

EDITORIAL ROCCO COMICS



- **JUEGO DE NIÑOS (Parte 2)**

Valeria Ortega y Carlos Ortiz

- **ÁNIMA (Parte 2)**

Diego Sofhel - Marco J. Livien

- **MUNAT**

Alejandro Londoño Ruiz

- **MONSTRUOS & PIRATAS**

Pedro Rivera Prieto

FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE CÓMIC
Y DIBUJO

ENTRE VIÑETAS 2018



(fig. 2. Puercoespín)

Medellín
7 al 12 de mayo

ESTUDIAMOS SU PROYECTO

Le brindamos la mejor asesoría, siempre en busca de una solución a su necesidad, teniendo como eje principal la calidad y el cuidado de su economía.



DESARROLLO DE SU PROYECTO

Diseñamos a la medida de su solicitud y preparamos el proyecto para una óptima producción y así garantizar la calidad del producto.



RESULTADO FINAL DE SU PROYECTO

Nuestra filosofía es acompañarlo de principio a fin en el proceso de producción de su material gráfico.



ROCCO
GRÁFICAS
"UNA IMPRESIÓN QUE PERDURA"

DISTRIBUIMOS EN TODO EL PAÍS

PBX: 448 90 95
www.roccograficas.com

● ● ●
rocco@roccograficas.com

f Litografía Rocco Gráficas

g+ Litografía Rocco Gráficas

t @RoccoGráficas

INDICE



- **JUEGO DE NIÑOS (Parte 2)**

Valeria Ortega y Carlos Ortiz

- **ÁNIMA (Parte 2)**

Diego Sofhel - Marco J.Livien

- **MUNAT**

Alejandro Londoño Ruiz

- **MONSTRUOS & PIRATAS**

Pedro Rivera Prieto

GOHART LA BOA!



POR: SAUL VALENCIA B.



saulcomic@yahoo.es

@escueladecomicsmedellín

VALERIA ORTEGA

Comunicación Gráfica Publicitaria

Era el año 1997 cuando en el hospital de las américas a las 12:35 p.m. sonó el primer llanto de aquella niña cuya madre entre muchas opciones influenciada por las novelas de esa época, le dio el nombre de Valeria, hoy en día después de años dibujando y escribiendo en la parte de atrás de los cuadernos mientras los profes daban clase, termino estudiando una carrera que le toca decir varias veces porque su nombre es largo y complicado (comunicación gráfica publicitaria). Ella devora comics y tienen un amor empedernido por las pastas.

Influenciado por mangas de los ochenta Carlos, algunas veces Caliche y otras Carlangas, se dedica a dibujar, más que nada aquellos robots y mechas que sabe construir.

CARLOS ORTIZ

Ilustrador

Nací en Medellín en la Clínica SOMA el 16 de Febrero de 1965. Me gradué como Técnico Electrónico del ITSE (Instituto Técnico de Síntesis Electrónica). En el 2011 me gradué como Tecnólogo Electrónico de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

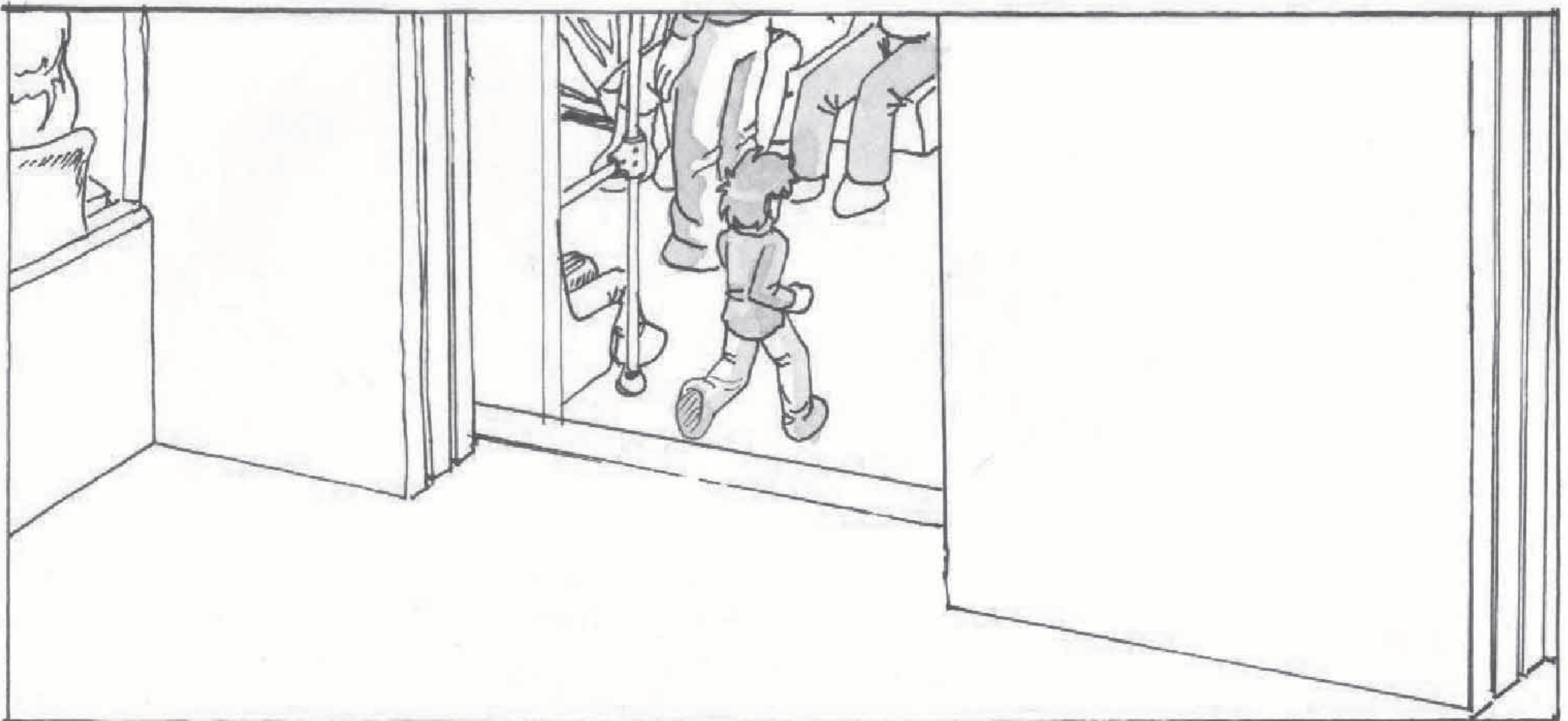
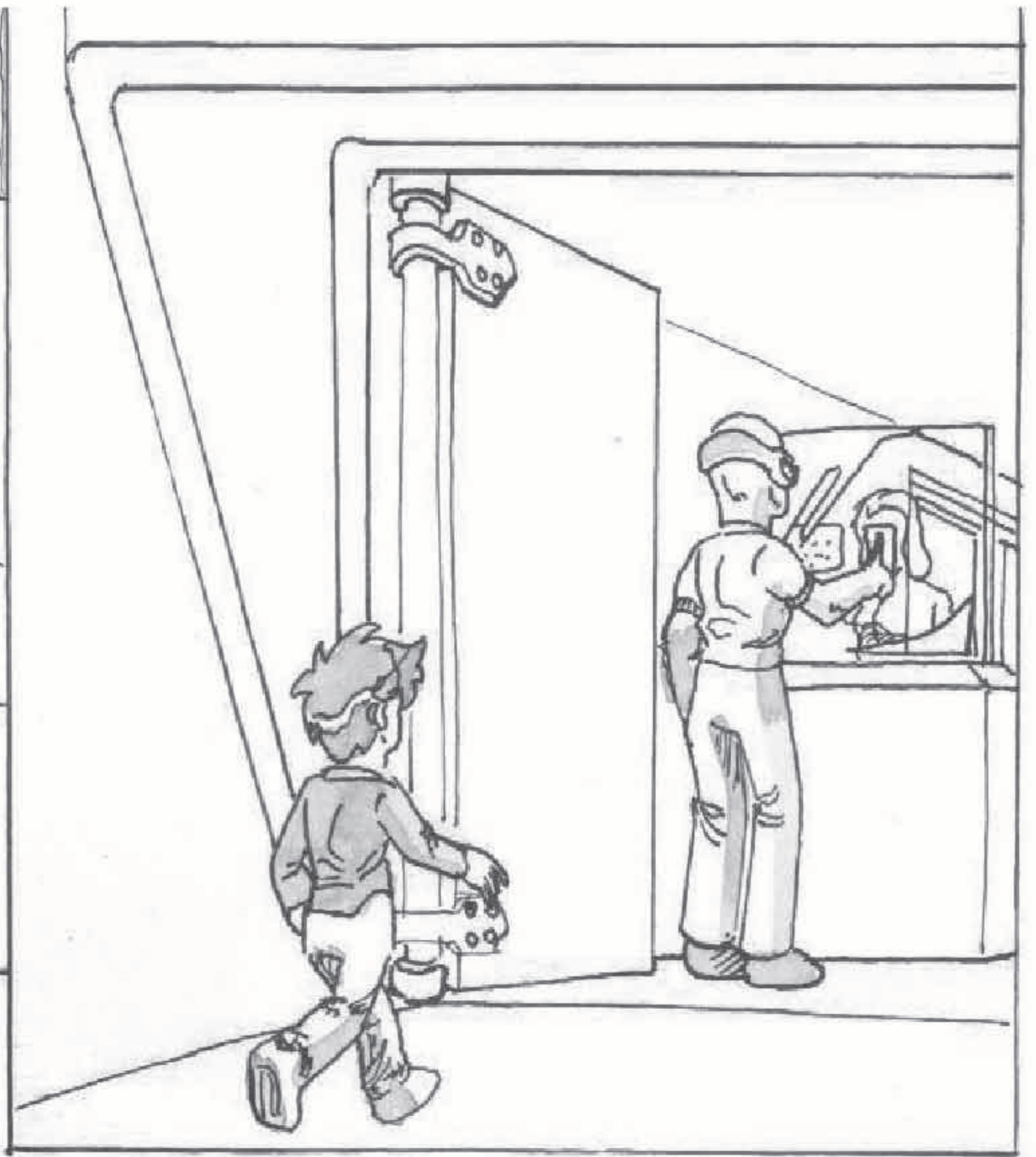
Siempre me ha gustado el ANIME, pues desde que estaba en el colegio veía series como El Capitán Centella, El Capitán Raimar (Harlock), Meteoro, Mazinger Z, Transformers, El Dai Apolón, Arbegas, Robotech, etc. Siendo las cuatro últimas las que me impulsaron a estudiar Electrónica. En el año 2010 me inscribí en un grupo de idioma Japonés con la maestra Kaori Hatano del centro de idiomas de la EAFIT. Allí me entere de un curso para dibujar MANGA (Cosa que siempre he hecho sin estudio alguno). Al año siguiente hice el curso de dibujo MANGA dictado por Janet Pineda donde aprendí la diferencia entre MANGA y ANIME. Y ese mismo año conocí a Valeria Ortega Paternina con quien hice el ONESHOT que se llamó "JUEGO DE NIÑOS" donde Valeria escribió el guion y yo hice los dibujos, todo en colaboración con la maestra.

