



PENSAR EL CÓMIC

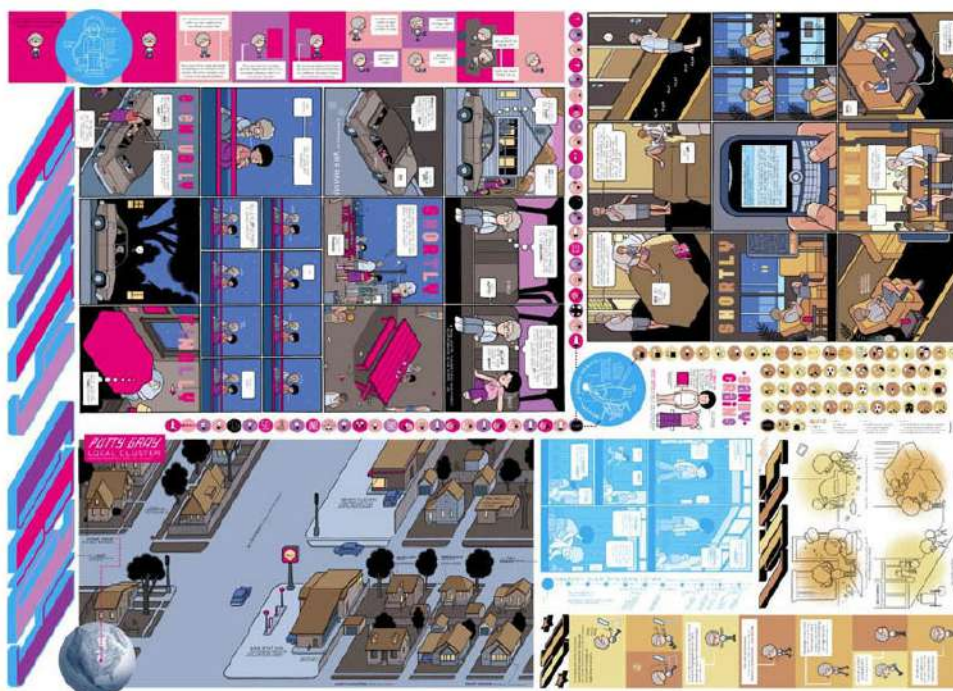
Un viaje por el arte de la narración gráfica

PROYECTO EXPOSITIVO
RED ITINER
COMUNIDAD DE MADRID
2025

© LAPISCINA



CONTEXTO DE LA EXPOSICIÓN



¿Son los Tebeos un Arte?

Los cómics son diferentes de la pintura, la ilustración, la literatura o el cine. Son una forma única de contar historias.

Aunque se ha avanzado mucho, todavía hay personas que no aprecian la sofisticación del lenguaje de los cómics. La palabra “cómic” a menudo nos hace pensar en algo gracioso o superficial, pero en realidad, es un medio complejo que tiene siglos de historia. Aunque tradicionalmente se han asociado con el entretenimiento para niños y adolescentes, los cómics han evolucionado mucho. En las décadas de los 60 y 70, comenzaron a aparecer cómics para adultos y surgió el concepto de la “novela gráfica”, cambiando nuestra percepción de los tebeos. Hoy en día, se reconoce que los cómics pueden transmitir emociones y complejidades humanas de la misma manera que la literatura o el cine. Obras y autores antes considerados simples pasatiempos ahora son vistos como verdaderas obras de arte.

Otro concepto erróneo que ha perjudicado la

reputación del cómic es pensar en él como el hermano menor del cine. Sin embargo, son dos formas de expresión distintas, aunque en ocasiones compartan herramientas similares. Tenemos que entender lo que hace al cómic especial y cómo en determinados aspectos puede superar al cine como arte narrativo y visual.

La particularidad del cómic es que podemos ver todas las imágenes de una página. De un solo vistazo podemos entender su estructura “invisible”, algo que en el cine se intenta normalmente esconder.

Vamos a estudiar cómo los artistas diseñan las páginas de cómic, creando conexiones visuales entre las viñetas que son ricas en significado. Queremos revelar los ritmos y las melodías escondidas en los dibujos, que hacen que las páginas cobren vida.

Esperamos que esta exposición sea apreciada tanto por los aficionados al cómic, como por el público en general, que al finalizar este viaje lleno de descubrimientos, cambie su forma de ver y leer los cómics para siempre.

LA PROPUESTA

LA COREOGRAFÍA DEL CÓMIC

Para hacer más comprensible el lenguaje del cómic y los pasos para crear una historieta, dividiremos la exposición en cinco partes: desde la imagen individual (viñeta) hasta la secuencia (tira), pasando por la página, la composición de la historia y la creación del libro que la contiene.

