



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Master

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación
Audiovisual

GREEN DOGS: CREACIÓN DE PROPUESTA EDITORIAL DE CÓMIC DE AUTOR

Autor/a: Victor Ardila Noya

Tutor/a: Mar Garrido

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Investigación y creación de un cómic independiente

Cómic e Ilustración

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2024

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

El abajo firmante D./Dña. Víctor Ardila Noya, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: CREACIÓN DE PROPUESTA EDITORIAL DE CÓMIC DE AUTOR

declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 14 de Junio de 2024

El autor: Víctor Ardila Noya



RESUMEN

El presente trabajo aborda el proceso de investigación, planteamiento y realización de una propuesta profesional de cómic, destinada a las editoriales de cómic independiente americano, tomando como criterio de estructura las formalidades solicitadas por este tipo de empresas.

El objetivo es obtener un resultado profesional y acorde a las demandas de mercado, y posteriormente enviarlo para su valoración a diferentes medios de publicación.

Esta memoria, recogerá los procesos teóricos y prácticos, así como el resultado gráfico final.

Palabras Clave: cómic, guion, concept art, dibujo, editorial

The present work addresses the process of research, planning and realization of a professional comic proposal, intended for American independent comic publishers, taking as a structural criterion the formalities requested by this type of companies.

The objective is to obtain a professional result in accordance with market demands, and subsequently send it for evaluation to different publication media.

This report will collect the practical technical processes and the final graphic result.

Keywords: comic, script, concept art, drawing, editorial

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.....	8
3. CÓMIC INDEPENDIENTE AMERICANO	9
3.1. ACTUALIDAD DEL CÓMIC INDEPENDIENTE AMERICANO	10
3.2 GRANDES REFERENTES	11
3.3 INFLUENCIA EN OTROS MEDIOS.....	19
4. CREACION DE UN CÓMIC.....	20
4.1 IDEACIÓN DE <i>GREEN DOGS</i>	21
4.2 PERSONAJES.....	24
4.3 GUIÓN Y STORYBOARD	25
4.4 LINEA.....	30
4.5 COLOR.....	33
5 CÓMIC TERMINADO.....	34
6. CONCLUSIONES.....	1
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	1
9. BIBLIOGRAFÍA	2
10. ANEXOS.....	5
ANEXO I.....	5

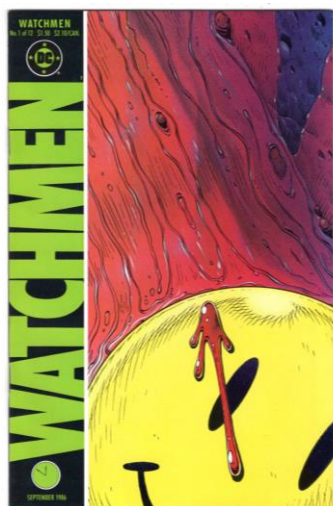
1. INTRODUCCIÓN

El cómic americano es usualmente comprendido como un mercado superficial plagado de publicaciones repetitivas de superhéroes, dirigidas a un público juvenil. Tras toneladas de publicaciones de Superman o Spiderman, se encuentra una corriente que marcó una época de expansión temática, estilística y artística en el continente, y que convivió a su vez con ecos similares en Reino Unido o Japón: el cómic independiente.

Acotando el espacio de historia a Estados Unidos en particular, el movimiento tuvo su origen en los años 80, fruto de la expansión editorial y la creación de nuevas empresas de cómics, que convivían con grandes compañías como *DC* o *Marvel*, históricamente las más grandes, pero que apuntaban a un hueco comercial de mercado que hasta la fecha nadie había explotado. Por ese motivo y ante la imposibilidad de competir contra estas grandes compañías en el mismo nicho *mainstream*¹ se gestaron de manera orgánica nuevos géneros, nuevos estilos, y se abrieron paso nuevas libertades narrativas.

Las obras ya no debían pasar un filtro corporativo, o estar dirigidas a un público masivo, sino que podía dirigirse la obra a un nicho concreto, o abordar temas políticamente incorrectos que antes hubieran sido descartados. Además, una gran masa de lectores que habían crecido leyendo *Superman* en los años 60, ya eran adultos, pero apenas podían leer nada interesante relacionado con el cómic acorde a su edad.

Ante este nuevo mercado, las posibilidades eran infinitas, y la popularidad de estas nuevas historias sobrepasó el *target*² juvenil, atrayendo a público adulto, y ofreciendo historias complejas con grandes guionistas y artistas, que fascinados por la libertad de contar lo que querían, brindaron algunas de las obras que hoy en día copan las listas de mejores cómics de la historia. El cómic independiente americano, era un movimiento, y también una nueva industria, caracterizada por otorgar los derechos de la obra al autor. Este factor atrajo el talento de dibujantes y guionistas, y también forzó a las grandes



1 *Watchmen* (Moore, 1986)

Dave Gibbons: portada original
nº1 *Watchmen*, 1986
Publicado por DC
Autor de la obra: Alan Moore

¹ *mainstream*: que sigue la corriente general

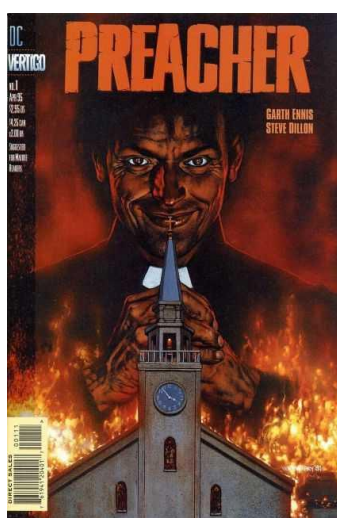
² *target*: público objetivo

industrias *Marvel* y *DC* a crear nuevas submarcas donde repartir los derechos con sus autores.

La corriente se hizo tan popular, que entre los años 80 y 90, ya era normal que las grandes marcas tuvieran su propio sello “independiente” donde ofrecían libertad en el guion, para competir en esta nueva carrera de “cómic adultos”.

Esta moda trajo consigo grandes éxitos comerciales, y permitió la proliferación de diferentes nuevas editoriales, que competían por ofrecer la novedad y la disrupción artística. Esta corriente tuvo su auge comercial en los años 90 y los 2000 cuando las grandes compañías publicaban en submarcas como *Vértigo*, o *Max*, y a su vez nuevas editoriales como *Image* o *Dark Horse* competían por parte de este mercado.

El cómic se había desligado del prejuicio atribuido en los años 50, donde se veía las historietas como obras que estaban diseñadas para implementar un constructo social concreto en los lectores, donde primaban las ideas de patriotismo y moralidad en personajes planos y estereotipados como *Superman*, y donde en algunos casos, el argumento predecible parecía un comercial educativo dirigido a los niños americanos.



2 *Preacher* (Ennis, 1995)

Glenn Fabry: Portada *Preacher*, 1995

Publicado por *DC Vertigo*

Autores del cómic: Garth Ennis (guión) y Steve Dillon (dibujo)

El fenómeno de libertad artística se extendió por el globo, principalmente en habla inglesa, y se fusionó con el ya existente cómic *underground*³, y artistas como Alan Moore seguido de otros como Grant Morrison, Dave Gibbons, Frank Miller, Neil Gaiman, y varios dibujantes y guionistas consiguieron elevar el cómic a un estrato artístico superior, y a su vez lograron que de esa manera se reconociera.

El cómic ya no era un producto infantil, de acción, o de aventuras estereotipadas y vacías, ahora el cómic podía ser todo ello, pero también mucho más, podían escribirse para niños, pero también para adultos.

Sellos como *DC Vertigo*, con títulos como *Sandman* (Gailman, 1989) o *Hellblazer* (Delano, 1988), fueron pioneros en explotar este nuevo género,

³ *Underground*: cómics que no seguían los cánones tradicionales y se publicaban al margen de las grandes compañías, con un factor contracultural

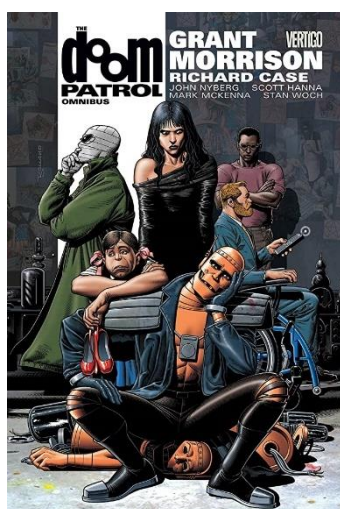
dando pie a decenas de obras como *Lucifer* (Carey, 2000), o *Preacher* (Ennis, Preacher, 1995) consiguiendo varios premios Eisner; los más prestigiosos en el mundo del cómic. El medio era reconocido por periodistas literarios, críticos de cine, y al mismo tiempo amado por cientos de lectores de diferentes condiciones y edades.

Otras compañías como *Marvel*, se unieron al camino con títulos de éxito como *Alias* (Bendis, 2001), publicados bajo sellos específicos dirigidos a un público adulto, sin abandonar la producción masiva de títulos populares.

Aunque *DC* y *Marvel*, tenían sus sellos de corte independiente, no reservaban los derechos plenamente al autor, era un acuerdo de *co-owner*⁴ con la editorial; aun así, cabe destacar que se sumaron a la corriente temática, estilística y disruptiva. En algunos casos los autores de estos sellos independientes obtendrían una relevancia social y un reconocimiento superior incluso que los autores de cómics de *Superman*, *Batman* o *Spiderman*, posicionando el cómic independiente americano como un gran escaparate artístico.

Los cómics independientes, caracterizados por la reserva de derechos de autor, y la tendencia *dark*⁵, provocó una fuga de artistas de varias grandes compañías, para fundar editoriales como *Dark Horse* o *Image* entre otras, empresas que no guardan propiedad intelectual de las obras, si no que dicha propiedad pertenece al autor al 100%.

Image Comics, con títulos como *Spawn* (McFarlane, 1992), *The Darkness* (Silvestri, 1996), *Savage Dragon* (Larsen, 1992), y más recientemente *Invincible* (Kirkman, *Invincible*, 2003) entre otros, elevaron el estilo alternativo y las historias originales a un público internacional, del mismo modo que hizo *Dark Horse* con *Hellboy* (Mignola, 1994), *AIDP* (Mignola, *AIDP*, 1993), *Sin City* (Miller F. , *Sin City*, 1991) o *300* (Miller F. , *300*, 1998), obras que se consagraron como clásicos instantáneos.

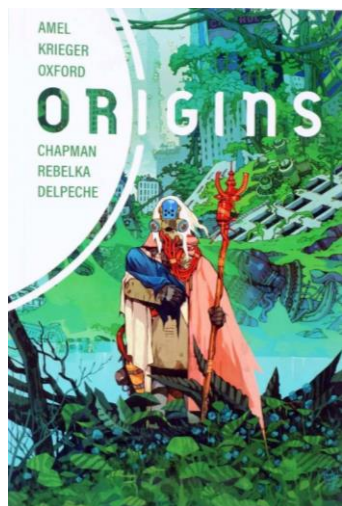


3 *Doom Patrol* (Morrison, 2005)

Grant Morrison y Richard Case: *Doom Patrol Omnibus*, 2005
Publicado por *DC Vertigo*

⁴ *Co-owner*: derechos pactados mediante contrato específico por cada autor y editorial

⁵ *Dark*: tendencia de cómic oscuro, realista y crudo, con enfoque adulto



4 *Origins* (Clay Chapman, 2021)

Clay Chapman: *Origins*,
2021
Publicado por *Boom!*

Las compañías mencionadas no son las únicas y el género independiente es internacional; marcas como *Vault Comics* [*Heathen* (Alterici, 2019)], *Valiant* [*Ivar Timewalker* (Lente, 1992)], *Oni Press* [*Stumptown* (Rucka, 2014)], *Black Mask Studios* [*We Can Never Go Home* (Kindlon, 2015)], son firmas con menor repercusión mediática, pero con cientos de títulos en su catálogo que enriquecen el mercado, impulsando obras con narrativas innovadoras y estilos contemporáneos.

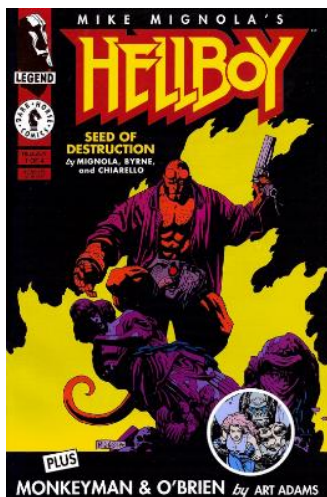
En el cómic independiente la libertad del lector es también la del artista, y se sitúa en un momento de la historia del cómic en el que todos los géneros, estilos y temáticas son posibles.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

El objetivo de este trabajo es documentar la investigación y el proceso de creación de un cómic (*GREEN DOGS*) de 42 páginas, diseñado bajo los criterios demandados en la industria del cómic americano independiente actual, más concretamente usando el modelo de *Iron Circus* o *Image*. Esta compañía, al igual que otras, publica obras autoconclusivas de 100 páginas aprox. con posibilidad de continuación y reedición. Para ello, piden una presentación del cómic en inglés con una extensión de un 40% del total de la obra con el nivel de detalle y maquetación final. Al mismo tiempo, especifican que prefieren prescindir de material adicional como *concept arts* o bocetos.

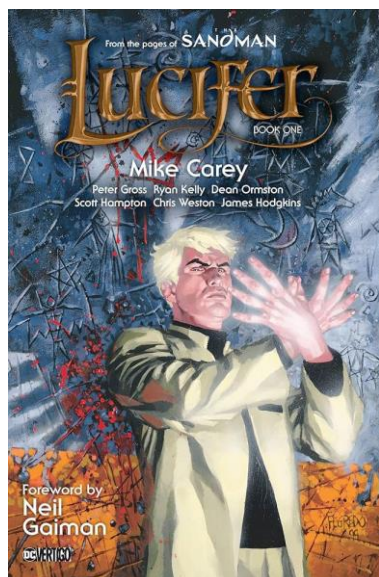
Con dicho objetivo, se plantea una metodología de trabajo centrada en la documentación y la exposición de las técnicas utilizadas en los diferentes campos que componen el cómic; guion, storyboard, línea, color, bocadillos, y maquetación.

Se toman como referencia libros como *La narración figurativa* (Altarriba, 2022) o *El Guion del Cómic* (Vilches, 2023) donde se abordan procesos de trabajo y metodología aplicada al cómic, planteando como eje central la ideación, la composición narrativa y la disposición escenográfica. El ritmo, la comprensión del lector de los actos presentados, y el hilo conductor de la obra, son elementos claves que se resaltan en los libros citados, y que se toman como



5 *Hellboy* (Mignola, 1994)

Mike Mignola: *Hellboy Semilla de la destrucción*, 1994
Publicado por *Dark Horse*



6 *Lucifer* (Mike Carey, 2002)

Mike Carey: *Lucifer*, 2002
Publicado por *DC Vertigo*

piezas con especial interés en la creación de *GREEN DOGS* el cómic sobre que el que gira este trabajo.

3. CÓMIC INDEPENDIENTE AMERICANO

El cómic americano tiene mas de 100 años de historia, que usualmente son divididos en edades, que permiten examinar de manera pragmática el progreso de la industria, los nuevos movimientos, los distintos mercados y por supuesto las diversas modas.

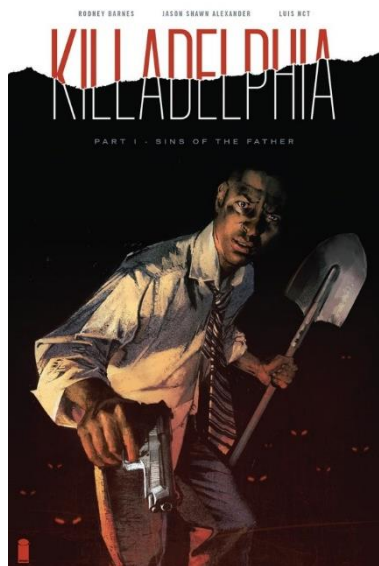
En este trabajo nos centramos en el cómic independiente en el continente americano, que se sitúa cronológicamente en la Edad Moderna del cómic estadounidense. Esta etapa se caracteriza por la aparición de decenas de nuevas compañías de pequeña y mediana escala, y por la paralela creciente complejidad en el desarrollo de personajes y argumentos.

Algunos autores laureados de la anterior etapa, la Edad de Bronce, como es el caso de Frank Miller (*Daredevil*, 1980) fueron influyentes en autores posteriores. Sus aportaciones al cómic independiente, pueden resumirse en la escritura de guion derivada del medio audiovisual, y la exploración gráfica hasta los límites del lenguaje de cómic. En los años siguientes estos atributos fueron determinantes, y perduran en diferentes géneros independientes en la actualidad.

En cuanto a géneros y temáticas, el horror o la fantasía se introdujeron con la llegada de nuevas editoriales a principios de los años 90, de manera paralela a la moda de las películas de serie B *slasher*⁶, que cobraron especial relevancia entre la sociedad americana. Otro de los citados autores influyentes, Alan Moore (*La Cosa del Pantano*, 1980) fusionó la ciencia ficción, fantasía y el terror, creando una lista de autores acérrimos a este género.

Todos estos referentes e influencias convivieron con el cómic convencional, pero ampliaron un mercado en el que las combinaciones

⁶ *Slasher*: subgénero del cine de terror con protagonistas adolescentes, que fue una moda de los años 80-90 en Estados Unidos



7 *Killadelphia* (R. Barnes y J. Shawn, 2023)

R. Barnes y J. Shawn:
Killadelphia, 2023
Publicado por Image

temáticas y artísticas son variadas constantemente, y que genera un catálogo en constante evolución.

3.1. ACTUALIDAD DEL CÓMIC INDEPENDIENTE AMERICANO

Una vez introducido el concepto de cómic independiente, podría incluirse toda aquella editorial que otorga los derechos de la obra y los personajes directamente al autor, y que permite libertad en mayor o menor medida en los guiones y los apartados artísticos.

Cabe destacar, que lo que en sus orígenes fue una corriente artística basada en la rebelión de algunos autores contra las grandes compañías, la reivindicación de los derechos de autor, y el estandarte de libertad creativa, hoy ha quedado disipado por una cortina de mercantilismo posmoderno, que aproximadamente desde la década de 2010 en adelante, parece haber resignificado el cómic en general y el independiente en particular, a un producto de lujo en el mercado americano.

