storyboard. Es el momento en el que se plasman las ideas planteadas en pasos previos y se les da forma.

3.1 PUNTO DE PARTIDA

En el punto entre el análisis de los referentes y la finalización del guion se van haciendo bocetos o pruebas gráficas que ayudan a empezar a visualizar lo que quiero plasmar.

Se comienza a formar la idea de una historia con dos personajes principales de mundos enfrentados, pero que van a colaborar debido a las circunstancias. Hacer unos primeros dibujos de los protagonistas y darles cierta personalidad ayuda a hacer avanzar los sucesos: cómo reaccionan entre ellos al principio, qué tiene que ocurrir para que trabajen juntos, etc.

Con la ayuda de los referentes se puede ir buscando un estilo gráfico; qué materiales probar, las herramientas necesarias o los recursos narrativos. Así pues trato de experimentar con tinta y lápiz, usando sólo tinta cuando hay luz para generar contraste y añadiendo el lápiz en la oscuridad para poder diferenciar mejor las formas y planos.

Narrativamente la estructura del trabajo tiene características que recuerdan al cómic japonés, con viñetas inclinadas para dar efecto dinámico en los momentos de acción; planos pausados, oscuros y pesados con zoom a los ojos o caras para dar sentimiento de miedo.

3.2 SINOPSIS

Cuando Escama cae a los peligrosos túneles sabe que debe buscar una salida cuanto antes, por suerte uno de sus habitantes parece determinado a ser su guía a pesar de las tensiones entre sus respectivos congéneres. Llena de desconfianza, comienzan así su viaje por los oscuros pasadizos del subsuelo.

3.3 PERSONAJES

Escama es la protagonista, una joven cazadora con un carácter lógico y siempre serio. Proviene de un mundo postapocalíptico en el que abundan los peligros en forma de animales mutados. Su diseño es facciones redondeadas y dulces que contrastan con su personalidad huraña.

Los habitantes del exterior son capaces de usar una especie de magia, Escama lleva un par de curiosos objetos con ella: un rifle desmontable y una pulsera que hace de linterna.



Fig. 8. Rifle y pulsera mágicos



Fig. 9. Estudio de la ropa y el personaje

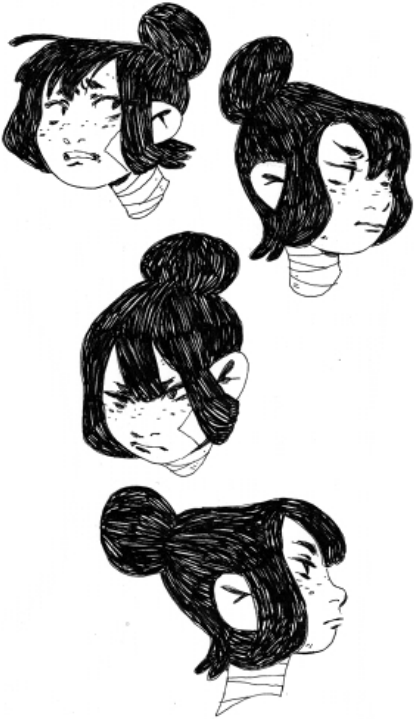


Fig. 10. Expresiones de Escama

Al final de la trama se descubre que también es diferente físicamente al resto de habitantes del mundo subterráneo; al igual que los animales, en la superficie viven humanos con mutaciones. Es uno de los motivos de odio entre ambos mundos.



Fig. 11. Mutaciones expuestas

Oliver es el coprotagonista de la historia, un chico simpático y de gran empatía a pesar del duro ambiente en el que vive. Los humanos del subsuelo sobreviven entre los restos de unos túneles de una época pasada. Es un terreno más duro que el del exterior, con mutantes también, pero con el inconveniente añadido de que los humanos que lo habitan no pueden salir debido a los restos de radiación del exterior.

Su diseño físico tiene más cantidad de blancos para contrastar con el diseño de la chica. Lleva siempre una escopeta como protección.



Fig. 12. Diseño de Oliver

El monstruo es el que más veces aparece, basado en uno de los de Metro 2033, es de forma humanoide. Es capaz de inculcar miedo a través de su mente directamente en sus víctimas, llegando a paralizarlas. Es uno de los mayores peligros de los túneles.