Cada sección mostrará una selección de dibujos originales de destacados autores del cómic. También exhibiremos serigrafías firmadas y reproducciones. Además, presentaremos ampliaciones de páginas de cómic para que se puedan apreciar a distancia y comprender su diseño.

Es importante mencionar que cada sección tendrá partes específicas que podrán ser ajustadas según el tamaño de cada sala, tanto eliminando como incluyendo elementos según sea necesario.

Los originales estarán acompañados de cartelitas con un código QR para acceder a información adicional sobre las piezas presentadas, con la aportación de contenido multimedia como vídeos. Habrá cinco paneles explicativos con imágenes y gráficos para facilitar la comprensión del itinerario propuesto.

Dadas las características de las salas de la Red Itiner y el alto valor de las obras seleccionadas, por motivos de seguridad y conservación, los dibujos originales más delicados estarán protegidos en vitrinas.

Si además las condiciones de conservación de las salas no son óptimas (como la presencia de luz solar directa), contemplamos exhibir copias facsímiles de alta calidad de los originales de mayor valor, especialmente producidas para esta ocasión. No obstante, las serigrafías y grabados originales de colección, igualmente valiosos, permanecerán siempre en exhibición en la pared debido a su tamaño.

En el punto intermedio del recorrido, mostraremos el vídeo **La Coreografía del Cómic**, una obra original especialmente producida para esta exposición, con contenido completamente visual y subtítulo. En este vídeo, se explicarán las técnicas y estilos de los grandes autores de la muestra, mostrando animaciones que revelarán cómo construyeron las páginas y estableciendo conexiones entre las distintas piezas.



ORGANIZACIÓN DE LA EXPOSICIÓN

Organizaremos nuestra explicación sobre el lenguaje del cómic en cinco secciones o temas que abordarán las diferentes etapas de su creación:

LA IMAGEN ÚNICA Y LA VIÑETA

Destaca la importancia de al menos dos imágenes para contar una historia y menciona los orígenes del cómic.

LA SECUENCIA

Se refiere a cómo se dibujan las imágenes en secuencia para contar una historia y cómo se crean las tiras de cómic de humor y aventuras.

LA PÁGINA

Describe el origen de las páginas de cómic y cómo se planifican y organizan. También analizaremos la influencia del cine en la narrativa secuencial del cómic.

LA ESTRUCTURA OCULTA

Explora cómo se pueden conectar las imágenes en una página para comprender mejor su contenido.

LA HISTORIA

Describe el proceso de creación de una historia completa, desde el guión hasta el dibujo final y muestra la importancia del diseño de la portada.

Cada obra irá acompañada de una cartela con una pequeña descripción que explicará su relación con los temas de la exposición. Esto ayudará al espectador a entender mejor lo que está viendo.

VITRINAS

Los originales más delicados y de mayor valor se expondrán en seis vitrinas, acompañados de reproducciones a color y ejemplares de las revistas y libros donde se publicaron.

PANTALLA

En una pantalla se exhibirá un vídeo especialmente creado para esta muestra, **La Coreografía del Cómic**, con una duración de 20 minutos. En este vídeo se explicarán las técnicas y estilos de los grandes autores de la exposición, mostrando animaciones que revelarán la coreografía visual de las páginas y estableciendo conexiones entre las distintas obras.

TALLERES

Siempre que el municipio esté interesado, ofreceremos charlas entretenidas sobre el cómic para todo tipo de público. Estas actividades servirán para proporcionar más información sobre las piezas de la muestra, hablar sobre los artistas y profundizar en los temas de la exposición. Por último, si lo permite el tamaño de la sala, habrá un espacio donde los espectadores, especialmente los niños, podrán participar en talleres diseñados para la ocasión. Aquí podrán crear sus propias páginas de cómic y dejar volar su imaginación.

PANELES EXPLICATIVOS

Además de la portada de la exposición con los logos institucionales, propongo incluir intercalados entre los distintos capítulos, cinco paneles convenientemente ilustrados que sirvan para explicar las secciones temáticas de la exposición. Tendrán un tamaño de 600 x 1500 mm.

Estos paneles serán:

- «Pensar la viñeta: antecedentes»
- «La secuencia y la página»
- «El cómic y el cine: similitudes y diferencias»
- «La rima visual del cómic»
- «Procesos en la creación de una historia»

PANEL 1

PENSAR LA VIÑETA: ANTECEDENTES DEL CÓMIC

Comenzamos nuestra exposición con una imagen especial, una viñeta llamada *El Pensador*, creada por Moebius, un gran artista del cómic. Esta viñeta nos sirve como entrada a la exposición y nos invita a pensar en cómo funciona el cómic.