La resignación por competir con el mercado *mainstream*, la llegada de nuevos medios de lectura digital, y la globalización editorial, llevó a la desaparición sellos míticos como *Vertigo* o *Max*, y a la posterior resignificación y adaptación a un mercado internacional, en el que se prescinde del volumen de venta en pro del encarecimiento de la unidad.

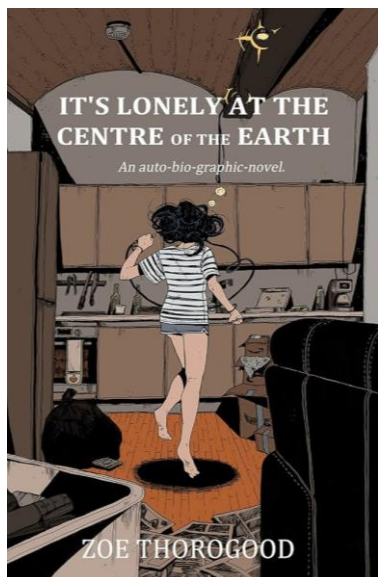
A pesar de ello, se trata de una adaptación al mercado y las fluctuaciones del mismo, pero la esencia del cómic independiente sigue vigente, explorando nuevos soportes y plataformas, que permiten diferentes modos de venta y lectura, y que utilizan la tecnología como aliciente narrativo. Los Webcómic de lectura continua vertical o los audio cómic, son algunas de las últimas incorporaciones a la industria americana del cómic independiente.

Algunos de los grandes representantes del cómic independiente en los Estados Unidos siguen siendo Image, Dark Horse, o Dynamite, empresas que fueron fundadas principalmente por dibujantes y autores de grandes compañías. Muchas otras como *Heavy Metal Comics*, *Boom!*, *Black Mask*, *Archie Comics* etc., alimentan el mercado indie.



8 *A Vicious Circle* (M. Tomlin y Lee Bermejo, 2023)

M. Tomlin y Lee Bermejo: *A Vicious Circle*, 2023
Publicado por Boom!



9 *It's Lonely at the Centre of the Earth* (Zoe Thorogood, 2023)

Zoe Thorogood: *It's Lonely at the Centre of the Earth*, 2023
Publicado por *Image*

Para exponer el panorama actual del cómic independiente americano, la compañía *Image* ha recibido 17 nominaciones para el premio Eisner 2024.

Algunos ejemplos ganadores de premios Eisner del pasado año 2023 que pertenecen a compañías independientes son:

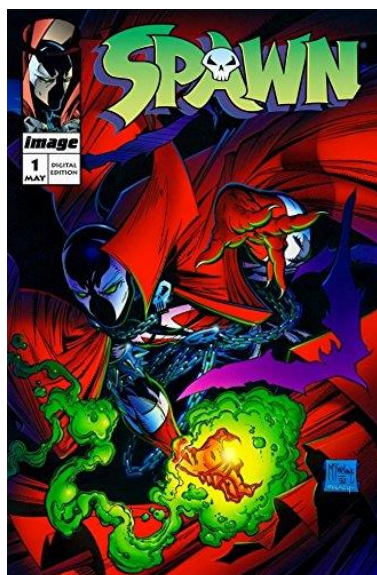
(*A Vicious Circle*, 2023) por Mattson Tomlin y Lee Bermejo de *Boom! Cómics*, (*The Department of Truth*, 2023) por James Tynion IV y Martin Simmonds de *Image*, (*Killadelphia*, 2023) por Rodney Barnes y Jason Shawn Alexander de *Image*, (*Love Everlasting*, 2023) por Tom King y Elsa Charretier de *Image*, (*Killer Queens*, 2023) por David Booher y Claudia Balboni de *Dark Horse*, o (*It's Lonely at the Centre of the Earth*, 2023) por Zoe Thorogood de *Image* entre otros.

Aualmente estas compañías independientes están presentes en los premios de la industria y también en número de ventas, por lo que los datos reafirman la corriente independiente como una parte imprescindible del mercado americano.

3.2 GRANDES REFERENTES

Tras un barrido sobre el origen, la evolución y el mercado actual del cómic independiente, y habiendo destacado algunos autores y dibujantes claves en la historia del cómic, se pueden situar con mayor facilidad los grandes referentes de cómic independiente americano. Cabe destacar, que solo se abordarán obras de cómic independiente o *co-owner* americano, ya que es el cometido de este trabajo.

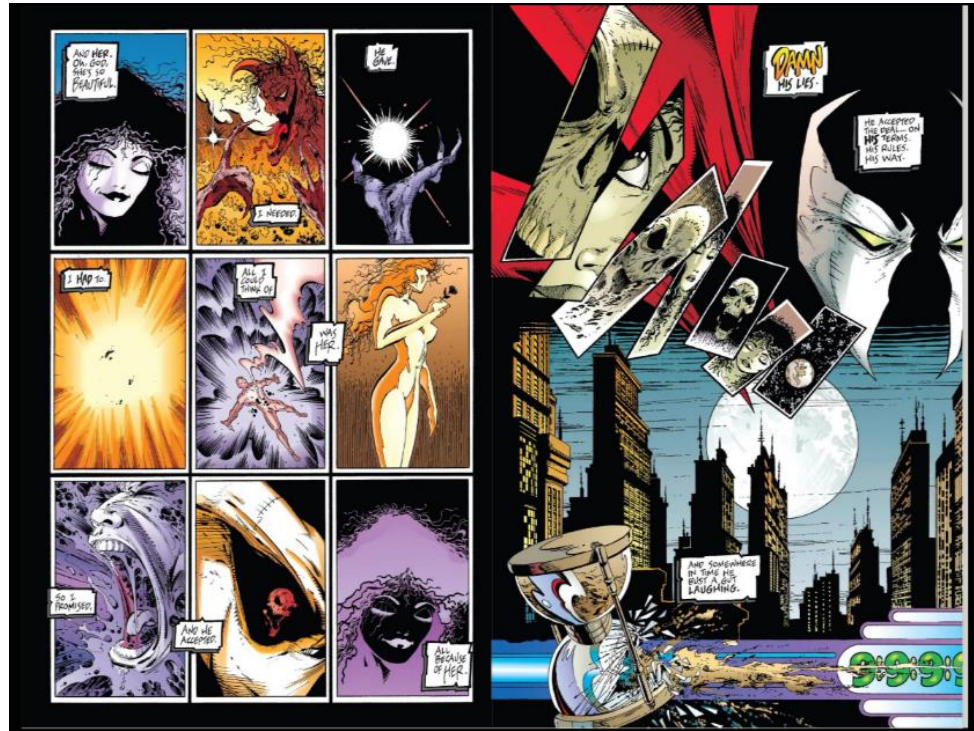
A continuación, se expondrán algunos de los referentes del medio independiente, destacando el motivo de su importancia y los atributos determinantes de cada uno de ellos.



10 *Spawn* (Todd Mcfarlane, 1996)

Todd Mcfarlane: *Spawn*, 1996
Publicado por *Image*

Spawn (McFarlane, 1992) Image



11 Páginas interiores Spawn 1992

Spawn es un cómic de ficción alternativo, nacido como punta de lanza de *Image* cómics, y que, gracias a su estética saturada, composiciones rompedoras, y una influencia *underground* en su apartado visual, lograron convencer al público de que el cómic independiente aportaba algo nuevo y diferente. La implementación de la figura del antihéroe, un protagonista de dudosa moralidad, lenguaje malsonante y escenas grotescas, fueron los factores determinantes que marcaron tendencia.



12 Portadas #2,3,4 Spawn

Sandman (Gailman, 1989) (co-owned rights DC)

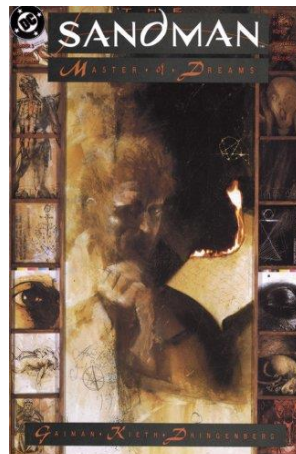
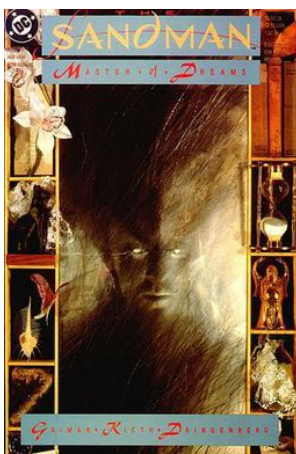


13 Páginas Interiores Sandman 1989

14 Sandman Netflix Adaptation

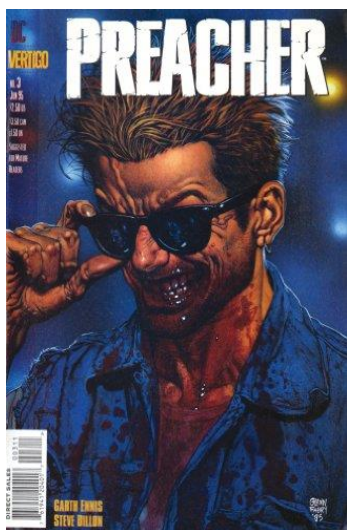
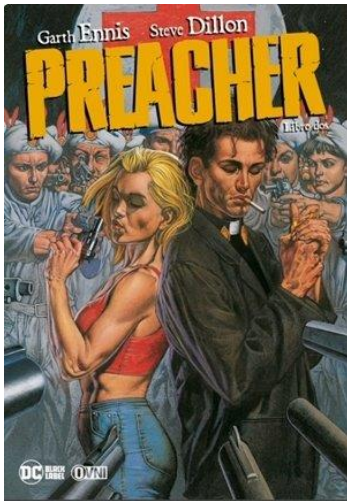
Netflix Sandman: Sandman, 2022 Producido por Netflix

Neil Gailman está considerado uno de los escritores de cómic más brillantes y prolíficos de la Edad Moderna del cómic, y fue uno de los estandartes del subsello *Vertigo* de *DC*. Fue capaz de componer un universo complejo en sus viñetas, con una cosmología fantástica que se abordaba en diferentes títulos interconectados como *Sandman* (Gailman, 1989), *Lucifer* (Carey, 2000), *Hellblazer* (Delano, 1988) etc. Dicha cosmología planteaba un esperpéntico Partenón de dioses que interactuaban con los humanos en la tierra, y que acompañado de tramas complejas y adultas, atrajo el foco de miles de lectores, de críticos de cine, y de academias de premios como Eisner.



15 Portadas #1,2,3 Sandman

Preacher (Ennis, 1995) (co-owned rights Vertigo)



16 Páginas interiores Preacher

Garth Ennis es conocido por ser el creador del cómic *The Boys* (Ennis, 2007) gracias al rotundo éxito que cosechó la adaptación a serie audiovisual del mismo nombre en la plataforma *Prime Video*. Sin embargo, en el plano del cómic, su obra más reconocida es *Preacher* (Ennis, Preacher, 1995). Este cómic marcó el camino ascendente del autor en el cómic alternativo, las historias polémicas y el descaro moral que lo caracteriza.

El Predicador, fue un éxito entre los lectores, acompañado de una polémica destacable al haber sido prohibida en diferentes estados de EEUU, ya que su premisa trata de un predicador apóstata que se alía con fuerzas del infierno, para encontrar a Dios, que ha abandonado el cielo. Esta premisa rompedora, puso de nuevo sobre la mesa el elemento clave que originalmente impulsó el nacimiento del cómic independiente; la libertad artística del autor.

Transmetropolitan (Ellis, 1997) (co-owned rights Vertigo)



18 Páginas interiores Transmetropolitan

Transmetropolitan es una serie de cómics que inició en 1997, y que exploró otro género hasta la fecha inexistente; la ficción política. Ambientado en un mundo ficticio, a modo de hipérbole del mundo real, un periodista llamado Spider, indaga en el deterioro de la sociedad, la política y el control de masas. Puede catalogarse como cómic *underground* por su estética, la crítica social y política, y el desapego a personajes modélicos y honorables.



19 Portadas #1,2,3 Transmetropolitan

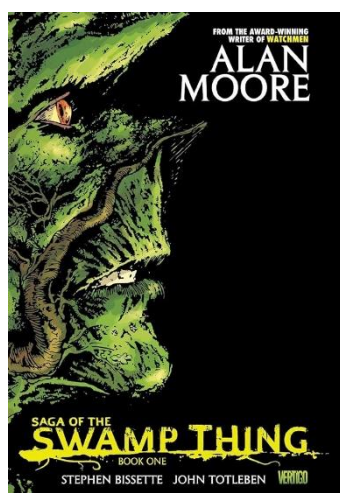
Swamp Thing (Moore, La Cosa del Pantano, 1980) DC



20 Páginas interiores La Cosa del Pantano

Alan Moore es sin duda uno de los autores de cómic más conocidos de la historia, con grandes obras como *Watchmen* (Moore, 1986), *V de Vendetta* (Moore, 1982) o el citado *Swamp Thing* (Moore, 1980). Aunque se podría mencionar cualquiera de sus obras, ya que la mayoría fueron relevantes en el medio, para el caso presente, cabe destacar *La Cosa del Pantano* de 1980.

Alan Moore reinterpreta a un personaje hegemónicamente reconocido como un villano y un monstruo, para dotarlo de humanidad, y otorgarle un desarrollo complejo. Esta elección argumental se convirtió en tendencia, desligando a los villanos o monstruos de ser personajes planos, para hacerlos protagonistas de sus propias historias, y conseguir que el público empatizase con ellos, enriqueciendo así las historias y profundizando en el desarrollo.



21 Portadas Alan Moore Swamp Thing

Doom Patrol (Jurgens, 1997) Tangent Cómics DC



22 Adaptación HBO Doom Patrol

DC Adaptación Serie: *Doom Patrol*, 2019 HBO MAX



23 Páginas interiores Doom Patrol

En el anterior ejemplo, se exponía cómo Alan Moore había conseguido cambiar la perspectiva sobre los monstruos, históricamente villanos. En este caso la *Doom Patrol* (Jurgens, 1997), lleva esta tendencia al máximo exponente, con un reparto coral de monstruos o *freaks*⁷ incomprendidos por la sociedad, que intentan ser superhéroes, a pesar de ser rechazados y temidos por la opinión pública. Las aventuras, la acción, y los argumentos de ciencia ficción superheróica dotaron de una notable popularidad esta tendencia.



24 Portadas Doom Patrol DC



⁷ *Freaks*: Personajes rechazados o inadaptados en sociedad

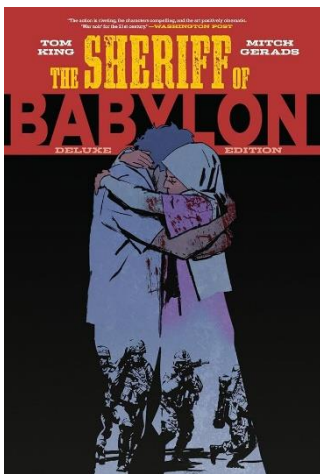
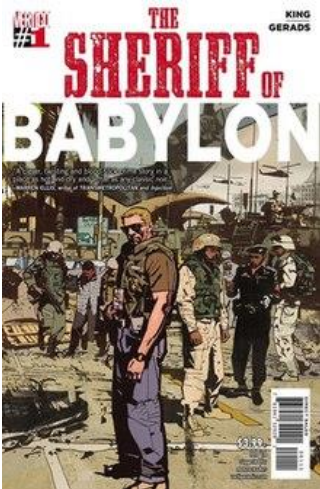
The Sheriff of Babylon (Gerads, 2015)



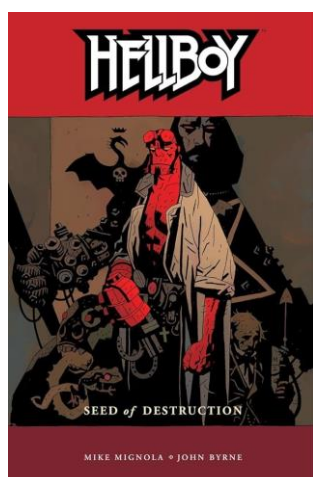
25 Páginas interiores *The Sheriff of Babylon*

Esta obra, escrita por Tom King, uno de los guionistas más reputados de la industria, junto con un exagente de la CIA, se postula como una de las presentaciones más serias y transgresoras del cómic moderno. No se trata de mera ficción, si no que presuntamente narra hechos ocurridos en la realidad. La historia trata de algunas operaciones del ejército estadounidense en Bagdad, después del derrocamiento de Saddam Hussein.

Este cómic, marca un precedente, al tratar un tema geopolítico de estas dimensiones en un medio históricamente asociado a los superhéroes y a los niños, como es el cómic americano. No estuvo exento de polémica por abordar los entresijos de los militares americanos, pero al tratarse de un medio *indie*, el cómic independiente puede prescindir de la censura política de grandes estudios, y priorizar la fidelidad del mensaje del autor. Su apartado gráfico es excepcional, y su guion se asemeja a un largometraje audiovisual.



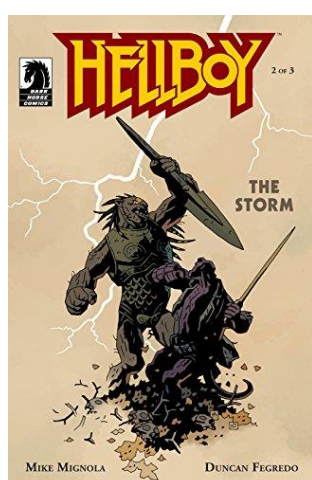
26 Portadas *The Sheriff of Babylon*



Hellboy (Mignola, 1994)



27 Páginas interiores Hellboy



28 Portadas Hellboy

Mike Mignola revolucionó *Dark Horse* en los años 90, gracias a su estilo sintético, y sus composiciones minimalistas, al mismo tiempo que sus personajes retorcidos y macabros calaron en los lectores.

Autor de *Hellboy* (Mignola, 1994), destacó por su inconfundible apartado artístico, por su síntesis del dibujo, y por sus personajes grotescos y oscuros. Esta obra, reúne los atributos destacados en las anteriores menciones; estética rompedora, protagonistas antihéroes, humanización del monstruo, cosmología fantástica, y libertad argumental. Estos factores componen la rúbrica del cómic independiente americano, por lo que *Hellboy* fue, y es un gran referente del medio.