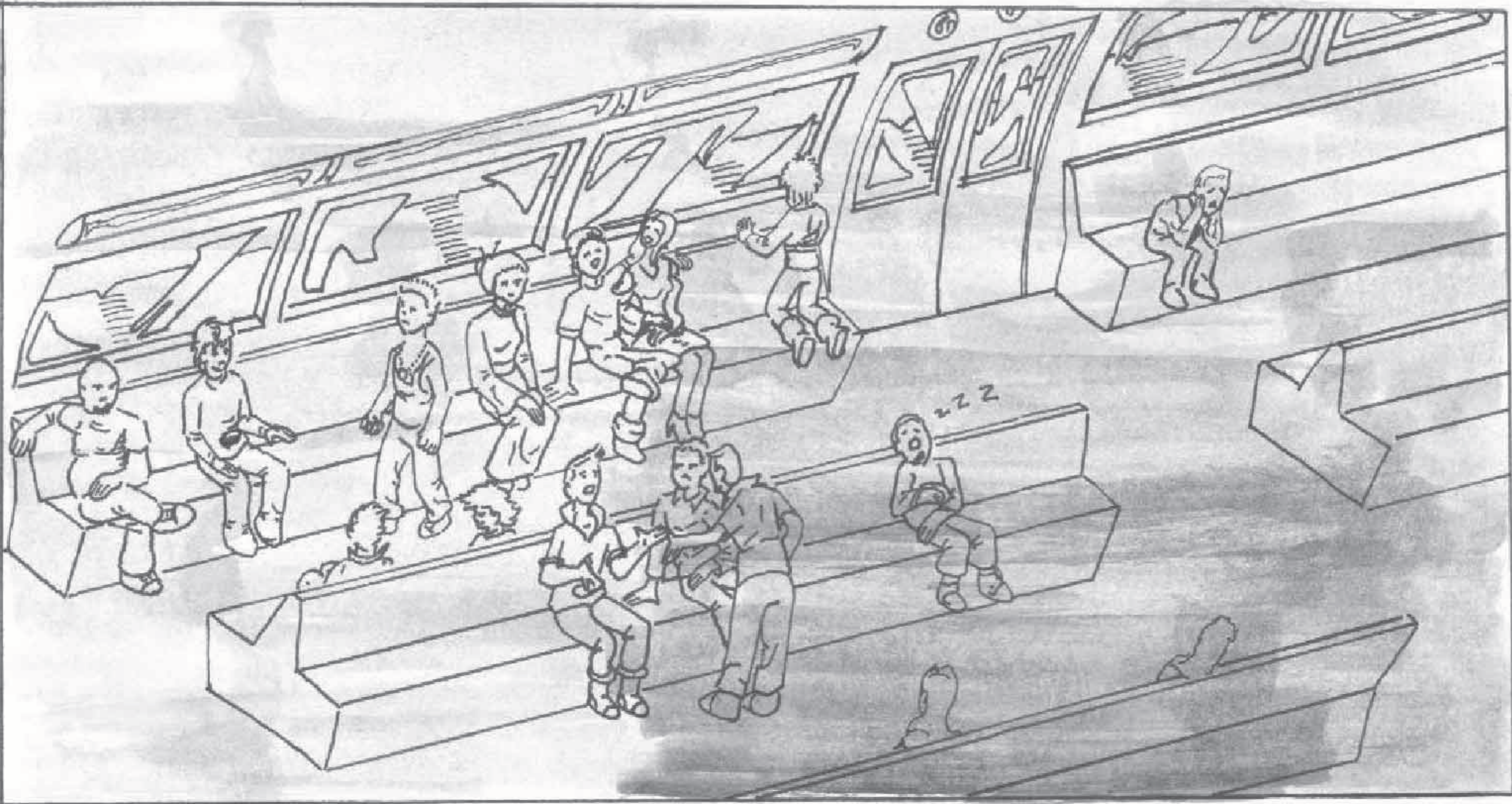
@asteroide611



asteroide611



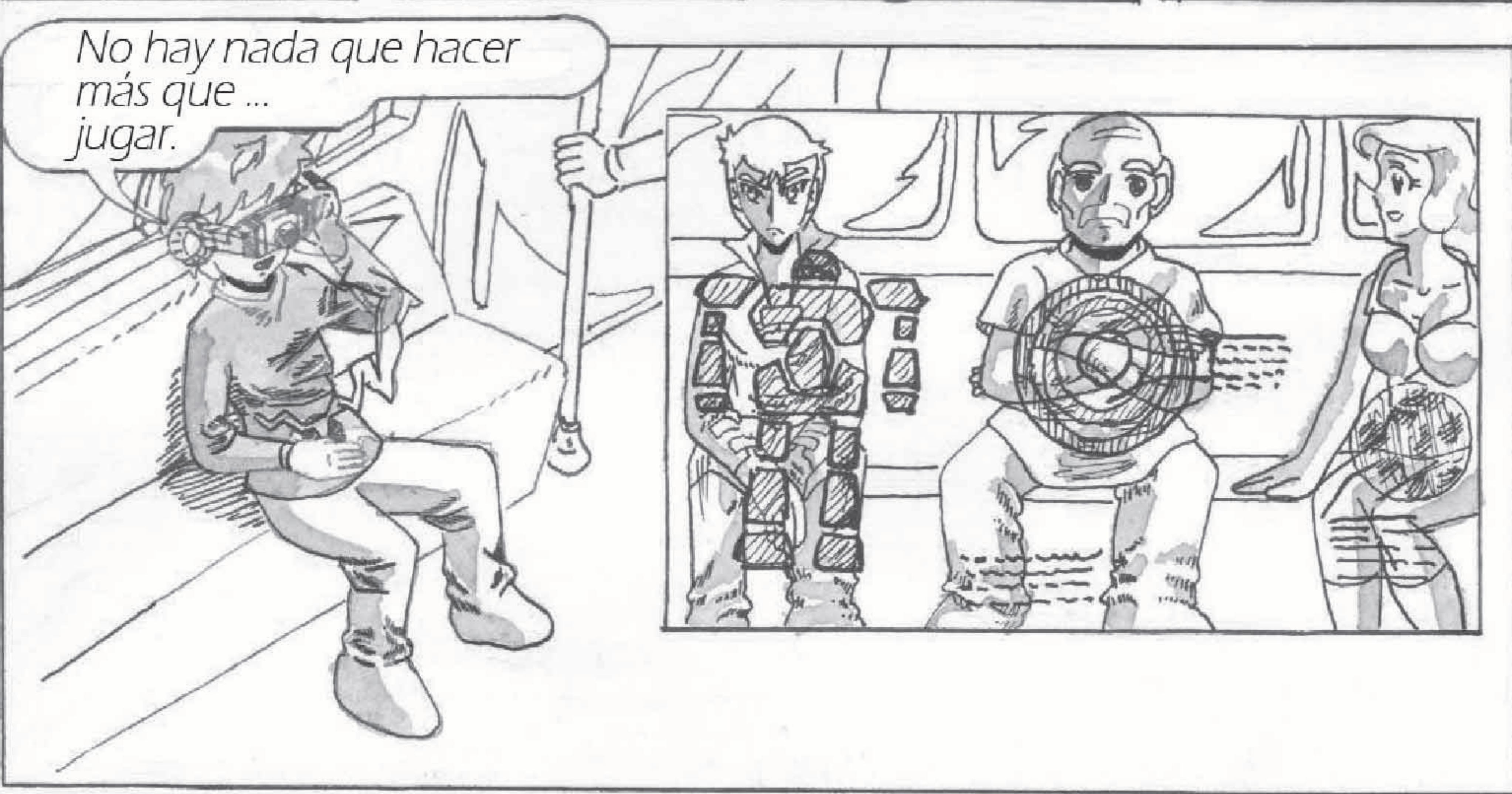




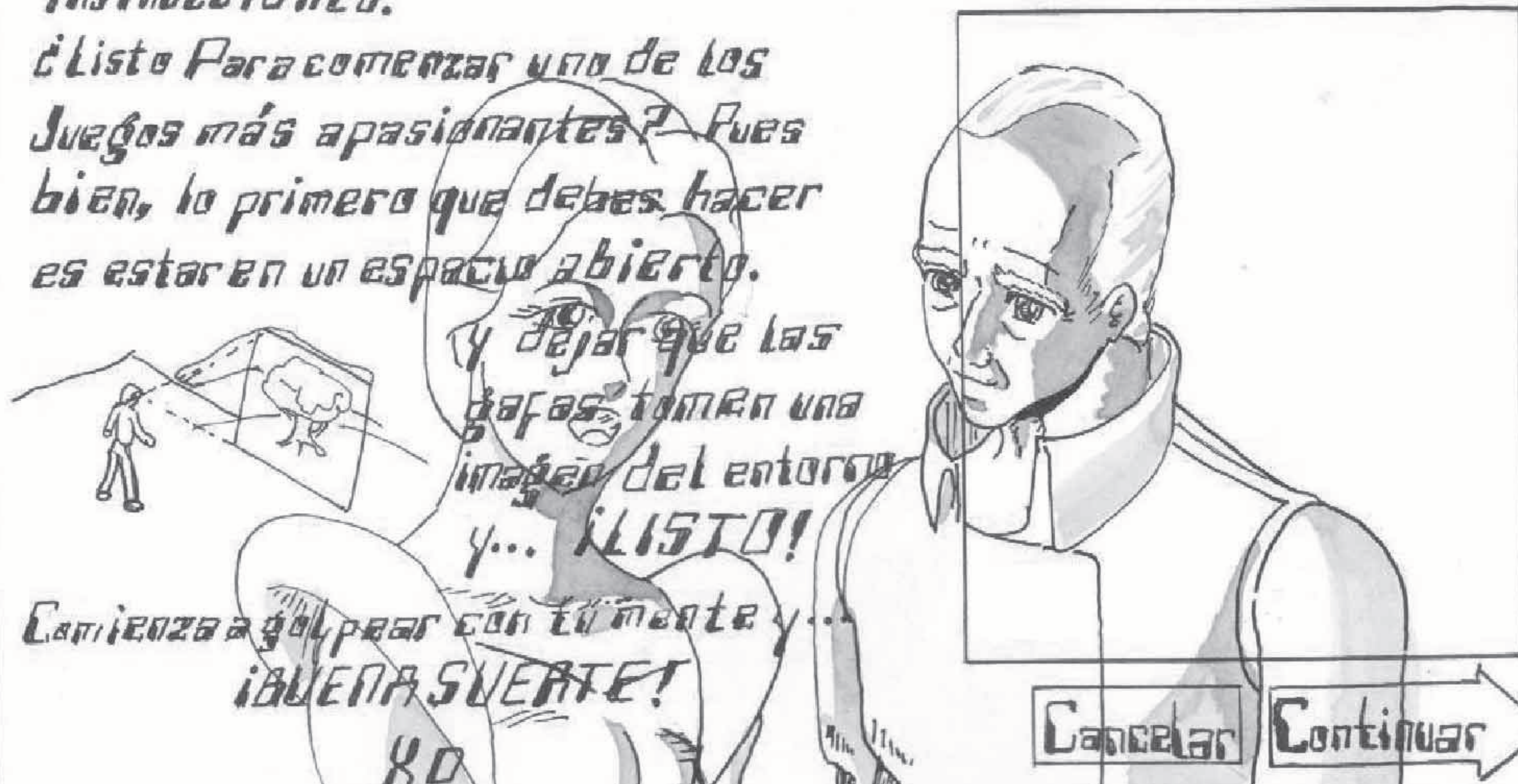
Estación Hospital METRO de Medellín.



No hay nada que hacer
más que ...
jugar.

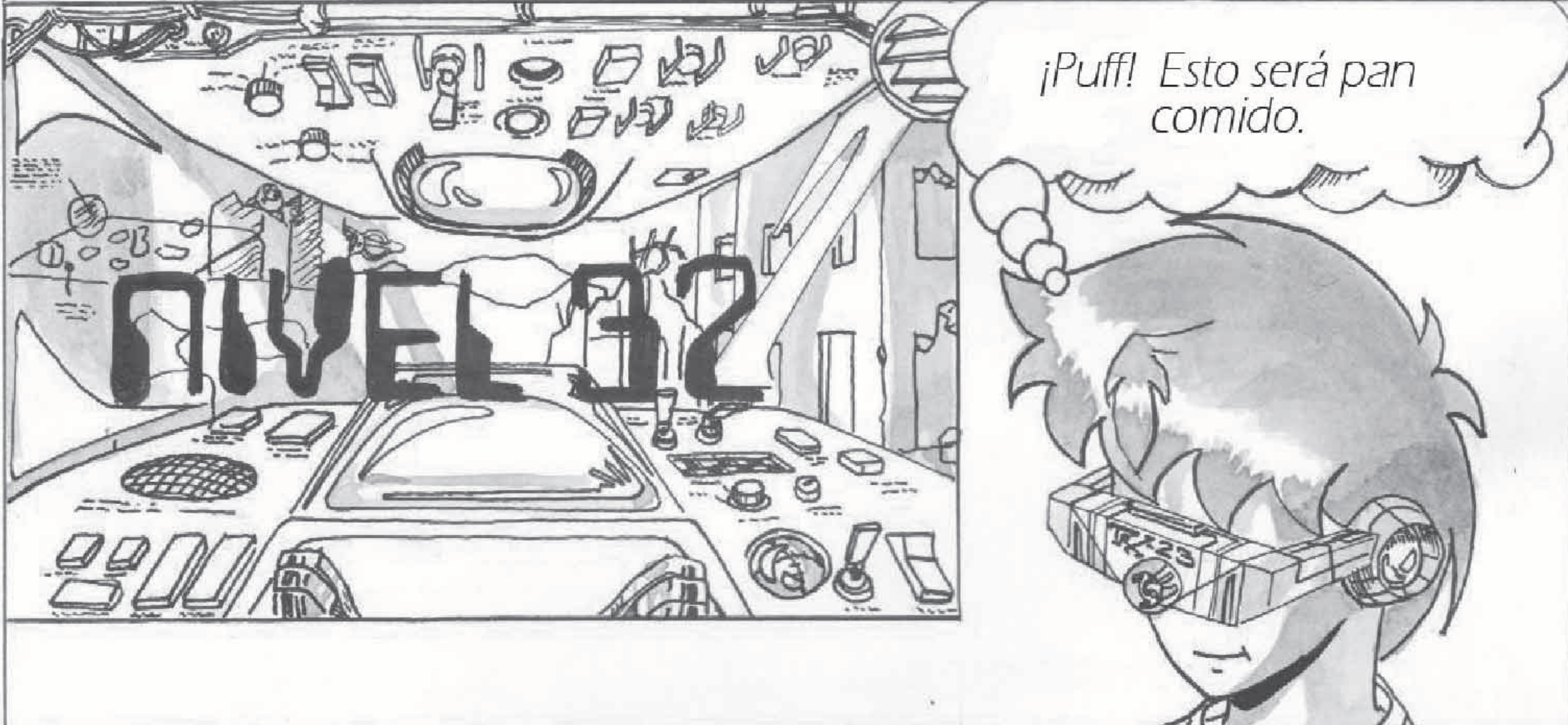


INSTRUCCIONES:
¿Listo Para comenzar uno de los
Juegos más apasionantes? Pues
bien, lo primero que debes hacer
es estar en un espacio abierto.
Y dejar que las
gafas tomen una
imagen del entorno
y... ¡LISTO!
Comienza a golpear con tu mente y...
¡BUENA SUERTE!
XD



Cancelar Continuar

NIVEL 32



¡Puff! Esto será pan
comido.