Se nos ha contado que el cómic se originó en Estados Unidos con las ilustraciones y tiras satíricas en prensa del personaje *Yellow Kid* de Richard F. Outcault en 1895-1896. Pero la historia del cómic es mucho más compleja y fascinante. Sus raíces se remontan a épocas antiguas, como las pinturas egipcias o los relieves romanos, donde ya se usaban imágenes para contar historias en secuencia.

¿Puede una sola imagen ser un cómic?

La viñeta de *El Pensador* de Moebius no es un cómic, es un dibujo o una ilustración. Podría ser un cuadro como el *Arlequín Sentado* (1923) de Pablo Picasso o el *Retrato de Gaspar Melchor de Jovellanos* que pintó Goya en 1798. Para que exista un cómic necesitamos más de una imagen.

¿Sabes de dónde viene la palabra *viñeta*?

Originalmente era el símbolo de la imprenta o impresor del libro y luego se convirtió en un adorno en los libros, una pequeña imagen enmarcada al inicio o final de los capítulos.

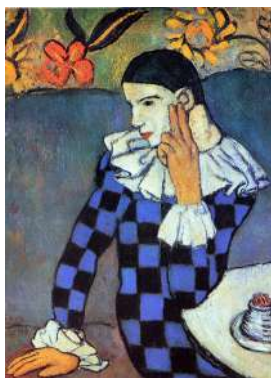
¿Una serie de viñetas es un cómic?

El cómic surge realmente con la invención de la imprenta, que permitió su desarrollo. Los primeros cómics eran como las colecciones de estampas religiosas llamadas “aleluyas” o “aucas”. Al principio, estas colecciones no contaban historias, pero luego se les añadieron textos en verso y comenzaron a narrar cuentos. Los músicos ambulantes recorrían los pueblos repartiendo estas hojas y cantando las historias en voz alta.

El *Auca del Sol y la Luna* de 1676 es una colección de imágenes enmarcadas en viñetas circulares como la ilustración de Moebius.



MOEBIUS
La Mémoire du Futur (1983)
ORIGINAL EXPUESTO EN LA VITRINA 1



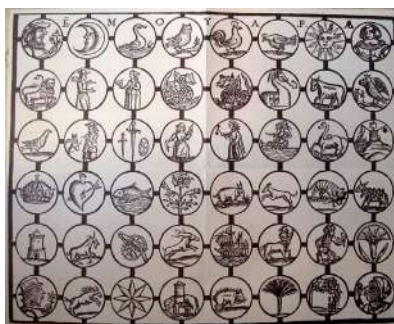
PICASSO
Arlequín Sentado (1923)



GOYA
Gaspar Melchor de Jovellanos
(1798)



MARCA DE IMPRESOR 1519
Scotto, Octaviano



AUCA DEL SOL Y DE LA LLUNA
Grabado por Pere Abadal de Moià, c. 1685
REPRODUCCIÓN EXPUESTA EN LA SECCION 1



JUEGO DE LA OCA
TABLERO EXPUESTO EN LA VITRINA 1



GOYA - LOS DESASTRES DE LA GUERRA 1803
4 LÁMINAS DE GRABADOS EXPUESTOS EN LA VITRINA 1



RODOLPHE TÖPFFER - LAS AVENTURAS DE MONSIEUR VIEUX BOIS 1837
LIBRO EXPUESTO EN LA VITRINA 1

Algunos de estos primeros aucas todavía no eran cómics. Eran más bien conjuntos de imágenes, como una baraja de cartas, las casillas de juegos como el de la oca, o una serie de dibujos en un calendario.

En el siglo XVIII llegaron las estampas impresas, que mostraban escenas diferentes acompañadas de texto, formando una narración cuando se veían en orden. Un ejemplo es la serie *Los Desastres de la Guerra*, de Goya.

Con la invención de la caricatura aparecieron los diálogos dentro de las viñetas. El suizo Rodolphe Töpffer, considerado el padre del cómic moderno, introdujo las primeras secuencias con un mismo personaje en varios cuadros, usando texto como diálogo. Esto marcó el comienzo del cómic moderno, y ocurrió en el siglo XVIII!

Es importante saber que la lectura del cómic no es algo natural para los humanos, sino un lenguaje codificado que se desarrolló a lo largo de los siglos, con mecanismos específicos para asociar imágenes y crear significados.



JUAN JUNCEDA - VIDA DE TOMÁS EL JOROBADO 1868
PLIEGO IMPRESO EXPUESTO EN LA SECCIÓN 1

PANEL 2

LA SECUENCIA Y LA PÁGINA

El cómic se basa en la disposición de cuadros que representan distintas escenas, presentadas en un orden específico para narrar una historia. Estas imágenes, al leerse secuencialmente, crean en la mente del lector la sensación de movimiento, tiempo y desarrollo narrativo. Es como si las imágenes cobraran vida y transmitieran emociones.