3.3 INFLUENCIA EN OTROS MEDIOS

Cuando se habla de la influencia del cómic en otros medios como el cine o la televisión, suelen citarse grandes producciones de superhéroes de compañías como *Marvel* y *DC*, pero es más común de lo que parece que grandes productoras de Hollywood, adapten historias de cómic independiente a la pantalla.



29 *Suicide Squad* (Gunn, 2021)

James Gunn: *Suicide Squad*, 2021
 Producida por Warner y DC, basada en los cómics homónimos

En las últimas décadas, y fruto del florecimiento de la industria independiente, y catapultados por el factor de que en la mayoría de casos, los derechos de las obras son propiedad del autor independiente, se han realizado multitud de adaptaciones cinematográficas.

Al mismo tiempo, grandes guionistas de cómic como Grant Morrison, Neil Gailman, Garth Ennis, Tom King y muchos otros, cruzaron trabajos entre ambas disciplinas, participando en filmes de gran relevancia mediática.

Este fenómeno de convergencia entre el cine y el cómic, toma especial partido en la industria independiente, influyendo en algunos autores contemporáneos, que plantean sus obras gráficas, con un estilo narrativo tremendamente influenciado por el audiovisual, y en algunos casos en el cine, ocurre de manera inversa.

Algunos de los ejemplos de adaptaciones de cómic independiente americano a la pantalla son: *V de Vendetta* (McTeigue, 2006), *Sin City* (Miller R., 2005), *300* (Snyder, 300, 2006), *Una historia de violencia* (Cronenberg, 2005), *El cuervo* (Proyas, 1994), *Logan* (Mangold, 2017), *Wathcmen* (Snyder, 2009), *Kick Ass* (Vaughn, 2010), *Conan el Bárbaro* (Milius, 1982), *Scott Pilgrim contra el mundo* (Wright, 2010), *Suicide Squad* (Gunn, 2021), *Doom Patrol* (Jeremy Carver, 2019), *Men in Black* (Sonnenfeld, 1997), *The Boys* (Kripke, 2019), *Invincible* (Robert Kirkman, 2021), *The Umbrella Academy* (Steve Blackman, 2019), *Preacher* (Evan Goldberg, 2016) etc.

Estas adaptaciones y muchas otras, afianzan la idea de que la distancia entre el cómic y el cine es escasa, y demuestra que diferentes autores trabajan en ambas disciplinas, enriqueciendo ambas partes, y creando obras genuinas que combinan ambos lenguajes.

4. CREACION DE UN CÓMIC

Ante el proceso de creación de un cómic existen diferentes factores editoriales de gran importancia que determinan la dirección del trabajo. En este caso, la propuesta se enmarca en el cómic independiente americano actual, que como ya se ha comentado anteriormente, dispone de un catálogo ecléctico, que con los años ha ido expandiendo su plantilla de autores desde el plano nacional

a principios de los años 80 hasta un plano internacional en 2024. Esto se traduce en autores de diferentes nacionalidades en las compañías, así como estilos y escuelas de cómic diferentes, y que en muchas ocasiones se combinan dando pie a estéticas rompedoras o lenguajes narrativos innovadores.

A pesar de todo ello, los elementos que definen de manera general el cómic independiente, y que se han destacado en el apartado de referentes, siguen siendo atributos imprescindibles en la mayoría de obras.

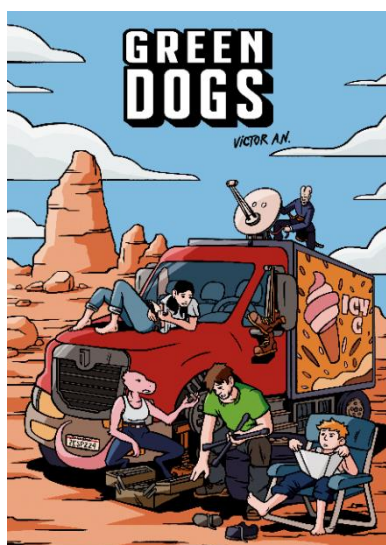
En cuanto a lo que se refiere a la obra de creación personal titulada *Green Dogs* podría catalogarse como un cómic independiente de ciencia ficción y acción. Utiliza un estilo gráfico inspirado en los dibujos animados americanos de los años 90 con influencia de diferentes escuelas de cómic europeas y americanas. Esencialmente el estilo gráfico y sobre todo a nivel compositivo y narrativo procede del cómic americano independiente, similar a las obras citadas en el apartado de referentes, pero la escuela de dibujo de cómic en la que personalmente he sido formado es la de cómic europeo (nacional, y franco belga), por lo que se observa una mezcla de estilos.

Algunas de las obras concretas que pueden relacionarse con una influencia directa sobre el cómic realizado son *Lucifer* (Carey, 2000), *Hellboy* (Mignola, 1994), y *Doom Patrol* (Jurgens, 1997), sobre todo a nivel narrativo y temático, con influencias gráficas menores.

En los siguientes apartados se abordarán con mayor extensión los campos de trabajo de la obra.

4.1 IDEACIÓN DE *GREEN DOGS*

El cómic *Green Dogs* surge con el objetivo de crear una obra accesible a lectores internacionales, de una edad mínima de 12 años, que ofrezca una historia atractiva, con un reparto coral que procure interacciones constantes, y junto a una acción y coreografías ingeniosas que permitan un ritmo fluido.



30 Portada *Green Dogs*

Victor A.N.: *Green Dogs*,
2024



31 Recorte portada interior Green Dogs cap. 1

Actualmente, y procedentes en su mayor parte de grandes compañías, se pueden encontrar cómics americanos de pocas páginas (16-22) con un apartado artístico increíblemente trabajado, pero cuya trama es mínima, no cumplen las reglas de escritura de guion generales, y ni siquiera tienen un desarrollo perceptible, son directamente un reclamo estético. Esta moda ha tomado forma en los últimos años en Estados Unidos, pero en este caso con *Green Dogs* la premisa es totalmente la opuesta.

Para establecer la ideación, se buscaron referentes no solo en el medio gráfico del cómic, sino en películas y libros. Algunos de las obras que influyeron directamente en la ideación fueron *Doom Patrol* (serie) (Jeremy Carver, 2019), *Suicide Squad* (Gunn, 2021), *Hellboy* (DelToro G. , Hellboy, 2004), *El Corsario Negro* (libro) (Salgari, 1898), *Alita* (Rodríguez, 2019) entre otros, donde prima la aventura, el reparto coral, y la ciencia ficción.

Para la ideación del argumento, se ha utilizado una herramienta común en algunas obras de realismo mágico o de ficción histórica, en la cual se escogen elementos o personajes reales o ficticios literarios de la cultura universal, dándoles una perspectiva fantástica, y creando una resolución ficticia a sucesos o personalidades misteriosas de la historia. Esta estrategia se observa en *Hellboy* (DelToro G. , Hellboy, 2004) con Rasputín, en *300* con Leónidas y Jerjes (Snyder, 2006), *El Capitán Nemo* o *Dorian Gray* en *La Liga de los Hombres Extraordinarios* (Moore, 1999), *Capitán América* contra los nazis (Marvel, 1941), *Indiana Jones y el arca perdida* (Spielberg, 1981), los eventos ficticios de la historia cristiana en *30 monedas* (Iglesia, 2020), *Preacher* (Ennis, Preacher, 1995) o *El Evangelio del Mal* (libro) (Graham, 2008) etc.

32 Páginas interiores Green Dogs

Victor A.N.: *Green Dogs*,
2024

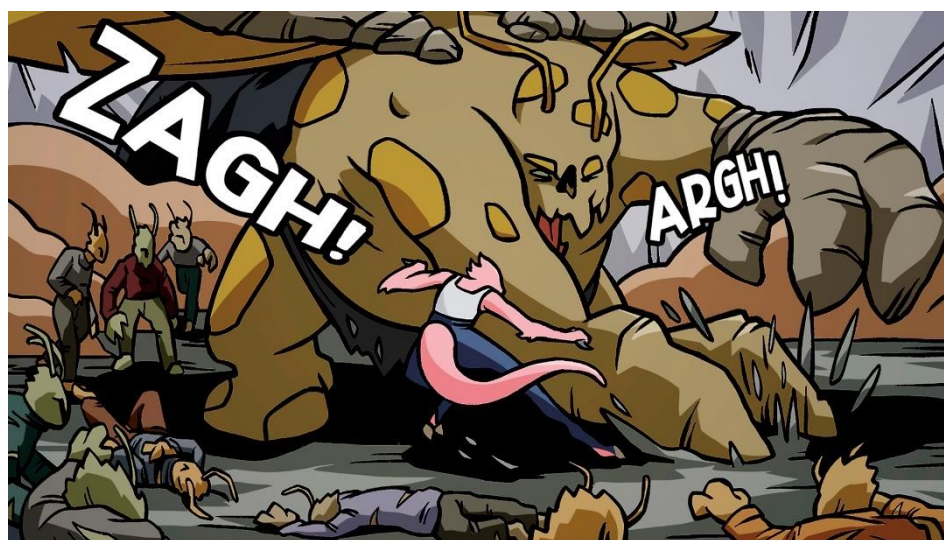
En resumen, esta práctica ha sido utilizada en muchas obras, y se trata de usar un contexto o elementos históricos reales, para dotar de ficción y fantasía dichas historias.

En este caso para el cómic *Green Dogs*, se utiliza la polémica y en cierta forma misteriosa figura de Hernán Cortés, para rodearla del ocultismo de la cultura mesoamericana y más concretamente de los ritos y ceremonias Mexicanas del pueblo de Montezuma, en la ciudad de Tenochtitlan durante las llegadas de los españoles en torno al año 1520. Se utiliza un contexto real, para desarrollar una ficción.

Para esta propuesta concreta, se presenta un 40% de la obra total, siguiendo el requerimiento de las editoriales americanas escogidas. La sinopsis de la obra completa es la siguiente:

Sinopsis:

El equipo verde de inspectores de la agencia secreta ARCEA, formado por individuos con curiosas habilidades, investiga la desaparición de un agente, una sencilla misión que los lleva a enfrentarse a grandes desafíos, terribles hombres insecto, despiadados motociclistas del desierto, audaces nativos del Golfo de México y en última instancia al causante de todos estos males, una antigua leyenda viva después de 400 años, Hernán Cortés, que fue maldecido por los chamanes de Tenochtitlan y ahora busca romper la línea prohibida entre los vivos y los muertos.



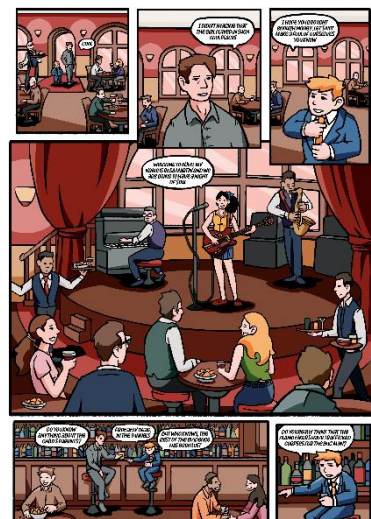
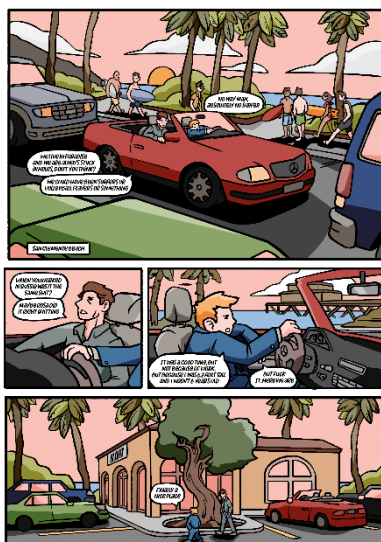
El resumen completo de la obra, destacando los eventos clave y los puntos de control de ritmo se encuentra en el Anexo junto a la obra final.

4.2 PERSONAJES

Los personajes son la herramienta con la que el guionista compone la acción narrativa de la historia, y por ello son imprescindibles en cualquier obra gráfica o audiovisual, pero en el cómic, los personajes son aún más trascendentales, ya que la tendencia en la industria siempre ha sido anteponer el personaje al autor, y reversionar continuamente personajes por diferentes dibujantes y guionistas, incluso en el medio independiente. Además, se suelen crear personajes fácilmente reconocibles, con un diseño cerrado y un vestuario recurrente, con elementos característicos únicos y diferenciales, que permita ser reproducible por diferentes estilos sin perder su identidad.

En este caso, en el cómic realizado, se escogió la opción de plantear un reparto coral. Este tipo de reparto se suele utilizar para forzar interacciones constantes entre un grupo de personajes, generalmente dispares entre sí. Esto enriquece el ritmo narrativo y permite definir la personalidad de cada uno mucho más rápido, haciendo que cada lector empatice con un personaje especialmente. Este ejemplo puede verse en obras como *Doom Patrol* (Jurgens, 1997), donde la profundidad de los personajes fruto de la interacción y el conflicto constante entre los mismos, permite conocerlos mejor, a diferencia de otros cómics como *Spawn* (McFarlane, 1992) donde sólo hay un protagonista, y el desarrollo debe darse a lo largo de muchos más números. Cabe destacar que, en este aspecto de desarrollo de personajes, el cómic es especialmente diferente del medio audiovisual, dado sus evidentes limitaciones sonoras y dramáticas, por lo que deben utilizarse otras herramientas para lograrlo, mediante la hipérbole dramática, similar a como es en el teatro.

En *Green Dogs* se utiliza a Rosa, como personaje introductorio, del mismo modo que John Myers en *Hellboy* (DelToro G. , *Hellboy*, 2004) o Raleigh en *Pacific Rim* (DelToro G. , 2013). Esto quiere decir que se utiliza a un personaje ajeno a la trama para introducirlo al inicio, y que el lector se introduzca y reciba esa nueva información al mismo tiempo.



A continuación, se listarán brevemente los atributos de cada personaje, destacando su polaridad, con objeto de crear interacción constante entre los mismos.

**MAT**

Líder, profesional, descuidado, firme, racional.

**JOANNA**

Temeraria, pasional, violenta, justa, intrépida.

**ROSA**

Novata, inteligente, analítica, amable, indecisa.

**YURI**

Engreído, desobediente, diligente, trabajador, irónico.

**LEON**

Sabio, indulgente, observador, impasible, tranquilo.

**MILLER**

Jefe, distante, severo, reservado, imparcial.

**H. CORTÉS**

Villano, egoísta, cínico, franco, autoritario.



Otros personajes

4.3 GUIÓN Y STORYBOARD

El proceso de escritura del cómic parte de la ideación de los personajes, los escenarios, y el contexto histórico.

En este caso, los protagonistas pertenecen a una agencia gubernamental secreta, situada en la Costa Oeste de Estados Unidos, en San Clemente, y la historia transcurre en 1998. Se ha elegido esa fecha, como herramienta argumental, para eliminar los smartphones y la tecnología actual y por una cuestión de armonía, ya que se trata de un cómic de estilo independiente inspirado en esa estética. Se ha elegido esa ubicación por su particular distribución urbana, su tren que atraviesa las playas, y la base militar situada en una isla a unas millas de la costa; estos elementos también tienen protagonismo en la trama. Finalmente, el contexto histórico es elegido por las polémicas relaciones de Bill Clinton, y el ataque de hackers al Pentágono de ese año, o el abandono de los militares americanos de la base en la Antártida.

Algunos de estos hechos tienen un contexto ficticio en el cómic, ligado a la agencia secreta.

El método de escritura utilizado es una simplificación de la escritura de guion audiovisual, dado que, en el proceso de ilustración, composición y detallado de las viñetas, se suelen añadir o prescindir algunas líneas que puedan darse a entender mediante el dibujo.

El storyboard a su vez, intenta conseguir las composiciones finales, aunque en muchos casos se producen posteriores modificaciones en pro de la correcta lectura y del ritmo narrativo.

Para comentar el guion y el story board se expondrán un par de páginas a modo de ejemplo. No se incluirá la totalidad del guion y el story, ya que superan las 80 páginas de extensión, y en definitiva, la información que aportan ya se encuentra en el cómic terminado.

El guion ha sido redactado utilizando Scenarist, un programa de escritura de guion audiovisual. El criterio de redacción es un derivado de la escritura cinematográfica adaptada a la narrativa gráfica. Las dos imágenes siguientes, corresponde a las dos primeras páginas del guion del cómic, en el que se puede distinguir el criterio de redacción, manteniendo un orden y cumpliendo las reglas de escritura como se establece en el libro *Narrativa Audiovisual. Estrategias y recursos* (Canet, 2009)

1. CAPÍTULO 1: WELCOME TO THE SEWERS

1998 ESTADOS UNIDOS, SAN CLEMENTE

INTERIOR SALA DE ESPERA

Una chica joven, ROSA, está sentada en una sala de espera en la que se aprecia el logo de una institución gubernamental.

Un hombre vestido de traje llega a la sala

ROSA
Hola, ¿es usted el señor
MILLER?

HOMBRE DE TRAJE
El director te espera
dentro. Llevaré tus
pertenencias a tu nuevo
piso

INTERIOR DESPACHO

ROSA entra en el despacho, y escucha al director

MILLER
Hola, tenía ganas de
conocerle, deja que
busque el expediente del
equipo

ROSA se asoma a un serpentario situado a un lado de
la sala

ROSA
Son bombas verdes
¿verdad?

MILLER
No me sorprende que las
conozcas dado tu
currículum. ¿Sabes a lo
que nos dedicamos en la
agencia?