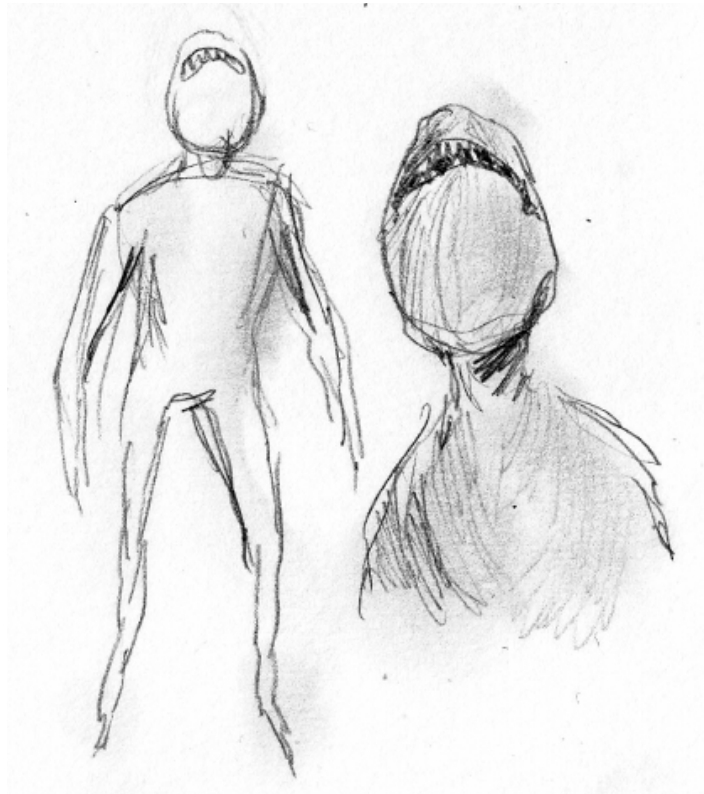


Fig. 13. Boceto del monstruo

3.4 ESTRUCTURA DE LA TRAMA

Un útil primer paso inmediatamente antes de hacer el guion puede ser estructurar la trama de forma eficaz de manera que se facilita la sucesión de los acontecimientos. La divido en: encuentro y viaje, conflicto y desenlace.

1) Escama estaba cazando cuando cae en territorio desconocido. Allí tiene un primer encuentro con algún ser desconocido que no logra ver, pero que le causa una gran sensación de miedo. Es un sentimiento extraño, como si fuese artificial o impuesto. Una vez pasado el peligro, no tarda en dar con el otro protagonista, Oliver, que a pesar de ser de un bando enemigo, decide ayudarlo a salir.

Así pues durante el viaje por los túneles vemos la desconfianza de una en contraste con la actitud amistosa del otro, intercalada con sus conversaciones sobre los conflictos y diferencias entre sus dos mundos. Llegan a pasar por una estación humana donde habitan los congéneres de Oliver quien, por los pelos, consigue hacer que la atraviesen sin que nadie vea a la joven. Gracias a esto Escama es consciente de que realmente está a salvo con Oliver.

2) El momento del conflicto se da cuando el monstruo les ataca, es cuando Escama prueba que ha llegado a confiar en Oliver y le salva la vida. Terminan con el monstruo y prosiguen hacia la salida; cabe añadir que para que la aparición de este funcione mejor, se le ha presentado brevemente a principio de la historia.

3) El desenlace llega cuando Oliver le lleva a una salida, ambos alcanzan una especie de entendimiento o tregua y se dan la mano como símbolo de respeto antes de separar caminos.

3.5 GUION

El guión es una especie de esbozo de la historia. Se construye de manera literaria con más o menos detalles, incluyendo diálogos, descripciones de ambiente y el conjunto de acciones de la trama. Es algo totalmente personal y que varía mucho es su ejecución según el autor, por ejemplo si trabajamos en equipo, es normal que el guion sea mucho más centrado en detalles para facilitar el trabajo al dibujante.

En mi caso son unas pocas anotaciones, la estructura de la trama y algunos diálogos lo que suelo hacer como guion; es en el Storyboard donde construyo mejor los hechos.



Fig. 14. La estructura del cómic en su primera etapa

3.6 STORYBOARD

Como ya he mencionado antes, el cómic se compone de una historia y de imágenes que la expresan a partes iguales. Se unen ambos recursos de forma inteligente y nace un cómic con calidad. Es en el Storyboard donde se planea y desarrolla este paso de gran importancia.

Es un primer esbozo del cómic y su narrativa, donde es más fácil plantear recursos y corregir errores; se trata por tanto de una especie de guión gráfico. Al igual que pasa con el guion, el storyboard cambiará mucho según la persona; es común, por ejemplo, que en una obra de un solo autor el storyboard sea algo que sólo pueda entender él.

En mi storyboard planeo en dibujos pequeños y sencillos la posición de las viñetas, los diálogos, la distribución de los dibujos en los planos, etc. Son dibujos meramente funcionales.

