Nº 0 abril/mayo/junio 2011
PVP 4,20 €

Infocomic

Revista profesional de la historieta

Entrevista
Paco Roca

Especial
Salón Manga de Murcia

Concurso
El cómic del mes

El futuro del cómic

Historia de seis nuevos talentos del tebeo español

EDITORIAL

Margarita Molina

SUMARIO

4 Análisis: Superhéroes, ¿o no?

7 Análisis: El Capitán más famoso de la Reconquista

10 Crítica: Lorena Escandell

11 Entrevista: Paco Roca

16 Crítica: Juan Molina

17 Tribuna: Manuel Barrero

18 Perfil: Antonio Altarriba

20 LA LIBRERÍA

24 LA COMICTECA

28 LA INICIATIVA

30 Tribuna: Cristina Durán

31 CONCURSO EL CÓMIC DEL MES

36 Reportaje: El futuro del cómic

44 Tribuna: Álvaro Pons

ZONA OTAKU

47 Entrevista: Jesulink

50 Reportaje: Murcia se Remanga

56 Perfil: Enkaru

58 TRAZOS EN MOVIMIENTO

62 Tribuna: Hugo Rodrigo

63 Crítica: Rocío Benito

64 CÓMICS 2.0

66 Crítica: Marina Bartual

67 ACTUALIDAD

70 NOVEDADES

71 AGENDA

¡Estamos en la red! http://einfocomic.wordpress.com/

Infocomic

Lorena Escandell: Coordinadora

Marina Bartual: Maquetadora

Rocío Benito: Redactora

Juan Molina: Redactor

Redacción, Administración y Publicidad
C/ Mariano Benlliure, 5. 03201 Elche (Alicante)
Tel./Fax 96 5446851
redaccion@infocomic.com
www.einfocomic.wordpress.com

Contacto comercial
Raquel Mas
Tel.605964869
comercial@infocomic.com

Impresión
ImprimaOnline
Tel. 93 1845252. 91 1871717
soporte@imprimaonline.com

Colaboradores:
Margarita Molina, Rubén Casanova, Hugo Rodrigo, Silvia Pérez, Manuel Barrero, Cristina Durán, Álvaro Pons y Arthur Adrover.

Agradecimientos:
Esta revista no hubiera sido posible sin la colaboración de todos los autores y demás profesionales que aparecen en ella.
A todos ellos, gracias.

Los dibujos, fotografías y artículos que se publican son propiedad de sus autores, quedando prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización precisa. Infocómic S.L. no se responsabiliza de la opinión de sus colaboradores.

Imágenes de portada: Mireia Pérez, Mirian Frías, Rubén Casanova, Cristina Bertomeu, Guillermo Capacés y Alicia Roig.

Superhéroes, ¿o no?

Superhéroes que no lo son tanto, carácterística esencial para ser un personaje de éxito de la editorial Marvel Cómics.

Cuando se nombra la palabra "superhéroe", lo primero que se le viene a uno a la mente es el típico hombre guapo, con sus abdominales marcadas y sus superpoderes que sirven para salvar al mundo; alguien que es respetado, aclamado e, incluso, adulado por los habitantes de su ciudad. Este estereotipo tan banal no es precisamente el modelo de conducta que siguen muchos de los personajes *Marvel*. No todos los superhéroes de esta editorial tan famosa en Norteamérica son lo que se dice "héroes" precisamente, ya que un héroe en sí debe ser reconocido por la gente que le rodea, pero en caso de personajes como Hulk o los X-men, los protagonistas son detestados o temidos.

Texto de Marina Bartual

Personajes conflictivos son los que se han terminado llevando a la gran pantalla, ya que lo que la gente quiere ver son las diferentes facetas de los supuestos superhéroes, que no siempre son tan "super". El público quiere personajes más humanos con los que se pueda sentir identificado, aunque posean poderes especiales que los hagan diferentes; quiere conocer sus miedos, sus dudas, y sus pensamientos más profundos para darse cuenta de que, por muy fuertes que sean, esos héroes no son tan perfectos como parecen.

El personaje de Lobezno es el ejemplo más claro de héroe antagónico. El integrante más salvaje de *X-men*, es el que mejor acojida ha tenido entre el público. Con Hugh Jackman interpretándolo, este personaje ha adquirido niveles de fama superiores, incluso, a los de Superman o Batman.

Marvel Cómics ha sido innovadora a la hora de acoger en su seno a personajes que realmente no son muy queridos por la gente, y transformarlos en protagonistas de series que han tenido una gran repercusión en la sociedad, aunque claro está, el objetivo final de todos estos personajes es salvar al mundo de los supervillanos que lo acechan. Además los autores de *Marvel* siempre crean sus obras con un alto contenido de batallas, por lo que los lectores se enganchan al primer vistazo.

Tramas de suspense y acción sin límites es lo que hace a los superhéroes de *Marvel* tan famosos y (fuera de toda expectativa) tan queridos por los estadounidenses y los europeos.

Los personajes de cómic que más piden los espectadores en la gran pantalla son los conflictivos

Dibujo de superhéroes *Marvel* en formato chibi/Choppic

Lobezno

Lobezno/Julián M. Clemente

Lobezno, alias Logan en España, hizo famoso el dicho: "Soy el mejor en lo que hago, pero lo que hago no es muy agradable".

Hulk

El personaje de Hulk es una mezcla entre los personajes de las novelas *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* y *Frankenstein*.

Hulk/B.T.

La Bruja Escarlata

Scarlet Witch/Daniel

Hija del malvado Magneto y melliza de Quicksilver, pasó de ser una villana en la saga de X-men a ser una heroína en Vengadores.

Montaje con imágenes de la serie

El Capitán más famoso de la Reconquista

Héroe de la infancia de muchos, detestado por otros tantos. El Capitán Trueno es uno de los personajes más influyentes de la historia del cómic español. Referente mundial, la mayoría lo recuerda como el personaje propagandístico por excelencia del franquismo. Otros van más allá y ven la historia de Víctor Mora intentando acercarse a los cómics del resto del mundo.Lo cierto es que para bien o para mal, El Capitán Trueno es el tebeo español por excelencia en toda su historia.

Texto de Juan Molina

Imagen original del último tebeo de Ambrós

El Capitán Trueno es uno de los cómics más míticos de la orografía española. Las aventuras del Capitán, Goliath y Crispín enamoraron a muchos niños y marcaron una era. A pesar de ser en buena parte propaganda del régimen franquista, hay que entender la época: no se podía hacer nada (ni en serio ni en broma) si no exponía los valores de la España dictatorial.

Victor Mora, guionista (ya que los dibujantes que encarnaron a Trueno fueron numerosos), creó un personaje paradigmático y poco humano, un estereotipo de la ideología de la época: una época de lucha contra el Islam, de un caballero ultraconservador, que maneja jerárquicamente a Goliath y Crispín, sus compañeros. Personajes, por cierto, también muy estereotipados: uno, un gigante con fuerza sobrehumana, pero bonachón y el otro un jovenzuelo pícaro, pero noble y siempre dispuesto a seguir lo que dicen sus mayores.

El Capitán es el estereotipo de la época: un buen cristiano en cruzada

Entre los dibujantes "industriales" que participaron en el cómic figuran Ambrós (el dibujante más importante de *El Capitán Trueno*, y el más mítico por cantidad de obras dibujadas), Bernal y a Pardo.

La leyenda

Enclavado en medio de la España de la Reconquista, El Capitán Trueno es un valiente caballero a las órdenes del rey de Castilla, que vive variadas aventuras por todo el mundo junto a sus amigos, el tuerto Goliath, y el joven Crispín ambos buenos y leales hasta la médula. Posteriormente se unirán a sus aventuras Sigrid, princesa nórdica que será la casta amante del Capitán. Veremos al Capitán enfrentarse al principio con los moros, pero poco a poco va viajando por el mundo llevando la justicia cristiana a todas partes: desde Mongolia, donde se enfrentará al Khan, hasta los Países Nórdicos, con sus brutales y paganos vikingos.

Las historietas del Capitán Trueno destacan una sobriedad (o falta total, en ocasiones) de trasfondo histórico. Esto es así por el sistema de tebeos por entregas, que obliga a pulir

Una cara al mito

Este año llegará a los cines el Capitán Trueno, con el nombre de "El Capitán Trueno y el Santo Grial". Tras el retraso de un año en la filmación, la productora valenciana Maltés Producciones compró los derechos a Filmax y se propone lanzarla este verano. La historia promete sacar lo mejor del Capitán Trueno sin caer en la ideología franquista que en otra época le hizo famoso. A pesar de rodadrse en España, se ha hecho íntegramente en inglés, las voces se doblarán al español posteriormente.

Entre los actores se encuentran Sergio Peris-Mencheta (conocido actor de la serie Al salir de clase) como el Capitán Trueno, Natasha Yarovenko (Habitación en Roma) como Sigrid, Adrián Lamana (Yo soy Bea) como Crispín y Manuel Martínez (el famoso lanzador de pesos olímpico) como Goliath.

el espacio al máximo para poder dejar sitio al siguiente número. Si la historia acababa demasiado rápido, se dejaban de vender números. Demasiado lenta, sería aburrida. Esto da poco margen a la narración y se basa en la acción, que es lo que atrae a los niños de esa época (y razón por la que compran los cómics). Básicamente, la acción resultante en la historia suele ser la siguiente: hay un hombre malvado que el Capitán Trueno debe vencer, cosa que hará siempre en menos de tres volúmenes.

Esto no cambiará hasta la muerte de Franco, pero el personaje pierde fuerza en los ochenta hasta que finalmente desaparecerá.

Realmente, sus últimas historias son las mejores, influenciadas por otras obras contemporáneas de la época, como *El príncipe Valiente* y *Terry y los piratas*, anteriormente censuradas por el régimen.

Tras la muerte de Franco, la renovación del personaje no es suficiente para relanzarlo

En los años ochenta se advierte parte de esa "renovación" sólo con observar cómo por fin el Capitán Trueno tiene tratos carnales con su amada Sigrid, apareciendo ésta desnuda de cintura para arriba. El lector se encuentra, además, a un Capitán Trueno mucho más humano y profundo, con sentimientos y dudas humanas. Muere el estereotipo en esta nueva versión. Sus compañeros ya no acatan sus órdenes a rajatabla: hay dudas, tensiones entre ellos y a pesar de eso siguen siendo fieles. Sin embargo, este cambio llega demasiado tarde. En la conciencia colectiva, el Capitán Trueno queda como un instrumento ideológico del régimen y, por muchos esfuerzos que hagan los autores, se le recuerda así.

Las aventuras de Trueno, Crispín y Goliath serán desplazadas por una nueva generación quedando los aventureros en el recuerdo.

Heroínas non-fiction

Isabel Franc se estrena con éxito en el medio cómic. La periodista y escritora, finalista del Premio La Sonrisa Vertical 1992 por *Todas las mujeres*, es guionista de *Alicia en un mundo real*, novela gráfica ilustrada por Susanna Martín sobre el cáncer de mama, que ha recibido el reconocimiento unánime de crítica y público, así como varios premios desde su publicación por Norma Editorial en 2010.

Ésta es la historia de una mujer que supera el cáncer, cuya experiencia sirve para entenderlo y afrontarlo de manera positiva. El relato rechaza el melodrama y opta por el tono de humor, transmitiendo así un mensaje de optimismo y esperanza. Se trata de una obra autobiográfica. Franc presenta una historia personal para abordar un problema social relacionado con la salud que afecta a más de quince mil mujeres al año en España, donde se diagnostica 44 casos de cáncer de mama al día.

Alicia figura entre las obras inspiradas en el realismo social, entre ellas *Arrugas*, *María y yo* o *Una posibilidad entre mil*, cuyos autores valoran el cómic como medio de acción social, no sólo de entretenimiento para las masas. Coincide, además, con el tipo de cómic que hacen las mujeres: social y autobiográfico. Ellas tratan temas como la maternidad, la sexualidad o la violencia con una mirada y sensibilidad diferente a la de ellos. Son obras con mucha personalidad, de mundos propios, con trazos muy variados.

La experiencia de Isabel Franc evidencia que el cómic es un estilo artístico y literario, una forma de expresión de la cultura popular, un medio de comunicación de masas a la altura de la literatura, el cine y la música que puede cumplir funciones sociales de interés general. También que existen héroes y heroínas de no ficción, de ahí el éxito de la obra. Como dice Josune Muñoz, especialista en crítica literaria feminista: "Las heroínas de los cómics feminista no son catwoman, son amas de casa, mujeres trabajadoras intentando compaginar todas sus facetas". Y sobrevivir, como Alicia, como Isabel...

"Me he vuelto más conservador y exigente"

Dibuja en pijama. Usa como estuche una caja de vídeo de *Jesucristo Superstar*. Está fascinado por el cómic periodístico, representado en la figura de Joe Sacco. Madruga mucho. Prepara una historia sobre Kafka. Optimista, soñador, sensible y comprometido. Echa de menos la vida tranquila del dibujante. No es el mismo desde que obtuvo el Premio Nacional de Cómic 2008 por *Arrugas*. Paco Roca (Valencia, 1969) se ha convertido en representante del oficio del historietista, labor que trata en su nueva obra, *El invierno del dibujante*.

Texto e imágenes de Lorena Escandell,
con **ilustraciones de** Paco Roca, de las obras
El Invierno del dibujante y *Arrugas*

Pregunta. ¿Usted cuenta historias por el placer de contar o para ganarse la vida?

Respuesta. Desde luego hay otras profesiones con las que me ganaría mucho mejor la vida y con menos esfuerzo que con los cómics. Me dedico a esto porque me gusta contar historias, es una necesidad, mucho que más que dibujar. Es importante sacar de dentro las historias que se me ocurren. Si no lo hiciera, imagino que tendría un problema.

P. ¿Qué le atrae del medio cómic?

R. La libertad. El medio cómic permite hacer creativamente lo que quieras. Es uno de los medios más libres. Para hacer una película o un libro hay que pasar unos filtros. En el cómic, todavía no, quizá porque, para bien o para mal, seguimos siendo algo minoritario. En el cómic todo depende de ti, de tu capacidad de trabajo y esfuerzo. Puedes enfrentarte a cualquier tema sin limitaciones. Eso es lo que me gusta.

P. ¿Dónde encuentra la inspiración?

R. En todo lo que me rodea. Una canción, un artículo, una conversación con un amigo, lo que veo, la relación con mis padres... Mi entorno, lo que hay a mi alrededor, me influye. Todas mis historias vienen de ahí, de algún contacto con la realidad.

P. ¿Cómo construye y da verosimilitud a las historias?

R. La documentación es muy importante para mí, bien para hablar sobre el Alzheimer o sobre las relaciones de pareja. Puedo tener una buena historia, pero si el lector se da cuenta que no domino el tema, todo se desmorona. Para ser creíble es muy importante saber de lo que se habla.

P. Parece difícil contar las palabras en imágenes. Las viñetas no dan para mucho. ¿Cómo consigue ser tan preciso?

R. Todos los medios tienen sus limitaciones. Las del cómic eran mucho mayores antes, porque había que contar una historia en 46 páginas y eso ha condicionado mucho el medio. Con el tiempo hemos conseguido desarrollar una historia en 300 páginas. El espacio ya no es una limitación.

P. ¿De quién ha aprendido a hacerlo?

R. La fuente principal es el propio cómic, hay que leer mucho. Pero también se aprende de otras formas de narrar: del cine, de la literatura... Contamos historias, por tanto todo influye.

P. Usted dice que los personajes dependen mucho de los autores que hay detrás. ¿Cómo son los personajes de Paco Roca?

R. Hay autores que sólo tienen un tema, en cierto modo es mi caso. Todos mis personajes son el mismo, imagino que un reflejo de lo que soy. Son personajes que a falta de una convicción ideológica o religiosa, que no tengo, buscan la manera de escapar de una realidad que no les gusta. Todas mis historias y los personajes se encuentran en una especie de viaje iniciático. Están descontentos con lo que les rodea, buscan una salida y acaban refugiándose en un mundo de fantasía. Esto se repite en *Arrugas*, *El Faro* y *El juego lúgubre*, en todo lo que he hecho. Deber ser cómo me siento.

P. ¿Qué historia le gustaría contar?

R. Hay muchas. El problema es que hacer un cómic lleva mucho tiempo, alrededor de un año y medio, entre que me documento, empiezo el guión, dibujo y coloreo. Durante ese tiempo se me ocurren muchas ideas, pero no hay tiempo para contarlo todo. En estos momentos, tengo tres ideas para hacer historias. Esto significa que no tendré tiempo para contar otras historias en los próximos siete años. Es frustrante no poder contar todas las historias que me gustaría.