Por ejemplo, una tira de la aclamada serie de humor *B.C.*, de Johnny Hart, utiliza tres viñetas para crear un gag efectivo, donde tanto el texto como la imagen se combinan para provocar la risa. Cada viñeta es crucial para entender el chiste, y si se aísla alguna, se pierde el significado y el gag no funciona. Solo hay una forma de armar la secuencia para que funcione.



JOHNNY HART B.C. 1992
ORIGINAL EXPUESTO EN LA SECCIÓN 2

En el siglo XVIII, con la llegada de la caricatura, las posibilidades expresivas de las imágenes se ampliaron, permitiendo describir emociones humanas de manera más vívida. Además, se introdujo el concepto de *gag*, añadiendo un toque de humor y sorpresa a las historietas. Otra innovación importante es la tira cómica, de donde proviene la denominación *cómic*. Consiste en una secuencia autoconclusiva de viñetas con un principio, medio y desenlace.

El segundo ejemplo es la tira de 1938 de una de las series de aventuras más famosas jamás creadas, *Terry y los Piratas*, de Milton Caniff. A diferencia del ejemplo de *B.C.*, esta tira diaria (*daily strip*) forma parte de una historia serializada que se continúa durante semanas y meses.



MILTON CANIFF - TERRY Y LOS PIRATAS 1938
ORIGINAL EXPUESTO EN LA SECCIÓN 2



MILTON CANIFF - TERRY Y LOS PIRATAS
SECUENCIA DE 3 TIRAS DIARIAS 911 JUNIO 1938



MILTON CANIFF - TERRY Y LOS PIRATAS
CONTINUACIÓN DE LA SECUENCIA EN LA PLANCHA DOMINICAL
12 JUNIO 1938

La secuencia que los lectores encontraron el 11 de junio de 1938 presenta a la *femme fatale* y aventurera Burma planeando liberar a Terry y sus amigos. Fijémonos como la última viñeta presenta una sorpresa (*cliffhanger*): el villano ha descubierto las intenciones de Burma y le espera escondido para sorprenderla. Es la forma clásica de provocar al lector para que compre el periodico del día siguiente y leer la continuación. Sigue funcionando la misma estructura de principio, medio y final en la secuencia pero el autor siempre inventa un final abierto para crear suspense.

LA PÁGINA. PRIMER PASO: EL DOMINICAL

Otra innovación que surge en la prensa estadounidense es el *Sunday Strip*, la página dominical. Al contar con más espacio los autores podían reunir varias tiras de 3 a 4 viñetas en una sola hoja, apilándose una sobre otra, como si construyeran un edificio. Esta disposición creó una unidad fundamental que permitiría desarrollar todo el potencial del cómic: la página.

Tomando como ejemplo la tira de *Terry*, podemos ver cómo la historia continúa en la página dominical del día 12. El autor, Caniff, repite la primera viñeta con Burma en la misma situación que al final de la tira del sábado. Esto ayuda al lector a recordar lo que sucedió en la secuencia anterior.

LA REVISTA

Con la invención del *comic-book* (la revista de cómics), las tiras se organizan por páginas permitiendo crear historias completas en un solo cómic. En esta exposición mostramos piezas originales de Will Eisner y Jack Kirby, dos de los creadores más importantes en el medio, así como todos los originales de una historia completa de 10 páginas de Carlos Albiac y Oswal, publicada en 1985 en el número 52 de la revista *Cimoc*.



JACK KIRBY - 2001 Nº 2
PÁGINAS 7-8
ORIGINAL DE LA PÁGINA 7 EXPUESTO EN VITRINA Nº 2

PANEL 3

EL CÓMIC Y EL CINE

La secuencia de imágenes en las tiras de cómic (*daily strips*) refleja la narración cinematográfica, con una sucesión de momentos que forman una historia coherente.

El cine y el cómic son los dos lenguajes más populares para contar historias en el siglo XX y se han influido entre sí. Aunque el cómic tiene una historia más antigua, el cine introdujo técnicas como el montaje cinematográfico, que permitía una narrativa fluida y lineal. Esta innovación tuvo un gran impacto en el cómic, permitiendo la creación de historias más dinámicas y llenas de acción.



ALEX RAYMOND - FLASH GORDON 1937
ORIGINAL EXPUESTO EN SECCIÓN 3



JUAN DÍAZ CANALES Y JUANJO GUARNIDO
SERIGRAFÍA FIRMADA EXPUESTA EN SECCIÓN 3

Un ejemplo emblemático es *Terry y los Piratas*, de Milton Caniff, quien adoptó el estilo cinematográfico en su narración, convirtiéndose en un referente en la historia del cómic.