☐ Inteligencia.
☐ Armas.
☐ Armadura.

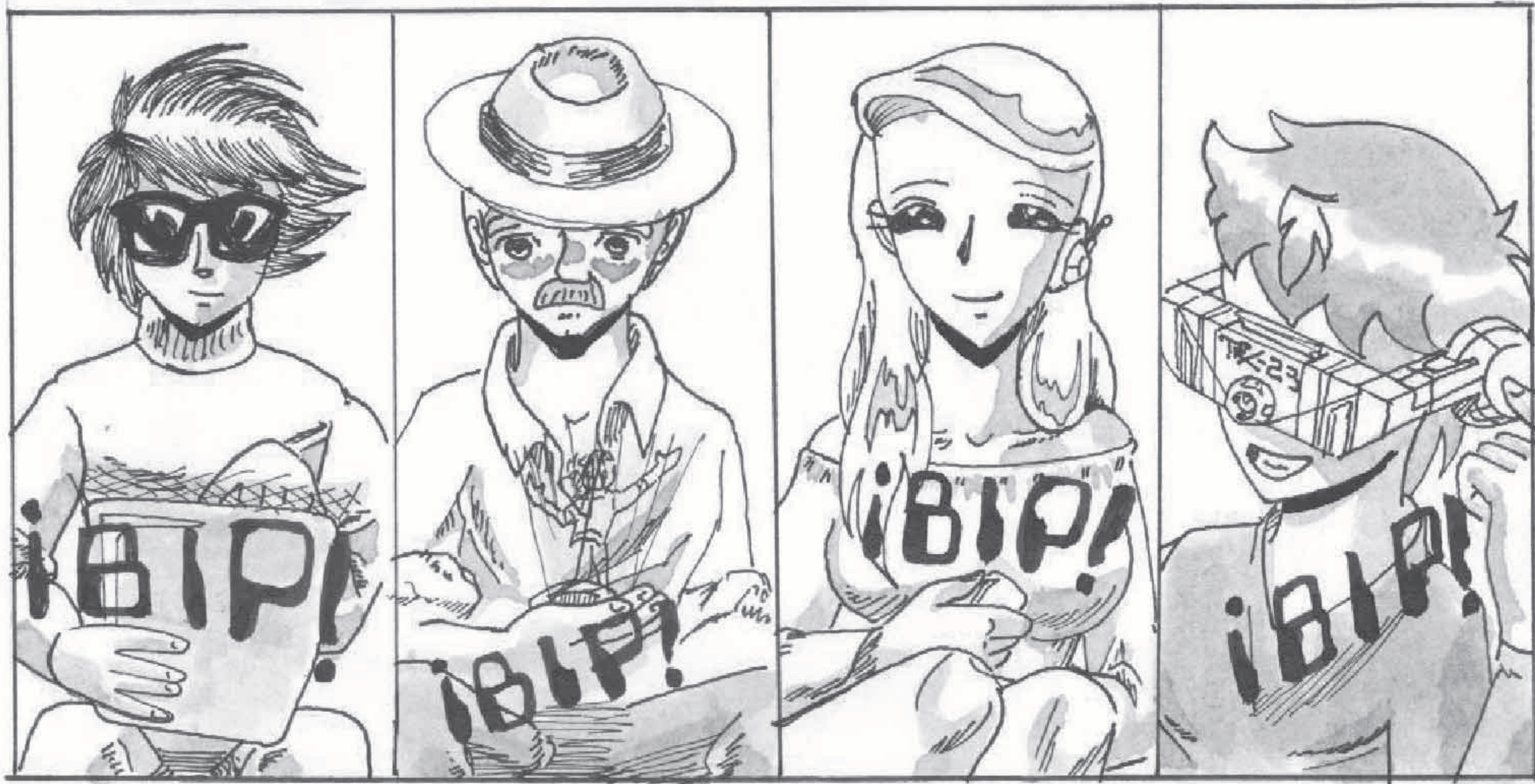
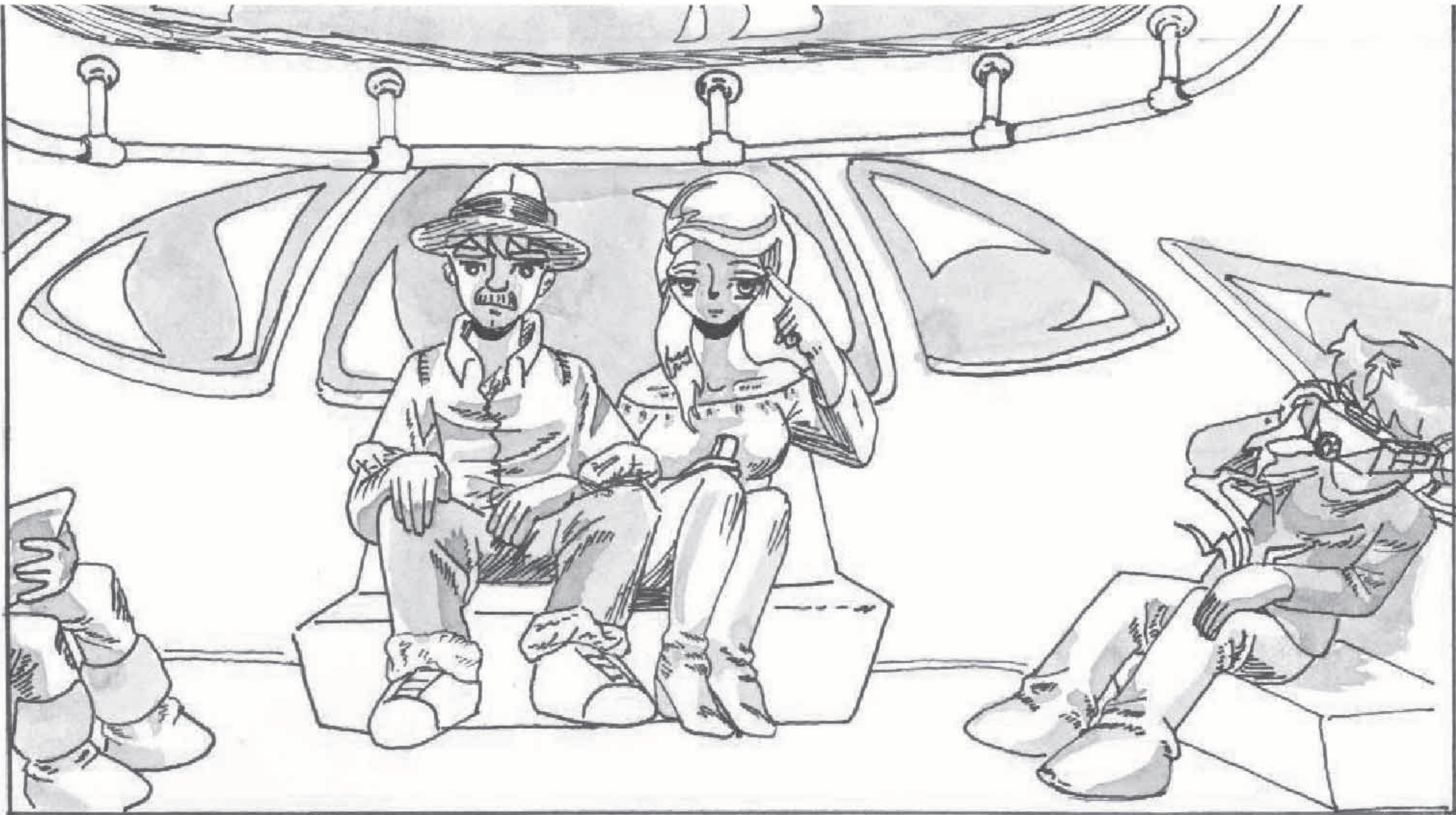
 Escudo.