"El trabajo es el motor que hace que me levante todos los días"

P. *El invierno del dibujante* nace de un sueño infantil. ¿Sigue soñando?

R. Claro. Soñar es lo que nos mueve. Es otro elemento que está presente en muchas de mis historias, la búsqueda de ese sueño, de ese ideal. Los personajes lo hacen, imagino que yo también. Es importante tener un sueño aunque sea a corto plazo. *El Faro* gira alrededor de esa idea, que no se puede vivir sin sueños. Curiosamente, mi ilusión es el trabajo, cosa que me deprime un poco, pero es el motor que hace que me levante todos los días.

P. Ésta es la obra que siempre quiso hacer. ¿Y ahora qué?

R. En cada proyecto encuentro una motivación diferente para seguir avanzando. Ésta es una historia que me apetecía hacer desde pequeño, pero ahora empieza otra fase y surgirá otra historia interesante. Cada proyecto es un camino diferente. Hay que empezar de cero y tener algún motivo. Mi prioridad es hacer un cómic que me gustase leer en caso de ser sólo lector e intentar hacerlo sobre algo interesante.

P. La dignidad parece importante para usted, a tenor de sus obras.

R. Sí. Provengo del mundo de la ilustración editorial y, sobre todo, publicitaria. Es una profesión con la que me gano la vida muy bien, pero hago un trabajo que, en muchos casos, ni me apetece ni creo en él. No es que engañe al público, pero no estoy éticamente de acuerdo con lo que hago algunas veces. En publicidad, acabas bastante avergonzado de lo que haces. Me dedico al cómic por otros motivos, porque esto sí significa libertad y dignidad.

P. ¿El mundo de los tebeos sigue siendo tan triste como hace medio siglo?

R. Hay de todo. Cada momento tiene su parte buena y mala. A finales de los años cincuenta, donde transcurre *El invierno del dibujante*, había cosas que estaban mal, como los contratos, los personajes no pertenecían a sus autores y se trabajaba a destajo, pero había otras positivas: se cobraba más o menos bien y el cómic tenía una repercusión social que no ha vuelto a tener en España. Ahora hemos conseguido ganar en dignidad, quizá vendemos menos, pero hemos conseguido llegar a las librerías y a las grandes superficies, un premio nacional, público femenino... Nos gustaría vender y cobrar más, pero poco a poco se van consiguiendo cosas.

P. Dedica *Arrugas* a sus padres. ¿De qué manera han influido en su trabajo?

R. Mis padres siempre me han dado mucha libertad. La cultura no ha estado muy presente en mi casa, pero la forma de educarme, sobre todo por parte de mi madre, ha girado en torno a los sueños, los ideales, la fantasía... La educación familiar es muy importante a la hora de enfocar tu dedicación.

P. Usted atribuye parte del reconocimiento social de *Arrugas* a su impacto mediático. ¿De qué manera valora el trato que los medios de comunicación dispensan a la cultura, en especial al cómic?

R. Ha cambiado mucho. Hace años era impensable que un periódico hablara sobre cómics salvo en momentos puntuales. Ahora *Babelia* dedica su portada a *El invierno del dibujante*. A raíz del premio nacional, *Arrugas* salió reseñada en las revistas *Pronto* y *Hola*, cosa impensable antes. Los medios de comunicación respetan cada vez más el medio cómic por muchos motivos: hay temas que interesan al público general, ahora es más fácil comprar cómics que antes, es un medio atractivo para los medios de comunicación por su carácter visual...

"Todos mis personajes son el mismo, imagino un reflejo de lo que soy"

"Es frustrante no poder contar todas las historias que me gustaría"

P. La obra *Las calles de arena* trata sobre el destino. ¿Pudo haberse dedicado a otro oficio?

R. Pienso que no. Dibujar ha sido mi forma de expresarme desde pequeño. Siempre he tenido claro que tenía que dedicarme a algo en que la forma de expresión fuera el dibujo.

P. Usted estudió diseño gráfico e ilustración, pero se considera autodidacta como historietista. ¿En qué medida la formación resulta necesaria para un autor de cómics?

R. Depende del tipo del cómic que quieras hacer. El cómic tiene algo de autodidacta, sobre todo porque hasta hace poco no había escuelas. Ahora sí se puede estudiar, me parece muy bien porque nosotros hemos aprendido a base de leer y copiar cómics.

P. Los comienzos nunca son fáciles. Usted empezó como profesional en *Kiss Comix*, una revista erótica de los noventa. ¿Qué aprendió de aquella primera experiencia profesional?

R. Aprendí a ser profesional, a saber que hay que cumplir los compromisos. Me di cuenta que el cómic ya no era sólo una afición. Hay muchísima gente que dibuja muy bien pero no tiene constancia para terminar las historias. Creo que ahí radica el cambio de aficionado a profesional. Hasta ese momento, dedicas a tus historias el tiempo que quieres. Cuando eres profesional, se acaban las tonterías. Tienes unos plazos y hay que cumplirlos.

P. ¿Qué queda de aquel joven ilustrador?

R. Con el tiempo se pierde un poco de disfrute. Al principio, todo es nuevo y se disfruta más. Con el éxito, me he vuelto un poco más conservador para no perder al público, acabo pensando mucho más en lo que esperan los demás. Cuando empecé, me sentía más libre, tenía ganas de demostrar cosas, lo daba todo. De todos modos, hay un momento que me sigue pareciendo igual de bonito ahora que antes, cuando llega el primer ejemplar de imprenta, el momento de tocarlo, ojearlo, olerlo... Es una sensación increíble, muy especial.

P. Y el Premio Nacional de Cómic, ¿le ha cambiado?

R. El Premio pesa mucho. Me he hecho más conservador, pienso más las cosas antes de hacerlas para no perder lectores, pero también me ha vuelto más exigente. Quejarme sería absurdo, pero vivía mejor antes, más tranquilo.

La expansión del cómic

"Quizá vendemos menos, pero hemos ganado en dignidad; hemos conseguido llegar a las librerías y a las grandes superficies, un premio nacional y público femenino".

Paco Roca y la autora de la entrevista/ Silvia Pérez

AY, AMIGO LECTOR, INFOCÓMIC ME ACABA DE HACER LA MEJOR ENTREVISTA DE TODA MI VIDA. A DIOS PONGO POR TESTIGO!!

PACO ROCA

Juan Molina

Subcultura

Para aquellos que hayan entendido el título, enhorabuena. Para los que no, sabed que os perdéis algo muy bueno.

Subcultura.es es la web del cómic del siglo XXI. Esto es, tebeo sin papel. Sin covencionalismos, son de todo aquel que disponga de un escáner, Photoshop y tableta gráfica puede crear una obra maestra.

El éxito de esta web reside principalmente en la sencillez. Cualquiera con ordenador puede crear un cómic propio. Además, muchos autores son ahora reconocidos gracias a Subcultura.

La página es la número uno en español de cómic de todo tipo, abierta y gratuita (como bien es Internet). Destacan las tiras cómicas, pero encontramos de todo: desde el humor más irreverente, hasta el drama más profundo. Y hay una cantidad de estilos que asusta. No sólo hay manga. Ni siquiera es el estilo más común (pero sí de los más leídos en la web). Aparecen cómics con dibujos clasicos, otros no tan clásicos... Y ciertamente otros que simplemente se les califica de cutres. Cosas mal hechas hay en todas partes. En Subcultura las hay. Desde guiones insulsos a dibujos aborrecibles (incluso ambas cosas).

Sin embargo, sorprende la calidad de muchas obras que aquí se actualizan cada semana (o mes, o cuando al autor le apetezca). Desde la ya citada en esta misma revista *Caleórn*, pasando por *THC* o *Eatatau!!* Historias que llenan, como *Anábasis* u obras de arte del dibujo casi, como *La reencarnación de un dios*. Aviso a internautas: algunas de estas historias pueden crear adicción...

Divulgar o estudiar la historieta

MANUEL BARRERO

INVESTIGADOR, DIVULGADOR
Y CRÍTICO DE CÓMICS

Si estimamos que la historieta es un medio de comunicación conviene que una parte importante de los trabajos de investigación sobre cómics se hagan desde las teorías de la comunicación. Hoy en día, como sabemos, los acercamientos académicos a la comunicación se plantean concediendo gran importancia al funcionalismo y a los modelos de aplicación (estudios socioculturales, detección del consumidor objeto, análisis de las industrias y sus mecanismos, etc.). El aspecto íntimo, es decir, los análisis de los mensajes, son menos estudiados, acaso por la complejidad creciente de los mismos.

En la crítica y la información sobre cómics, la distinción clásica entre facts (hechos) y comments (opiniones) no suele cuidarse porque, precisamente parte de la crítica alberga aún ciertos complejos infraculturales sobre la naturaleza y la valía como medio de comunicación de la historieta. La ciencia no es opinable, en efecto, pero todavía no hemos podido hacer ciencia del cómic y se sigue discutiendo sobre sus orígenes, lenguaje, géneros, corrientes y "maduración" aún hoy, lo cual no es un problema de pruebas empíricas para cada caso, es un problema de consenso entre los investigadores y divulgadores. Es fácil comprender el porqué: habitualmente las conclusiones de los expertos se admiten como "hechos" mientras que las "opiniones" responden a ideas personales de los comentaristas. Pero en el ámbito de los cómics, unos y otros se confunden porque no se sabe a partir de qué momento un comentarista se convierte en experto, y también hay especialistas que se acercan a un objeto de estudio con veneración sobrada pero con insuficiente rigor, lo cual no permite centrar o dirigir paralelamente los esfuerzos de toda una comunidad de estudiosos.

La historieta se estudia hoy en España fundamentalmente desde dos perspectivas: la de las ciencias de la comunicación, por lo común más estructuralista, y la de las ciencias humanas ligadas a la historia del arte o a las filologías, que prefieren abstraerse de los sistemas establecidos para tratar el objeto de estudio en un aparte, casi conceptualmente, debido a que estiman antes las ideas que despierta el tebeo que la razón por la cual éste se gestó y publicó. Obviamente esto es una exageración entre extremos, pues no hay debate formalista / informalista en la investigación sobre historieta, pero no deja de ser sorprendente que se acumulen tantos textos de opinión sobre el medio hoy, emitidos con escaso apoyo metodológico y sin más aval que el de la impresión personal (por ejemplo, en cientos de blogs y en algunos periódicos y revistas de información general), los cuales reciben un aprecio popular manifiestamente mayor que trabajos más estrictos y meditados (en libros, revistas académicas y especializadas), enfocados con rigor hacia el replanteamiento de los hechos probados o el establecimiento de tipologías, etapas o modelos.

Para comprender esto podemos acudir a las previsiones de Douglas Kellner. Los estudios culturales y las teorías sobre economía política recientes nos han mostrado que la cultura de masas no sólo genera audiencias, también las configura. Las audiencias son hoy el producto de los medios, por eso consumidores y opinantes desarrollan sus preferencias y expectativas de acuerdo con los discursos dominantes, con los más populares o sobre las experiencias impulsadas por los propios medios. Conviene tener esto presente a la hora de abordar objetivamente el estudio de una obra de cómic, pero también a la hora de opinar, sobre todo si se carece de formación.

EL REGRESO

Resulta curioso que la historia de un suicidio resucite a su autor. Y, sin embargo, así ha sido, al menos, en opinión de Antonio Altarriba (Zaragoza, 1952), teórico de la historieta y guionista. *El arte de volar*, Premio Nacional de Cómic 2010, le ha devuelto a la primera plana del tebeo, años después de que abandonase el medio para dedicarse casi en exclusiva a la literatura. La muerte de su padre en una residencia de ancianos en 2001 inspiró la obra y motivó su regreso.

Desgarradora. Éste ha sido el calificativo más utilizado por la crítica para referirse a *El arte de volar*, una novela gráfica nacida de la necesidad por entender el suicidio de su padre. "Pensaba que una historia tan larga y personal no se iba a publicar", afirma Altarriba, que dedicó entre trece y catorce meses a redactar el guión. "Me hizo pasar por estados de ánimo nostálgicos", reconoce el autor.

El arte de volar cuenta la historia de Antonio Altarriba padre desde la perspectiva de Antonio Altarriba hijo; noventa años de existencia ilustrados en doscientas páginas, con imágenes del dibujante Kim, en las que el autor reflexiona sobre el fracaso y la frustración, los sueños rotos, las heridas que no se curan hasta la muerte... "Puedo igualmente asegurar que aunque pareciera unos segundos... mi padre tardó noventa años en caer de la cuarta planta", reza una de las primeras viñetas del cómic.

Ésta es una historia personal que reconstruye, sin embargo, la memoria colectiva. Antonio Altarriba representa a todos los hombres y las mujeres que luchan con convicción por un mundo mejor y reciben a cambio la incomprensión y el rechazo social. La crítica eleva esta obra a la categoría de crónica del siglo XX por su valor documental, pues el relato aborda la guerra civil española, el exilio de los perdedores a Francia, la ocupación alemana en la II Guerra Mundial y el Franquismo.

Antonio Altarriba, catedrático de literatura francesa de la Universidad del País Vasco, cambia su registro habitual, vinculado al relato erótico elegante y sensual, para hacer un ejercicio de introspección personal, tan doloroso que, pese al éxito, la obra que prepara en la actualidad resulta distinta. "Me apetece hacer algo de humor con un dibujante nuevo que proviene del mundo del videojuego", adelanta.

El arte de volar lleva más de 20.000 ejemplares vendidos. Sus autores han obtenido, entre otros, el Premio de Salón del Cómic de Barcelona, Premio Nacional de Cómic de Cataluña, Premio Cálamo y Premio de la Crítica. Con todo, Antonio Altarriba sólo espera que este reconocimiento sirva para que los editores "escuchen con atención los proyectos planteados".

Ha vuelto para quedarse.

Antonio Altarriba

Texto e imagen de
Lorena Escandell

La librería

La tebeosfera alicantina

Ateneo Cómics es un referente cultural de Alicante. Su amplia oferta como librería especializada en cómics cuenta además con numerosas actividades, juegos y complementos inusuales que atraen a los seguidores del tebeo. Este espacio propicia la promoción de la lectura y sirve como centro de reunión de los amantes de la historieta.

Texto de Marina Bartual y Rocío Benito

La librería Ateneo Cómics abrió sus puertas en 1988, a pesar de los malos augurios ante la escasa oferta de tebeos de la época y las limitadas librerías especializadas. "La ilusión y la afición por el cómic fueron las motivaciones de semejante iniciativa", cuenta Jesús Laguardia, el dueño. "Aún recuerdo cómo Alejo Cuervo (librero de Gigamesh) me recomendó pedir el juego *Magic* por el tirón internacional que tenía", comenta el propietario. A raiz de ahí, comenzó a evolucionar la tienda de tal manera que la ampliación de ejemplares y complementos obligó a cambiar de local hasta en tres ocasiones. Actualmente es la tienda de cómics más grande de Alicante.

Entre los ejemplares de lectura que Ateneo Cómics pone a la venta destacan los cómics, las revistas y los libros de fantasía plagados de magia y aventuras. Sin embargo, también cuenta con colecciones antiguas de tebeos y con todo tipo de material manga. La tienda también dispone de las últimas novedades del medio cómic, además de películas y series animadas en DVD o CDs de música. Dicha librería tiene una amplia variedad de juegos de cartas (*Yu-Gi-Oh*, *Magic*, *Marvel*), juegos de rol, así como de mesa vinculados con el mundo fantástico.

Entre los productos más exclusivos que tiene la tienda figuran los trajes de cosplay (disfraces de los personajes de series manga), así como los productos de merchandising como muñecos, peluches, accesorios, productos decorativos, relojes, camisetas y pósters de las series animadas de tebeos. Asimismo Ateneo Cómics dispone de una sección sobre las miniaturas de *Warhammer*. En ella se encuentran las dos colecciones existentes hasta la

¡Quiero un cómic!

Dibujo de axelblog

Fotografías de Ateneo Cómics/Rocío Benito

Entrada principal del Ateneo Cómics/Marina Bartual

fecha, *Warhammer fantasía* y *Warhammer 40.000*. Ante la demanda actual, Ateneo Cómics aumenta sus ofertas incluso en el ámbito del cine, la fotografía y el dibujo técnico.

Librería interactiva

Tras 23 años de experiencia, Ateneo Cómics se ha consolidado como tienda de tebeos, juegos y ocio destinada a todo tipo de público. Entre la extensa gama de actividades de ocio que convoca destacan las partidas de cartas *Magic*, *Yu-Gi-Oh*, y los concursos de *Warhammer* (casi extinguido). De modo que además de los productos exclusivos que vende y de la variedad en el catálogo de ejemplares, promueve infinidad de actividades para los amantes de cómic, quienes conciben la librería como centro social de reunión. Este negocio familiar también oferta cursos didácticos gratuitos, tales como talleres de dibujo, ilustración o animación. Asimismo, Ateneo Cómics también lleva a autores reconocidos para firmar ejemplares, además de promocionar eventos nacionales, como los Salones del Manga y del Cómic de Barcelona y Murcia, entre otros.