Para Caniff, la secuencia de imágenes (la sucesión de planos) es lo esencial. En *Terry*, utiliza una variedad de encuadres que se asemejan a los de una película clásica de Hollywood, proporcionando una experiencia visual dinámica y emocionante. En el original de la página dominical de 1946 que presentamos en la exposición, Caniff nos ofrece una escena de diálogo que, con su hábil alternancia entre diferentes ángulos de cámara, podría compararse al *storyboard* de una película clásica de directores como John Huston o Howard Hawks de la década de 1940.

En *Flash Gordon* (1937) de Alex Raymond, la serie de ciencia ficción más influyente del cómic (*Star Wars* no hubiese existido sin *Flash Gordon*), Alex Raymond, como un director de cine, hace uso de los tamaños de los encuadres para expresar acción, soledad y contexto (plano distante y general) o emoción e intimidad (plano cercano o primer plano).

Blacksad (2000) de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, por su parte, emplea viñetas largas y apaisadas que recuerdan al formato de pantalla de cine, logrando una transición suave entre ellas, como en una película.

Sin embargo, la influencia del cine también limitó el potencial único del cómic, enfocándose demasiado en la secuencia y olvidando la riqueza visual de la página completa.

Little Nemo in Slumberland (1905-1927) de Winsor McCay es un ejemplo destacado de cómo el cómic puede aprovechar la totalidad de la página para crear imágenes bellas y únicas que cautivan la imaginación del lector de una manera que el cine nunca podría igualar.

En la siguiente sección veremos que, aunque la viñeta es importante, es la página completa la que realmente construye el cómic.

PANEL 4

LA RIMA VISUAL DEL COMIC

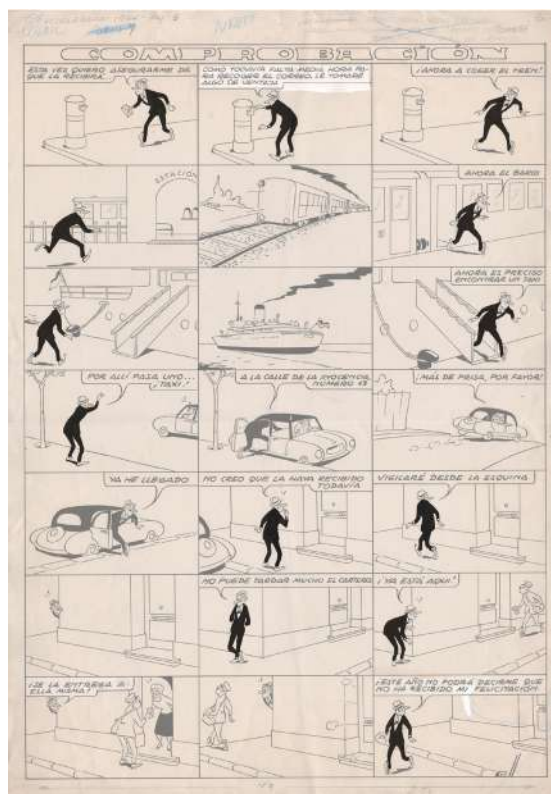
La página de un cómic es como un mapa visual que podemos leer de diferentes maneras. Además de la lectura lineal de izquierda a derecha, también podemos entenderla viendo todas las viñetas al mismo tiempo.

La página se puede comparar con un edificio lleno de ventanas. De un solo vistazo, podemos ver todas las habitaciones y comprender la estructura oculta del edificio.

El cómic es único porque ofrece diferentes formas de lectura al mismo tiempo. Al cambiar de una lectura lineal (como en el cine) a una lectura global (en el cómic), se revelan relaciones ocultas entre momentos distantes en el tiempo. Esto le da un significado más profundo a la narración de la página.



JORDI BERNET Y SÁNCHEZ ABULÍ - TORPEDO 1936. (1985) ORIGINAL EXPUESTO EN SECCIÓN 4



JOSEP COLL - COMPROBACIÓN 1964
ORIGINAL EXPUESTO EN SECCIÓN 4

En la plancha *Comprobación*, de Josep Coll, vemos cómo el artista crea una coreografía visual para su página de humor. Al observarla desde cierta distancia, notamos que la repetición del personaje en negro forma un signo de interrogación o un círculo en toda la página, lo cual es un símbolo importante para la historia que Coll quiere transmitir.

En el ejemplo de *Torpedo 1936* (Abulí y Bernet), la luna en el cielo nocturno de la primera viñeta se conecta con el ojo y la luna del espejo al final de la página. Asimismo podemos observar que todos los ángulos y líneas afiladas presentes en la página, como los cables de los postes de luz y las escaleras, convergen y resuenan en el corte final de la navaja. La cuarta viñeta muestra a Torpedo en blanco frente al espejo, lo que se contrapone a la viñeta inferior, donde las formas redondeadas del espejo y la silueta de Nelly, vestida de negro, suavizan la escena. Esta secuencia rinde homenaje a la famosa escena de la película surrealista *Un Perro Andalúz* (1929), donde Luis Buñuel rasga un ojo con una navaja.