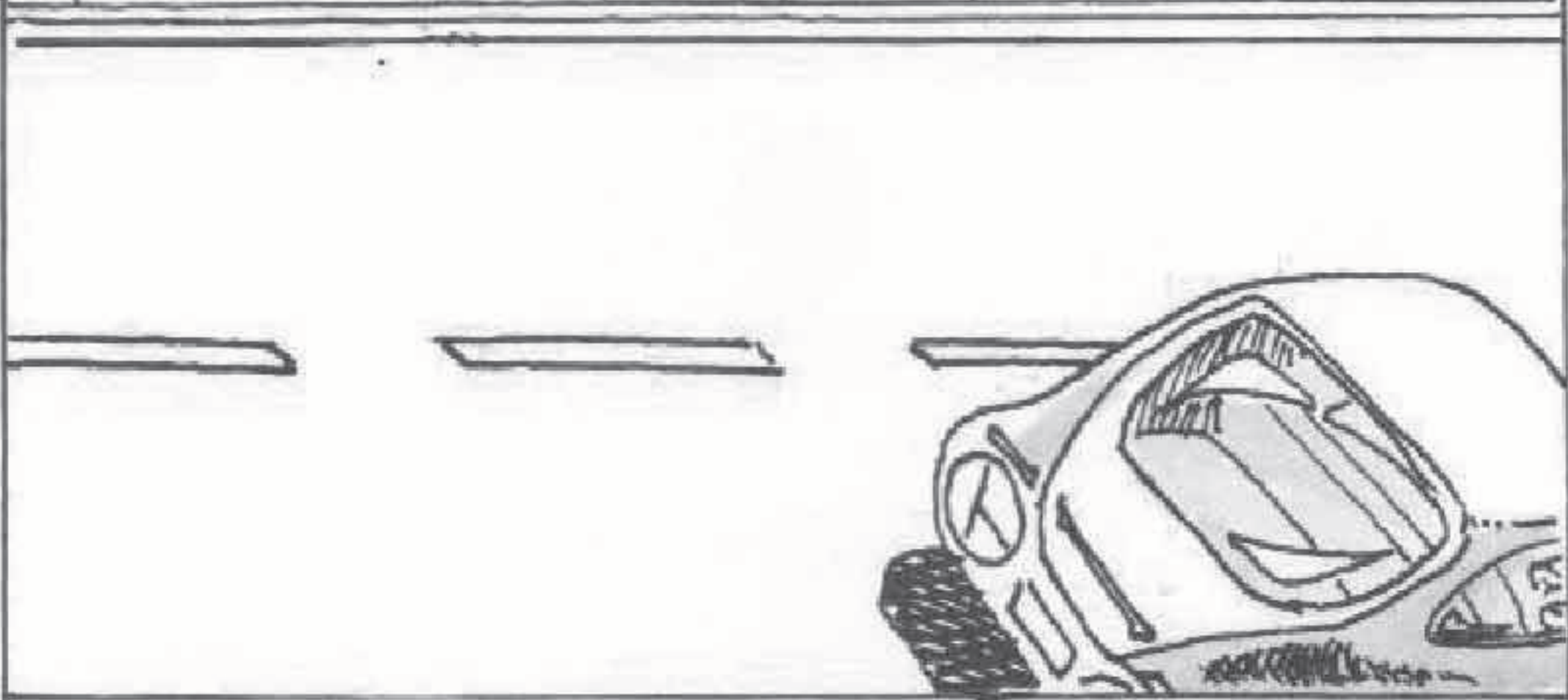
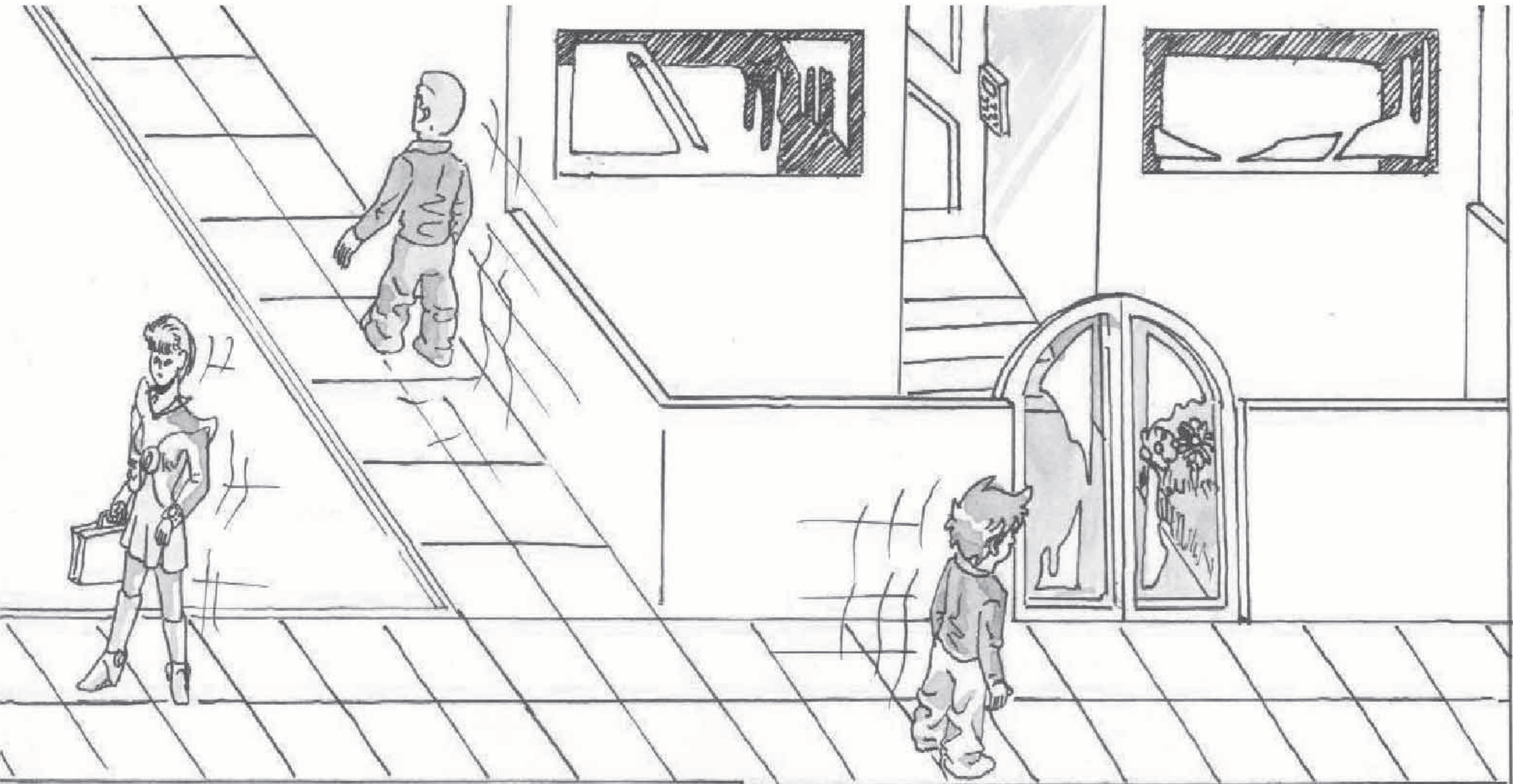
 

Personajes.