En fin, sus innumerables ventajas con respecto a las habituales librerías le han proporcionado un prestigio notable, pues es considerada como un referente cultural en el ámbito del cómic.

Actividades habituales

Warhammer

Antiguamente solían organizarse batallas de *Warhammer* en el establecimiento de Ateneo a proposición de particulares o de la empresa Games Workshop, pero actualmente, debido a la poca afluencia de gente, han dejado de organizarse estos eventos.

Batalla de Warhammer/Luis Bartual

Magic

Todos los viernes, Ateneo ofrece su tienda como centro de reunión para celebrar partidas de *Magic*. Además, también organiza torneos oficiales cada tres meses con premios y trofeos para los participantes y los ganadores de este juego.

Asistentes al taller/Rocío Benito

Taller de ilustración

Ateneo Cómics fue el escenario donde tuvo lugar un taller de ilustración gratuito desarrollado el 2 de abril.

Arly Jones, Jesús Rivera y Sami Natsheh (*Cabeza Voladora*) enseñaron a los asistentes las técnicas de bocetado y de coloreado digital (Photoshop).

Asistentes al curso/Rocío Benito

Taller de animación

Los integrantes de *Cabeza Voladora*, Arly Jones, Jesús Rivera y Sami Natsheh, impartieron un taller de animación gratuito en Ateneo Cómics el 26 de marzo. Después de unas orientaciones teóricas y prácticas, los diez asistentes dibujaron a un mismo personaje en ocho posiciones consecutivas. Así y gracias al Photoshop, consiguieron emular que el personaje caminaba.

Ateneo Cómics es un referente cultural en el ámbito del cómic por sus diferencias con las librerías convencionales

Partida de Magic/M. Bartual

Yu-Gi-Oh

El juego de cartas *Yu-Gi-Oh* saca nuevas colecciones cada seis meses, y al mismo tiempo, Ateneo cómics organiza campeonatos para la presentación de la nueva temporada, regalando sobres y cartas inéditas por la participación en ellos, además de un suculento lote de regalos para el ganador.

Baraja de cartas Yu-Gi-Oh/M. Bartual

La Comicteca

La biblioteca animada

La comicteca de Murcia es un referente en la promoción de la lectura

La Biblioteca Regional de Murcia tiene un fondo que supera los 16 mil tebeos. Los títulos se encuentran situados, en su mayoría, en una comicteca abierta desde 2003 como iniciativa de promoción de la lectura. Se trata de un espacio cultural de referencia por sus servicios, recursos, actividades y dimensión en número de ejemplares.

Texto e imágenes de
Lorena Escandell

El cómic gana presencia en la biblioteca pública debido a la promoción de la lectura a través de iniciativas apoyadas en el género. La creación de la sección comicteca en centros culturales responde a este objetivo, además de constituir un reconocimiento al que hasta ahora ha sido considerado como un medio menor en el ámbito de la literatura. Una de las acciones más recientes en este sentido es la creación de CUBIT en 2010, una biblioteca para jóvenes en Zaragoza cuya comicteca tiene 15 mil títulos, suma sólo superada por la de Murcia. Esta última constituye el mayor fondo público de tebeos del país, según el informe *El cómic en España*, del Ministerio de Cultura, editado en diciembre de 2010, así como un referente en la gestión y dinamización de bibliotecas.

Espacio propio

La Biblioteca Regional de Murcia constituye una de los primeros centros bibliotecarios públicos en potenciar los cómics como fondos significados dentro de sus colecciones y servicios. En 2003, crea un espacio propio para la historieta, con el propósito de fomentar la lectura, erradicar estereotipos y prejuicios en torno al cómic y estimular la cantera de nuevos autores.

"Los cómics se leen más desde que están separados de la colección", expone Vicente Funes, técnico responsable de la actualización y mantenimiento de la comicteca, quien añade: "El cómic ha existido siempre en la biblioteca, pero nunca ha tenido significación. Nosotros pensamos que para potenciar su lectura había que distinguirlo, ofrecerlo de manera exclusiva".

La Biblioteca Regional de Murcia asesora a otros centros para implantar el servicio comicteca

Con una superficie de 130 metros cuadrados, la comicteca de Murcia tiene 16.168 ejemplares catalogados, distribuidos en cuatro espacios: la zona de adultos agrupa 9191 títulos, mientras que la infantil dispone de 3302. Un total de tres mil obras se destinan a cinco bibliobuses que recorren los municipios menos poblados de la Región; y 675, al Club de lectura. Una reedición de *Cuentos Vivos*, obra de Apeles Mestres publicada en 1882, figura entre los ejemplares más antiguos. Un lote de cuarenta novedades de 2011 constituye el material incorporado a la colección de manera más reciente.

El bibliotecario, aficionado y crítico de cómics, destaca la importancia de la organización: "El orden es fundamental para que el servicio resulte ágil tanto para el usuario como para nosotros".

Posición cascada

Los volúmenes están colocados en 130 módulos en posición cascada para atraer la atención de quienes visitan las instalaciones. Se ordenan por colores y letras en función de su origen geográfico y del tipo de obra, si es de autor o de personaje, siguiendo los patrones de las librerías especializadas. El criterio de distinción resulta un sistema novedoso imitado por otros centros, puesto que la Bi-

Módulo de la comicteca de Murcia

Vicente Funes, bibliotecario

blioteca Regional de Murcia asesora a otras instituciones a implantar el servicio comicteca. Colabora, por ejemplo, con el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC), organismo amparado por la UNESCO.

Colección heterogénea

La colección es tan amplia como heterogénea. Destinada a todo tipo de público, recoge todas las tendencias, estilos y procedencias geográficas, así como los contenidos más variados. "El catálogo es cambiante, evoluciona", manifiesta Vicente Funes, cuya principal preocupación es mantener el archivo actualizado para que el interés del usuario no decaiga. Hecho insólito hasta el momento, dado que el número de lectores aumenta con los años. Desde que se introdujera el servicio de préstamo en 2008, se ha efectuado un total de 97.524 préstamos, de los cuales 34.102 corresponden a 2010.

Las novedades se adquieren de manera mensual, atendiendo a los criterios de la crítica especializada, las recomendaciones de otros centros culturales de referencia y la demanda ciudadana. "Tenemos un presupuesto muy bueno y nos podemos permitir comprar mucho", señala el responsable de la comicteca. La Biblioteca Regional de Murcia dispone de 300.000 euros para renovar y actualizar las colecciones, según la Dirección General de Promoción de la Cultura y del Libro de Murcia.

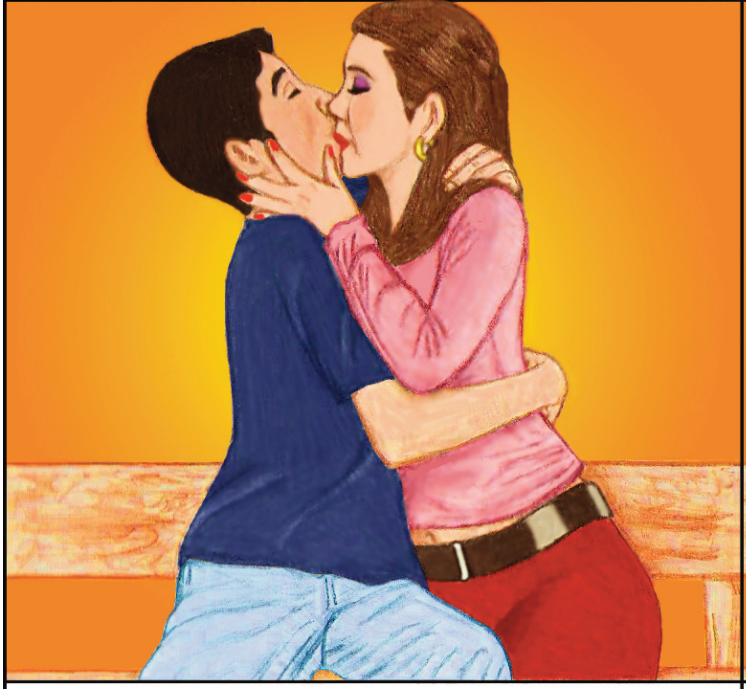
Éxito y retos

"Estamos constantemente lanzando anzuelos para captar lectores y fomentar la lectura a través del cómic", asevera Vicente Funes en relación a los servicios y actividades que alberga este espacio. "El reto es atrapar al público no habitual del cómic, que descubra que ésta es una alternativa más de ocio, lectura, entretenimiento, formación y documentación, que sirve tanto como una película o un libro", añade.

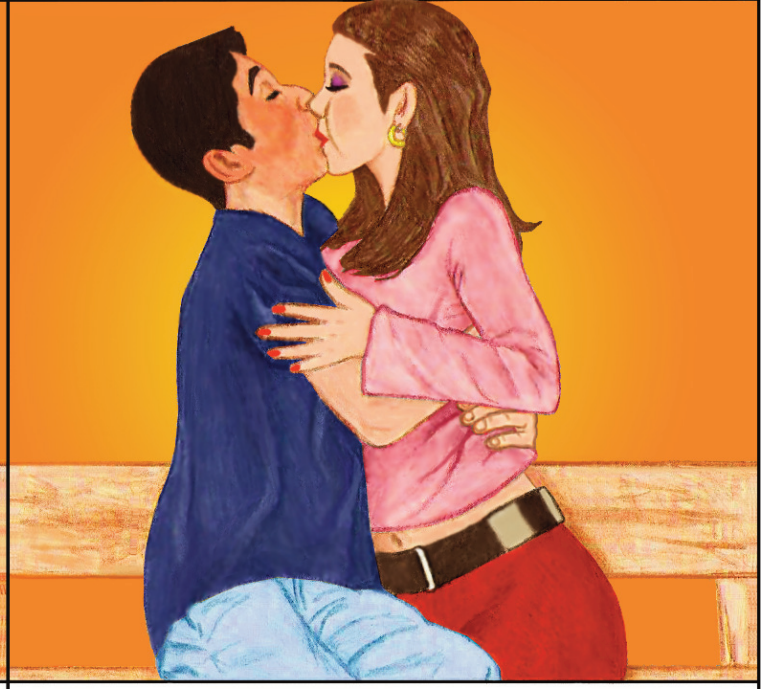
Realizan charlas, talleres y varias publicaciones especializadas

La decoración figura entre las acciones adoptadas para captar lectores. Los puestos de lectura contienen elementos de gran atracción visual relacionados con el mundo del cómic, entre ellos varios sillones estampados con viñetas. Además, se realizan encuentros con autores y críticos, talleres de dibujo y guión, así como guías de lectura y otras publicaciones especializadas, en cuya organización colaboran dibujantes murcianos consolidados como Juan Álvarez y Jorge G. Estas acciones gozan de la aceptación del público, así como de gran repercusión mediática, sin embargo se encuentran interrumpidas de modo temporal desde 2010 por falta de fondos económicos.

La comicteca de Murcia aspira a recuperar las actividades culturales e implicar a más personas, establecer relaciones con otras instituciones culturales del mundo y continuar ampliando la colección. Todo con un único objetivo: fomentar la lectura cambiando la idea de que la biblioteca es un lugar aburrido.



UN CHICO MIENTRAS BESA A SU CHICA



COMIENZA A PONERSE MUY ROJO

HASTA QUE DEJA DE BESARLA

Y EMPIEZA A DESPLOMARSE

SIN QUE SU CHICA COMPRENDA QUÉ PASA

VICKS TE AYUDA A RESPIRAR MEJOR

RUBÉN CASANOVA MARTÍNEZ

Objetivo: cambiar el mundo

El Salón del Cómic Social constituye un evento diferente y alternativo para autores, editores y público que conciben la historieta como un medio de acción social.

Texto de Lorena Escandell
Ilustración de Sr. Plástiko

¿El cómic es más que un medio de entretenimiento para las masas? Hay quienes sostienen que sí, que el tebeo es también testimonio, una forma de expresión que puede inspirarse en la realidad dura, un instrumento de lucha social capaz de remover conciencias y provocar cambios. Albert Drandov, Antonio Martín, Ricardo Hermida y Jordi Torrent lo creen firmemente. Su compromiso con la sociedad va más allá del enfoque social de su trabajo de investigación y creación de historietas. Desde 2009, lideran un proyecto revolucionario que vincula cómic y acción social. Se trata del Salón del Cómic Social.

"Entendemos cómic social como el medio de comunicación que utiliza este lenguaje literario y gráfico para expresar cualquier mensaje o situación que afecte a las personas, que sea susceptible de ser contado o denunciado, por estar encubierto o manipulado por los medios habituales, y que cuenta con el atractivo visual necesario para llegar a todo el mundo de manera más accesible, comprensible y sintética que la literatura pura y dura", explica el guionista Albert Drandov.

Otra cosa

El Salón del Cómic Social surgió como actividad alternativa al Salón del Cómic de Barcelona, evento de marcado carácter comercial y lúdico, destinada a aquellos autores, editores y público que creen que el tebeo es "otra cosa", con la idea de contrarrestar los efectos de la cultura de la evasión. Se trata de un evento sin ánimo de lucro, independiente y gratuito, cuyo objetivo pasa por "promover una educación popular y debatir sobre las consecuencias del capitalismo", según sus impulsores, cuyo fin último es "cambiar el mundo".

La primera entrega del Salón del Cómic Social se produjo entre los días 7 y 9 de mayo de 2010, en el Espai Jove La Fontana de Barcelona: "En un centro social, en un barrio popular, con mezcla de gentes y de ideas, abierto a todos los públicos", expone la organización en un comunicado de prensa de entonces. Este documento describe así el evento: "Es una ventana abierta al mundo, a los conflictos sociales, a las luchas de muchas personas en distintos puntos del planeta, una muestra de sentimiento, sueños e ilusiones y un espacio donde poder expresar libremente las ideas".

El movimiento ciudadano creado por Ignacio Ramonet Attac Catalunya se ocupó de montar y difundir el evento. Con una programación basada en exposiciones, mesas redondas, debates, cine, encuentros con autores y servicio de librería, éste se convirtió en el primer y único salón del cómic español de contenido social e histórico, al que no faltaron Cristina Durán, Miguel A. Giner Bou, Miguel Gallardo y Carlos Giménez, entre otros dibujantes y guionistas de cómic.

La crisis

El II Salón del Cómic Social está en marcha. En estos momentos, la organización configura el programa y efectúa los actos administrativos necesarios para su realización en octubre, en la localidad barcelonesa de Santa Coloma del Gramanet, con la colaboración, en esta ocasión, del Festival d´Art Social.

La crisis económica constituye el tema que abordarán las actividades. "Hay que cerrar aún los contenidos de los debates", señala Ricardo Hermida, ilustrador conocido como Sr. Plástiko. Éste adelanta que habrá más actividades y los espacios serán mejores que el año pasado. "Queremos que haya presencia de colectivos, como tertulianos, no sólo autores, y que sea mixto, para luchar contra el sexismo de la profesión". Tarea esta última nada fácil, en opinión del dibujante, debido a que la escasez de autoras en el mundo de la historieta resulta mayor en el campo social.

Con todo, nada detiene a quienes quieren cambiar el mundo.

Es un evento sin ánimo de lucro, independiente y gratuito. Pretende promover una educación popular y debatir sobre los efectos del capitalismo

La función social del cómic

CRISTINA DURÁN

ILUSTRADORA

Desde siempre hemos pensado que el cómic es un medio artístico con inmensas posibilidades comunicativas y que puede tener una clara función social. Prueba de ello son grandes obras como *Maus* de Art Spiegelman, *Epiléptico* de David B., *María y yo* de Miguel Gallardo, *Arrugas* de Paco Roca o *Píldoras azules* de F. Peeters, que han tratado temas tan transecendentes socialmente como la invasión nazi, la epilepsia, el autismo, el alzheimer o el sida.

El cómic es un medio de expresión tan válido como el cine o la literatura. Por su inmediatez, porque la imagen es un lenguaje universal, porque estimula la imaginación, porque tiene diferentes niveles de lectura, por las metáforas visuales.... Por todo ello, es un medio ideal para contar cualquier tipo de historia.

Las metáforas visuales, especialmente, nos permiten un nivel de expresión extremadamente rico y directo. A nuestro modo de ver, la percepción de la metáfora visual por parte del lector, la decodificación de esa imagen, está al nivel de la poesía. Una metáfora visual en una novela gráfica actúa, se percibe, como una metáfora en poesía. Además, en el cómic, el ritmo de lectura lo decide el lector... Puede parar, volver a leer, recrearse en una imagen. Podemos decir que tiene un potencial expresivo ilimitado.