Las imágenes en el cómic tienen un potencial retórico, transportando metáforas y símbolos que multiplican las posibilidades de asociación entre ellas.

El cómic se convierte así en una forma de capturar y transmitir nuestros pensamientos con toda su complejidad, siendo un arte total.

En una impactante página de Frank Miller, vemos a Batman enfrentándose al villano Lex Luthor. La alternancia de cuadros en blanco y negro recuerda a un tablero de ajedrez, y el diente mostrado en la primera viñeta tiene una rima visual con la boca abierta y desdentada de Batman al final.

La página está organizada en cuatro filas de tres viñetas, creando un ritmo de tres tiempos con un énfasis marcado al final de cada fila. Este ritmo musical nos guía inconscientemente hacia el clímax final de la plancha.

FRANK MILLER - BATMAN: THE DARK KNIGHT STRIKES AGAIN (2001)
ORIGINAL EXPUESTO EN SECCIÓN 4

En la página de *King Kong*, de Christophe Blain, el diseño de una cuadrícula de 4 viñetas cuadradas simétricas hace referencia a las ventanas del rascacielos donde se desarrolla la escena. Desde esta perspectiva, el espectador adopta el punto de vista subjetivo de King Kong, quien observa celosamente a la pareja de amantes.



Lo fascinante del lenguaje del cómic es que nos permite mover la mano de King Kong, escuchar el estruendo de cristales rotos en nuestra mente y sentir la desolación y el shock del personaje en la imagen final, todo en los breves segundos que tardamos en leer las cuatro viñetas.



CHRISTOPHE BLAIN - KING KONG (2019)
ORIGINAL EXPUESTO EN SECCIÓN 4

PANEL 5

PROCESOS EN LA CREACIÓN DE UNA HISTORIA

En esta sección final vamos a mostrar cómo se crea una historia completa. *Big Rag* de Oswal y Albiac, es un ejemplo de ello. Esta historia de 10 páginas ocurre en un cine de Nueva Orleans. Mientras un pianista de jazz toca música en vivo durante una película muda, hay un tiroteo y una pelea entre criminales y amantes despechados. La historia está relacionada con el cine y mezcla su lenguaje con el del cómic de manera brillante. Oswal utiliza la composición, las transiciones visuales, las metáforas gráficas y las onomatopeyas propias del cómic de forma magistral. Es una obra excepcional de estos maestros argentinos.

Examinamos el método de dibujo manual, que predominó durante el siglo XX (en parte hoy en día ha sido reemplazado por el dibujo digital), a través de ejemplos del proceso de creación de *Macao*, de Mique Beltrán. Mostramos el guión original de Mique, así como diferentes versiones de las páginas, desde bocetos a lápiz hasta versiones finales a tinta.



MIQUE BELTRÁN - MACAO (1984)
ORIGINAL EXPUESTO EN SECCIÓN 5



JOHN ROMITA - THE AMAZING SPIDERMAN (1966)
SERIGRAFÍA ORIGINAL FIRMADA DE 1996 EXPUESTA EN SECCIÓN 5

Finalmente, una breve introducción al uso del color. Históricamente, la mayoría de los cómics se han diseñado primero en blanco y negro y luego se ha agregado el color. Sin embargo, hoy en día los artistas son más conscientes de la importancia de considerar el color desde el inicio para lograr coherencia y belleza.

En la vitrina exhibimos los diferentes enfoques de aplicación del color a una página, incluyendo el original de la página nº 6 de *Life Below*, una de las historias más famosas de *The Spirit*, obra maestra de Will Eisner.

Concluimos la muestra con varios ejemplos de famosas portadas de cómics, como *Amazing Spiderman*, de John Romita, *Sin City*, de Frank Miller, y *Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec*, de Jacques Tardi.

Paradójicamente, en el mundo del cómic, las portadas son a menudo más recordadas que las páginas de las historias. Cerramos la exposición regresando al comienzo de la muestra y preguntándonos si estas imágenes icónicas y veneradas pueden por sí mismas considerarse cómics.

RELACIÓN DE OBRAS

Disponemos de 60 dibujos originales y 20 grabados de colección, de los que hemos escogido 35 originales y 8 serigrafías numeradas y firmadas para la exposición. En función del tamaño de la sala, la exposición se podrá escalar sin dificultad. Recogemos a continuación una muestra de las piezas originales.