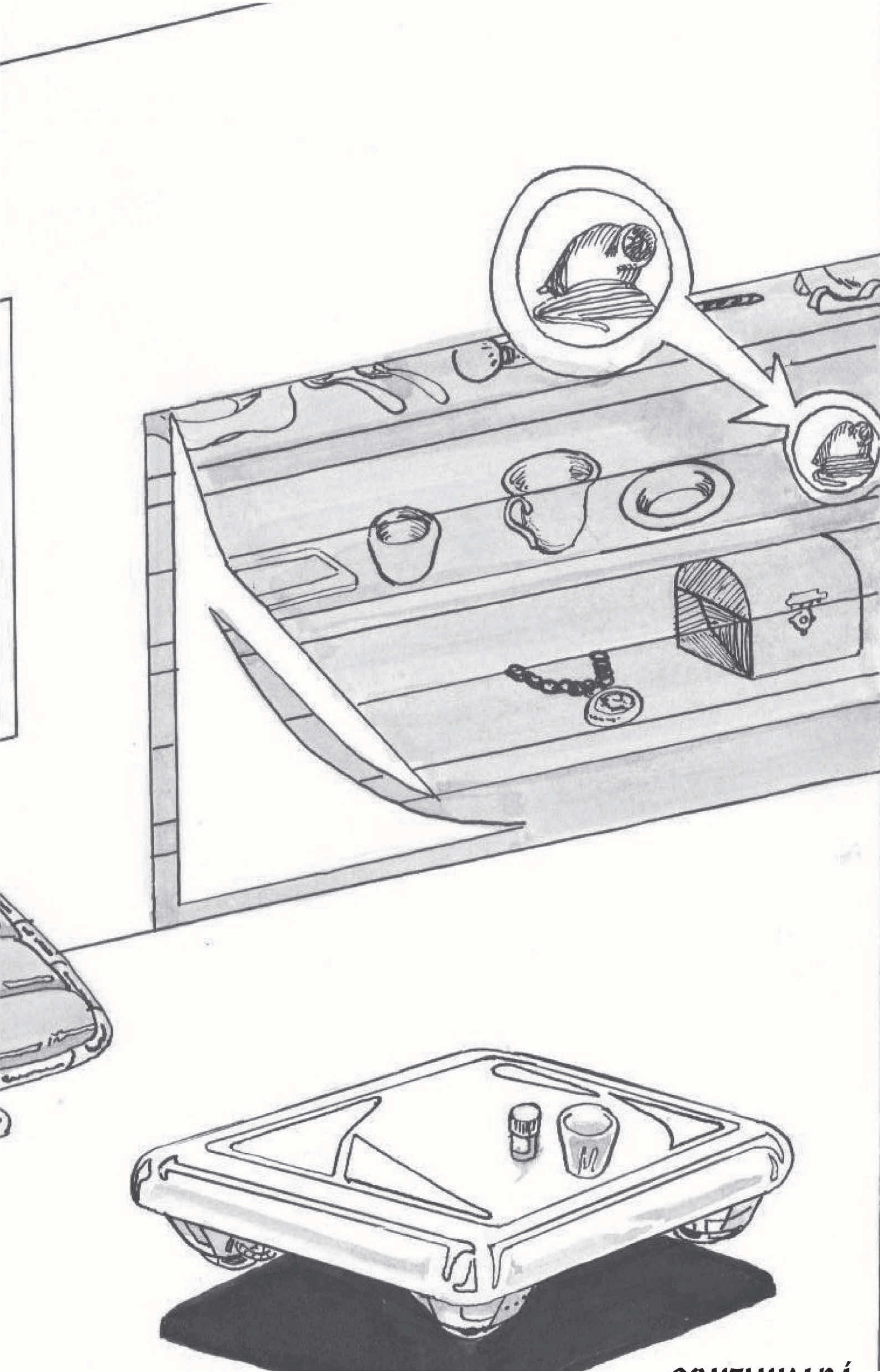
**Comienza
el Juego!!!**











CONTINUARÁ...

DIEGO SOFHEL

Diseñador Gráfico, ilustrador

Nací el 4 de Julio de 1989 en la ciudad de Rio gallegos, provincia de Santa Cruz, Argentina, a los 3 años de edad comencé a explorar el mundo del dibujo al sentirme identificado e inspirado por dibujos animados como "Las tortugas ninjas". Desde ese momento en adelante el dibujo paso a ser una parte muy importante de mi vida y rutina, dibujando y creando en cada momento del día donde se presentaba la oportunidad, o no...

Me trasladé a Mendoza para comenzar con la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Cuyo. Rápidamente empecé a definir mis preferencias, orientándome hacia la historieta, ilustración y animación, perfeccionándome a su vez, en diversas técnicas y estilos. Otras de las cosas que también me interesan y me representan son: la música (Surfeando el tambor, mi banda), el cine, la literatura, los videojuegos, la comida; sobre todo la pizza, la cerveza artesanal, la montaña, los viajes, un buen café en la mañana para comenzar a dibujar.

Hace un poco más de tres años que trabajamos con M.J. Livien haciendo comics, dedicándonos a crear este mundo fantástico de *Ánima* (entre otros) que les presentamos hoy.

MARCO J. LIVIEN

Guionista y Músico

Marco Livien. Guionista y músico. Con autoría compartida con grandes ilustradores, son varias las obras terminadas y no pocas las que permanecen en producción. La dupla creativa con Diegosofhel, clásicamente intenta llevar al lector a otros mundos y dimensiones, tal es el caso de *Ánima*, la presente obra.