Por todas estas razones, Miguel A. Giner Bou y yo decidimos contar en una novela gráfica nuestra historia. Como autores de cómic y como padres de una niña con parálisis cerebral pensamos que era fundamental hablar de discapaciad abiertamente y que el cómic era el medio perfecto para hacerlo. Nos dimos cuenta de que había gente que no sabe cómo dirijirse a nuestra hija, incluso a nosotros. Y no era con mala intención, sino simplemente por desconocimiento. Por eso es bueno hablar de ello y mostrar abiertamente cómo se vive la discapacidad en primera persona.

Con nuestro cómic *Una Posibilidad entre mil* nos gustaría contribuir a acabar con dos tópicos que siguen latentes en nuestra sociedad:

Que la discapacidad es un hecho terrible del que es mejor no hablar y que el cómic es un lenguaje menor sólo para niños.

Hemos querido transmitir que el hecho de ser diferente no debe ser un obstáculo, sino que debe suponer un reto. Un reto que consiste en la integración a todos los niveles. Una sociedad se demuestra madura cuando es capaz de integrar la diferencia, cuando es capaz de aceptar al otro tal y como es.

Desde que se editó *Una Posibilidad entre mil* hemos recibido cientos de mensajes de lectores, de asociaciones y de centros de discapacitados, creándose una extensa y fructífera red de comunicación y colaboración cuyo nexo de unión ha sido el cómic.

El cómic del mes

***Infocómic* convoca el concurso *El cómic del mes* con la finalidad de promocionar los nuevos valores en el medio cómic. Se trata de una iniciativa dirigida al público no profesional cuyo premio consiste en la publicación de la obra seleccionada y un perfil de su autor o autora en las páginas centrales de la publicación. Éstas son las bases que regulan la convocatoria:**

* **Pueden optar al concurso *El cómic del mes* de la revista *Infocómic* los trabajos de dibujo en modalidad cómic. Todas las obras deberán ser inéditas.**

* **Podrán participar todos los autores nóveles que lo deseen, sin establecerse distinción alguna por criterios de edad, lugar de residencia, nacionalidad o formación.**

* **Los originales deben tener formato A4 con un máximo de tres páginas. La técnica y temática de los trabajos es libre, pudiéndose realizar en blanco y negro o a color. Los guiones pueden estar escritos en cualquiera de las lenguas oficiales del Estado español.**

* **Las personas participantes pueden presentar hasta tres obras por edición.**

* **Los trabajados no podrán ser reproducidos por otros medios hasta pasados tres meses de su publicación en el sitio web de *Infocómic*.**

* **Las obras deben ser enviadas por correo electrónico a la dirección redaccion@infocomic.com, con un adjunto en el que figuren los datos de contacto y currículum vitae del autor o autora, así como una breve explicación de la historia, donde figure el título.**

* **Los cómics presentados se publicarán en el sitio web de *Infocómic*. El trabajo seleccionado para ser reproducido en la versión en papel de la revista será aquel que resulte más comentado por el público.**

EL GANADOR

Bernardo Vidal

CON *LECCIÓN DE HUMILDAD*

Es valenciano, de Alzira. Graduado en la Escuela de Artes Aplicadas, vive de crear ilustraciones en publicidad, trabajo donde ha ganado varios premios, como el mejor cartel anunciador de la Semana Santa alzireña. Actualmente estudia Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia. Hace unos años comenzó a crear cómics, entre los que destacan sus publicaciones en el fanzine *El Gapo* y los de su facultad. Entre entre sus obras se encuentran *Ofelia*, la historia de una adolescente con graves problemas personales, cuya continuación está pendiente; o *La nueva era*, cómic post-apocalíptico donde una mujer debe sobrevivir en un mundo arrasado. También dibuja series de cómics cortos: el erótico-humorístico *Sabiduría china* y *El batín*, entre otros.

En su estilo predominan los dibujos muy cuidados y un guión con marcado tema social, especialmente el encaminado a la igualdad de sexos. La mujer cobra una enorme importancia en sus obras. No es solamente un personaje secundario bonito. Siempre son personajes fuertes, decididas y protagonistas de la historia, como la seleccionada por *Infocómic*: *Lección de humildad*.

Texto de Juan Molina,
con imágenes de Bernardo Vidal

¿TU PRIMER DÍA? NO TE PREOCUPES
EL TURNO DE NOCHE ES JODIDO, PERO TE HA TOCADO CON ROKO, OSEA, YO, Y ÉL TE PROTEGERÁ, OSEA, YO, JA,JA,JA
NO TENGO MIEDO
GILIPOLLAS

VAS A CONDUCIR TÚ NENA, PERO CUIDADO NO SE TE VAYA A CALAR... JA, JA, JA
ME LLAMO VALERIA... GRACIOSILLO
Y YO CONAN, JA,JA,JA...

CUIDADO... NO VAYAS A EQUIVOCARTE DE PALANCA DE CAMBIO...
ESO ES LO QUE QUERRÍAS TÚ

ATENCIÓN... A TODAS LAS UNIDADES
UN 417 EN EL BAR TRES HERMANOS EN EL BARRIO DEL CARMEN.

DOS, UNO, CINCO, VAMOS HACIA ALLÁ
EMPIEZA LA ACCIÓN NENA
ESPERA... SOMOS UN EQUIPO
POLICIA LOCAL
2438-DVN
BAR TRES HERMANOS
QUÉDATE EN EL COCHE. ESTO ES TAREA DE HOMBRES

?
¡DÍ ADIOS... CAPULLO!
BANG
B.VIDAL ©

El futuro del cómic

Historia de seis nuevos talentos del tebeo español

Unos cuentan historias por necesidad. Otros para entretener y hacer sentir a los demás. Hay quien descubrió su vocación en la infancia. Si bien, alguno se introdujo en el medio ya crecidito. Con formación o autodidactas, crean mundos realistas o de ficción. Premiados, creativos, con iniciativa, son autores y autoras españoles menores de treinta años con un devenir prometedor. Tienen experiencias, estilos, proyectos e influencias dispares, quizá un pasado y presente distinto, pero comparten una aspiración: llegar a vivir de sus creaciones. Mireia Pérez, Guillermo Capaces, Mirian Frías, Alicia Roig, Rubén Casanova y Cristina Bertomeu son seis jóvenes con futuro en el cómic.

Textos de Lorena Escandell, Rocío Benito y Juan Molina
Ilustraciones e imágenes cedidas por los autores

MIREIA PÉREZ

ALICIA ROIG

GUILLERMO CAPACÉS

Chica atípica

Mireia Pérez

Es valenciana. Tiene 26 años. Ha estudiado Bellas Artes en Valencia, Madrid y Angoulême. Dibuja cómics, ilustra y diseña. Ha dirigido tres cortos. Reside en Madrid. Ha ganado el Premio de Novela Gráfica Fnac-Sinsentido y el INJUVE 2010. Se llama Mireia Pérez.

Su afición al cómic llega pronto, con historias de Mafalda, Mortadelo y Filemón y Zipi y Zape. Destina sus primeras pagas a comprar ejemplares, hábito que mantiene hoy día. Empieza a dibujar tebeos para sus compañeros de clase. A los quince, aprende a manejarse por Internet, crea sus páginas web y publica textos e ilustraciones, "convirtiéndose en una de las pioneras de la blogoesfera española e iniciando así una carrera artística intensamente relacionada con la Red", señala Álvaro Pons. Empieza a publicar en papel en 2010. Confiesa sentirse fascinada por ambos medios.

Escucha música si dibuja y colora, nunca cuando idea, escribe o aboceta una historia. Lee novelas de ciencia ficción, además de ensayos de estética y libros de arte. Es autora y editora del cuento *Chica y monstruo*. Se da a conocer a partir de colaborar con el semanario digital de humor gráfico *El estafador*. Ha publicado en las revistas *El Jueves* y *El Manglar*. Su obra *La muchacha salvaje* se publica a finales de año.

Domina el Artefinal, es ágil en el dibujo y especialista en ritmo y narrativa gráfico audiovisual. Dicen que es una de las autoras españolas que más juega con su identidad experiencias, sobre todo en su blog ilustrado *Fluido menárquico*. Confiesa que lo mejor de crear cómic es sentirse capaz de contar historias. "Saber que puedo expresar lo que quiero es lo que más me impresiona a la hora de ponerme frente al papel", asegura.

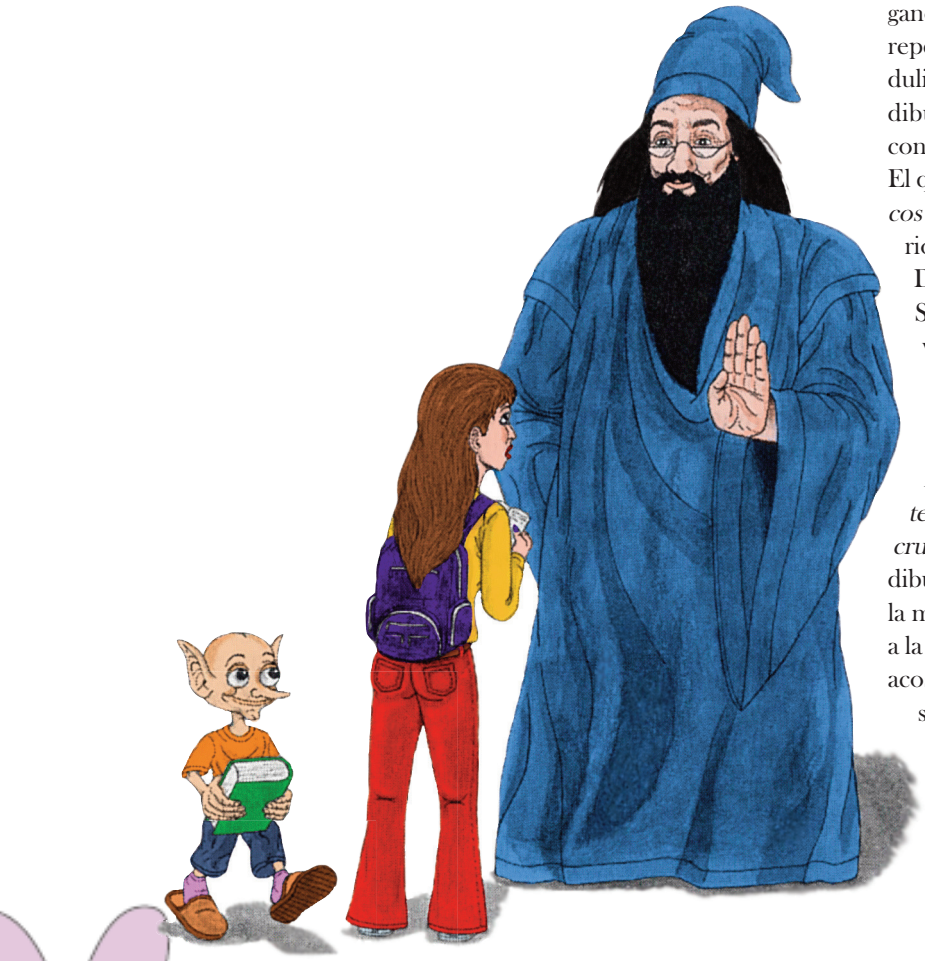
Rubén Casanova

Perfeccionista

Rubén Casanova Martínez es un ilustrador alicantino de 24 años. Su destreza con los lápices no deja indiferente a nadie. Con tan sólo ocho años ganó su primer concurso escolar de dibujo, no sin antes repetir su ilustración frente a los presentes ante su incredulidad. “Hasta en tres concursos tuve que repetir mis dibujos porque no creían que los hubiera hecho yo”, confiesa el joven talento.

El que fuera actor extra en *Astérix en los Juegos Olímpicos* (2008), estudia un Ciclo Formativo de Grado Superior de Ilustración en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante. Rafa Nadal, Ronaldo y Elizabeth Swann son algunos de los personajes que han cobrado vida en manos de Rubén Casanova. Sin embargo, su repertorio está plagado de dibujos sobre personajes ficticios, donde *Dragon Ball* goza de todo privilegio. Entre sus publicaciones figuran las realizadas para *Relatos urbanos*. Asimismo ilustró el relato *La biblioteca* en 2007, y un año más tarde el relato *¡Señor, qué cruz!*. Su marcado estilo rico en detalles permite que sus dibujos parezcan reales. Sus ansias por innovar superan la mera ilustración. Perfeccionista y autodidacta, maneja a la perfección numerosos programas informáticos, pues acostumbra a retocar y colorear por ordenador. Le apasiona la animación y no se le resiste ni el medio cómic.

En la actualidad colabora como dibujante de viñetas para un centro de estudios alicantino. Sueña con ser un reconocido dibujante de cómics que le permita ganarse la vida con su profesión artística.



Cristina Bertomeu

Artista precoz

Manchega de nacimiento (nació en Alcázar de San Juan, Ciudad Real), pero alicantina desde hace casi diez años. Siendo aún hoy una estudiante de segundo de bachillerato en el I.E.S. Playa de San Juan, Criskeleton (que así le gusta que la llamen) ya empieza a hacer sus pinitos en el mundo del manga.

"Comencé a dibujar con nueve años, porque mi hermana mayor no sabía dibujarme un gato", comenta Criskeleton. Sin embargo, no fue hasta que vio el anime Zachbel que se enamoró del manga. "Desde entonces empecé a hacer dibujos bien hechos, no garabatos"; nos comenta. Comenzó a dibujar un cómic sobre su vida diaria titulado *Dragon Heart* en el que ella misma se retrataba como una guerrera ciega que vivía sus propias aventuras. Ya más cercano en el tiempo, cuando salió *Dragon Ball, La Familia Crece* y demás anime, decidió dedicar su vida al cómic y el dibujo. "Con Naruto comencé a hacerme friki", dice Criskeleton, "ahora quiero estudiar en la facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia."

Más que nada dibuja cosas sueltas sobre sus héroes o personajes ficticios que ella inventa... Sin embargo, ahora está en pleno proceso de creación de un manga atípico. En ese manga, aparecerá la España del siglo XVI, el Siglo de Oro. La protagonista, una estudiante japonesa, cae en una trampa mágica que la lleva a nuestro país en la era de Cervantes y allí tendrá que enfrentarse a situaciones y poderes que desconocía, que además amenazan su existencia: la todopoderosa Inquisición, y seres de poderes oscuros. Sin embargo no estará sola, ya que la acompañan un callado compañero de aventuras y un hombre gato con picaresca española. El tiempo dirá cómo acabará.

Emprendedora

Alicia Roig

Alicia Roig es una joven ilustradora de Burriana (Castellón). Su indudable vocación desde niña vislumbraba un claro futuro. "Dibujar es una necesidad para mí", revela Alicia Roig, estudiante de cuarto curso de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia.

La ilustración, el cómic y el diseño son los campos que mejor domina esta joven promesa. Su desmedido interés por el cómic le ha llevado a impulsar un Club de cómic para su facultad, del que es coordinadora. El II Salón Mostra Cómic de Valencia (2011) fue el escenario donde debutó el Club, presentando su primer fanzine *Las estaciones del arte*. Sin embargo, fue en 2007 cuando vio la luz *EMO*, su primera creación íntegra en forma de fanzine. Entre sus participaciones con Studio Kat destacan *Parry Hotter y el Katz sobre magos* y *The katz of the zombies*.

Cuenta con amplia experiencia como ilustradora, pues ha colaborado para Mao Mao Publications elaborando diseños florales y personajes fantásticos. Incluso ha participado en *Gothic Lolitas. Dibuja manga paso a paso* de Promopress. Emprendedora y creativa, Alicia Roig no desaprovecha sus dotes artísticas y prueba suerte como monitora de un taller de graffiti en la escuela de verano Estiu 15, además de ilustrar abanicos personalizados. En el blog elarteemo.blogspot.com muestra y comenta todas sus obras artísticas. Pretende finalizar sus estudios universitarios en Barcelona con el fin de conocer nuevos horizontes, pues ansía ser ilustradora y poder vivir de ello.

Guillermo Capacés

Imparable

La historia profesional de Guillermo Capacés (Zaragoza, 1984) comienza a rodar a partir del Premio Joven 2010 de Cómic, concedido por el Instituto Aragonés de la Juventud. Sin embargo, su historia personal como ilustrador comienza en la infancia, cuando dibuja a sus personajes de televisión favoritos, regalando los dibujos a sus compañeros de colegio. Con 18 años, accede a la Escuela de Arte de Zaragoza, introduciéndose, para siempre, en el mundo de los tebeos. Continúa su formación en la Escuela Joso, con un curso de cómic, así como en la Escuela Serra i Abella, donde cursa un ciclo de gráfica publicitaria. Reside en Barcelona desde 2007.