ROSA mira a MILLER, un hombre de mediana edad,
vestido con camisa y corbata

MILLER
La agencia es una
institución algo extraña.
Por fuera somos una
bonita fábrica de
helados, pero ya sabes,
no hacemos helado

MILLER le entrega una carpeta con documentos a ROSA

MILLER
Deberías mirar los
expedientes de tus
compañeros, son tipos un
poco raros

INTERIOR INSTALACIONES AGENCIA

ROSA y MILLER caminan por las instalaciones de la Agencia

MILLER

Estas son las entrañas de la agencia, donde duermen cientos de objetos de un valor histórico incalculable, la mayoría libros. Leerte algunos te volaría la cabeza, aunque quizá ya leíste algún libro de tu tío

ROSA

Nunca me dejó

MILLER

Hizo bien, son peligrosos. Tu tío fue buen amigo mío, me alegro de que te decidieras a venir

ROSA

Él nunca me hubiera dejado

MILLER

Si fueras mi sobrina, yo tampoco te dejaría. Los seres de los libros son reales, y están ahí fuera, ahora los verás

EXTERIOR APARCAMIENTO AGENCIA, TARDE

MILLER y ROSA llegan al aparcamiento de la agencia por un elevador

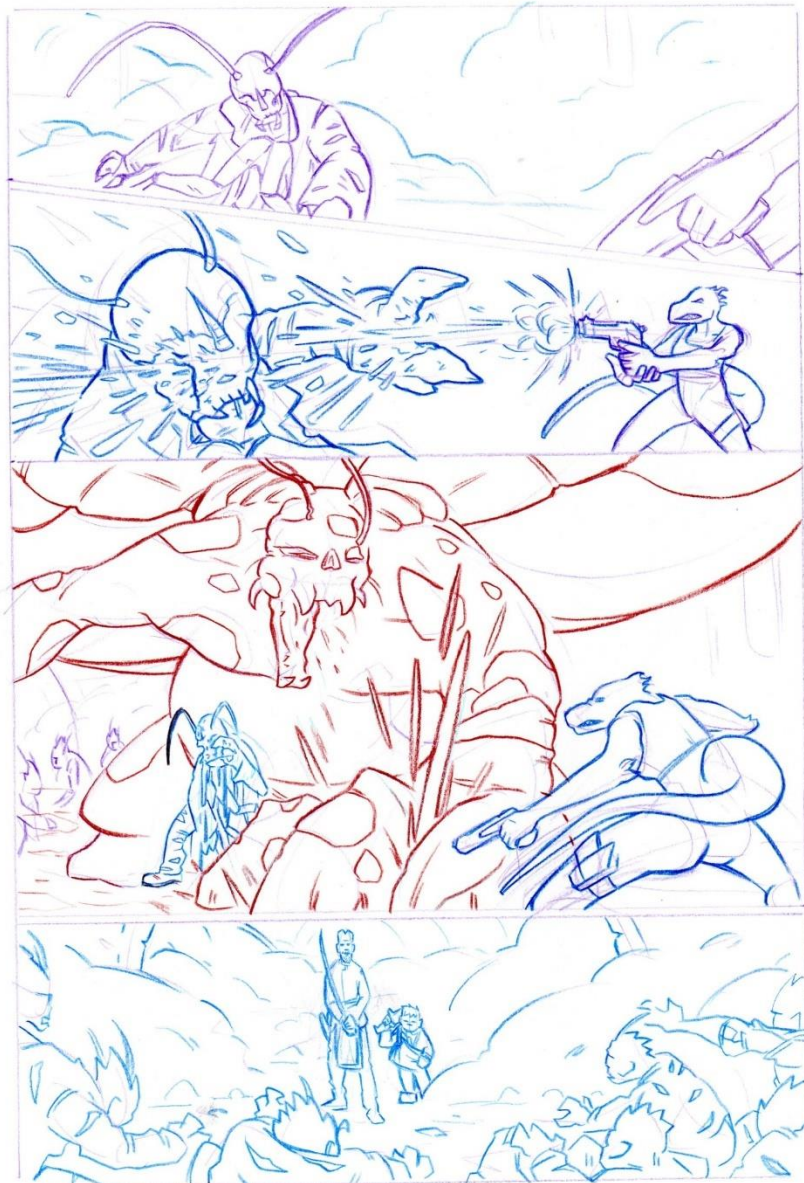
MILLER

Este será el equipo con el que trabajarás

ROSA

¿Hay más equipos?...

A continuación, algunas páginas de bocetos story-board, en las que se puede observar el uso de diferentes colores de línea, para separar los elementos y situarlos en el espacio, así como el interés por diseñar la composición final antes del proceso digital. Todo el story-board ha sido dibujado a mano, con lápices de colores, para posteriormente escanearlo y digitalizarlo hasta el resultado final.



35 Story-board Green Dogs



36 Página Story-board Green Dogs

4.4 LINEA

Dentro del apartado estético ideado para este cómic, la línea es quizá el más distintivo, ya que, en este caso, se ha tomado como referencia un estilo alternativo que recuerda a caricaturas americanas de los años 90, que no es muy frecuente, pero que es utilizado por artistas contemporáneos como Brett Parson con *Tank Girl* (Parson, 2016) o Chad Thomas con *Ninja Turtles* de *Nickelodeon*

Cómics (Thomas, 2016). La línea gruesa suele aparecer en títulos juveniles o en historias de ficción indie, recordando directamente al estilo *cartoon*⁸.



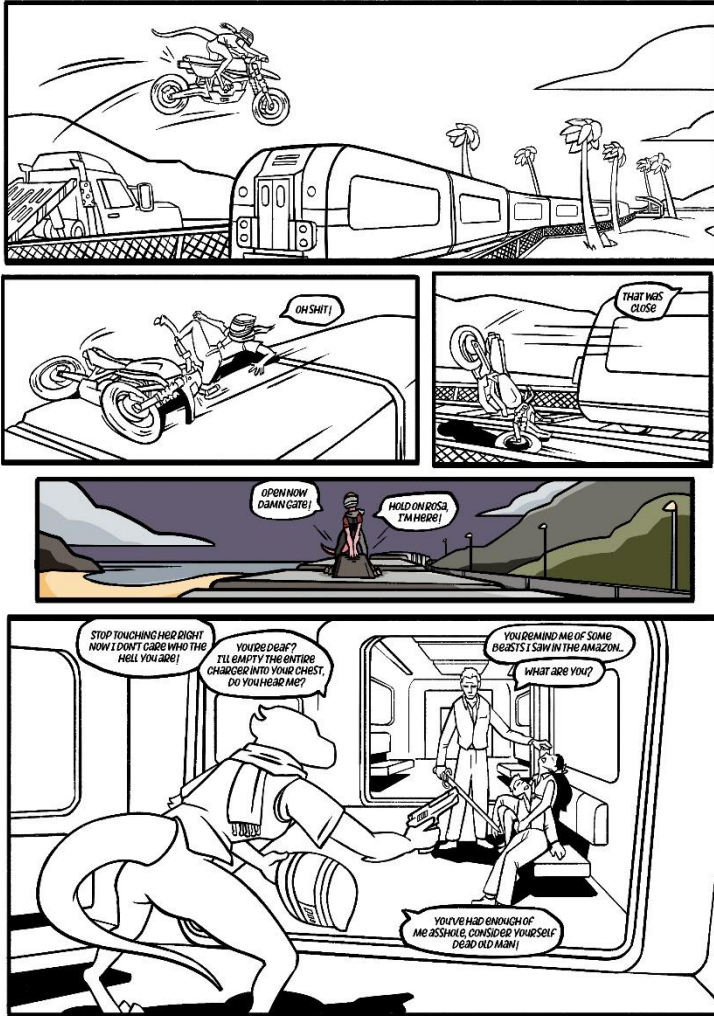
37 Portadas Brett Parson Tank Girl



38 Páginas interiores Chad Thomas TMNT

En cuanto al encaje de dibujo, está inspirado en la escuela americana, pero influenciado en mayor medida por la animación digital, y por algunos autores europeos como son Paco Roca con *Arrugas* (Roca, 2007), Jorge Fornés

⁸ *Cartoon*: Programas de dibujos y animación infantil-juvenil

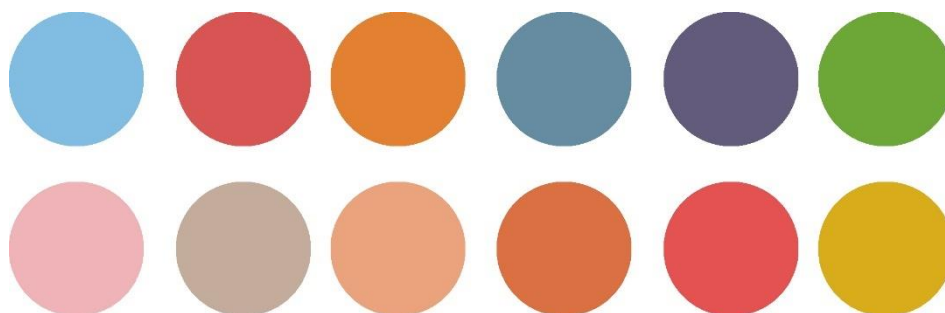


41 Ejemplo Línea Green Dogs



4.5 COLOR

En el apartado de color, el objetivo era complementar a la línea y sumar a la temática noventera mencionada anteriormente, por lo que se escogió una paleta de colores, la mayoría pasteles, con poca saturación excepto en casos puntuales que así lo merezcan. Con ello se refuerza una estética adecuada a la temática y el tipo de cómic que se ha planteado. A continuación, una paleta simplificada, y seguidamente en el apartado de cómic terminado se podrá apreciar con más detenimiento las elecciones de color.



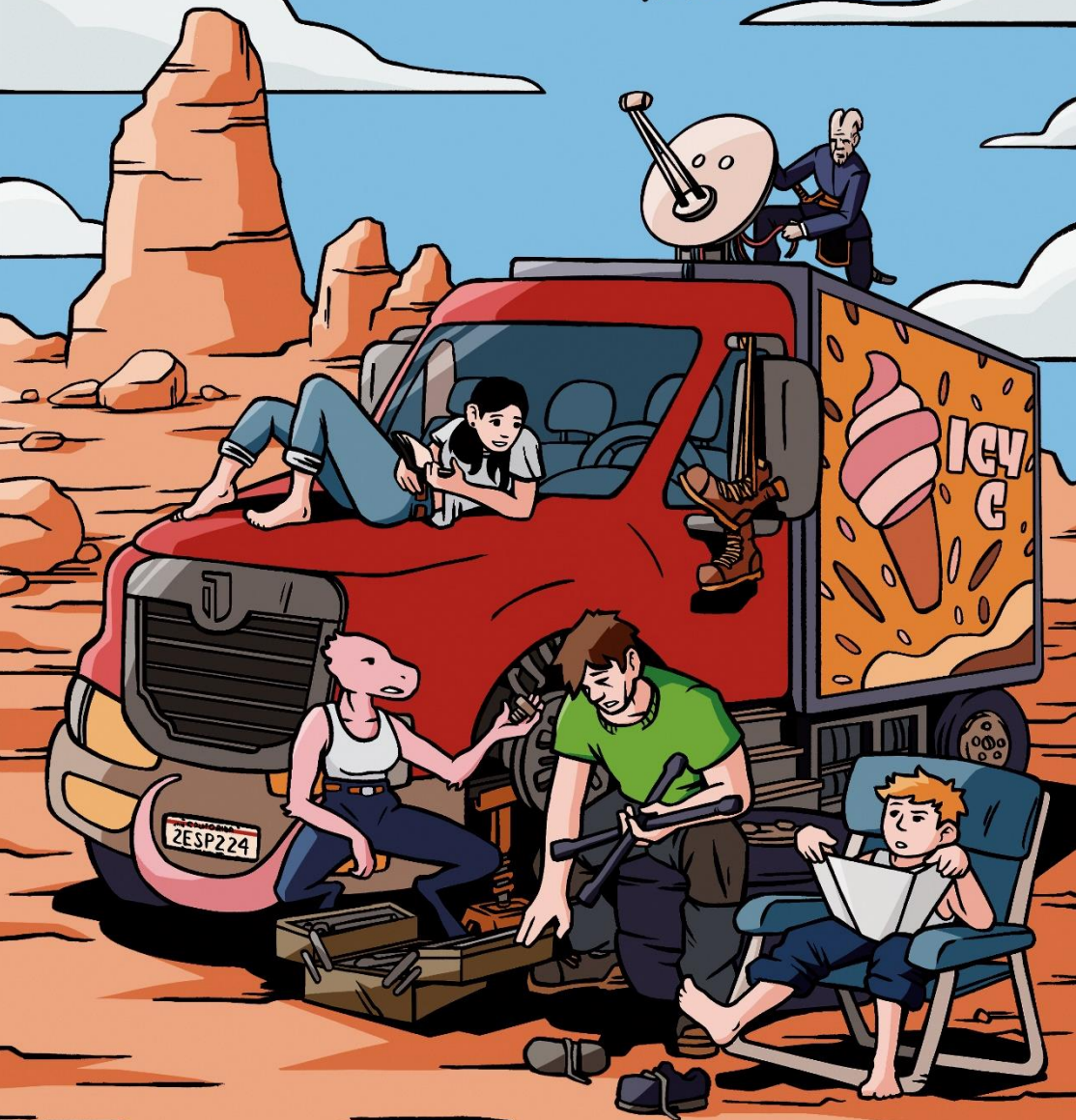
42 Paleta de colores Green Dogs

5 CÓMIC TERMINADO

El cómic, titulado GREEN DOGS, tiene una extensión de 48 páginas contando la portada, guardas y contraportada. Originalmente el cómic está en inglés, pero ha sido traducido al español para este trabajo. A continuación, se expondrá en su totalidad. El formato en el que se visualizará no se corresponde al 100% al resultado impreso, ya que se ha preparado para su lectura digital en pdf o Word (algunos colores o sangrías pueden variar levemente)

GREEN DOGS

VICTOR A.N.



GREEN DOGS

EN LAS COSTAS DE SAN CLEMENTE (EE.UU.) UN GRUPO DE EXTRAÑOS DETECTIVES SIGUE EL RASTRO DE UN AGENTE DESAPARECIDO EN CIRCUNSTANCIAS PARANORMALES.

ESTE CASO LOS LLEVARÁ POR TODO ESTADOS UNIDOS, TRAS UN MISTERIOSO INDIVIDUO INMORTAL QUE DESAFÍA LA LÍNEA ENTRE LA VIDA Y LA MUERTE



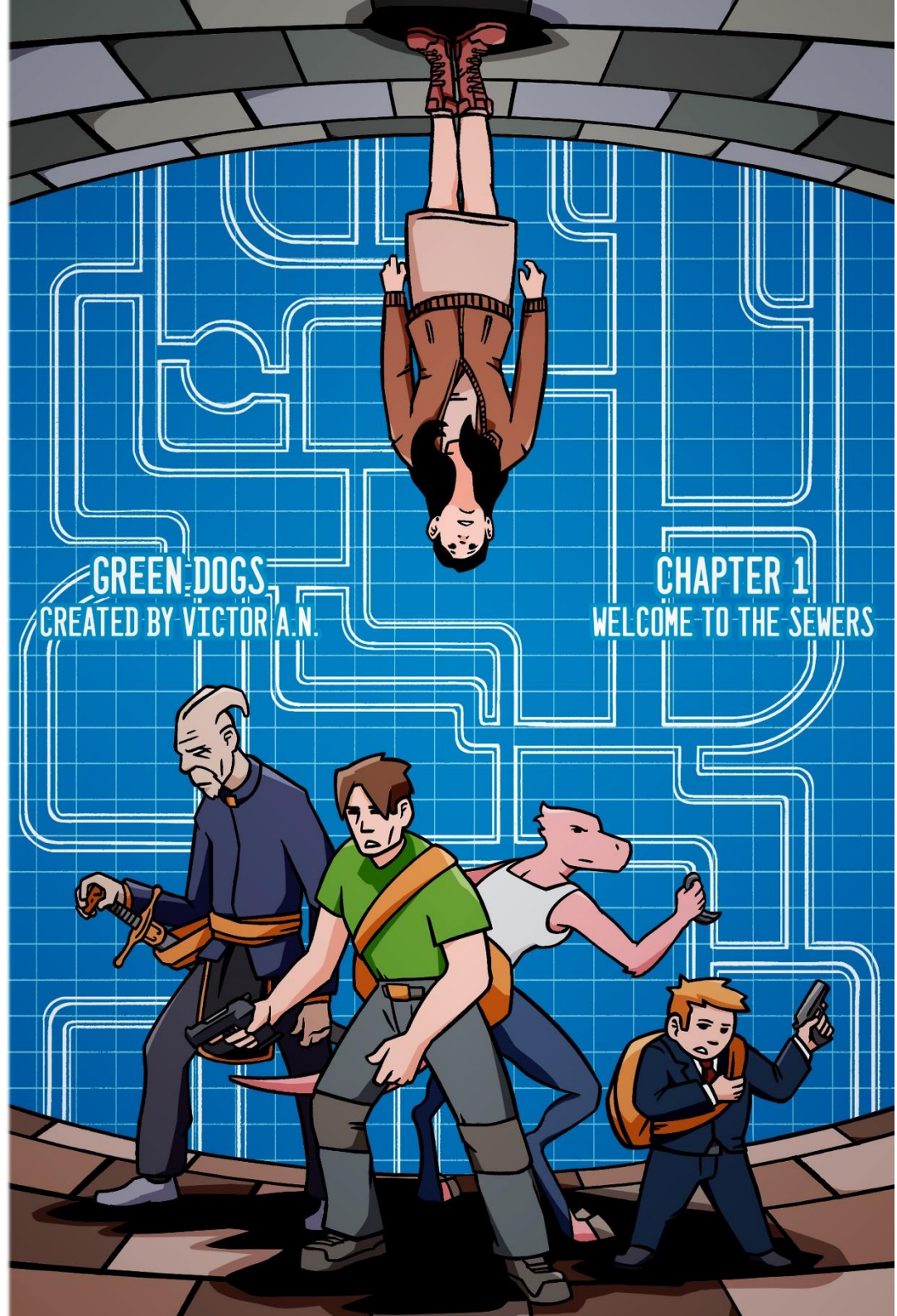
GREEN DOGS

VICTOR A.N.

Original Comic
by
Victor Ardila Noya

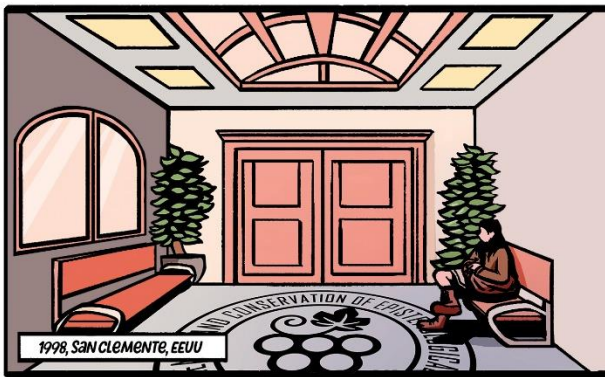


SPAIN - 2024



GREEN DOGS
CREATED BY VICTOR A.N.

CHAPTER 1
WELCOME TO THE SEWERS



HOLA ES USTED MILLER?

EL DIRECTOR TE ESPERA EN SU DESPACHO

LLEVAREMOS TUS COSAS A TU NUEVO APARTAMENTO



ESTE ES EL EQUIPO VERDE, TE UNIRÁS A ELLOS AHORA

VERDE?