@Diegosofhel

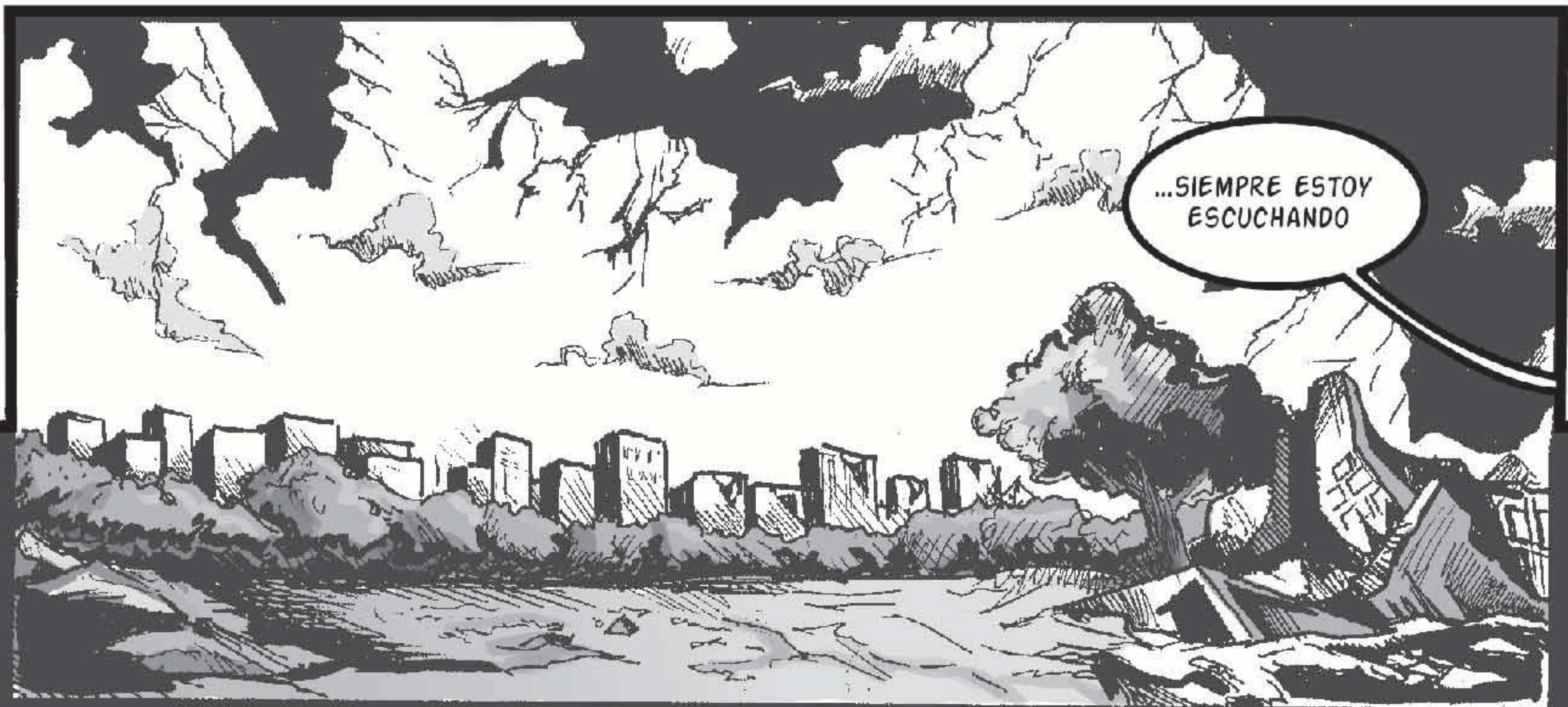


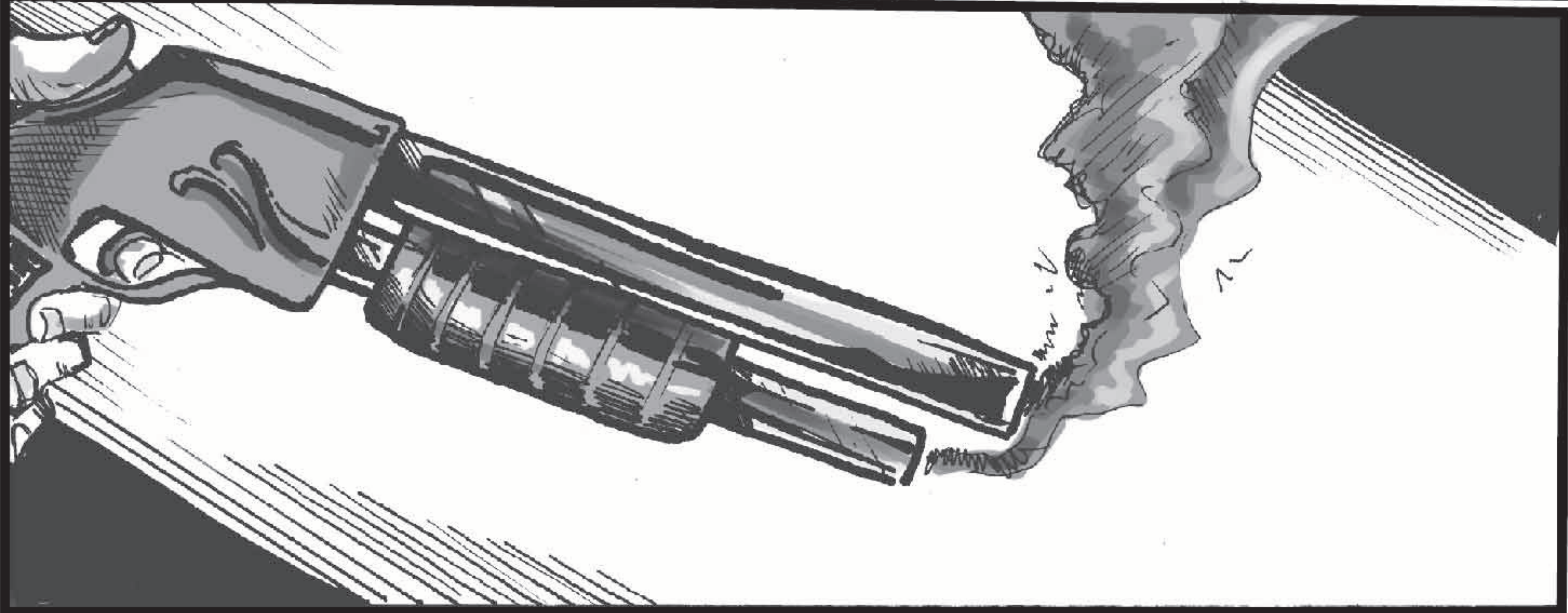
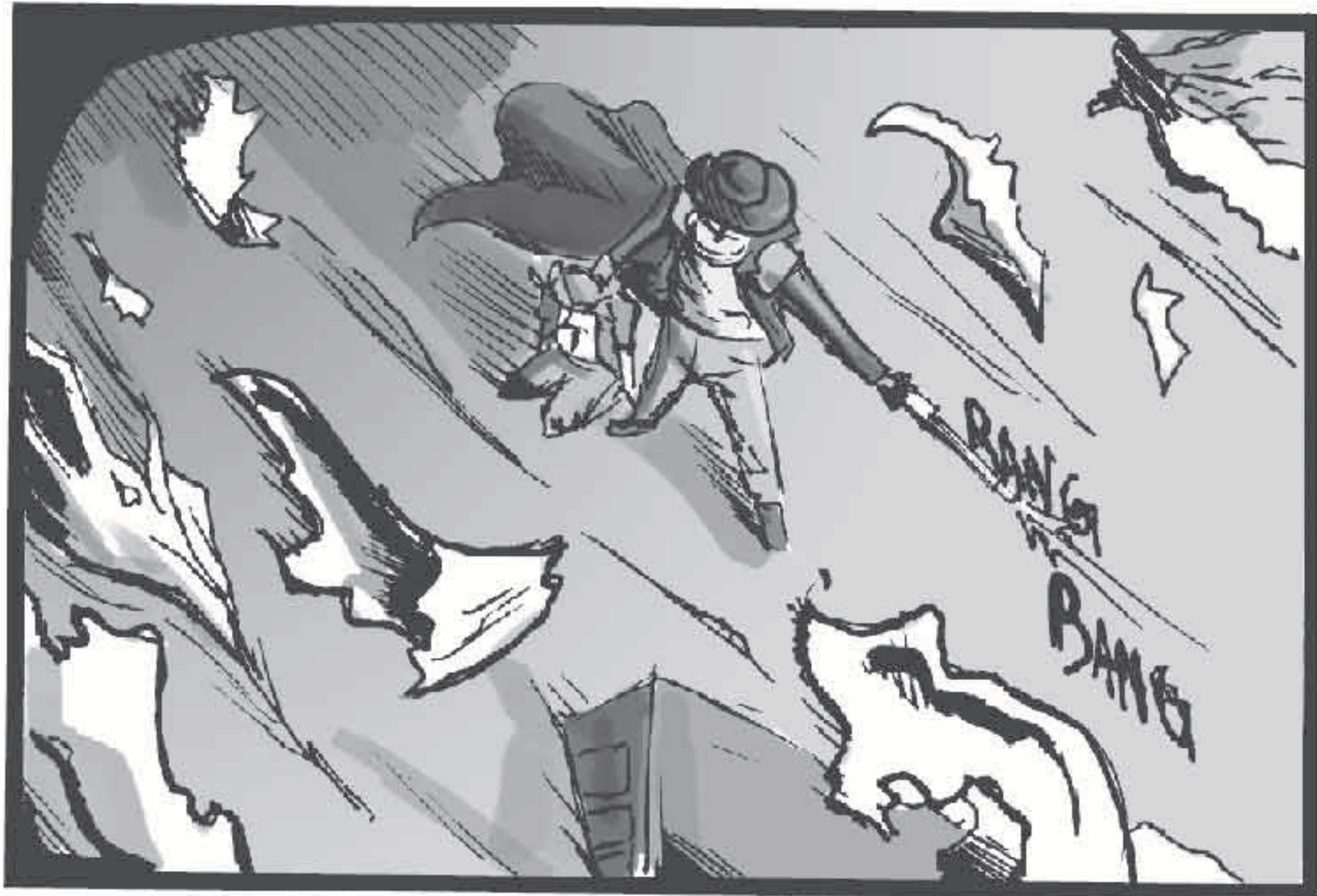
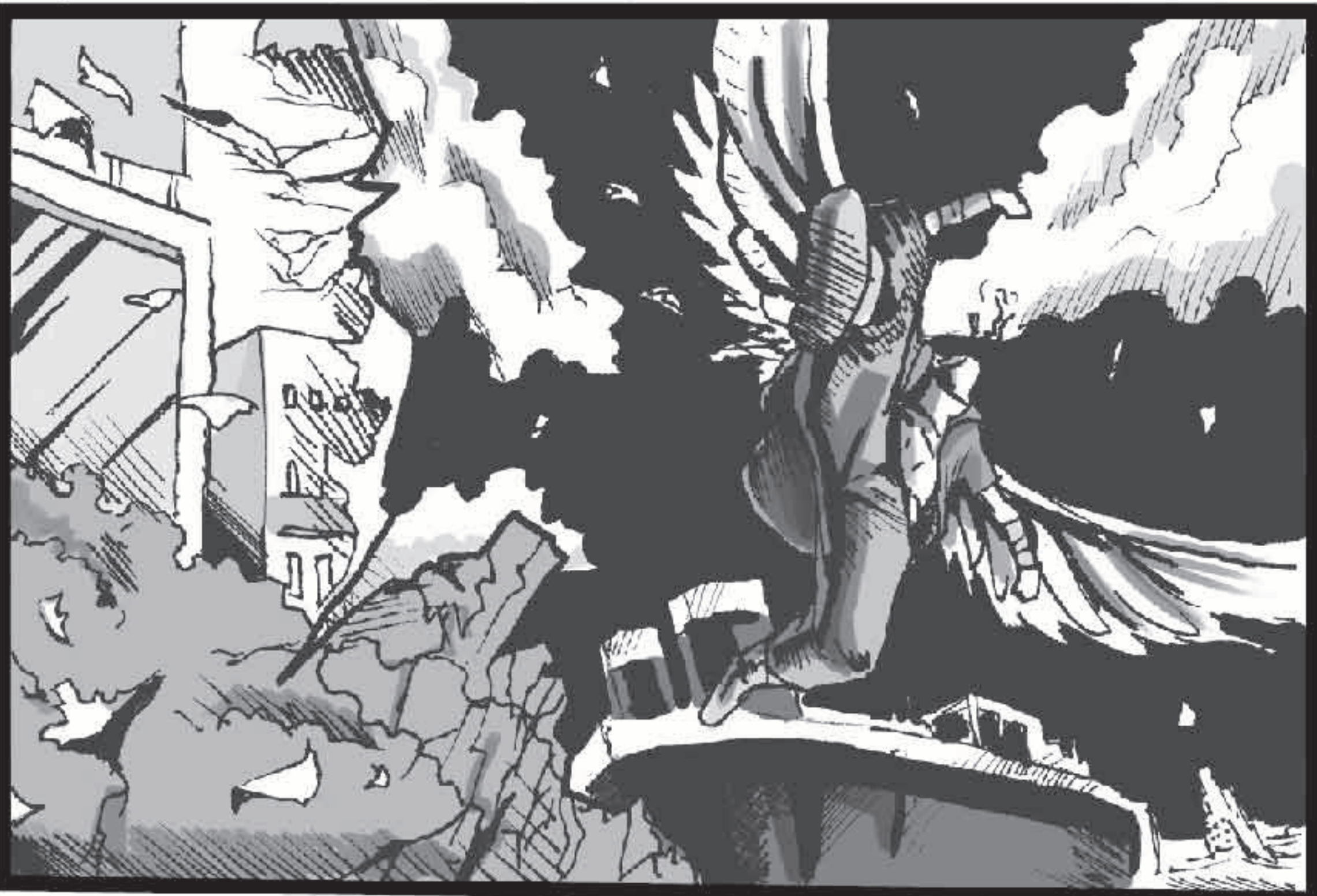
@marcoj.livien