Entre sus experiencias, destaca el fanzine *Proyecto Sapo*, en el que participa once números. Gracias a ésta, "me di cuenta que dibujar era lo que quería hacer en mi vida y me propuse mejorar, cosa que sigo haciendo hoy día", afirma el autor. De la misma manera, interviene en el fanzine *Arruequen*, nominado como mejor fanzine en el Salón del Cómic de Barcelona. Crea la obra *Gato Negro* con Sergio Monguiló. Se gana la vida con guiones ilustrados para cine y publicidad, además trabaja como freelance para varios medios de comunicación y productoras.

Capacés admira a Guy Davis, de quien dice disfrutar cada viñeta. "Todo lo que hace está hecho con cariño y eso se nota en un cómic". Sus mayores influencias son Otomo, Frederik Peeters, Gipi, Taniguchi y el director de cine Terrence Malik. Su aspiración es conseguir vivir del cómic y crear obras que, además de gustar, generen sentimientos en los lectores. Ahora que ha empezado a rodar, desea no parar.

Niña prodigio

Mirian Frías

La niña Mirian Frías (Elche, 1984) adora las series de animación, sobre todo la japonesa, por lo que pasa horas delante de la televisión. Empieza a dibujar a los nueve años, imitando las creaciones de sus autores favoritos: Akira Toriyama y Rumiko Tahashi. También lee cómics. Y escribe cuentos y poesía. Por supuesto, gana un concurso literario.

Pasa su infancia y adolescencia enganchada a todo tipo de tebeos y series animadas. "Era muy difícil conseguir material, así que a veces recurría a versiones subtituladas por y para fans", explica. Con quince años, publica su primera obra en el fanzine *Zero*, tiene su propia web ilustrada y dirige la partida de rol online *Fhera*, ocupándose de su novelización y diseño de personajes. Si fuera poco, diseña un RPG y un mod para el videojuego *Half Life*.

Elige estudiar Biología en lugar de Bellas Artes. "Dibujar siempre ha sido mi vía de escape y no quería convertir mi afición en trabajo", indica. Con 20 años, crea el blog *Gothic Paranoid*, seleccionado para publicar en la revista del colectivo Webcómics en España cuatro años seguidos, además de aparecer en el libro *Comics 2.0*. Su obra *Proyecto Jhakeva* se publica en *Subcultura*. En la actualidad, participa, también, en la web de videojuegos *Videoshock*.

Gran aventura la de esta niña prodigio, cuyo mayor referente en el campo del dibujo es el diseñador de la serie *Reena y Gaudy*, Rui Araizumi. Convertida en mujer, efectúa un balance positivo de la experiencia, pero no olvida ciertas situaciones desagradables, que toda persona que destaca en la vida suele sufrir. "Me han robado muchas ilustraciones, lucrándose a mi costa". Y añade, agradecida: "Siempre ha habido buenas personas que me han avisado cuando veían algo publicado sin mi nombre o sin mi permiso".

Todavía hay esperanza

ÁLVARO PONS

No parece que la situación sea buena para los jóvenes autores que intentan abrirse camino en el mercado español. Ya sea por el bien conocido comezón de vilipendiar de nuestros compatriotas que ya Larra indicaba hace un siglo, ya sea porque la industria no ha sabido hacer llegar los tebeos a los lectores, lo cierto es que los datos son escalofriantes: apenas un 10% de los títulos publicados en este país son de autores españoles. Es cierto que, pese a su exiguo número, su facturación global es importante, pero esa globalidad es engañosa y tramposa, escondiendo un escenario que se basa en dos autores, Francisco Ibáñez y Purita Campos, auténticos superventas que mantienen ellos solos industrias enteras. Pero para el resto, la realidad es muy distinta: tiradas de apenas 1000 ejemplares que llegan con dificultad a las estanterías de unas librerías donde, con mucha suerte, estarán un par de semanas expuestas. Es cierto que la instauración del Premio Nacional ha conseguido dar más visibilidad mediática a los autores españoles, pero una industria acosada por la crisis parece seguir reacia a apostar por nuevos valores. Maravilloso, ¿no?Y, sin embargo, con ese panorama tan desolador como deprimente, se puede afirmar sin ambages que vivimos el momento creativo más importante de la historia del tebeo español en décadas. Increíble, pero cierto. Con la complicidad de pequeñas editoriales que toman como propias las obligaciones de otras mucho más grandes, con el ejemplo inasequible al desaliento de El jueves, desde la insurgencia de unos fanzines y autoedición más rebelde y de calidad que nunca, los autores españoles se atreven a desafiar lo que parece una situación inamovible e inalterable con obras que hablan de un espíritu de renovación y unas ambiciones como no se veían en estos lares desde aquella extraña burbuja de autocomplaciente felicidad que fue la década de los 80. Una ilusión y esfuerzo que hace pensar hasta dónde podría llegar esta generación que se consolida ya en el siglo XXI si tuviera apoyo de la industria y de unos lectores que se resisten a descubrirlos. Sólo hace falta dejar volar la imaginación para descubrir que si lo visto hasta ahora es increíble, lo que podría ser sólo admite el adjetivo de esplendoroso. Y pese a las dificultades, ahí están, luchando por un sueño, demostrando que la historieta es un arte que engancha y que la pulsión por contar historias con el trazo de un dibujo es patológica, enfermiza hasta obligar al autor a sacarla de dentro, a expulsarla sobre el papel como ejercicio de exorcismo para que unos lectores que quizás ni existen lo disfruten. Hoy, más que nunca, en medio de este pozo sin fondo, la historieta reclama una posición y un papel que le corresponde. Desde esos autores, desde el entusiasta anhelo de un sinfín de fanzines en los que se esconde el germen de la genialidad a punto de explotar. Quizás todavía queda esperanza, una posibilidad que hay que alentar como lectores y como aficionados no sólo leyendo tebeos, sino apoyando a esa miríada de fanzines que son todavía un futuro por descubrir. La Cruda, Andergraûn, Adobo, Condón, ARGH!, Colibrí, Rantifuso, Migas, Momic!, Tartatatín... la lista es tan interminable como su calidad, trasladada también a la red a través de unos webcómics que aportan nuevas posibilidades y cuestiones por resolver a la historieta, pero todos coincidentes en una cosa: la pasión por la historieta. Si sigue existiendo, hay esperanza.

CRÍTICO DE CÓMICS

ZONA OTAKU

"Soy incapaz de dibujar otro tipo de cómic"

Jesús García Ferrer (Calpe, 1984) es un emprendedor que compagina la docencia en informática con su afición como dibujante y escritor manga. Con 21 años este simpático humorista publicó en su blog la parodia *Raruto*. Obtuvo tal seguimiento que fundó Jesulink.com, donde publica y vende sus obras por todo el mundo. En 2008 vio la luz su creación manga *5 elementos*, y un año más tarde *Raruto Sisepuede*. *Jesulink*, humilde y agradecido con sus fieles seguidores, intenta fomentar el cómic japonés en España como movimiento sociocultural. Ha recibido cuatro galardones, dos de ellos por *5 elementos*. Figura entre los mejores autores manga de España.

Texto de Rocío Benito,
con **ilustraciones de** *Jesulink*

Jesulink firma ejemplares a sus lectores/L. Escandell

Pregunta. ¿Cómo se define como persona?
Respuesta. Bastante sencillo, y sobre todo, trabajador. Sin hacer nada me siento mal, y por tanto, estoy 24 horas activo. Sólo descanso cuando duermo, y duermo muy poco.
P. ¿Cuáles son sus aficiones?
R. Era dibujar manga, y ahora es mi segundo trabajo. Aunque también me gusta tocar la guitarra y cocinar.
P. ¿Cuál era su manga favorito de pequeño?
R. *Dragon Ball*, y por él empecé a dibujar. Tengo todos los cómics de *Dragon Ball* en distintos formatos, y tomos en japonés, inglés, catalán, francés y alemán. Además del castellano sólo hablo inglés, pero cuando viajo a un país me compro un tomo de *Dragon Ball*, es como un ritual.
P. ¿Qué le gustaba dibujar de pequeño?
R. Manga, siempre. Además tengo un hermano pequeño de 21 años que también dibuja, y desde críos siempre nos ha gustado el anime y el manga. Aunque a veces iba a clase de dibujo realista, lo que a mí me gustaba era el manga.
P. ¿A qué edad empezó a dibujar?
R. Siempre me ha gustado dibujar, pero mi primer cómic largo de unas cien o doscientas páginas lo hice con once ó doce años. Ahí ya se notaba que más que dibujar, me gustaba hacer cómics.
P. ¿Por qué estudió informática en lugar de cursar estudios de dibujo?
R. Porque mi familia y mis profesores no me dejaban meterme en Bellas Artes por el futuro. Yo tenía Matrícula de Honor en Bachillerato y cuando hice Selectividad con 17 años saqué una nota muy alta, y me aconsejaron que me hiciera ingeniero. Ahora pienso que es una tontería porque al final he acabado donde yo quería: ser profesor, y lo mismo hubiera sido de dibujo que de informática.
P. ¿Ha pensado dejar la docencia por el manga?
R. El problema que tengo es que los dos trabajos son mis dos trabajos favoritos, entonces depende. A veces cuando estoy súper concentrado en el manga pienso en dejar la docencia por el manga, y cuando estoy con mis proyectos de pedagogía pienso en dejar el manga por la docencia.

"Con once o doce años hice mi primer cómic largo de unas cien o doscientas páginas"

P. ¿Le da tiempo para compaginar ambos trabajos?
R. Por ahora me está dando tiempo, pero sí que estoy empezando a sentir un exceso de trabajo. Cuando vea que no pueda, me quitaré trabajo por un lado o por el otro. Como yo soy mi propio editor podría decidir si se sacarían menos capítulos si llegara a estar en riesgo de salud, como he estado en algunos momentos de este año pasado.
P. ¿Por qué escogió *Naruto* para parodiarlo?
R. Porque me encanta y porque si había que parodiar un manga popular del momento era evidente que éste era el adecuado. La otra opción era *One Piece*, pero para mí es sagrada y no se puede tocar, además es una serie que tiene mucha carga humorística y por tanto no es parodiable. *Naruto* es un drama, entonces sí. De pequeño leía *Dragon Fall*, la parodia de *Dragon Ball*, y yo quería hacer algo parecido con una serie del momento.
P. ¿Es verdad que trabaja más el guión que los dibujos en *Raruto*?
R. Siempre. El guión lo trabajo muchísimo más siempre. Si hago un dibujo que está mal, igual lo dejo y pienso que ya saldrá mejor el otro, pero una frase puedo estar mirándola meses.
P. ¿Cuál es su método de trabajo para crear un manga?
R. Primero escribo el guión como si fuera un libro y luego lo transformo en un cómic. Se podría leer como una novela, puesto que está todo escrito, con la descripción y con los diálogos. Lo que más me importa es la historia.

P. ¿Por qué cree que *Raruto* tiene tanto éxito?

R. La verdad es que no lo sé. Supongo que además del esfuerzo que valora la gente por los chistes y los personajes del cómic, es por la forma de montar el proyecto completo. Desde un principio se pensó como un proyecto con el público muy cerca, en el que no sólo se trata de un cómic, sino que también es una web, y una persona accesible y cercana a la gente, donde se crea una comunidad. De manera que la accesibilidad ha sido una de las claves para que esté donde está ahora.

P. ¿A pesar de poder descargarse *Raruto* gratuitamente en su página web, obtiene beneficios?

R. Sí, porque se vende. La gente respeta el producto impreso porque es consciente de que tiene un valor añadido, además incluye páginas que no hay en Internet, y siempre es mucho mejor leer en un libro que en una página web.

P. ¿Cómo justifica esa fidelidad de sus seguidores ante la actual crisis económica y la opción de adquirirlo gratuitamente mediante Jesulink.com?

R. Me sorprendió mucho que se vendiera tanto, pero siempre tuve claro que quería hacer algo bien hecho y sabía que si confiaba en la gente, la gente iba a confiar en mí. Evidentemente estamos muy contentos porque la gente ha respetado el producto y nosotros cada vez hacemos mejores libros, como en *5 elementos* cuyo formato es de mayor calidad.

P. ¿Qué ha supuesto para usted ser premiado hasta en cuatro ocasiones por *5 elementos* y *Raruto*?

R. Estoy muy contento y agradecido, sin embargo no es algo que me importe demasiado, ni me parezca trascendente o lo considere como la máxima meta, pero te diviertes el día que te lo dan.

P. ¿Pensaba que recibiría algún premio por sus obras?

R. La verdad es que no. Después de los cuatro premios es cuando estoy empezando a sorprenderme. Soy consciente de que tenemos muchos seguidores que nos votan, pero sobre todo estoy gratamente sorprendido de que las organizaciones hayan querido dar premios a unos libros que están autoeditados. Es decir, se permite la edición como se hace a través de una editorial pero por el mismo autor, con todas sus legalidades y burocracias, y eso me parece un paso muy interesante para los dibujantes españoles. Es mucho trabajo pero es un camino posible.

P. ¿Por qué escogió *Jesulink* como nombre artístico?

R. Eso tiene historia. En el instituto me pusieron ese apodo, y yo le puse ese nombre al personaje de un cómic mío de adolescente que es al que más cariño le tengo de todos los que he creado. Así que al final quise ponérmelo. Y Link viene del protagonista de *Zelda*, de mis videojuegos favoritos.

P. ¿Ha pensado dibujar otro estilo de cómic que no sea manga?

R. Lo he pensado, pero no soy capaz. Llevo dibujando desde muy pequeño muchas horas al día, y mi mano se ha educado para hacer las formas libres, destensadas y poco firmes del manga. He intentado forjar mi estilo europeo propio y no puedo. Se nota demasiado que tengo influencias manga. He pensado hacer obras con estilo europeo, pero no me siento capaz de dibujarlas ahora, aunque sí de guionizar una historia.

P. ¿Ha pensado en diseñar videojuegos?

R. La verdad es que no. Nunca he considerado que tenga un dibujo correcto y técnico. Creo que sólo puedo dibujar lo que quiero dibujar y necesito expresar a mi estilo, entonces no me imagino que nadie me solicitara que hiciera unas ilustraciones o unos diseños. Sólo dibujo para lo que yo escribo.

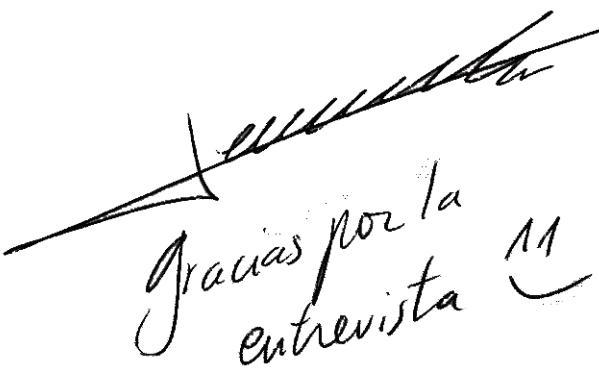
P. ¿Cómo funciona la empresa Jesulink?

R. Esta pequeña editorial, de Jesulink cómics, ahora está gestionando el fanzine de *Raruto* y el manga de *5 elementos*. Es muy complicado, pero estoy intentando forjar solo desde un comienzo todo el proceso de edición, distribución, venta, etc. Lo que más me está costando es la distribución, porque cuesta mucho ganar la confianza de algunos negocios y tiendas que aunque son conscientes de que esto se vende y gusta, por algún motivo no se llega a establecer un convenio para moverlo, entonces voy a tener que pensar otras estrategias.

P. ¿Cuál es su meta en el mundo del cómic?

R. Tengo muchas, pero son muy a largo plazo. Son metas mucho más grandes que estar dibujando simplemente, quiero implicar a más personas y que dure muchos años. Eso va a implicar muchas series y muchos objetivos nuevos, pero el primer paso es que *5 elementos* se expanda y se convierta en algo accesible.

"Empecé a dibujar por *Dragon Ball*, mi manga favorito de niño"



Murcia se

Texto de Rocío Benito
y Lorena Escandell

El Salón del Manga de Murcia amplía su oferta de actividades y supera el índice de participación respecto a la primera edición, situándose entre los mejores eventos sobre cómic japonés del país.