Si bien es cierto que se trata del momento ideal para cerrar totalmente la planificación de página, para ello se necesita un nivel de detalle, tiempo y precisión considerables en este paso. Como bien he dicho depende del autor, siempre se puede seguir haciendo modificaciones en otros momentos del desarrollo.

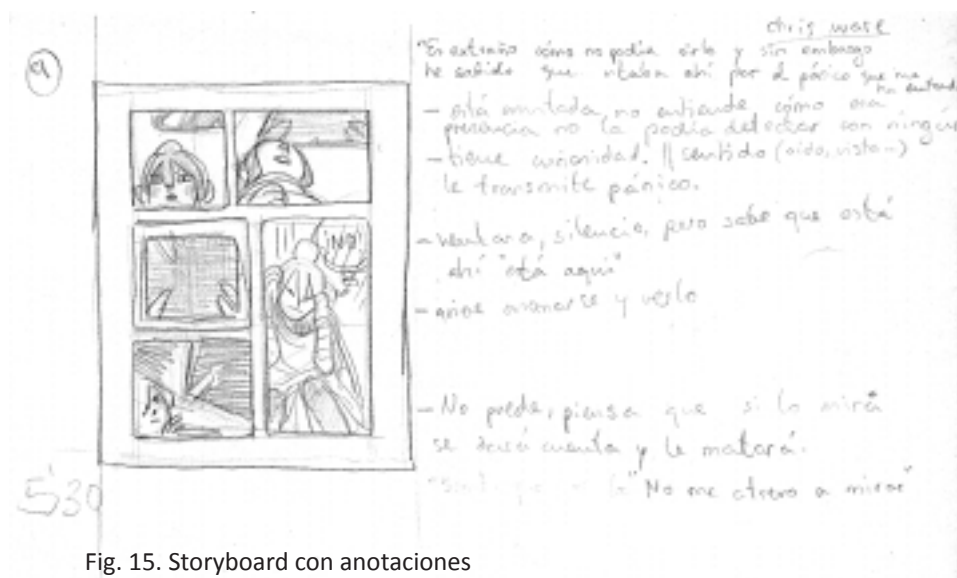


Fig. 15. Storyboard con anotaciones

Como se puede observar, en el Storyboard dibujo la página de manera que se entienda qué quiero dibujar y de qué manera. Un dibujo sencillo para distribuir la colocación de las viñetas, donde se puede apreciar un escueto boceto. Esto es posible ya que trabajo para mi misma, pero si se diese el caso de trabajar para una editorial, habría que plantearse añadir más detalle y claridad a las páginas, ya que tienen que ser entendibles para el editor.

Al lado escribo el diálogo de la página, en este caso un diálogo interno de la protagonista. Si fuese mucho más texto y no cupiese, lo escribiría debajo indicando la situación de cada uno en su respectivo bocadillo.



Fig. 16. Storyboard y dibujos aclaradores

En esta etapa del trabajo es común hacer muchas modificaciones, volver atrás y hacer un nuevo añadido si se necesita para dar coherencia a algo que estás dibujando, por ejemplo. En mi caso le hice varios repasos, también con ayuda de la tutora, y cambié varias cosas a lo largo de todo este proceso.

4. ARTE FINAL

En este paso se traslada el resto del trabajo ya trabajado y se le da la forma ya definitiva, la cual será finalmente impresa. Se convierte el Storyboard en el producto final usando los materiales anteriormente mencionados.



Fig. 17. Material de trabajo usado

Estos materiales han sido:

- papel CANSON blanco 200g/m2 A4 (21x29,7cm)
- portaminas Staedtler Mars micro 0.3
- portaminas Faber-Castell TK-FINE 9717 0.7
- minas Staedtler carbon 0.3 HB
- minas Pentel Ain Stein 0.7 2B
- rotulador calibrado Pigma Micron Sakura 005 y 01
- rotulador pincel Pentel Pocket Brush
- goma Staedtler Mars Plastic

El proceso seguido en esta fase empieza con los lápices del cómic; usando el portaminas de mina fina para hacer un trazo más suave y fácil de borrar posteriormente. Se traslada la totalidad del Storyboard al papel, añadiendo los bocadillos con los textos a lápiz.



Fig. 18. Lápices

La calidad de la página a lápiz también depende del artista, al igual que pasa con el guion, un dibujante que trabaja con un compañero entintador o colorista, hará un dibujo de una claridad mayor si pretende que el otro haga un buen trabajo. El lápiz del trabajo quizá no sería bueno para otra persona, pero si lo suficiente para mi.

A continuación comienzo a entintar por página, empezando por los recuadros de las viñetas y los bocadillos. La tipografía la dejo a lápiz pero con el tamaño final para hacer los bocadillos adecuadamente. Después sigo con la tinta del resto de la página, usando los rotuladores calibrados en las páginas de luz y en las posteriores con lápiz y pincel, como ya había mencionado.