HAY OTROS MÁS?

CLARO

ROSA ES O CONFIDENCIAL... SOLO VERDE

VALE?



ROSA TEN CUIDADO... HEMOS PERDIDO AGENTES

CONFÍA EN ELLOS

EL ÚNICO DÍA FÁCIL FUE AYER!

SUERTE

OKEY



ROSA MARTIN VEO QUE HAS DECIDIDO VENIR

ES MARTIN

CLARO... DEJAME QUE BUSQUE EL EXPEDIENTE



MAMBAS VERDES...

CON TU CURRÍCULUM NO ME SORPRENDE QUE LAS CONOZCAS

VOY A SER CLARO...



EL ÚNICO DÍA FÁCIL FUE AYER? VAYA IDIOTA

MÍRALO AHÍ... MENDUO FRAUDE DE TÍO

PUAJ!

ME VA A HACER POTAR



PARACE JOVEN...

BUENO AHORA VEREMOS

NO ES EL PERFIL QUE IMAGINABA



LA AGENCIA ES UNA COMPAÑIA ESTATAL BASTANTE ESPECIAL

DESDE FUERA PARECEMOS UNA BONITA FÁBRICA DE HELADOS

PERO YA SABES, NO HACEMOS HELADO...



ECHA UN VISTAZO A LAS FICHAS DE TUS COMPAÑEROS, SON ALGO PECULIARES



SONREID, MILLER ESTÁ MIRANDO

PARACE QUE HA DORMIDO EN EL COCHE

SU MUJER LE HA DEJADO YA?

NUNCA LA HE VISTO REALMENTE ESTÁ CASADO?

ESE MATRIMONIO ES MÁS FALSO QUE LOS DIPLOMAS QUE TIENE EN EL DESPACHO...

ESE TIENE LA ESTANTERÍA LLENA DE LIBROS QUE NO HA LEÍDO EN SU VIDA!

JE, JE...



ESTE ES EL ALMACÉN DE LA AGENCIA... LA MAYORÍA SON LIBROS Y RELIQUIAS PERDIDAS, CONSIDERADAS APÓCRIFAS

LEER ALGUNOS DE ESTOS TE VOLVERÍA LOCA, AUNQUE PUEDE QUE TU TÍO TE LEYERA ALGUNO CUANDO ERAS PEQUEÑA

NO, NUNCA ME DEJÓ LEER NINGUNO...



HIZO LO CORRECTO, ALGUNOS DE ESTOS OBJETOS SON MUY PELIGROSOS

TU TÍO ERA UN GRAN AMIGO MÍO ROSA, ME ALEGRA QUE SIGAS SUS PASOS, PERO QUIERO QUE CONOZCAS LOS RIESGOS

ÉL NUNCA ME HUBIERA DEJADO VENIR...

SI TU FUERAS MI SOBRINA, CREO QUE YO TAMPOCO TE DEJARÍA

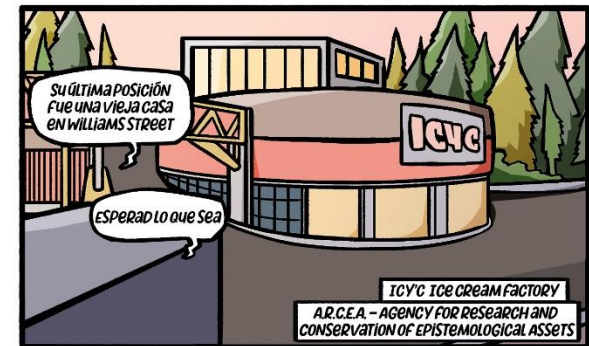
LOS SEÑES DE LOS LIBROS SON REALES, Y ESTÁN AHÍ FUERA



AQUÍ MAT

ME ESCUCHAIS AHI ATRÁS?

EL OBJETIVO ES ENCONTRAR AL AGENTE DESAPARECIDO

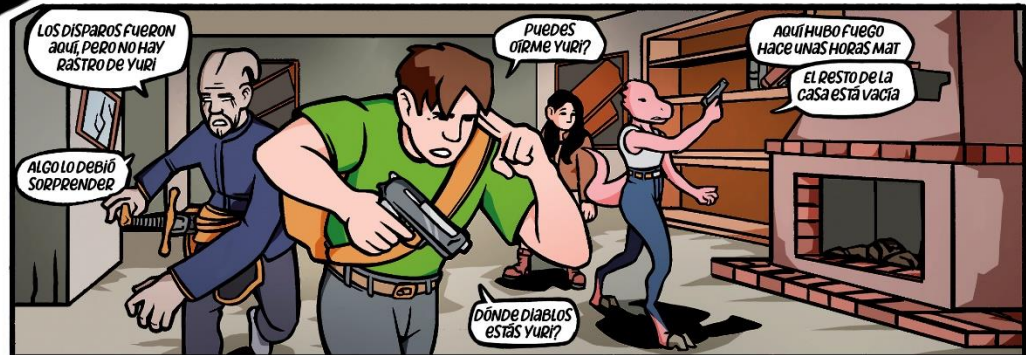


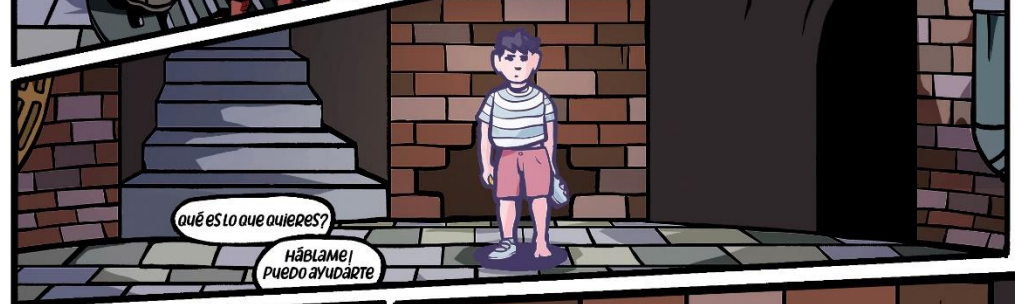
SU ÚLTIMA POSICIÓN FUE UNA VIEJA CASA EN WILLIAMS STREET

ESPERAD LO QUE SEA

I.C.Y.C. ICE CREAM FACTORY

A.R.C.E.A. - AGENCY FOR RESEARCH AND CONSERVATION OF EPISTEMOLOGICAL ASSETS







NO CREO QUE ROSA ESTÉ PREPARADA AHORA NO MAT MIRA

parecen cuerpos en descomposición... AL MENOS HUELEN ASÍ

DESDE CUANDO HAY TÚNELES EN SAN CLEMENTE Y PARA QUÉ? UNA DEPURADORA?

NO TIENE SENTIDO

SEGURAMENTE ESTEMOS BAJO EL NIVEL DEL MAR PODRÍA SER UNA PRESA DE CONTINGENCIA? CON QUÉ PROPÓSITO?



ES VIEJA PUEDE QUE LA HICIERAN EN LOS 50'S

VAMOS A SEGUIR... ESOS SIN TECHO DEBIERON TENER MALA SUERTE



NO LO CREO... SE ACABAN DE MOVER?

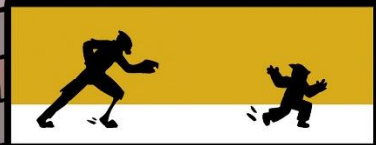


CIENTOS DE METROS DE TÚNEL Y NO HE VISTO NI UNA SOLA RATA...

HAN HUIDO A LA SUPERFICIE?



YURI?



HAY ALGO QUE HA HECHO HUIR A LAS RATAS...

Y SEGURO QUE ES LO MISMO... QUE SE HA LLEVADO A YURI!



SUENA UNA SONATA DE CHOPIN AQUÍ ABAJO...



ESTO ES MÁS SERIO DE LO QUE IMAGINABA LO DE ARRIBA ERA SOLO EL PRINCIPIO...



APENAS PUEDO RESPIRAR...



PUEDO VERTE ASÍ... PERO POR QUÉ?



OYE CHICO! POR QUÉ ME TRAES AQUÍ?



DIOS... HAY CIENTOS DE CUERPOS AQUÍ ABAJO...



osea que estás aqui...
PERO CÓMO PUEDES ESTAR AL MISMO TIEMPO EN LOS DOS LADOS...



quiero ir a casa!



PERO QUÉ HAS HECHO?!
NO TE DUERMAS NOS VAMOS DE AQUÍ AHORA MISMO!

ÉL NO ME DEJARÁ...



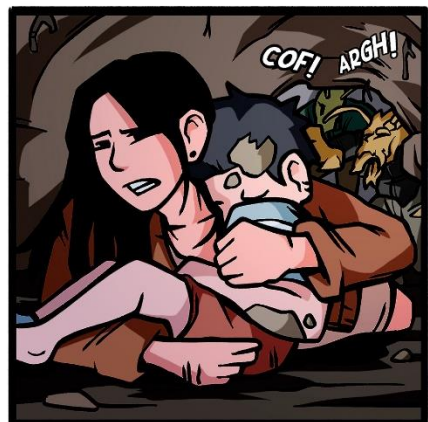
ESCUCHAME SOLO A MÍ, NO LOS MIRES
AHORA ESTÁS A SALVO CON NOSOTROS!

ARGHI! ARGHI! ARGHI!
COFI! COFI! COFI!
ARGHI! ARGHI! ARGHI!
COFI! COFI! COFI!



ARGHI! ARGHI! ARGHI!
COFI! COFI! COFI!
AAARGHI!
COFI! COFI! COFI!
ARGHI! ARGHI! ARGHI!
COFI! COFI! COFI!

NO TENGAS MIEDO SOLO CIERRA LOS OJOS!



COFI! ARGHI!



ARGHI! ARGHI! ARGHI!
COFI! COFI! COFI!
ARGHI! ARGHI! ARGHI!
COFI! COFI! COFI!



QUIZÁ EL MISMO QUE TIENE A YURI SE LLEVÓ A ESTAS PERSONAS ANTES

AUNQUE YURI ESTARÁ PERDIDO POR LOS TÚNELES

ESPASMOS POST MORTEM?



HAS OIDO ESO MAT?

PARECEN GRITOS Y MUCHOS...



ZAS!



ACÁCHATE!



BANGI! BANGI! BANGI!



QUE NO NOS SORPRENDAN MÁS OK?

ALGO VIENE POR AHI Y RÁPIDO



MALDICIÓN ROSA,
qué DIABLOS HACES aquí?
Y quiéN es ese CRIO?



DIME LO QUE VIENE POR
ESE TUNEL ROSA
PARECEN PERSONAS,
PERO NO LO SON

TRANQUILA,
ALGUNOS DISPAROS
LOS ASUSTARÁN...



NO MAT...
VIENEN A
POR EL
NIÑO



ESTE SITIO NO ES BUENO
PARA DEFENDERNOS
PERO EN LOS TÚNELES
SEREMOS CARNAZA

TÚ CÚBREME LAS
ESPADAS



ARGH!
COF!
ARGH!
COF!
SON BASTARDOS
COMO LOS DE ANTES

SOLO TENGO UN
CARGADOR!

YURI LLEVABA LAS BALAS
Y LAS GRANADAS...



CIENTOS DE AUTOPSIAS DE CADÁVERES...
SON DE MORGUES DE TODO MÉXICO
DURANTE EL AÑO PASADO



ESTO NO ES UNA COSA
PUNTUAL, ES UNA
ORGANIZACIÓN
COMPLEJA Y MACABRA



OH!



Mierda!



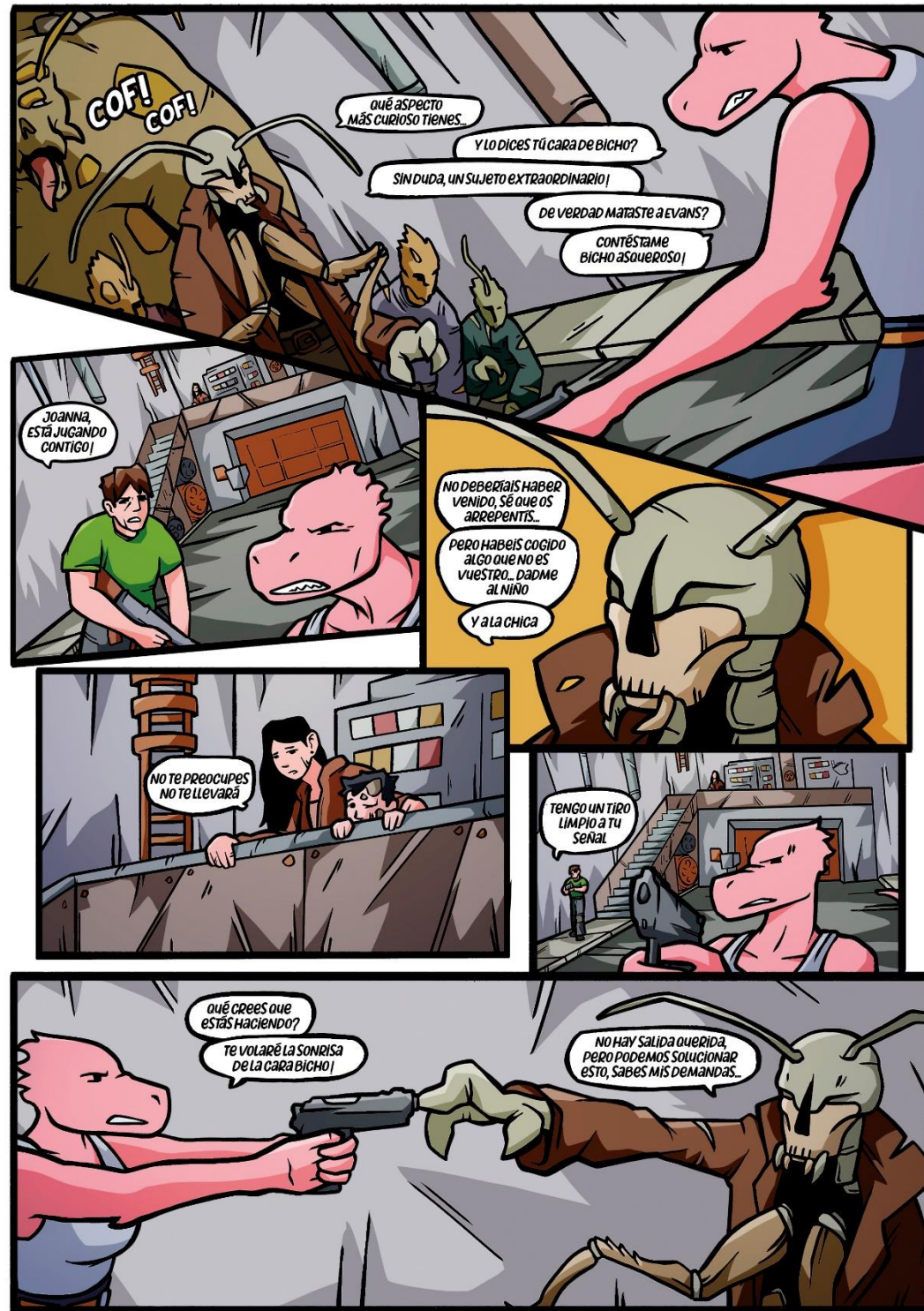
TE ESTÁBAMOS
BUSCANDO YURI!

OH, LEON, NUNCA ME
HABÍA ALEGRAO TANTO
DE VER TU CARA



ESCUCHA, ERA BROMA LO
QUE DICE DE LOS CUERNOS...
NO ERES UN CORNUDO
LO ADMITO SOY ESTÚPIDO,
PERO AYÚDAME!







LA LUZ SE FILTRA DESDE EL TECHO... PARECE LA CARRETERA PUEDE QUE ESTEMOS EN LOS HILLS...

vamos rosa piensa en algo, Hay que salir de aquí como sea!



vale tú ganas TE DARE al NIÑO, DE acuerdo?



Las escaleras de EMERGENCIA!



MMM...



MAT? NO SE TRAGA EL CUENTO...



AQUÍ MAT OÍME! LEON! YURI!

SI ALGUIEN ME OYE OS NECESITO YA!



EH?! que DIABLOS HAS HECHO?

BICHO! DEBERIA DETENERTE Y ENCEPRARTE PARA SIEMPRE, PERO... DE AQUÍ NO SALES VIVO!

BOOM!



AGZHI!

COFI COFI AGH!



BOOM! BOOM! BOOM!



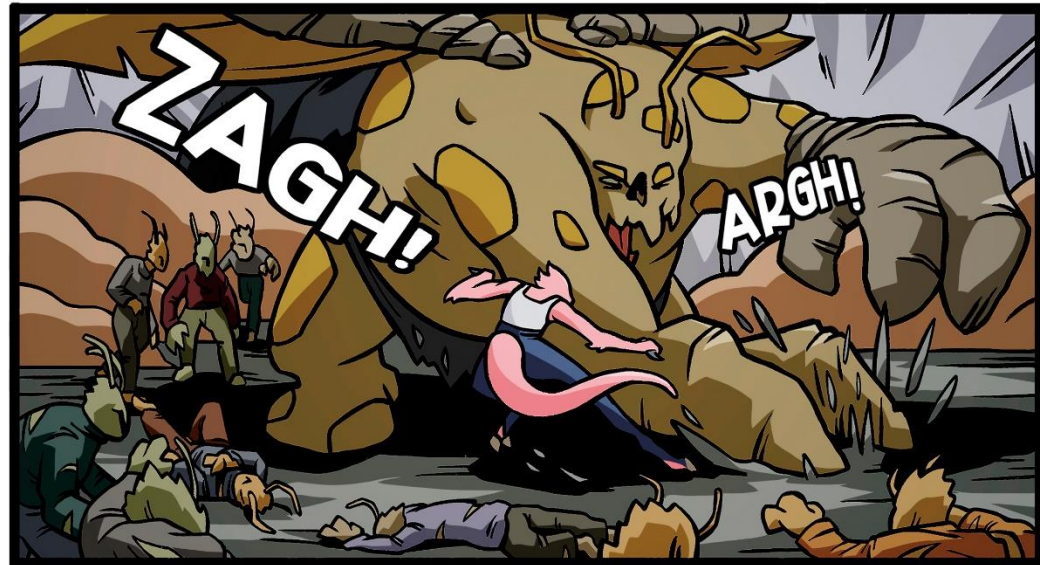
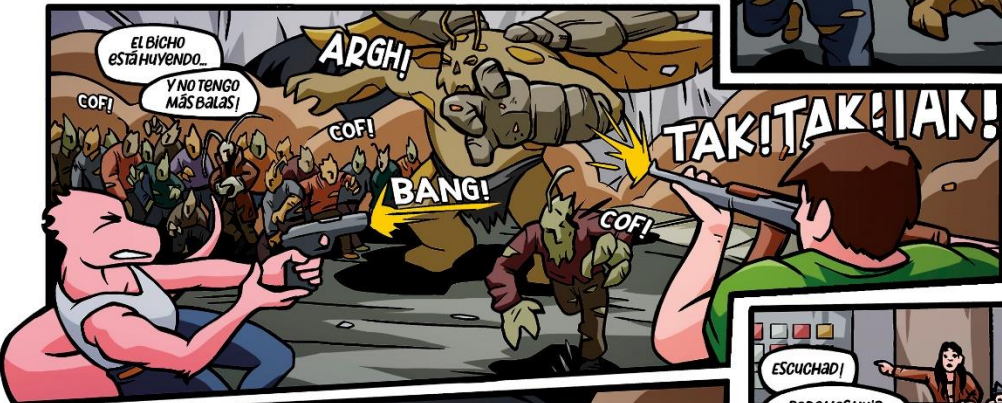
ARGH! ARGH! ARGH!