Montaje fotográfico del Salón Manga de Murcia/M. Bartual y L. Escandell

Remanga

El II Salón del Manga de Murcia deja patente el interés que suscita el manga, el anime y la cultura japonesa entre la sociedad española. En esta segunda edición celebrada los días 12, 13 y 14 de noviembre de 2010 en el Centro de Congresos asistieron 20.000 personas, un 25% más que el año anterior. Más espacio, más actividades, más stands y, si cabe, más ilusión para hacer de este evento algo inolvidable era el objetivo tanto de los coordinadores, Juan Álvarez (historietista) y Jorge Gómez (colorista), como del director del evento, Antonio Álvarez. Los tres, defensores del cómic como medio de comuni-

Asistentes al evento/M. Bartual

Este salón es considerado de los más importantes de España

El salón está dedicado a los jóvenes, los que menos leen

cación esencial, crearon en 1995 *Hemomán*, un cómic diseñado para concienciar a los jóvenes sobre la importancia de donar sangre. “Este salón se ha convertido en uno de los más importantes de España, por detrás del de Barcelona, así que el futuro es absolutamente prometedor”, explica Pedro Alberto Cruz, Consejero de Cultura y Turismo de Murcia, quien añade: “Creo que la tercera edición podrá competir con certámenes de este tipo que se realizan fuera de España".

Actividades y novedades

Esta segunda edición contaba una vez más con el apoyo de la Conserjería de Cultura y Turismo por fomentar la lectura, y con la Fundación Japón. Su director ejecutivo, Hiroyuki Ueno, catalogaba el evento de muy interesante, puesto que recoge varios aspectos del mundo japonés como los relacionados con la lengua y la cultura. A este respecto, los talleres más destacados del salón fueron los de escritura japonesa, dibujo manga, japonés básico y figuras de papel.

Los aficionados más fieles pudieron conocer a sus ídolos del manga en las numerosas charlas y firmas que concedieron.

Algunos de los más aclamados fueron Emma Hayley, editora de la serie de cómics *Manga Shakespeare*; el dibujante *Jesulink*, premiado como mejor autor de manga español en 2010; Diego Gisbert, el ilustrador y diseñador de los personajes del juego *Castlevania*, y Nacho Fernández, el autor de *Dragon Fall*, entre otros.

En el II Salón del Manga de Murcia se proyectaron las últimas novedades en series y películas de anime, y se exhibieron los últimos videojuegos del mercado con la finalidad de que los asistentes los probaran. Otras de las actividades esenciales del salón fueron los concursos de karaoke, cosplay, para para, soft combat, fotografía, guitar hero y gymkhana, desarrollados en la carpa exterior del Centro de Congresos. Además se efectuaron exhibiciones y talleres de artes marciales tales como los de judo, kendo, karate, ninja, aikido y ninjutsu.

Las diferencias más notables entre la primera y la segunda edición de los salones de Murcia fueron el aumento del espacio designado para el evento, el incremento de stands, una mejor organización y las nuevas actividades ofertadas como el certamen de cortometraje japonés, el concurso de carteles o el desfile de ropa japonesa.

Salón solidario

El Salón del Manga (Murcia) precisa 70.000 euros para poder desarrollarse, según el director general del Libro, Archivos y Bibliotecas, Francisco Giménez, quien estima semejante presupuesto. Sin embargo, el Consejero de Cultura y Turismo de Murcia, Pedro Alberto Cruz, asegura que dicha convención es el proyecto estratégico mas rentable por la repercusión tan sobresaliente que tiene la feria. "Si la cultura tiene una dimensión social, aquí se ve claramente", alaba Cruz la afluencia que atrae este medio artístico. A pesar de ello, un proyecto solidario como Juegatera-

Exposición ninja/M. Bartual

pia tuvo su espacio en el salón, pues encabezó un stand propio cuyo fin era recoger consolas y videojuegos usados para distribuirlos en los hospitales, a los niños enfermos de cáncer.

Valoraciones y retos

La masiva afluencia al salón demuestra que el manga goza de buena salud. Sin embargo, al director general del Libro, Archivos y Bibliotecas, Francisco Giménez, le preocupa el bajo índice de lectura: "El salón se dirige a todas las personas aunque los protagonistas son los adolescentes, que es el público que menos lee y que más necesita engancharse".

Asistentes como José León, de Ramen Para Dos, o *Jesulink*, muestran su sorpresa por la inmensa cantidad de gente que ha conseguido reunir este evento, teniendo tan sólo dos años de vida. Por ello, solicitan un recinto más amplio para el próximo año. "Tiene algo especial", añade *Jesulink* al referirse a la convención. "Cuando entro al salón, me doy cuenta del vínculo que todos hemos formado, y de que somos como una gran familia", concluye. Elena Martínez de Furundarena, una fanática de la cultura oriental, alaba estas iniciativas como forma positiva de acercar la cultura japonesa a los más jóvenes, y no sólo a través del manga, sino también mediante sus costumbres. Argumenta que es una manera de disfrutar de las aficiones en compañía, fomentando la amistad.

Eventos como el II Salón del Manga de Murcia propician la lectura entre jóvenes, facilitan la expresión de una identidad cultural y fomentan las relaciones interpersonales.

Manga Shakespeare

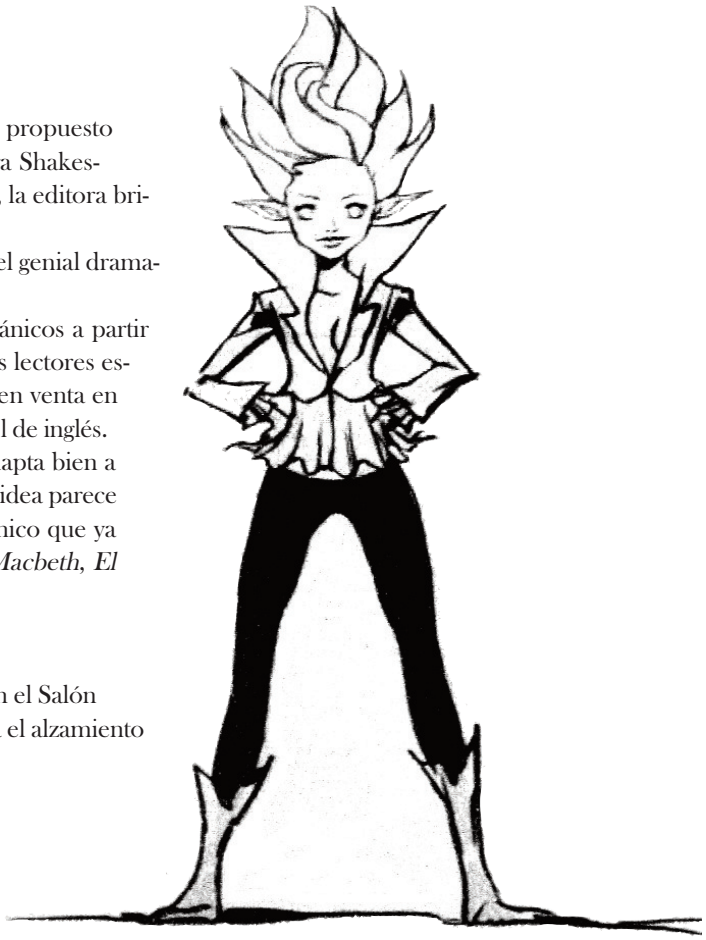
Texto de Juan Molina

¿Cómo trasladar Shakespeare al mundo actual? Ése reto se ha propuesto la editorial londinense Self-made Hero con su proyecto Manga Shakespeare. En esta segunda edición del salón del manga de Murcia, la editora británica presentó su proyecto, inédito hasta el momento en España.

Manga Shakespeare son una serie de cómics manga donde el texto del genial dramaturgo inglés se traduce a un idioma gráfico.

La editorial apuesta por el interés de los jóvenes en los clásicos británicos a partir de leer estas obras, ya que se utiliza el inglés antiguo en la obra. A los lectores españoles esto les resultará especialmente chocante, ya que la edición en venta en España no está traducida y resulta complicado de leer sin un buen nivel de inglés.

La editorial arguye que el estilo violento y rápido de los manga se adapta bien a la obra de Shakespeare, también violenta y llena de giros de guión. La idea parece tener éxito, ya que hay una gran cantidad de libros del escritor británico que ya han sido adaptados, como *Romeo y Julieta*, *Hamlet*, *El rey Lear*, *Macbeth*, *El mercader de Venecia*... Todos los grandes.



Dibujo de Mustashrik

Julius Caesar

A pesar del idioma, Manga Shakespeare presentó su nuevo trabajo en el Salón del Manga de Murcia: *Julius Caesar*, la obra donde Shakespeare narra el alzamiento y caída del mítico dictador romano.

Su dibujante, Mustashrik, acompañó la presentación del cómic, en cuya obra ofrece un estilo peculiar. Aunque la obra original está situada en plena Roma imperial, él crea su propia Roma futurista y post-apocalíptica que recuerda a películas como *Mad Max*.

El estilo de dibujo, muy europeo, da frescura al género del manga, pese a mantener las bases del género en el uso de líneas de movimiento.

Charla de Mustashrik/L. Escandell

Talleres de artes marciales

Clase de kendo/M. Bartual

Texto de Juan Molina

En el Salón del Manga de Murcia hubo una importante participación de distintas escuelas de artes marciales o *dojos* locales que presentaban sus conocimientos, hacían demostraciones o enseñaban técnicas básicas de forma gratuita.

Hubo escuelas de *aikido*, el arte marcial de la defensa total, *kendo*, la esgrima japonesa con cañas de bambú y *ninutsu*, el famoso camino del ninja, además de muchas otras más comunes, como *kárate* o *judo*.

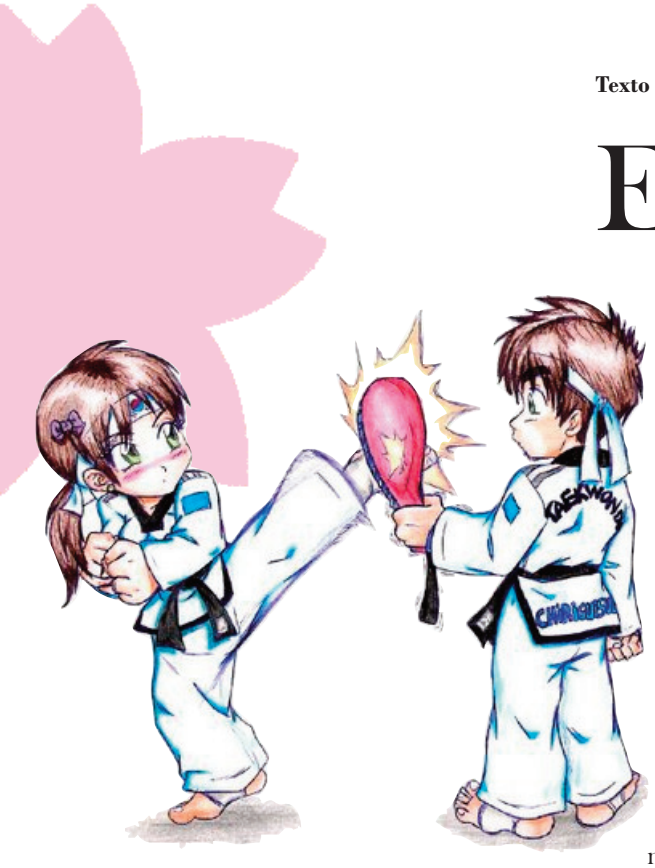
La mayoría, como en *aikido*, se trataron solo de demostraciones sin enseñanza al público, pero hubo varios cursos de iniciación, cuyas plazas había que solicitar con antelación, pues eran limitadas.

En *kendo*, los espadachines del *dojo* murciano ofrecieron una clase de conceptos muy básicos y una pequeña demostración.

La exhibición de *ninjutsu* fue una de las más concurridas de todo el salón.

El colofón lo dio una conferencia de *ninjutsu*, donde el maestro o *sensei* de Murcia intentó separar leyenda de realidad en los "guerreros de las sombras", poniendo como ejemplo *Naruto*, la serie manga de Mashashi Kishimoto. En la conferencia se dio la oportunidad a los asistentes de ver y tocar auténticos *Shuriken* y *kunais*, famosas armas orientales.

En una exposición sobre objetos ninja en la planta principal se mostraron los artilugios creados por los ninjas a lo largo de la historia, desde simples vestimentas de labriego japonés hasta armaduras de samurái, pasando por katanas, kamas (especie de hoces usadas como arma) y artilugios como rollos de mensajes secretos.



Dibujo de
Victor Alonzo

Enkaru

Texto de Marina Bartual,
con **imágenes de** *Enkaru*

EL CAMINO

Su verdadero nombre es Encar Robles, aunque prefiere que le llamen *Enkaru*. Esta joven de Orihuela (Alicante) y amante del manga está causando furor con su obra *Trisquel*.

Desde que nació en 1981 siempte había soñado con escribir historietas ilustradas. Se licenció en diseño gráfico publicitario, aunque su vocación siempre fue el cómic.

Cuando se enteró que la editorial *NowEvolution* daba oportunidades a los autores nóveles españoles para publicar sus historias no lo dudó dos veces y mandó la suya. "Siempre había querido presentarlo, pero me echaba para atrás que ninguna editorial diera oportunidades para autores nuevos", señala la autora.

La editorial leyó sus cuatro páginas del cómic acabado y la sinópsis de la obra y en seguida se pusieron en contacto con *Enkaru* para publicar el manga.

Con el tiempo pegado a los talones y escribiendo deprisa y corriendo para cumplir los plazos, la autora consiguió terminar *Trisquel*, su primera obra ilustrada.

La fama no tardó en llegarle, ya que las aventuras de *Cuervo Gris* y *Heian* han atraido a muchos amantes del género *shonen*.

Ahora dedica la mayor parte de su tiempo en realizar cursos y charlas sobre el manga para compartir su experiencia personal del salto al estrellato con todos aquellos que quieran escuchar su historia, y por si fuese poco a los dos meses de salir su cómic al mercado la editorial le pidió la segunda parte de esta saga, y eso es precisamente lo que está haciendo, así que próximamente podremos ver en las tiendas la segunda entrega de esta apasionante historia de aventuras, fantasía, acción y humor donde los personajes transportan al lector al mundo imaginario de *Juverna*, entreteniéndolo con sus alocadas aventuras y sus espotáneos toques picantes.

Trazos en movimiento

¡Que viene el dios del trueno!

Texto de Juan Molina

En los anales del cine aparecen casi todos los grandes superhéroes del género del cómic americano, caracterizados por su trepidante acción sin suspenso y el gran detalle de sus dibujos. Ya existen las plasmaciones en pantalla de *Superman*, *Spiderman*, *X-Men*, *Batman*, etc.

En esta época de falta de imaginación en la industria del cine, cada vez se tira más de adaptaciones de las viñetas al celuloide. La mayoría de estas versiones, con algunas notables excepciones, defraudaron a los pacientes seguidores de los cómics. Ahora le toca el turno a *Thor*, la famosa adaptación del mundo de Marvel de la mitología nórdica y de su poderoso dios vikingo, portador del martillo Mjolnir, que debe enfrentarse a las poderosas fuerzas malignas de su enemigo, el dios Loki.

Con las primeras imágenes y el tráiler de la película (dirigida por Kennet Branagh actor en películas como *Wild wild west* o *Harry Potter* y director de *Mary Shelley´s Frankenstein*), muchos fans ya han puesto el grito en el cielo por las pintas comerciales a las que ya apunta el filme. El trailer muestra un Thor en camiseta y enseñando músculo muy alejado de lo que se ve en los cómics de Marvel. Aún así, se espera que contente tanto al gran público como a los fans.

El director apenas reveló datos de la película. Aparecerán su hermano Loki ("Un hermano cabreado es el peor enemigo", declaró el director), los gigantes de hielo y *Destroyer*, un "robot" creado por Odín como máquina destructora final de guerra. Máquina que, por supuesto, robará Loki con devastadores efectos sobre la humanidad que solo Thor podrá evitar. También Odín, padre de Thor y los demás dioses nórdicos tendrán su escena, pero sin robarle protagonismo al musculado héroe del cómic.

Thor se estrenará en todos los cines el próximo 29 de abril. Habrá que comprobar si finalmente es fiel al cómic o no.

El futuro de la guerra

Texto de Juan Molina

Sora No Woto (que en español significa sonidos del cielo) es uno de los animes más famosos en España desde el año 2010, dirigido por Mamoru Kanbe y producido por A-1 pictures. El motivo es su representación de la ciudad de Cuenca (que en el anime se llama Seize), donde ocurre la mayor parte de la acción interpretativa.