MOEBIUS



El pensador
La Mémoire du Futur (1983)
270 x 270 mm

CHESTER GOULD



Dick Tracy
Sunday Strip (31 Agosto 1947)
460 x 700 mm

JOHNNY HART



B.C.
Daily Strip (13 Enero 1992)
130 x 400 mm

MILTON CANIFF



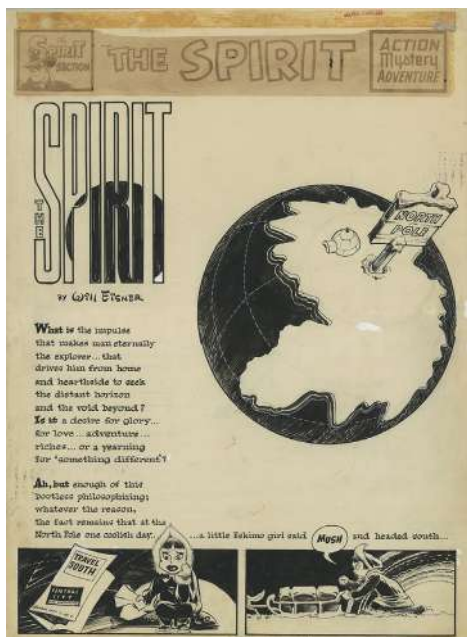
Terry and the Pirates
Daily Strip (11 Junio 1948)
170 x 565 mm

HUGO PRATT



Corto Maltés en Siberia
Serigrafía firmada por Hugo Pratt
Carpeta *Corto Maltés Les personnages* de Vertige Graphic
(1990)

WILL EISNER



The Spirit. The Explorer
Página 1. 16 Enero 1949.
410 x 560 mm

CARLOS GIMÉNEZ



Paracuellos. Auxilio Social
Vol 1. Capítulo 3. Sed. Página 1 (1977)

ALEX RAYMOND / DON MOORE



Flash Gordon
Sunday Strip (31 Enero 1937)
430 x 535 mm

JOHN BUSCEMA / ALFREDO ALCALÁ / ROY THOMAS



Savage Sword of Conan n° 4: Iron Shadows in the Moon
Página 41 (1977)
270 x 390 mm

CHRISTOPHE BLAIN



King Kong
Página 37 (2019)
270 x 270 mm

JACQUES TARDI / JEAN CLAUDE-FOREST



Ici Même
Página 161 (1978)
325 x 425 mm

PURITA CAMPOS / PHILIP DOUGLAS



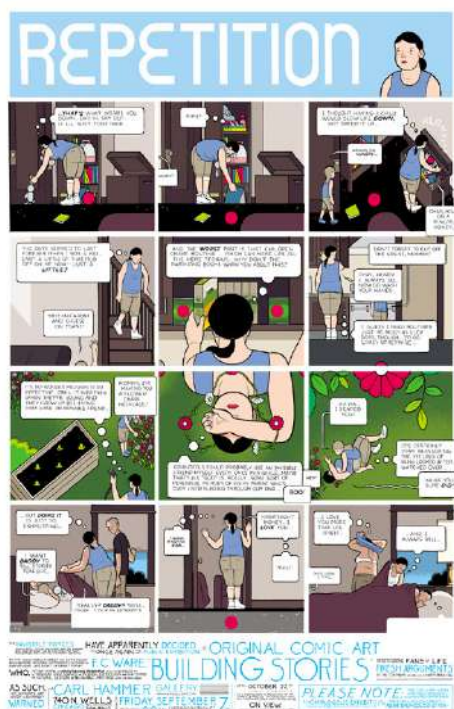
Patty's World (Esther y su Mundo)
Princess Tina pg 26 (1971)
254 x 330 mm

GILBERT HERNÁNDEZ



Poison River
Página 51 (1994)
280 x 350 mm

CHRIS WARE



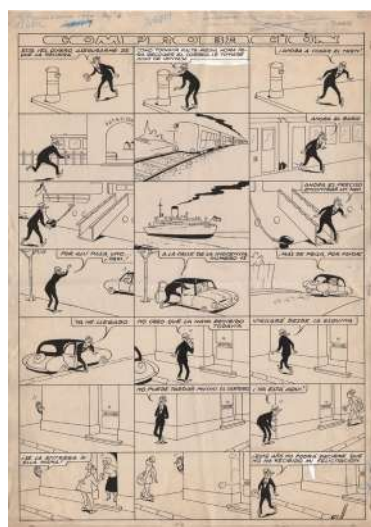
Building Stories
Serigrafía firmada por el autor (2012)
490 x 720 mm

JOSE MUÑOZ / CARLOS SAMPAYO



Alack Sinner
Inédito (1980)
330 x 420 mm

JOSEP COLL



Comprobación
(1964)
385 x 545 mm

JUANJO GUARNIDO / DÍAZ CANALES



Blacksad Vol 1 (2000)
Serigrafía con firma original de los autores
297 x 420 mm

JAQUES TARDI / ANNE DELOBEL



Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec vol 2. Le Démon de la tour Eiffel
Página 12, Color Original (1976)
210 x 300 mm