COFI COFI COFI COFI COFI

SENTIMOS LLEGAR TARDE MAT... NO ENCONTRÁBAMOS LAS GRANADAS DE YURI!

EL EXTERMINADOR HA LLEGADO BICHOS DEL DIABLO!

CUCARACHAS ME TENIS HARTO!





HIJO DE PERRA TE VOY A CORTAR ESA CABEZA DE BICHO!

AMÉN



SI NO ACABAMOS CON ESOS MONSTRUOS NO SOBREVIVIRÁN

EL NIÑO MAT...



YURINO HAGAS NINGUNA TONTERIA, LA ESTRUCTURA NO AGUANTARÁ OTRA DETONACIÓN

YURI ESCUCHA LO QUE TE DIGO



CREO QUE HAY UNA TRAMPILLA ARRIBA

AGUANTA FUERTE Y AHORA SUBO AL NIÑO



SALID DE AHÍ AHORA!

VOY A ABRIR LA PRESA!



NO ME GUSTARÍA MORIR CON EL TECHO EN MI ESPALDA YURI

YA TE HE OIDO VIEJO...



ARGH!



AAAH!



AAARGH!



JOANNA PUEDE CON EL MONSTRUO

ELLA ES FUERTE

ARGH!



APENAS ATRAVIESO SU PIEL... ES COMO UN MALDITO ELEFANTE!



ESTÁS LISTA PARA PRENDER LOS FUEGOS ARTIFICIALES?

JOANNA!

GOF! GOF!





YA ESTAMOS A SALVO
TE LLEVAREMOS A CASA
MAÑANA!

ME DUELE MUCHO...



SALDREMOS
EN LAS NOTICIAS
MAÑANA...

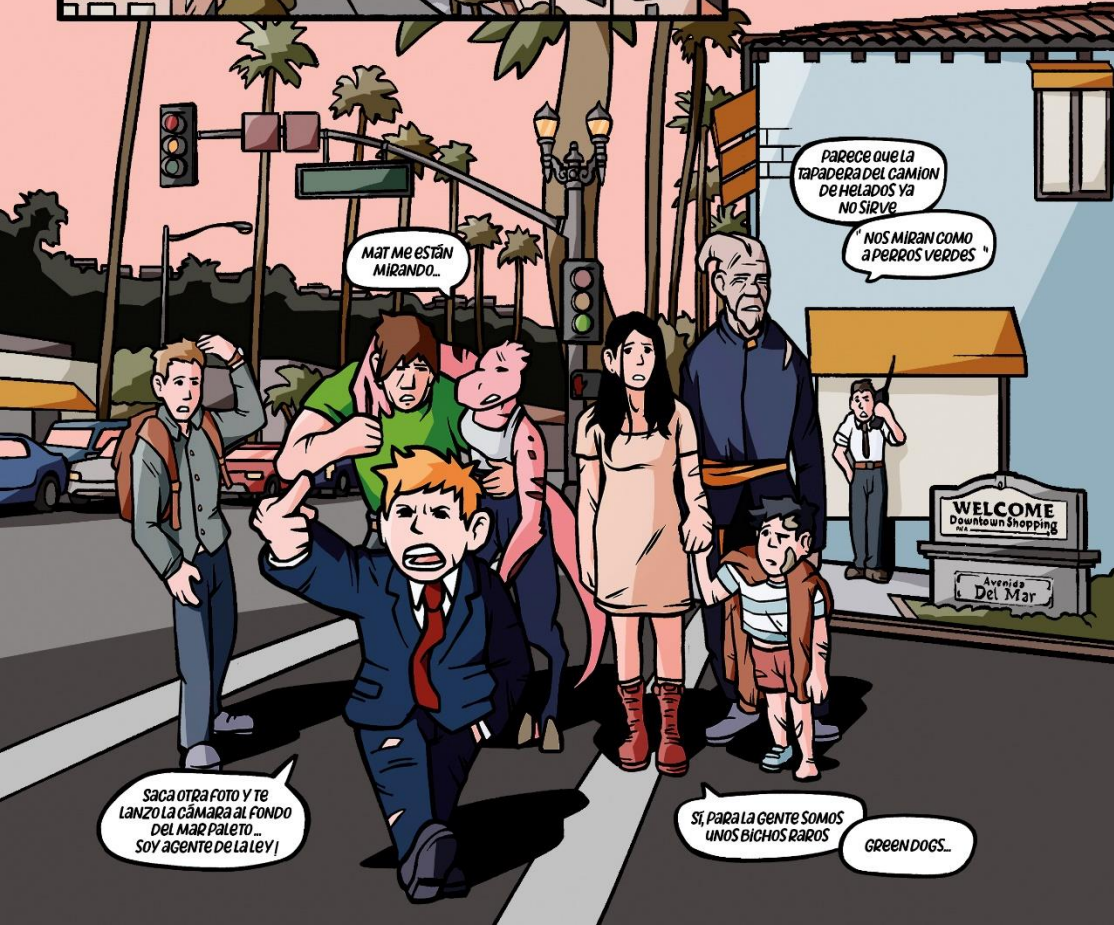
NO IMPORTA

A NO ME PITES,
QUE TE ROMPÓ
EL CRISTAL IDIOTA!



NOS HAN
VISTO...

YA SE INVENTARÁN
ALGO EN LA PRENSA



MAT ME ESTÁN
MIRANDO...

PARECE QUE LA
TAPADERA DEL CAMION
DE HELADOS YA
NO SIRVE.

" NOS MIRAN COMO
A PERROS VERDES "

WELCOME
Downtown Shopping
Avenida
Del Mar

SACA OTRA FOTO Y TE
LANZO LA CÁMARA AL FONDO
DEL MAR PALETO.
SOY AGENTE DE LA LEY!

SÍ, PARA LA GENTE SOMOS
UNOS BICHOS RAROS

GREEN DOGS.



GREEN DOGS
CREATED BY VICTOR A.N.

CHAPTER 2
TRAINBACK



NO DEBERÍAMOS HABER NOS EXPUESTO EN PÚBLICO, EN PLENA CALLE DEL MAD...

TRANQUILOS YO ASUMIRÉ LA CULPA DE ESO

CUÁNTO MÁS NOS VA A HACER ESPERAR?

ESTE CAFÉ NO SABE A NADA...
HACE FALTA MÁS AZÚCAR



ENSERIO MILLER? ESE NIÑO ESTABA SOLO Y ASUSTADO RODEADO DE MONSTRUOS

DE VERDAD DEBERÍA HABERLO DEJADO ALLÍ HASTA QUE VINIERAN OTROS A POR ÉL?... ERA UNA MISIÓN SUICIDA

JA, JA, MUY CLARITO!



NO PUEDO CREER ESTA MIERDA... SEGUNDA PÁGINA DEL DIARIO LOCAL!



ESTO ES UN TOTAL DESASTRE

OS HABEIS SALTADO TODOS LOS PROTOCOLOS!

ADemás con una NOVATA PRESENTE

Y aparte os dejáis ver en PÚBLICO...



OH VENGA VA!

SOLO LA SEGUNDA PÁGINA?



UN EQUIPO ESPECIAL REGISTRÓ LOS TÚNELES, Y NO ENCONTRÓ NINGÚN LABORATORIO

AGH! HABÍAN AL MENOS DOS LABORATORIOS LLENOS DE BICHOS EN FRASCOS... POR NO HABLAR DE LOS CIENTOS DE ENGENDROS

ESE CIENTÍFICO CUCARACHA O LO QUE SEA TUVO TIEMPO DE HACERLO CUANDO HUYÓ DE ALLÍ, PERO NO PUDO HACERLO SOLO, ESO SEGURO...

ALGUIEN RICO LO FINANCIÓ

MILLER, HAY INFORMACIÓN QUE TÚ TIENES... Y SI NO LA TENEMOS NO PODEMOS SEGUIR INVESTIGANDO, ASÍ QUE DÍNOS QUÉ SON ESOS TÚNELES Y POR QUÉ NADIE HA OÍDO HABLAR DE ELLOS ANTES...

ROSA Y EL NIÑO PUEDEN SEGUIR EN PELIGRO



LO DEJO



DEBERÍAS GUARDAR MÁS RESPETO POR TUS SUPERIORES

NADIE TE HA OBLIGADO A TRABAJAR AQUÍ ROSA

PERO LOS DOS SABEMOS QUE LA GENTE COMO NOSOTROS... PERTENECEMOS A ESTE SITIO, Y SERVIMOS PARA ESTO

ES SUFICIENTE MILLER

ESPERABA MUCHO DE TI ROSA, TÚ SABÍAS LO QUE VENÍAS A HACER AQUÍ... PIENSA BIEN TU DECISIÓN



SI, QUIÉN PUEDE ESTAR EXPERIMENTANDO CON CADÁVERES?

ESOS ENGENDROS ERAN CUERPOS REANIMADOS PERO YA NO ERAN PERSONAS, NO TENÍAN ALMA...

EL PRESIDENTE CLINTON TIENE UNA AVENTURA?



SI LA QUIERES EN TU EQUIPO ES COSA TUYA MAT, PERO QUIERO ESTE CASO SOLUCIONADO PRONTO, Y SERÉ CLARO, LA FAMILIA DE EVANS MERECE SABER SI ESTÁ MUERTO

MIRA LAS CÁMARAS DE LA CALLE DE LA CASA, Y AVERIGUA QUIÉN HA TRAÍDO ESOS CUERPOS DESDE MÉXICO... Y ESTA VEZ NO QUIERO EXCUSAS CON EL EQUIPO

NO LO DICE ENSERIO



ESOS TÚNELES FUERON CONSTRUIDOS COMO PARTE DE LA BASE MILITAR DE LA ISLA DE SAN CLEMENTE... ERAN UN ENLACE SUBMARINO QUE UNÍA LA ISLA CON LA CIUDAD

PERO LLEVABAN MÁS DE 50 AÑOS ABANDONADOS...

INDISTINTAMENTE, DEBISTEIS SEGUIR EL PROTOCOLO CON ESE CASO



MOVED EL CULO ESTO NO ES UN HOTEL!

ESTOS SON LOS REGISTROS DE LAS AUTOPSIAS QUE ME LLEVÉ DEL LABORATORIO, TODAS DE ESTE AÑO

SOLO SE ME OCURRE UNA MANERA DE PASAR TANTOS CUERPOS POR LA FRONTERA... EL PASO DEL ALAMO DE JUÁREZ

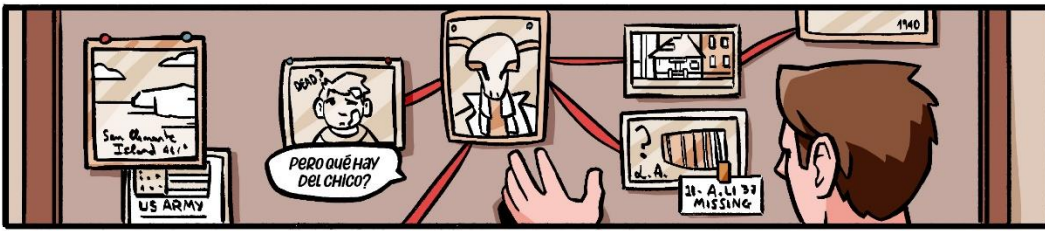


LA CASA ABANDONADA PERTENECE A UN FONDO ECONÓMICO EN LOS ANGELES, GW GROUP, PERO HAY MUCHOS EMPRESARIOS Y MILES DE PROPIEDADES POR TODA CALIFORNIA

SI, PERO SOLO UN PAR TIENEN EMPRESAS EN EL PUERTO DONDE EVANS INVESTIGABA EL CARGAMENTO

ASI QUE EL TIO QUE FINANCIÓ LOS EXPERIMENTOS DEL HOMBRE BICHO ES UN EMPRESARIO DE LOS ANGELES, Y LOS CADÁVERES VINIERON DE JUAREZ, PUEDE QUE CON LA AYUDA DE LOS MOTEROS DEL ALAMO...

NOS VAMOS ACERCANDO



PERO QUÉ HAY DEL CHICO?

MISSING



ROSA FUE CAPAZ DE VERLO CUANDO ESTABA MUERTO, Y EL LE GUIÓ HASTA SU CUERPO EN EL LABERINTO DE TÚNELES, Y AHORA ESTÁ VIVO...

O AL MENOS LO BASTANTE VIVO

ESE HOMBRE BICHO TENÍA INTERÉS EN ROSA Y EL NIÑO ASÍ QUE ESTAREMOS CERCA DÍA Y NOCHE POR SI VUELVE

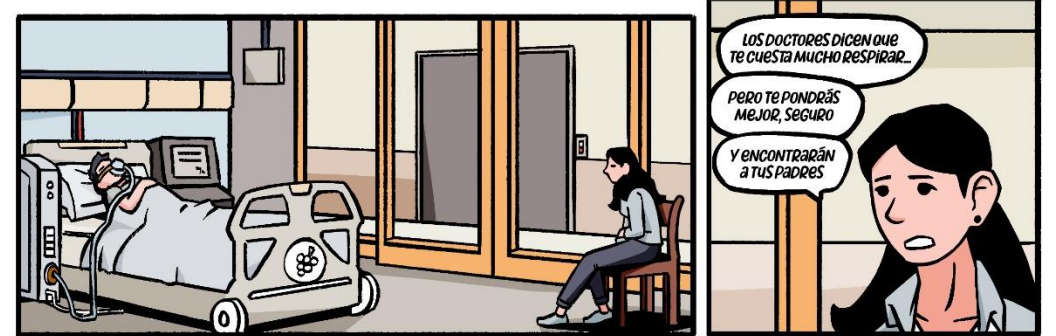
DEBERÍAS LEER ALGÚN REPORTE DE MISIÓN ALGUNA VEZ EN TU VIDA YURI

ROSA VE FANTASMAS?



ESTOY MÁS PERDIDO QUE MILLER CON SU MUJER... COMO SEA ESTA NOCHE HACEMOS LA PRIMERA GUARDIA, ROSA TOCA EN EL OLIVO

PASARÉ A RECOGERTE CON EL MERCEDES



LOS DOCTORES DICEN QUE TE CUESTA MUCHO RESPIRAR...

PERO TE PONDRÁS MEJOR, SEGURO

Y ENCONTRARÁN A TUS PADRES

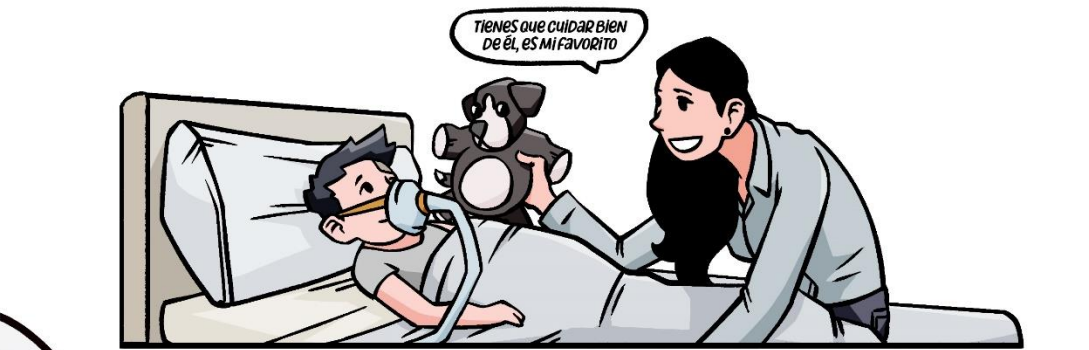


SABES, CUANDO ERA PEQUEÑA Y ESTABA ENFERMA, MIS HERMANOS VENIAN A JUGAR A MI CUARTO PARA QUE NO ESTUVIERA SOLA.

LOS ECHAS DE MENOS?