En *Sora No Woto* nos encontramos en un mundo donde las continúas guerras mundiales en el futuro han hecho retroceder a la humanidad a un estado parecido al que había a principios del siglo XX. Los restos de la antigua (y mágica) tecnología del siglo XXI cubren el mundo, sin que nadie sepa ya muy bien cómo funciona. La humanidad está tan agotada, que las tropas son reclutadas desde la tierna edad de quince años. Este es el caso de la protagonista de la serie, Kanata Sorami, se enrola en el ejército, con el objetivo de hacerse trompetista, ya que el ejército ya es el único lugar donde se puede aprender música. Una vez llega a la conquense Seize, conoce a sus compañeras de pelotón: Rio Kazumiya, la sargento del grupo y músico oficial, que tiene el deber de enseñarle todo sobre música a la nueva recluta; Filicia Heideman, la teniente, que se comporta como una madre con sus soldados; Kureha Suminoya, la más joven, con catorce años, respetuosa con las normas militares; y Noël Kannagi, la silenciosa mecánica del grupo y piloto del tanque del pelotón, una reliquia de la antigua tecnología que deben reparar.

Con una estética y una imagen muy cuidada, es un anime que puede ser lento para muchos, pero cuya historia, para aquel que sepa saborearla, es de un dramatismo profundo y conmovedor. El anime nos transporta en una historia donde unas jóvenes mujeres luchar por vivir tranquilamente en un mundo donde la guerra se ha convertido en algo aún más absurdo y rutinario si cabe que en la actualidad: nadie quiere seguir peleando, pero parece que nadie es capaz de pararlo. Esta corta serie (pues sólo tiene trece capítulos)pretende enseñar lo bueno de las pequeñas cosas y la futilidad de las guerras, pero sin caer en el antimilitarismo. Muestra que el soldado no es una simple máquinas de matar. Quizás la visión de unas niñas en el frente enseña con más claridad la futilidad y crueldad de una guerra, pero sin olvidar los verdaderos actos de heroísmo que pueden llegar a darse, y que no siempre son colocar una bandera en la cima de un monte entre balas enemigas.

Sora No Woto atrae por la aparición de la manchega ciudad de Cuenca (mostrada con gran belleza), pero te mantiene enganchado por la profundidad de los personajes. Es una serie que se ama u odia, pero sin término medio.

Chris Hemsworth, intérprete de Thor en el nuevo filme/web oficial

Seize (Cuenca)/Serie original

La soldado Sarami/Serie original

¡Conciudadanos, estamos ante

Texto de Juan Molina

En 1873, los pistoleros Zeke Jackson y Verity Jones acompañan una caravana en dirección una ciudad en la que se extrae plata. Pero los miembros de la caravana serán testigos del accidente de una nave espacial alienígena. Este será el inicio de una gran invasión contra la Tierra.

Cowboys vs Aliens es un cómic raro. Tampoco es muy conocido. Por eso extraña que Steven Spielberg, como productor, lleve a la gran pantalla en 2011 la adaptación cinematográfica del cómic de Scott Mitchell Rosemberg. No por ende pertenece al subgénero Weird West, en el que los sucesos ocurridos en el salvaje Oeste norteamericano se ven con cierta fantasía Pulp. El cómic es una alegoría a la invasión de Norteamérica por parte de los europeos, cuando los conquistadores, seres que los indios no sabían si calificar de dioses o de hombres, empezaron a exterminarlos para obtener sus tierras. La diferencia es que ahora esos seres son tecnológicamente mucho más avanzados que los pobres vaqueros del salvaje Oeste.

En la Superbowl de este año hemos visto un par de avances del filme. *Cowboys vs aliens* promete ser trepidante y divertida. Y con el productor que tiene, seguramente también tendrá sus momentos profundos, como los que pudimos ver en *Encuentros en la tercera fase*. Ya hay muchos comentarios en la red que afirman que *Cowboys vs Aliens* será una mezcla de *Indiana Jones* y *James Bond*. Esto se debe a que su protagonista, Daniel Craig (James Bond) luchará contra los odiosos aliens junto al actor fetiche de Spielberg, Harrison Ford (Indiana Jones). Lo *fans* esperan que no se quede sólo en eso, sino que mezcle diversión con alguna cosa, aunque sea poco, que nos haga pensar. Spielberg ya lo ha conseguido otras veces.

El periodista belga, vuelve a

Texto de Juan Molina

Es uno de los misterios del año. La película de animación más esperada. Peter Jackson (productor) y Steven Spielberg (director y coproductor) trabajando juntos para sacar una versión filmada del histórico cómic *Tintín*. Hay pocas imágenes del famoso reportero belga en su versión cinemática, pero prometen.

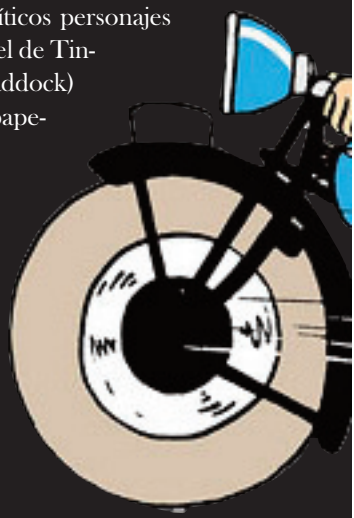
Hasta ahora se sabe que será una trilogía. La primera de las películas será *El secreto del Unicornio*, el cómic donde Tintín y su inseparable amigo, el capitán Haddock, buscan el tesoro de *Rackham "el Rojo"*. Pero también aparecerán retazos de otras aventuras en esta primera entrega, como *El Cangrejo de las Pinzas de Oro*, donde Haddock y Tintín se conocen y de *La Estrella Misteriosa*.

Una de las mayores novedades de este filme es que se rodará íntegramente en 3D. La principal de las razones, según afirma Steven Spielberg, es dar credibilidad a los personajes. "Es por mi respeto al arte de Hergé ", afirma el director. "Creíamos que las formas de actores reales serían demasiado estilizadas".

Los aficionados no se muestran muy convencidos, y en varios foros de *Internet*, ya se expresan críticas. Las mayores vienen, precisamente, del uso del 3D. Consideran que el reto es crear un personaje creíble de carne y hueso. Muchos se preocupan pensando que *Tintín: la película* será un refrito de las películas de dibujos animados ya realizadas en los años 80. Hasta que no se estrene la película el próximo 23 de diciembre, no se podrá decir si la aventura del famoso reportero triunfa o cae en desgracia.

Los actores que encarnarán a los míticos personajes de Tintín serán Jamie Bell (en el papel de Tintín), Andy Serkis (en el papel de Haddock) y Simon Cregg y Nick Frost (en los papeles de Hernández y Fernández).

Tornasol, Hernández y Fernández en el filme/web oficial

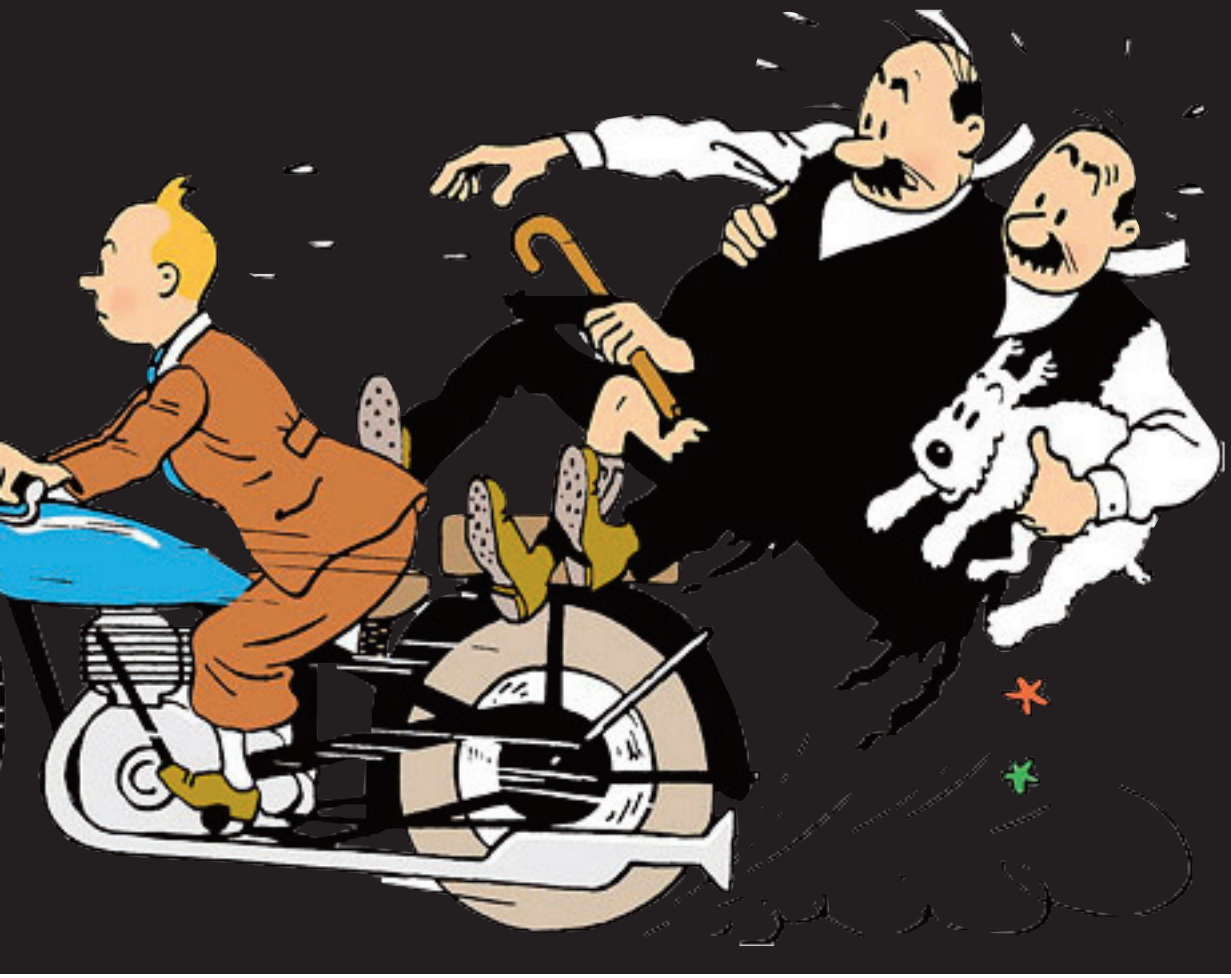


una invasión!

Dibujo de Scott Rosemberg

Daniel Craig en la película/web oficial

la carga



El futuro de los cómics

HUGO RODRIGO

El arte evoluciona, esto es un hecho. Si comparamos las obras actuales de cualquier arte con las de hace treinta años se puede ver claramente una evolución. Si es para mejor o para peor, eso ya va a gustos. En el cómic, no hay diferencia, si comparamos, por ejemplo, dos obras de género similar, como El Príncipe Valiente y Thorgal, vemos una evolución, y eso que Thorgal tiene un estilo bastante clásico. Entonces, si el arte en sí evoluciona, por qué no lo hace lo que lo rodea.

Hace unos meses la polémica con la llamada "Ley Sinde" llevó a los consumidores, a los creadores y a la industria a plantearse la pregunta de si era hora de cambiar el modelo de industria, de evolucionar con las nuevas tecnologías y las nuevas demandas, en definitiva, ¿qué hacían con Internet? Finalmente todo quedó zanjado y nada parece haber cambiado. En el mundo del cómic no hay anta polémica, a pesar de existir páginas de descarga de cómics escaneados, la industria no lo ve como un peligro. Y curiosamente, aunque existen estas webs y a las editoriales no parece afectarles, si se crean nuevos modelos de venta de cómics por Internet.

El futuro está en la red, la fuerza de internautas consumidores es tal que en el momento que una sola página web consiga un modelo aceptado y consumido por los millones de usuarios que existen, el mercado cambiará por completo. Será entonces cuando todos querrán subirse al carro deprisa y corriendo. Pienso, y esto ya es especular, que llegará un día en donde el mayor volumen de venta de cómics se hará directamente por Internet. Habrá grandes catálogos con cientos o miles de ofertas a precios asequibles. Las grandes editoriales como Marvel, DC, Dargaud o Casterman publicarán sus cómics online y en diferentes idiomas. Para empezar se evitará tener que vender sus derechos a otras editoriales en otros países, el precio de traducción será mínimo y las ganancias serán completamente para la editorial, que podrá reducir el precio del cómic online y aumentar lo pagado al autor. Las pequeñas editoriales se beneficiarán de un sistema aceptado por todos los consumidores que les permitirá llevar su catálogo a un amplio número de personas, en vez de lanzar pequeñas ediciones en papel.

¿Desaparecerán entonces los cómics en papel? No, ni mucho menos. Ya en la actualidad se están haciendo más habituales las ediciones recopilatorias y de lujo. La gente se cansa si tiene que comprar un tomo europeo anual o un comic-book de grapa todos los meses. De los grandes catálogos de las editoriales se escogerán los cómics y series más vendidos y de estos se harán ediciones en papel, es probable incluso que se hagan bajo pedido previo asegurando una recuperación total de los costes de producción y unos beneficios fijos.

Quizá esto sea utópico, quizá sea soñar en ciencia ficción. Pero yo más bien creo, que esto es el futuro, es la evolución.

Imagen de *Blip*

PERIODISTA EXPERTO EN CÓMIC

Rocío Benito

Excelente

Quién no conoce el célebre manga *Dragon Ball*. Akira Toriyama es el genio que escribió e ilustró esta espléndida obra que vio la luz en 1984, gracias a la revista semanal *Shonen Jump*. *Viaje al Oeste* es la novela china que le sirvió de inspiración. Su trama sigue una constante de aventuras protagonizadas por *Son Goku*, desde su infancia hasta su edad adulta. Su original argumento somete al protagonista a un duro entrenamiento de artes marciales, en busca de siete objetos legendarios conocidos como las bolas de dragón. Durante su travesía, *Goku* se enfrenta a infinidad de personajes que ansían las citadas bolas para alzarse con el poder del mundo y cumplir siniestros deseos.

Akira Toriyama comenzó ilustrando su manga con líneas y formas más redondeadas. Conforme avanza la historia configura los personajes con trazos más rectos y definidos, sin embargo, su afán por terminar la obra le llevó a descuidar los rasgos. Durante sus 42 volúmenes, Akira Toriyama muestra especial interés por acabar con *Goku*, pues su intención es ampliar los personajes protagonistas, sin embargo, la brillante acogida del público le obligó a imprimirle incluso más importancia. Su desbordante éxito propició la adaptación de su obra al anime, así como su versión cinematográfica. Por su parte, *Dragon Fall* parodia la obra ciñéndose, en principio, tanto a la historia como al dibujo fiel de *Dragon Ball*, sin embargo, con el transcurso del tiempo acaba alejándose del original.

La crítica elogia el diseño, la caracterización y el humor de la historia, sin embargo, ciertos contenidos violentos tuvieron que ser retirados en Occidente por considerarse inapropiados para menores. En definitiva, *Dragon Ball* constituye una de las mejores obras manga del mundo, situándose como principal fuente de inspiración para innumerables dibujantes como *Jesulink*. Sencillamente, excelente.

Conejo frustrado y OeMeGé, en Alicante

Dos famosos autores de webcómic, Mike Bonales y David Prieto, dan una conferencia en la sala CAMON de Alicante

Texto de Juan Molina

La sala Camon de Alicante, junto con Unicómic, presenta una conferencia de David Prieto (autor de *OeMeGé*) y Mike Bonales (autor de *Conejo Frustrado* y *Polo Sur)* sobre Webcómics. En esa conferencia, David Prieto dio varias claves del webcómic y presentó su historia y características.

Además del hecho de su publicación (siempre gratuita) en la Red, Prieto comentó en la conferencia las grandes diferencias con el cómic tradicional, como la organización vertical en lugar de horizontal, para seguir las viñetas mediante "scroll". También se mostró la importancia de los comentarios. "Unos autores hacen más caso a los comentarios, otros menos, pero todos los leen, es la mejor forma de saber si lo estás haciendo bien", afirmó Prieto.

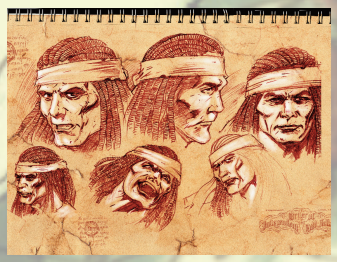
Se mostró la diferencia entre los webcómic creados por profesionales (*Dame Algo*, de Paco Sordo) y los aficionados, que suelen ser de menor calidad técnica; aunque afirmó que dentro de los aficionados están los que están "bien hechos", "peor hechos" y "los que al verlos te preguntas: ¡Dios! ¿Qué es esto?"

Prieto y Bonales comentaron las mejores páginas de webcómics: *Wee*, una página de índice de webcómics, *Subcultura*, de publicación, y *Glicómics*, una página de noticias sobre webcómics al estilo de *menéame*.

Bonales se encargó de enseñar a los asistentes a la conferencia cómo se trabaja un cómic y qué herramientas se usan para publicarlo adecuadamente en una web. "No roba demasiado tiempo, puedo dibujar una tira en 2-3 horas cada semana", afirma Bonales, al animar a los dibujantes a crear sus mundos.