MIQUE BELTRÁN



Macao. Las aventuras de Cleopatra

Página 7, Boceto Tinta (1984)

360 x 470 mm

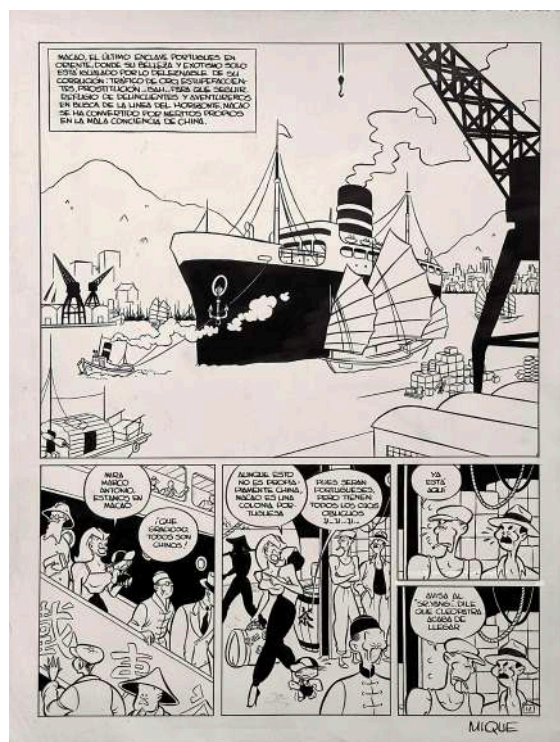


Macao. Las aventuras de Cleopatra

Página 11, Boceto Lápiz (1984)

350 x 500 mm

MIQUE BELTRÁN

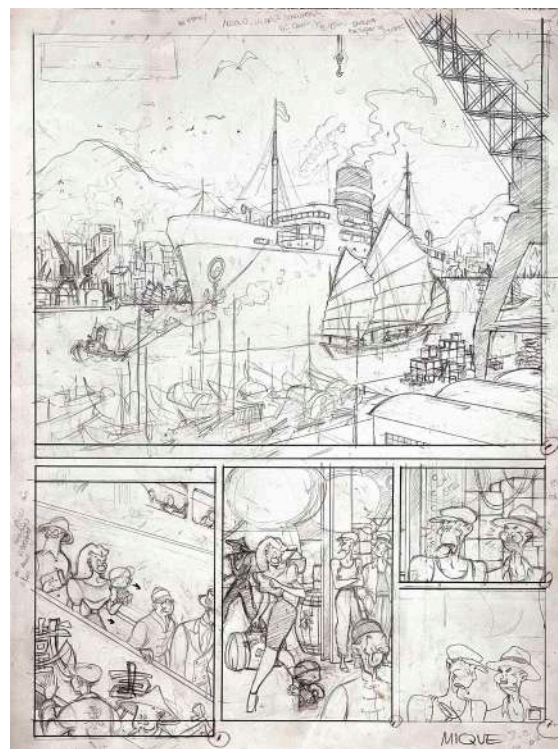


Macao. Las aventuras de Cleopatra

Página 12, Versión preliminar Tinta (1984)

360 x 470 mm

MIQUE BELTRÁN



Macao. Las aventuras de Cleopatra

Página 12, Boceto Lápiz (1984)

350 x 500 mm

FRANK MILLER



Batman: The Dark Knight Strikes Again

Página 53 (2001)

390 x 560 mm

WILL EISNER



The Spirit. nº 404 Life Below

Página 6 (1974)

280 x 420 mm

JACQUES TARDI



**Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec
Le Démon de la tour Eiffel**

Portada. Serigrafía firmada y numerada. Ed Champaka (1997)
630 x 650 mm.

JACQUES TARDI



**Les aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec
Le Démon de la tour Eiffel**

Portada. Color Original (1976)
210 x 300 mm

OSWAL / CARLOS ALBIAC

BIG RAG (1985) HISTORIA COMPLETA / 10 PÁGINAS ORIGINALES

295 x 365 mm



WILL EISNER



The Spirit. River of Crime

Serigrafía firmada y numerada (2004)
420 x 600 mm

FRANK MILLER



Sin City. That Yellow Bastard (1995)

Serigrafía firmada por el autor
680 x 980 mm

ROBERT CRUMB



Cheap Thrills

Serigrafía firmada y numerada (2002)
431 x 457 mm.

MOEBIUS



Arzak

Les Humanoïdes Associés (1979)
Estampa firmada por el artista.
690x 970 mm