Más info en autoban-sd.com



Fig. 19. Cartel Autobán de Coruña

5. FUTURO DEL PROYECTO

El objetivo último del proyecto es imprimirlo para llevarlo a varias ferias de autoedición que se hacen por la zona. Entre Valencia, Barcelona y Galicia existen varios festivales conocidos como el GRAF, GUTTERFEST, Autobán o Tenderete donde puedes vender tus productos.

Estos festivales -alguno más que otro- se pueden considerar dentro del movimiento del Underground, acogen a relativamente poca gente, y una parte importante de esta es tanto consumidor como autor. Estos últimos años, sin embargo, ha ido creciendo la afición por el cómic en general y, aunque más lentamente, también la de la autopublicación.

El formato final del cómic de cara a la impresión es una de las pautas que se plantean antes de ponerse a dibujar. Tanto el formato final, como la técnica y la encuadernación.

Las características finales de edición de este proyecto son:

- 20 unidades
- Formato A5
- Papel reciclado
- Blanco y Negro
- Portada en papel de un tono
- Encuadernación a grapa



Fig. 20. Cartel GRAF de Madrid



Fig. 21. Ejemplo usando otro fanzine

La portada se hace como último paso antes de la maquetación, para dar con una solución gráfica que sea coherente con el interior del fanzine. Junto a ella se añaden las guardas, datos de edición e imprenta y cualquier otro añadido gráfico que se considere necesario.

6. CONCLUSIONES

Mi objetivo final con este trabajo era tanto finalizar el proyecto del fanzine, como enfrentarme a las distintas fases de este. A estas alturas queda terminar de entintar y maquetar, por lo tanto aún queda trabajo, pero la primera parte del reto ya está realizada.

Uno de los pasos más interesantes fue sin duda el primer acercamiento a la idea, junto con la búsqueda de los referentes. Es el momento más creativo, pero también el menos tangible. Ahora resta aplicarlo a la realidad en el resto del cómic.

A lo largo del trabajo ha habido muchos baches, empezando por el proyecto finalmente descartado y siguiendo por la dificultad que presenta hacer un fanzine en sí. En concreto hacer un guion con diálogos coherentes y que mantenga un interés es una tarea nada fácil; como ya mencioné, el equilibrio entre una buena gráfica y la historia es la clave de un buen cómic. Y aunque en el aspecto gráfico no considero tener excesivos problemas, no puedo decir lo mismo del guion. La narrativa de la página es clave para ello, es el mecanismo que te permite guiar la vista del lector sobre esta. Se dan las pausas, el movimiento de la acción y la composición del conjunto; no es tarea fácil pero el reto que plantea es sin duda lo que buscaba.

Concebir este cómic a base de ensayo y error me ha aportado experiencia, algo muy valioso sin duda, y siempre conviene tener en mente que cabe mucho por aprender. Ya estoy deseando pasar al próximo proyecto.



Fig. 22. Boceto para redes sociales de Escama

7. BIBLIOGRAFÍA

VARIOS, *Nimio fanzine*. Valencia: Multicopias, 2015

McCLOUD, Scott, *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri, 2005

GLUKHOVSKY, Dmitri, *Metro 2033*. España: Timun Mas, 2009

MOCHIZUKI, Minetaro, *Dragon Head*. España: Glénat, 2001

MATSUMOTO, Taiyo, *Tekkon Kinkreet*. España: Glénat, 2013

MATSUMOTO, Taiyo, *Sunny*. España: ECC, 2015

7.1 FILMOGRAFÍA

WARD, Pendleton (creador), *Adventure Time* [serie animación]. España: Boing, 2010

8. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Portada de Nimio.....	4
2. Portada de Metro 2033 (Dmitri Glukhovski).....	7
3. Detalle cabecera Adventure Time (Pendleton Ward).....	7
4. Portada de Dragon Head (Minetaro Mochizuki).....	7
5. Portada de Tekkon Kinkreet (Taiyo Matsumoto).....	8
6. Portada de Sunny (Taiyo Matsumoto).....	8
7. Esbozo de storyboard.....	9
8. Rifle y pulsera mágicos.....	10
9. Ropa de Escama.....	10
10. Expresiones de Escama.....	11
11. Mutaciones.....	11
12. Oliver.....	12
13. Boceto monstruo.....	12
14. Estructura de guión.....	13
15. Storyboard.....	14
16. Storyboard con dibujos.....	15
17. Material de trabajo.....	16
18. Lápices.....	17
19. Cartel Autobán.....	18
20. Cartel GRAF.....	18
21. Ejemplo de librillo.....	18
22. Boceto Escama.....	19