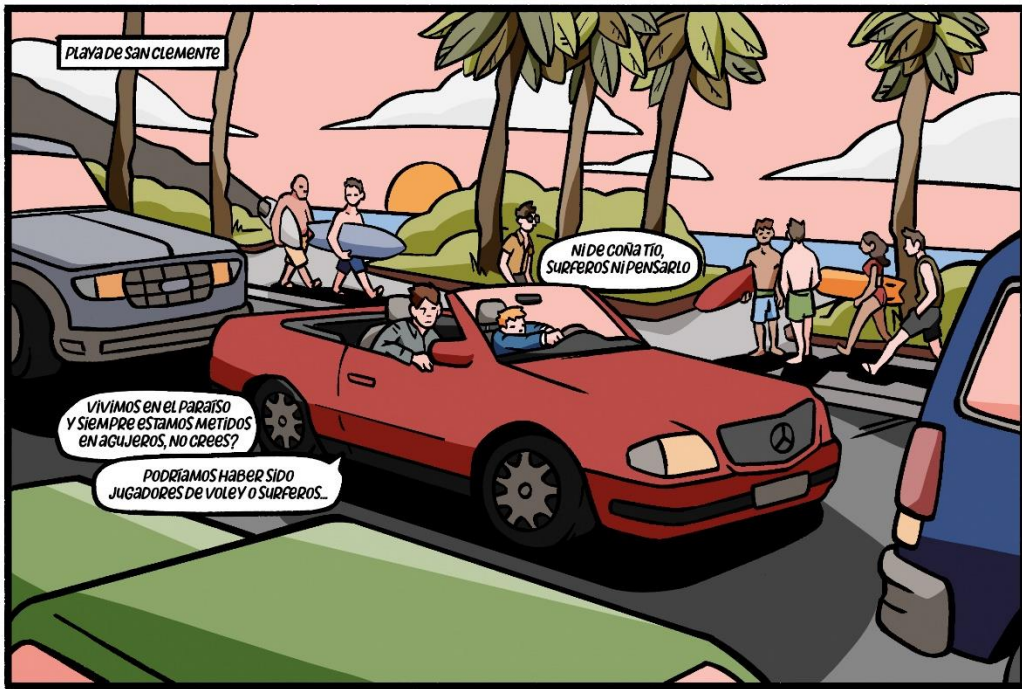
CLARO, PERO LOS VERÉ MUY PRONTO

MIRA ESTO

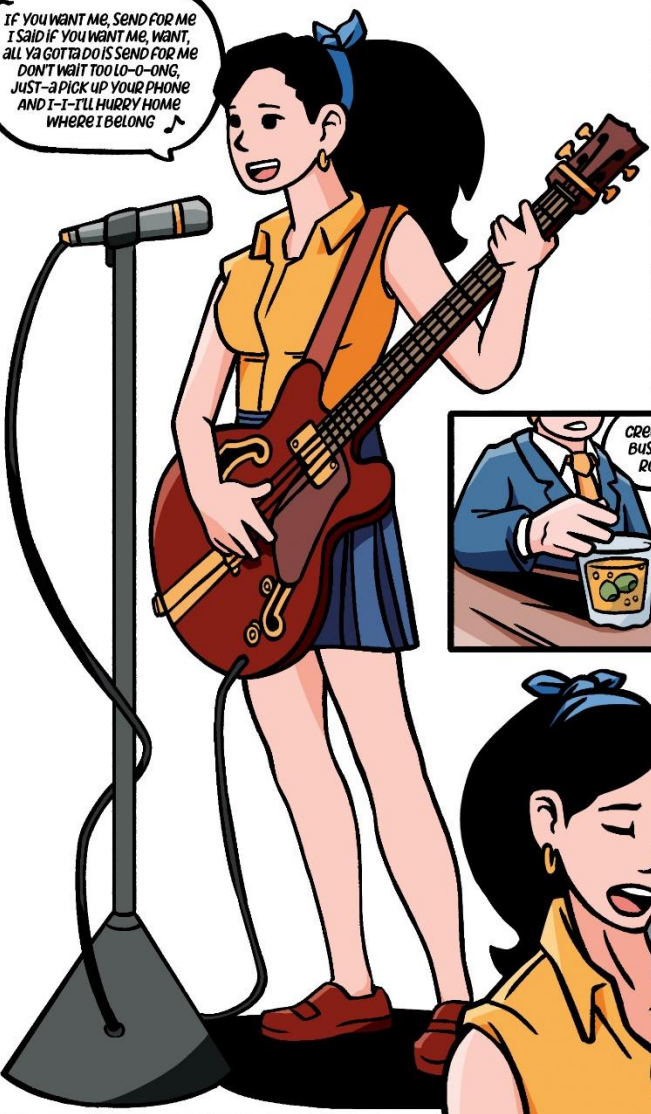


TIENES QUE CUIDAR BIEN DE ÉL, ES MI FAVORITO





IF YOU WANT ME, SEND FOR ME
I SAID IF YOU WANT ME, WANT,
ALL YA GOTTA DO IS SEND FOR ME
DON'T WAIT TOO LO-O-ONG,
JUST-A PICK UP YOUR PHONE
AND I-I-I'LL HURRY HOME
WHERE I BELONG



ESO ES LO QUE TENEMOS
QUE AVERIGUAR, EN 2 DIAS
IREMOS A ALAMOGORDO



CREES QUE
BUSCAN A
ROSA?



I STILL LOVE YOU,
ALWAYS THINKIN' OF YOU
AND I STILL LOVE, LOVE,
ALWAYS THINKIN' OF YOU

NO ME
SORPRENDERIA



DON'T WAIT TOO LO-O-ONG,
JUST-A PICK UP YOUR PHONE
AND I-I-I'LL HURRY HOME
I'LL HURRY HOME



RIGHT THERE,
WHERE I BELONG



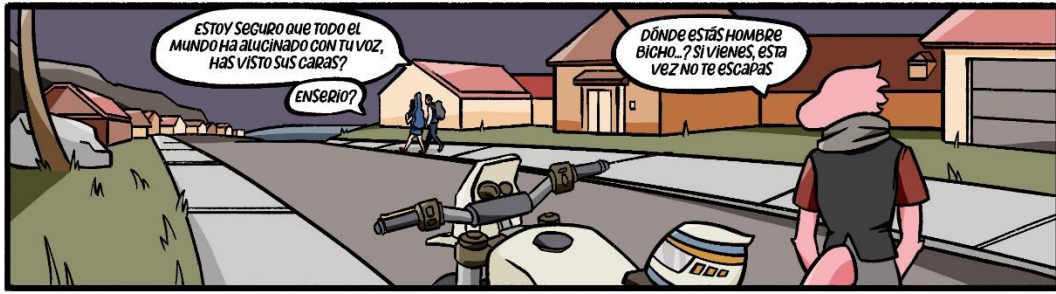
HA SIDO INCREIBLE CUANDO
HAS HECHO EL SOLO DE SAXO
EN LA SEGUNDA ESTROFA!

NOS VEMOS LA
SEMANA QUE
VIENE



ME ENCANTARIA TOCAR
AQUI TODOS LOS DIAS

SI, eso ayudaria
a pagar el alquiler



ESTOY SEGURO QUE TODO EL
MUNDO HA ALCINADO CON TU VOZ,
HAS VISTO SUS CARAS?

ENSERIO?

DÓNDE ESTÁS HOMBRE
BICHO...? SI VIENES, ESTA
VEZ NO TE ESCAPAS

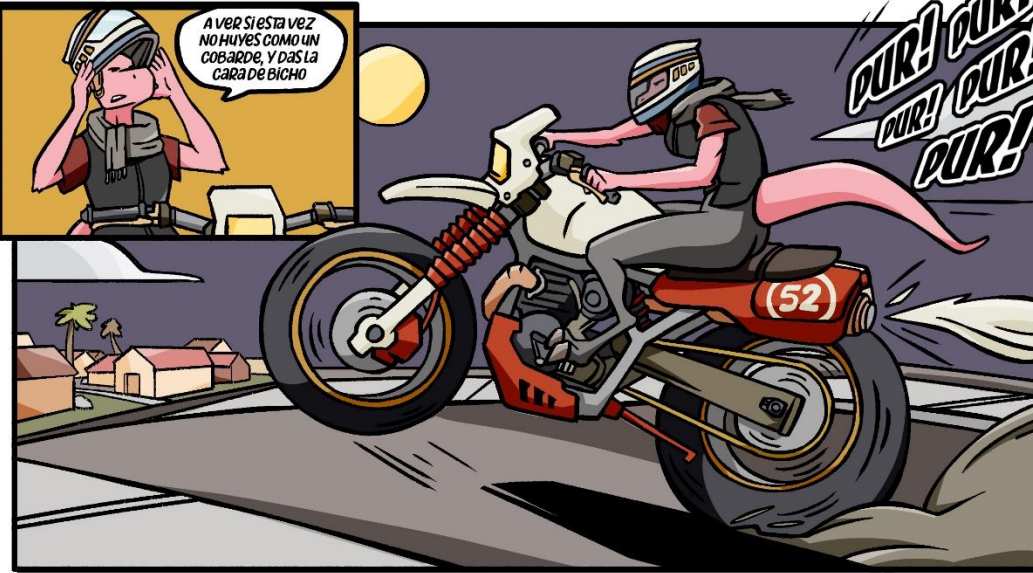


BUENO... ES QUE JUSTO HOY HE
DEJADO EL TRABAJO, ASI QUE VUELVO
A SER CAMARERA EN EL BEN'S Y CON SUERTE
TOCARE LOS FINDES EN EL OLIVO

PENSABA A QUE SERIA
GUAY TRABAJAR EN UNA
FABRICA DE HELADOS



A VER SI ESTA VEZ
NO HUYES COMO UN
COBARDE, Y DAS LA
CARA DE BICHO



PUR! PUR!
PUR! PUR!
PUR!



HE OÍDO QUE HAY UN GRUPO QUE BUSCA UNA BAJISTA DE SOUL EN SAN DIEGO...

NO, OLVIDALO, TIENES QUE TOCAR Y CANTAR A LA VEZ, NO HE VISTO NUNCA A NADIE HACERLO DE ESA MANERA CON EL BAJO

VAYA, ME ENCANTARÍA PODER TRABAJAR DE ESTO DE VERDAD, QUIERO DECIR, CANTANDO



QUIZAS FUE UNA MALA IDEA PROBAR EN LA FÁBRICA DE HELADOS

PUEDE QUE TENGAS QUE DARLE UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD, HASTA QUE TE HAGAS FAMOSA



OH MIERDA, REALMENTE NO ESPERABA QUE VINIERAS A POR ELLA!

¿QUÉ DIABLOS HA SIDO ESO?



MIKE ¿QUÉ TE HA HECHO, PUEDES OIRME?



NO QUISERA INTERRUPIRTE JOVEN, PERO VOY A ROBARTE A ROSA POR UN RATO, NECESITO HABLAR CON ELLA...

DIGAMOS QUE TENEMOS UN AMIGO EN COMÚN, SEGURO QUE LO RECUERDAS PORQUE TIENE LA CARA COMO UNA CUCARACHA

AHORA ESCÚCHAME

EL NIÑO QUE TE LLEVASTE NO ME IMPORTA... PARA TI

PERO QUIERO QUE ME ACLARES UN TERRIBLE DILEMA

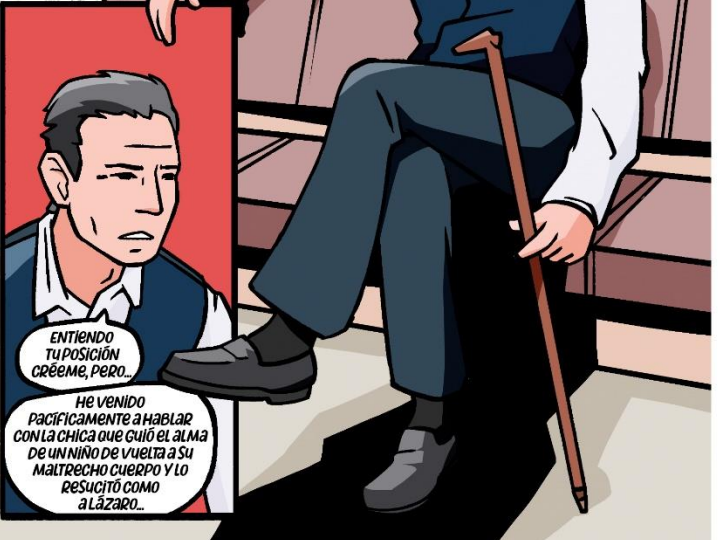


VAMOS DATE CAÑA, HAY QUE LLEGAR A ESE TREN!



SEÑOR DEBERÍA IRSE, NO VA A HABLAR CONUSTED!

SERÉ MUY CLARO CONTIGO JOVEN...



ENTIENDO TU POSICIÓN CRÉEME, PERO...

HE VENIDO PACÍFICAMENTE A HABLAR CON LA CHICA QUE GUIÓ EL ALMA DE UN NIÑO DE VUELTA A SU MALTRUCHO CUERPO Y LO RESUCITÓ COMO A LÁZARO...



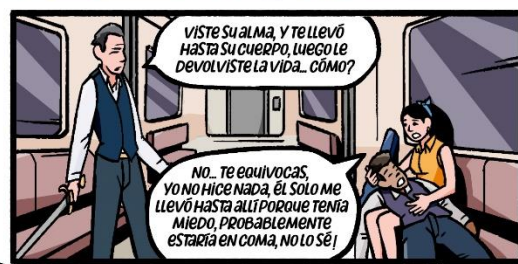
SOLO ESTÁ INCONSCIENTE

AHORA MUESTRAME CÓMO LO HICISTE

TODOS EN EL TREN ESTÁN TOTALMENTE DORMIDOS, ASÍ QUE ESTAMOS SOLOS... HABLA!

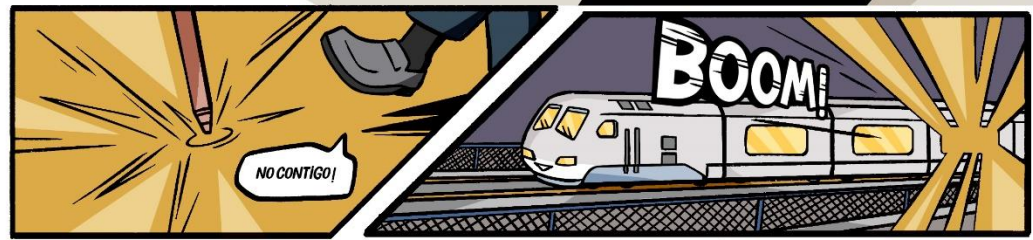


OYE MIKE DESPIERTA, DIME ALGO VAMOS, TENEMOS QUE SALIR DE AQUÍ!



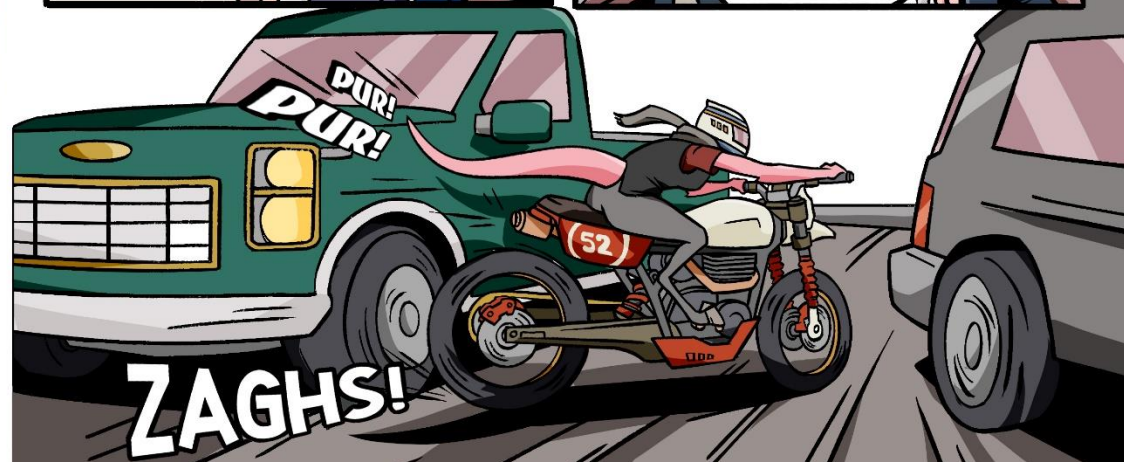
VISTE SU ALMA, Y TE LLEVÓ HASTA SU CUERPO, LUEGO LE DEVOLVISTE LA VIDA... ¿CÓMO?

NO... TE EQUIVOCAS, YO NO HICE NADA, ÉL SOLO ME LLEVÓ HASTA ALLÍ PORQUE TENÍA MIEDO, PROBABLEMENTE ESTARÍA EN COMA, NO LO SÉ!

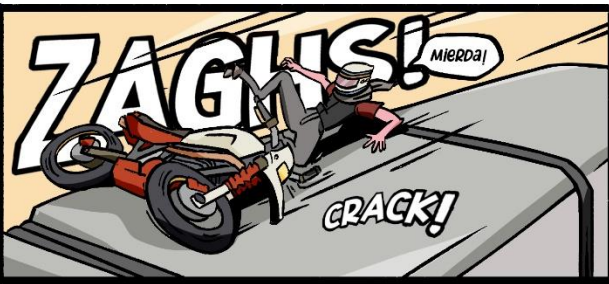


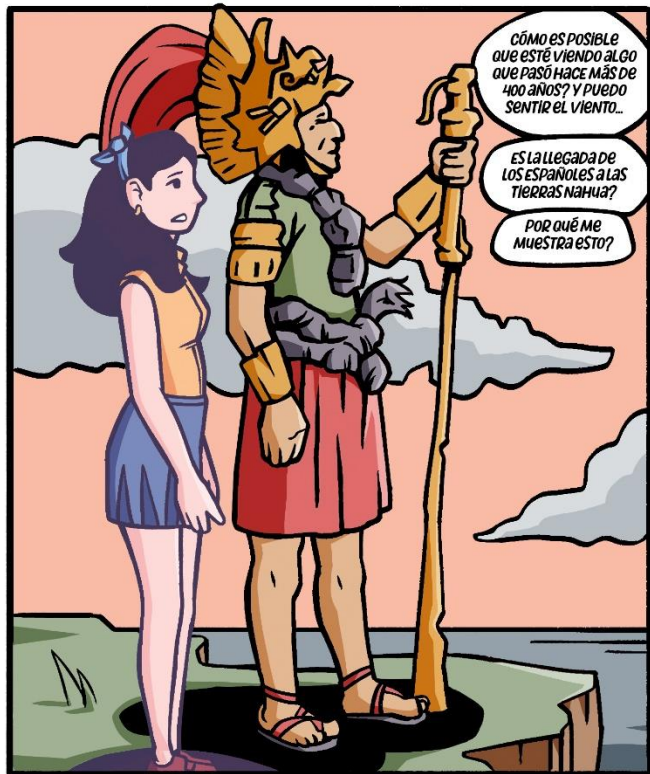
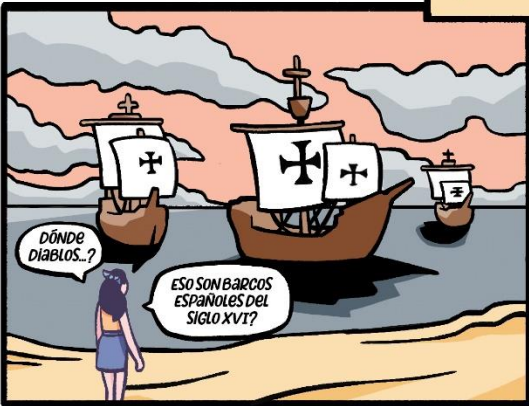
BOOM!