Ambos recalcaron la importancia económica que tienen los webcómics para aquellos que empiezan: "no da dinero, pero te da fama; y a la hora de conseguir un contrato con una editorial lo que más vale es decir: Mira, tengo 300.000 visitas cada mes".

Mike Bonales y David Prieto en Alicante/CAMON



Personajes de web cómics/ *Anamarek, Rhiad* y *Kalantrael*
Fondo de *Fadric*

Caleórn, el guerrero

Caleórn. Guerrero hispano del siglo IX. Hijo de una antigua estirpe de druidas que siguen a los antiguos dioses. Portador de un misterioso amuleto, el cual parece atraerlo hacia sucesos misteriosos, fantásticos y con frecuencia mortales. Éste es el argumento del webcómic que ha ganado los premios de mejor webcómic y mejor dibujo de la web especializada subcultura.es este 2010, creado por los malagueños Antonio Vázquez (alias Kalantrael) y Ana Núñez (alias Rhiad).

Con un dibujo y una historia que recuerda a cómics más antiguos como *El Jabato* o *El Capitán Trueno*, Caleórn recorre distintos lugares de la geografía europea batallando y encontrándose con criaturas de cuentos de hadas, además de con personajes más históricos, como Omar Ben Hafsun, con el que planeó en principio hacer la historia. Éste webcómic destaca tanto por el dibujo como por la historia, además de ser uno de los más leídos de toda la web subcultura.es. Su originalidad al contar la España del siglo IX de una forma oscura y misteriosa es todo un éxito. "Realmente siempre me han encantado los cómics de espadas, así que es una época perfecta", comenta Antonio Vázquez.

Actualmente Caleórn se publica también semanalmente en siguealconejoblanco.com y en www.caleórn.wordpress.com. Ambos autores piensan en crear una web propia para el personaje, pero sin dejar de actualizar en las anteriores webs. En palabra de Vázquez, "son mayoría los que llevan bastante tiempo subiendo los cómics a su web propia y a la vez la resuben en Subcultura".

Dentro de poco Caleórn hará su página número 100, y va a dar una sorpresa a todos los internautas. No os lo perdáis.

Hacer un webcómic

En la charla se dieron las bases para crear un buen webcómic. Lo más importante es conocer las herramientas online y tener un buen guión. El resto es dibujar.

Dibujo de *Rhiad* y *Kalantrael*

Marina Bartual

Rinne el shinigami

Kyoukai no Rinne es el nombre del nuevo trabajo de *Rumiko Takahashi*, creadora de la célebre serie *Inuyasha*. La historia, que se asemeja bastante a la temática de la popular serie americana *Entre fantasmas*, cuenta con notas de humor y romance al más puro estilo *Takahashi*, por lo que no es de extrañar que sus personajes también sean muy parecidos al reparto de su anterior cómic. En apariencia *Rinne Rokudou* es la viva imágen de *Inuyasha*, *Sakura Mamiya* es un calco de *Kagome*, *Juumonji Tsubasa* posee el aspecto de *Miroku*, la *Shinigami Ageha* es clavada a *Kagura*, y el demonio *Masato* es igual que *Naraku*; el único que presenta cambios significativos en su aspecto es *Rokumon*, un gato negro que hace las veces de compañero adorable y tierno de los protagonistas, al igual que lo era *Shippo* en *Inuyasha*. Sin embargo las personalidades de los personajes no podían ser más diferentes de las de los originales. En este aspecto, *Juumonji* y *Rinne* son totalmente opuestos a sus omónimos en *Inuyasha*, más bien pareciera que la autora ha querido invertirlos dotando a *Rinne* de la seriedad de *Miroku*, sin los malos hábitos de éste ni su obsesión por las mujeres guapas, y a *Juumonji* con el carácter impulsivo de *Inuyasha*.

La trama de esta nueva serie es bastante más humorística e infantil que su predecesora y tiene mucho menos contenido violento, pero aún así, *Rumiko Takahashi* ha conseguido que sea una historia que capta la atención del lector y lo engancha desde el primer momento.

¡YA ESTÁ AQUÍ!

Salón del Cómic de Barcelona

Abril significa Salón Internacional del Cómic de Barcelona, evento de referencia del medio en España, organizado desde 1891, en el que se presenta la mayor parte de las novedades del sector y cuya última edición registró en torno a cien mil visitantes. En 2011, el certamen presenta un programa de actividades amplio y variado, dirigido a todo tipo de público, con productos e iniciativas dispares, de carácter cultural y lúdico. Éste se desarrollará entre los días 14 y 17 de abril en la Fira de Barcelona, contando con la participación de destacados autores de cómic nacionales e internacionales. Con este evento, se pretende acercar la historieta al gran público con este evento, afirma la organización.

El Salón Internacional del Cómic de Barcelona, organizado por FICOMIC con el patrocinio de la Generalitat de Cataluña, el Ayuntamiento de Barcelona, el Ministerio de Cultura y la Caixa, ocupará 19 mil metros cuadrados. El total de actividades se concentrará en el palacio 8. Con 150 expositores, la novedad de esta edición es la instalación de un espacio solidario con Japón, con obras homenaje al país nipón realizadas por varios autores y subastadas por la Red, cuya recaudación se destinará a Cruz Roja Japón.

Encuentros con autores

Los autores Manel Fontdevila, Paco Roca, Antonio Altarriba y Albert Monteys participaron en UNICOMIC, jornadas del cómic de la Universidad de Alicante desarrolladas entre los días 7 y 12 de marzo. La decimotercera edición contó también con la asistencia de otros ilustradores, como Pura Campos, David Prieto, Mike Rojales, Enrique Vegas y R.M. Guéra.

La cultura *otaku* llega a Alicante

Texto de Lorena Escandell

Una nueva iniciativa se suma al calendario de eventos de cómic en España. Se trata del Salón del Manga de Alicante, cuya primera edición se desarrollará los días 14 y 15 de mayo en la Institución Ferial Alicantina (IFA).

La Asociación Juvenil Alicante Otaku constituye la entidad organizadora del evento, que alberga la I Feria de Manganime, Videojuegos, Cómic y Rol, con más de cuarenta expositores. Concursos, videojuegos, conferencias, talleres, tatami y exposiciones configuran el programa. Las actividades y servicios se desarrollarán en un espacio de cuatro mil metros cuadrados.

Encar Robles (Enkaru), Oriol Estrada Rangil (Capitán Urías), Irene Roga, Noiry y Laura Bartolomé (Dorianne) constituyen los autores invitados cuya participación ya ha sido confirmada. La autora del cartel anunciador, la ilustradora Belén Ortega, figura entre los profesionales del cómic asistentes.

Las labores de organización han requerido ocho meses de trabajo, según el presidente de Alicante Otaku, Miguel Ángel Alberola.

La organización desvelará las principales atracciones del I Salón del Manga de Alicante en el acto de presentación del evento, previsto el 7 de mayo en FNAC Bulevar Alicante. El público interesado puede seguir el certamen en la web: www.salondelmangadealicante.com

Dibuja el cartel del Salón del Manga de Barcelona

Texto e imagen de Lorena Escandell

Queda abierta la convocatoria para seleccionar la obra anunciadora del XVII Salón del Manga de Barcelona, que se celebrará entre los días 29 de octubre y 1 de noviembre en L´Hospitalet de Llobregat.

Se trata de un concurso abierto a la participación de toda persona interesada, cuyo ganador o ganadora obtendrá un premio de 400 euros, más la publicación de su trabajo a modo de cartel anunciador. Los trabajos deben ser originales e inéditos, realizados a color y en cualquier técnica, con tamaño 297 milímetros de ancho por 330 de alto y posición vertical. No pueden contener texto alguno, sólo la ilustración. Cada participante puede presentar un máximo de una obra.

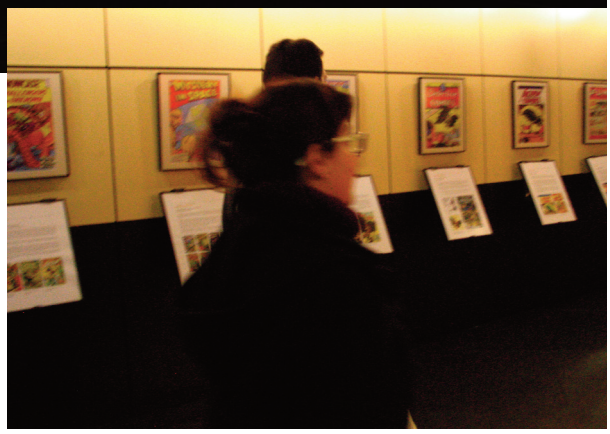
El plazo de recepción de originales finaliza el 20 de junio. Las bases de la convocatoria pueden consultarse en el sitio web de Ficomic.

Superhéroes, en portada

Texto de Lorena Escandell

Los aficionados al cómic de Alicante figuran entre los privilegiados que han podido admirar las mejores portadas de DC Comics. La editorial norteamericana, cuna de superhéroes como Superman y Batman, se encuentra conmemorando el 75 aniversario de su creación, entre cuyas actividades figura una exposición itinerante con láminas originales de sus series más famosas. Tras su paso por Madrid, Valencia y Barcelona, éste permanecia abierta al público del 25 de febrero al 14 de marzo en FNAC Bulevar Alicante. El ilustrador valenciano Paco Roca resulta el padrino de la muestra, ya que la inauguró tras la presentación, en Alicante, de su nueva novela gráfica El invierno del dibujante. La colección, cedida por Planeta DeAgostini Cómics, contiene veinte portadas emblemáticas de la compañía de Warner Bros. Entertainment, de autores como Jack Kirby, Sean Phhillips o Howard Chaykin, que resumen la historia de DC Comics entre los años 1935 y 2008. De esta manera, se observa la evolución de su producto editorial, cuyas características y perfil de público objetivo se han ampliado con los años.

"Las láminas expuestas muestran los primeros pasos del género superheroico, con Action Comics 1, sus posteriores revisiones, reconstrucciones y reformulaciones del concepto con Watchmen, Batman: El regreso del caballero oscuro o Superman: All Star, así como la flexibilidad que el formato cómic permite para contar todo tipo de historias como Sandman, Weird War, Tales o Falling in Love", explican desde FNAC.



Muestra de cómics, en FNAC Bulevar Alicante/ L.Escandell

El público valora la exposición como una actividad cultural entretenida y formativa

Formativa

La organización valora la exposición DC Comis 75 aniversario como "un excelente trabajo de documentación para que la visita a la exposición sea además de entretenida, formativa". El público alicantino captó la idea.

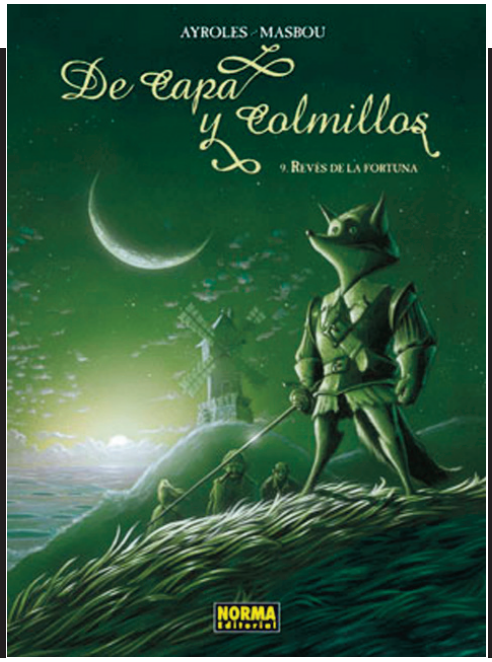
"Me parece una iniciativa genial, que debería repetirse más a menudo para acercar el arte contemporáneo al gran público", señaló Silvia Pérez, estudiante de Historia del Arte. Samuel Secades y Aarón Rico, otros aficionados alicantinos que visitaron la exposición, confirmaron el valor formativo de esta actividad. "Es un privilegio por poder casi tocar estas obras de arte", señaló, con emoción, el primero. "Es una lástima que no haya más actividades de este tipo", lamentó el segundo.

NOVEDADES

XXXHOLIC 18

Una extraña historia de las que a veces salen en los manga. Un hombre joven en apariencia, Watanuki, vive encerrado en una tienda en pago de un deseo no revelado. Esta vida en la tienada parece crear una especie de limbo donde todo es relativo.

Pero esta vida de aparente retiro no implica que viva solo su vida... Sus clientes son su única relación con el exterior. De entre sus cliente habituales sacará las personas con las que se relaciona: Mokona, Kohane, Domeki... Además de unos misteriosos amigos que se pasan por la tienda de vez en cuando.



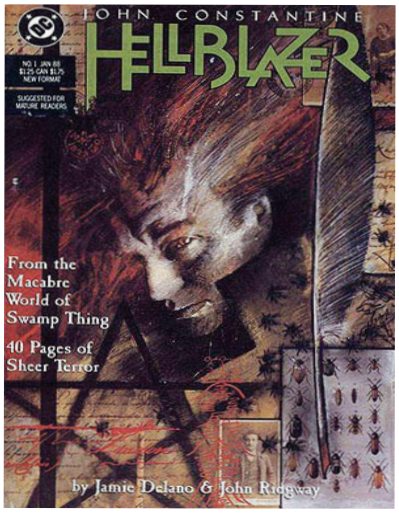
De capa y colmillos 9. Revés de la fortuna

Vuelve Maupertis, el valiente zorro antropomórfico que vive aventuras propias del Siglo de Oro en la Luna. Las aventuras de Maupertis, con una fuerte base en las leyendas populares de bandidos y espadachines que impregnan la cultura popular, se basan en interminables luchas contra el mal. Un mal que no parece nunca acabar.

En esta entrega, el valiente zorro debe combatir las malvadas fuerzas del Príncipe Juan, comandadas por su mano derecha, Mendoza, que han conseguido tomar toda la Luna.

Esta aventura, de Alain Ayroles u Jean-Luc Masbou, pretende volver al héroe y al cómic de la vieja usanza, donde un aventurero bondadoso se enfrenta a terribles males con ayuda de sus fieles amigos y su espada. Saldrá a la venta el próximo mayo.

Hellblazer nº2



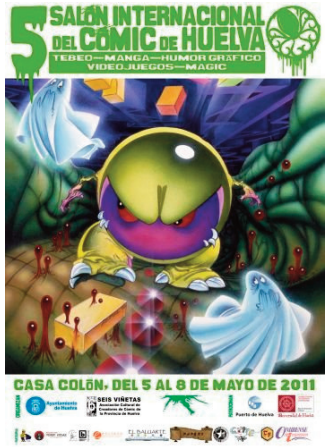
Constantine es un huombre que vive en el miedo. Pero no demonios sobrenaturales que intentan devorar su alme. Tampoco monstruoso seres sedeintosde su sangre. El terror de este hombre proviene de los miedos que le persiguen y a los que debe enfrentarse: el holocausto nuclear en que vive, sus traumas infantiles, las conspiraciones ocultas de las grandes corporaciones...

Jamie Delano nos trae de su lápiz y pincel una obra en la que los miedos mortales de sus protagonistas son muy reales. La mayoría de las historias de terror se fundamentan en miedos mitológicos e imaginarios, con lo que queda el consuelo de que esos monstruos nunca nos atraparán. Pero en esta obra el terror es muy real. Tan real que a más de uno le dará miedo mirar por si descubre algo que nunca quiso saber.

AGENDA

Expo Manga 2011, del 5 al 8 de mayo en Madrid

V Salón del Cómic de Huelva, del 5 al 8 de mayo



I Salón del Manga de Alicante, del 14 al 15 de mayo

Festival del Cómic de Munich, del 22 al 26 de junio

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

APELLIDOS | NOMBRE

DOMICILIO | Nº | PISO | C.P

POBLACIÓN | PROVINCIA

TELÉFONO | FAX

TARIFAS 2011: **16, 80€** (IVA + gastos de envío incluidos)

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** (renovación automática salvo indicación expresa en contra)

CUENTA CORRIENTE

FIRMA
Imprescindible

Ruego que hasta nuevo aviso abonen a Revista Infocómic S.L, con cargo a mi cuenta, los recibos correspondientes a la suscripción a la revista *Infocómic*.

De conformidad con el art. 5 de la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, usted tiene derecho a acceso, cancelación, rectificación y oposición a los datos facilitados mediante solicitud por escrito.

ENVÍE ESTE BOLETÍN CUMPLIMENTADO A: INFOCÓMIC@INFO.COM

En el próximo número...

Entrevista
Francisco Ibáñez

Reportaje
Alan Moore,
la leyenda

Museo del Cómic
de Barcelona

Especial
Salón del Manga de Alicante

¡Hasta julio!