NO CONTIGO!



ZAGHS!







EL RITUAL HA EMPEZADO..



PERO ESPERA, CORTÉS NO SABE LO QUE VA A PASAR..?



SUS ALIADOS LO TRAICIONAN!

CON EL MAYOR DE LOS PECADOS... SU INTÉRPRETE, CONSEJERA Y AMANTE



ES DESPOJADA DE SU CORAZÓN

Y DE SU ALMA

Y LA GUERRA ES IMPARABLE..



PERO ESPERA... ESTA NO ES LA HISTORIA QUE TODOS SABEN ES ESTA LA VERDADERA?

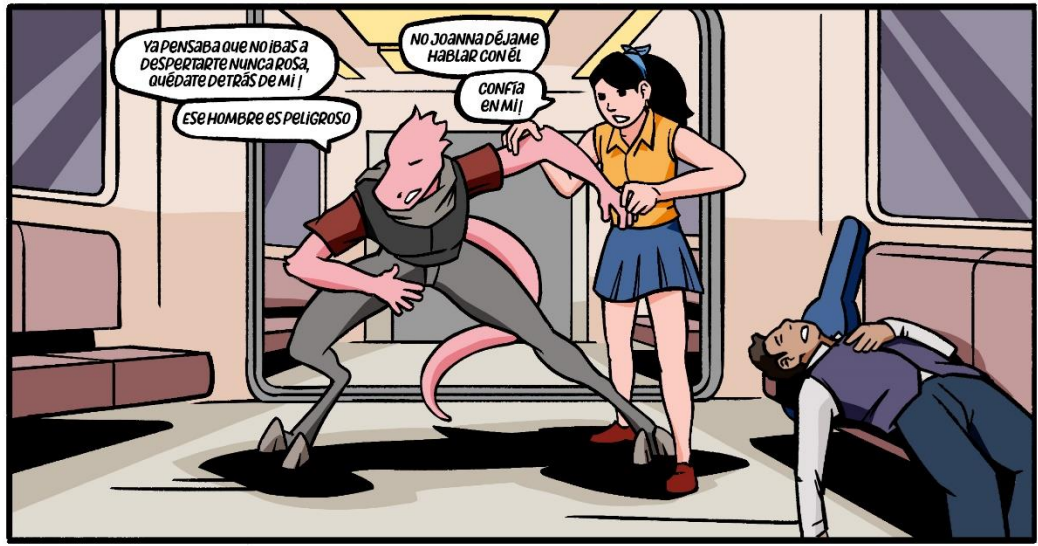
Y ES ESTE HOMBRE EL MISMO QUE AHORA TENGO ENFRENTÉ?



ES EL HERNÁN CORTÉS?



!!!



YA PENSABA QUE NO IBAS A DESPERTARTE NUNCA ROSA, QUÉDATE DETRÁS DE MÍ!

NO JOANNA DÉJAME HABLAR CON ÉL

CONFÍA EN MÍ!

ESE HOMBRE ES PELIGROSO

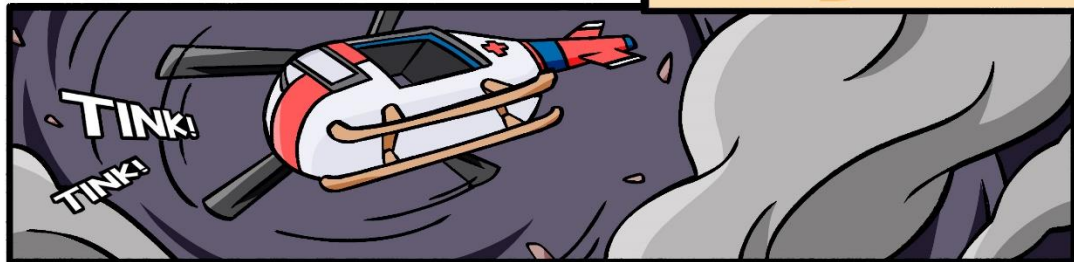
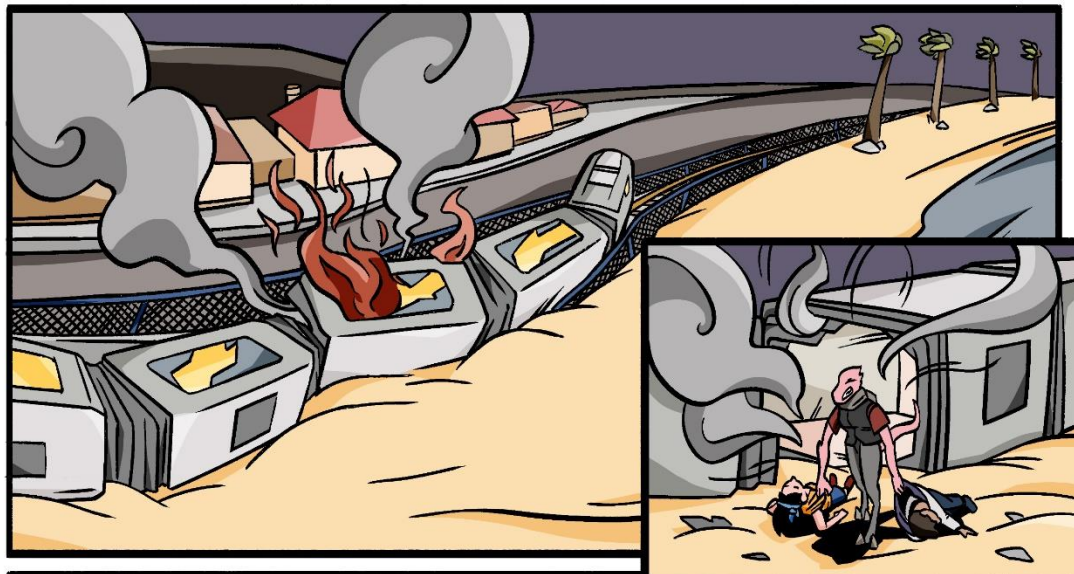


ESTA VEZ NO ESTOY SOLA!



LA GENTE DORMIDA ESTÁ CONMIGO!

NO DEJARÉ QUE LE HAGAS DAÑO HERNÁN



GREEN DOGS

VICTOR A.N.

TFM
GRANADA- VALENCIA

SPAIN - 2024

6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha sido realizado a lo largo de todo el curso, y ha supuesto una incontable cantidad de horas. El desarrollo del trabajo ha sido lo más profesional posible, tomando el reto como si fuera un trabajo remunerado. El proceso ha sido mecánico y estratégico, con tal de mantener una relación estética y narrativa constante. A pesar de que la extensión de la obra dispuesta a 100 páginas no está terminada, la lectura es accesible y comprensible, y permite al lector comprender de qué va la propuesta.

Se han cumplido todos los objetivos marcados antes de comenzar el trabajo, y se ha visto reflejada la investigación teórica sobre la parte práctica, por lo que el trabajo ha seguido los pasos establecidos.

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

1 Watchmen (Moore,1986)	5
2 Preacher (Ennis,1995).....	6
3 Doom Patrol (Morrison, 2005).....	7
4 Origins (Clay Chapman, 2021).....	8
5 Hellboy (Mignola, 1994)	9
6 Lucifer (Mike Carey, 2002).....	9
7 Killadelphia (R. Barnes y J. Shawn, 2023)	10
8 A Vicious Circle (M. Tomlin y Lee Bermejo, 2023)	10
9 It's Lonely at the Centre of the Earth (Zoe Thorogood, 2023).....	11
10 Spawn (Todd Mcfarlane, 1996).....	11
11 Páginas interiores Spawn 1992.....	12
12 Portadas #2,3,4 Spawn	12
13 Páginas Interiores Sandman 1989	13
14 Sandman Netflix Adaptation.....	13
15 Portadas #1,2,3 Sandman	13
16 Páginas interiores Preacher	14
17 Portadas #2,3,4 Preacher.....	14
18 Páginas interiores Transmetropolitan	15
19 Portadas #1,2,3 Transmetropolitan.....	15
20 Páginas interiores La Cosa del Pantano	16
21 Portadas Alan Moore Swamp Thing	16
22 Adaptación HBO Doom Patrol	17
23 Páginas interiores Doom Patrol	17
24 Portadas Doom Patrol DC	17

25 Páginas interiores The Sheriff of Babylon.....	18
26 Portadas The Sheriff of Babylon	18
27 Páginas interiores Hellboy	19
28 Portadas Hellboy.....	19
29 Suicide Squad (Gunn, 2021).....	20
30 Portada Green Dogs.....	21
31 Recorte portada interior Green Dogs cap. 1.....	22
32 Páginas interiores Green Dogs.....	22
33 Recorte viñeta Green Dogs cap. 2	23
34 Páginas interiores Green Dogs.....	24
35 Story-board Green Dogs	29
36 Página Story-board Green Dogs.....	30
37 Portadas Brett Parson Tank Girl	31
38 Páginas interiores Chad Thomas TMNT.....	31
39 Ejemplo Línea Green Dogs.....	32
40 Ejemplo Línea Green Dogs.....	32
41 Ejemplo Línea Green Dogs.....	33
42 Paleta de colores Green Dogs.....	34

9. BIBLIOGRAFÍA

- Alexander, R. B. (2023). *Killadelphia*. USA: Image.
- Altarriba, A. (2022). *La narración figurativa*.
- Alterici, N. (2019). *Heathen*.
- Balboni, D. B. (2023). *Killer Queens* . USA: Dark Horse.
- Bayona, J. A. (Julio de 2013). La dirección de cine. (U. Barcelona, Entrevistador)
- Bendis, B. M. (2001). *Alias*.
- Bermejo, M. T. (2023). *A Vicious Circle*. USA: BOOM! Studios.
- Carey, M. (2000). *Lucifer*.
- Charretier, T. K. (2023). *Love Everlasting*. USA: Image.
- Cronenberg, D. (Dirección). (2005). *A Story Of Violence* [Película].
- Delano, J. (1988). *Hellblazer*.
- DelToro, G. (Dirección). (2004). *Hellboy* [Película].

- DelToro, G. (Dirección). (2013). *Pacific Rim* [Película].
- DelToro, G. (Dirección). (2017). *La Forma del Agua* [Película].
- Ellis, W. (1997). *Transmetropolitan*. USA: Vertigo DC.
- Ennis, G. (1995). *Preacher*.
- Ennis, G. (1995). *Preacher*. USA: Vertigo DC.
- Ennis, G. (2007). *The Boys*. USA: Dynamite.
- Esquembre, C. (2020). *Lorca*. España: Panini.
- Evan Goldberg, S. R. (Dirección). (2016). *Preacher (serie)* [Película].
- Gailman, N. (1989). *Sandman*. USA: DC.
- Gerads, T. K. (2015). *The Sheriff of Babylon*. USA: Vertigo DC Cómics.
- Graham, P. (2008). *El evangelio del mal*. USA.
- Gunn, J. (Dirección). (2021). *Suicide Squad* [Película].
- Gunn, J. (Dirección). (2021). *Suicide Squad* [Película].
- Gunn, J. (Dirección). (2022). *Peacemaker* [Película].
- Iglesia, A. d. (Dirección). (2020). *30 monedas (serie)* [Película].
- Jeremy Carver, G. J. (Dirección). (2019). *Doom Patrol (serie)* [Película].
- Jurgens, S. C. (1997). *Doom Patrol*. USA: Tangent Cómics DC.
- Kindlon, P. (2015). *We can never go home*.
- Kirkman, R. (2003). *Invincible*.
- Kirkman, R. (2003). *Invincible*. USA: Image.
- Kishiro, Y. (1991). *Gunnm*.
- Kripke, E. (Dirección). (2019). *The Boys (serie)* [Película].
- Larsen, E. (1992). *Savage Dragon*.
- Lente, F. V. (1992). *Ivar, The Timewalker*.
- Mangold, J. (Dirección). (2017). *Logan* [Película].

- Marvel. (1941). *Captain America*. USA: Marvel.
- McFarlane, T. (1992). *Spawn*.
- McTeigue, J. (Dirección). (2006). *V de Vendetta* [Película].
- Mignola, M. (1993). *AIDP*.
- Mignola, M. (1994). *Hellboy*.
- Milius, J. (Dirección). (1982). *Conan el Bárbaro* [Película].
- Miller, F. (1980). *Daredevil*.
- Miller, F. (1991). *Sin City*.
- Miller, F. (1998). *300*.
- Miller, G. (Dirección). (1979). *Mad Max* [Película].
- Miller, R. R. (Dirección). (2005). *Sin City* [Película].
- Moore, A. (1980). *La Cosa del Pantano*.
- Moore, A. (1982). *V de Vendetta*. UK/USA: Quality Communications and Vertigo DC.
- Moore, A. (1986). *Watchmen*.
- Moore, A. (1999). *La liga de los hombres extraordinarios*. USA: American Bests Cómics.
- Parson, B. (2016). *Tank Girl*. USA: Titan Cómics.
- Proyas, A. (Dirección). (1994). *El Cuervo* [Película].
- Robert Kirkman, R. O. (Dirección). (2021). *Invencible (serie animacion)* [Película].
- Roca, P. (2007). *Arrugas*. España: Delcourt.
- Rodríguez, R. (Dirección). (1992). *El Mariachi* [Película].
- Rodríguez, R. (Dirección). (2019). *Alita Battle Angel* [Película].
- Rucka, G. (2014). *Stumptown*.
- Salgari, E. (1898). *El Corsario Negro*. Italia: AKAL.

Silvestri, M. (1996). *TheDarkness*.

Simmonds, J. T. (2023). *The Department of Truth*. USA: Image.

Snyder, Z. (Dirección). (2006). *300* [Película].

Snyder, Z. (Dirección). (2009). *Watchmen* [Película].

Sonnenfeld, B. (Dirección). (1997). *Men in Black* [Película].

Spielberg, S. (Dirección). (1981). *Indiana Jones y el arca perdida* [Película].

Steve Blackman, G. B. (Dirección). (2019). *The Umbrella Academy (serie)* [Película].

Stewart, D. (2015). *Batgirl Burnside*.

Thomas, C. (2016). *Ninja Turtles Amazing Series Issue 8*. USA: Nickelodeon.

Thorogood, Z. (2023). *It's Lonely at the Centre of the Earth*. USA: Image.

Tom King, J. F. (2021). *Rorschach*. USA: DC Black Label.

Vaughn, M. (Dirección). (2010). *Kick Ass* [Película].

Vilches, G. (Marzo de 2023). *El Guión del Cómic*.

Wright, E. (Dirección). (2010). *Scott Pilgrim vs. the world* [Película].

10. ANEXOS

ANEXO I

RESUMEN OBRA COMPLETA

Resumen:

Rosa llega a San Clemente (EEUU 1998), para unirse al equipo verde de la Agencia de Investigación y Conservación de Bienes Epistemológicos (ARCEA). En su primer día como agente, el equipo busca a un inspector desaparecido en



una casa abandonada en los suburbios de la ciudad.

Encuentran una entrada oculta y se pierden en los túneles subterráneos de la ciudad. Allí son asaltados por extraños hombres bicho, liderados por un extraño sujeto cucaracha, que experimenta con cadáveres para devolverles la vida, convirtiéndolos en engendros horribles. Rosa, que tiene la capacidad de ver y hablar con los espíritus, salva a un niño de los túneles y, tras una intensa lucha, el equipo verde derrota a los engendros y escapa a la superficie.

Esta hazaña llama la atención de un hombre misterioso que aborda a Rosa en el tren de San Clemente. Éste le habla del poder que tiene y le muestra una visión de su pasado en el año 1520, en Tenochtitlán.



Rosa ve la llegada de Hernán Cortés a tierras de abundancia y ve cómo fue traicionado por el pueblo mexicana y Marina La Malinche, su amante fue sacrificada en lo alto del templo.



Rosa despierta de la visión y descubre que el hombre en el tren es el mismo Hernán Cortés, quien fue maldecido por los chamanes mexicas, y durante más de 400 años ha buscado todos los métodos para resucitar a los muertos, pero sin éxito, tales como los engendros de los túneles. Rosa y Joanna enfrentan a Hernán en el tren, quien finalmente escapa y desaparece.



El equipo rastrea el camión que transportaba los cuerpos hasta los túneles y viaja al desierto de Alamogordo para encontrar a los dueños del camión. Allí conocen a los Motociclistas del Álamo, el grupo de motociclistas que habían traficado con cadáveres desde el otro lado de la frontera en México hasta los túneles la ciudad. Después de perseguirlos por el desierto, descubren que Hernán ha estado involucrado en diferentes proyectos del gobierno americano a lo largo de la historia, incluida la prueba nuclear de Alamogordo, y muchos otros, usando diferentes identidades, siempre buscando la manera de resucitar a los muertos, pero lo más seguro, para intentar traer de vuelta a Marina La Malinche.

En el desierto de Álamo, el equipo se encuentra con una antigua tribu nativa de las grutas escondidas de las montañas y descubre que las diferentes

tribus nativas de todo el continente están relacionadas entre sí con el evento de 1520, y que algo secreto conecta todo con San Clemente.

El equipo ya no confía en la agencia (ARCEA), porque Hernán puede estar relacionado con altos funcionarios, por lo que viajan solos, apoyados por sus nuevos aliados motociclistas, rumbo a México. Están en busca del único lugar donde Hernán puede orquestar su plan, la legendaria fuente de la juventud. Los antiguos cuentos nativos lo ubican en el corazón de la selva del golfo de México. Allí Hernán esconde su bien máspreciado, el cuerpo de Marina, bajo las aguas benditas de la fuente de la juventud.

Luego de diferentes encuentros con fieras y nativos de la selva, el equipo finalmente llega tarde, y Hernán ya se fue del lugar con el cuerpo.

Rosa, que escucha los relatos nativos e interpreta los relatos de los nahuas, está convencida de que no se dirige a Tenochtitlán, sino al último templo mexica, frente a San Clemente, que siempre ha estado cerca de ellos, pero escondido. por el gobierno en la militarizada Isla San Clemente.

El equipo viaja en avioneta hasta la isla, para la reunión final. Allí Hernán masacra la base militar con el ejército infinito de hombres insecto, e intenta unir el corazón de Marina con su cuerpo para resucitarla usando los ritos prohibidos de los mexicas, en lo alto del templo escondido en la isla.

Después de luchar, es detenido por el equipo, acabando con sus ambiciones, evitando que se rompa la brecha entre la vida y la muerte y evitando un gran cataclismo.