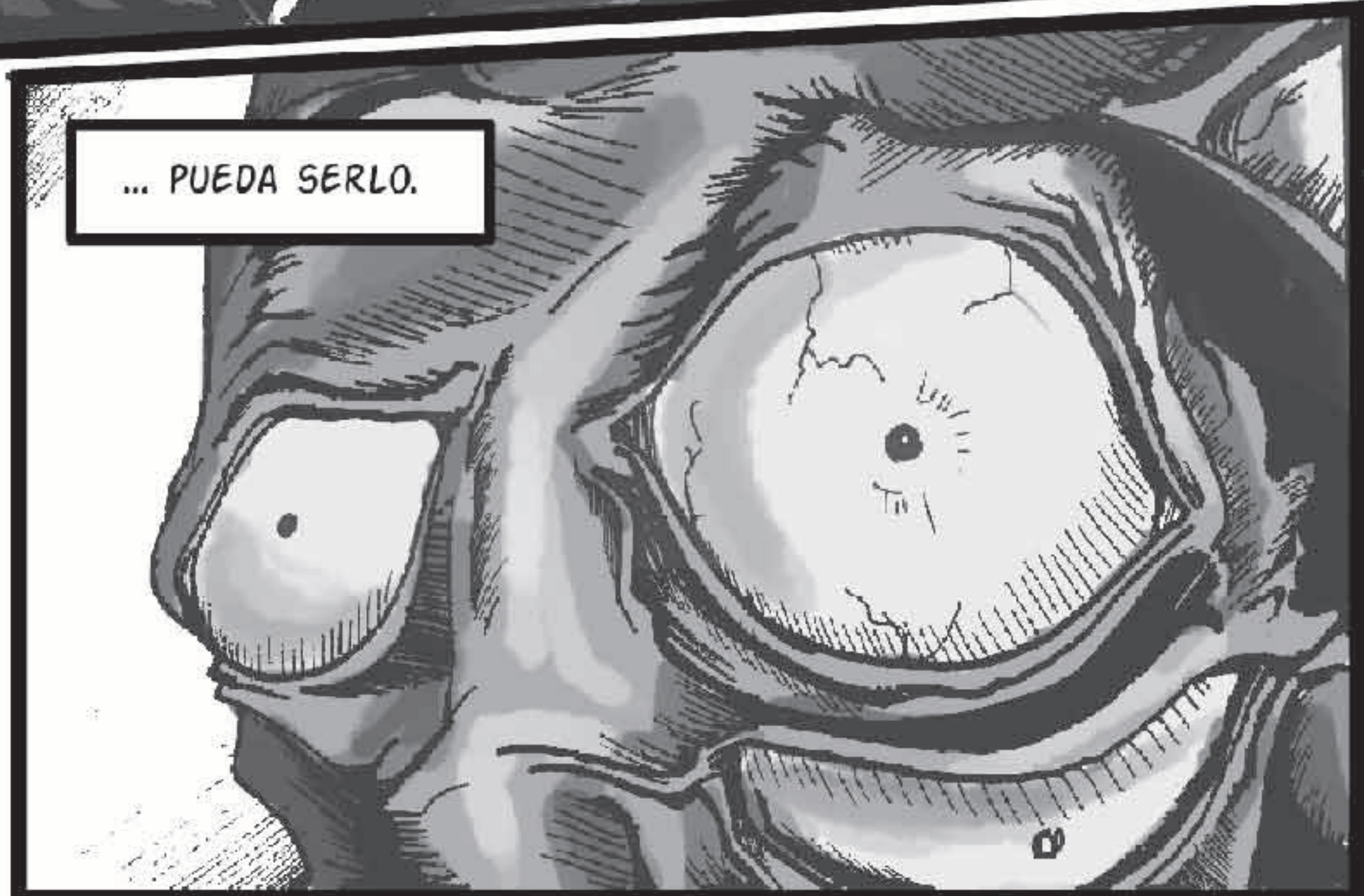


/Diegosofhel



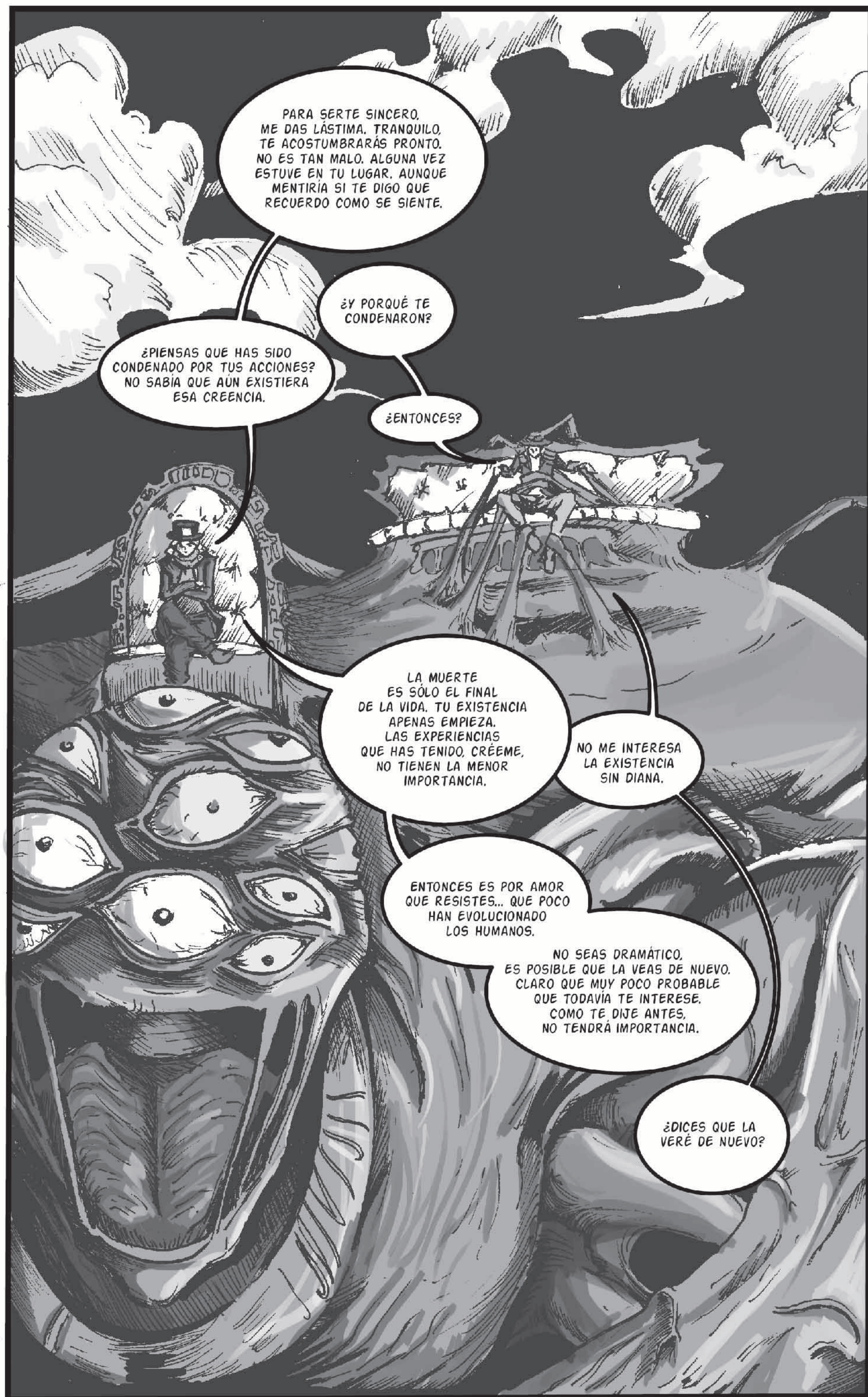






















CONTINUARÁ...

ALEJANDRO LONDOÑO RUIZ

"Alondon"

Diseño Gráfico e Ilustración

Nacido en Medellín, el 13 de septiembre de 1975. Alejandro Londoño Ruiz –Alondon-, es Diseñador Gráfico de profesión con énfasis en educación virtual desde el año 2004, pero ilustrador de nacimiento y apasionado por naturaleza. Trabaja en su propia agencia de diseño y lleva a cabo proyectos personales de investigación y editoriales, dentro de los cuales su principal es el desarrollado a partir de un comic con el que participó en la primera Exposición Colectiva de Comic – Noveno Arte- 1999, realizada en la ciudad y que ahora encuentra la oportunidad de publicar por primera vez en las ediciones de Rocco Comics.

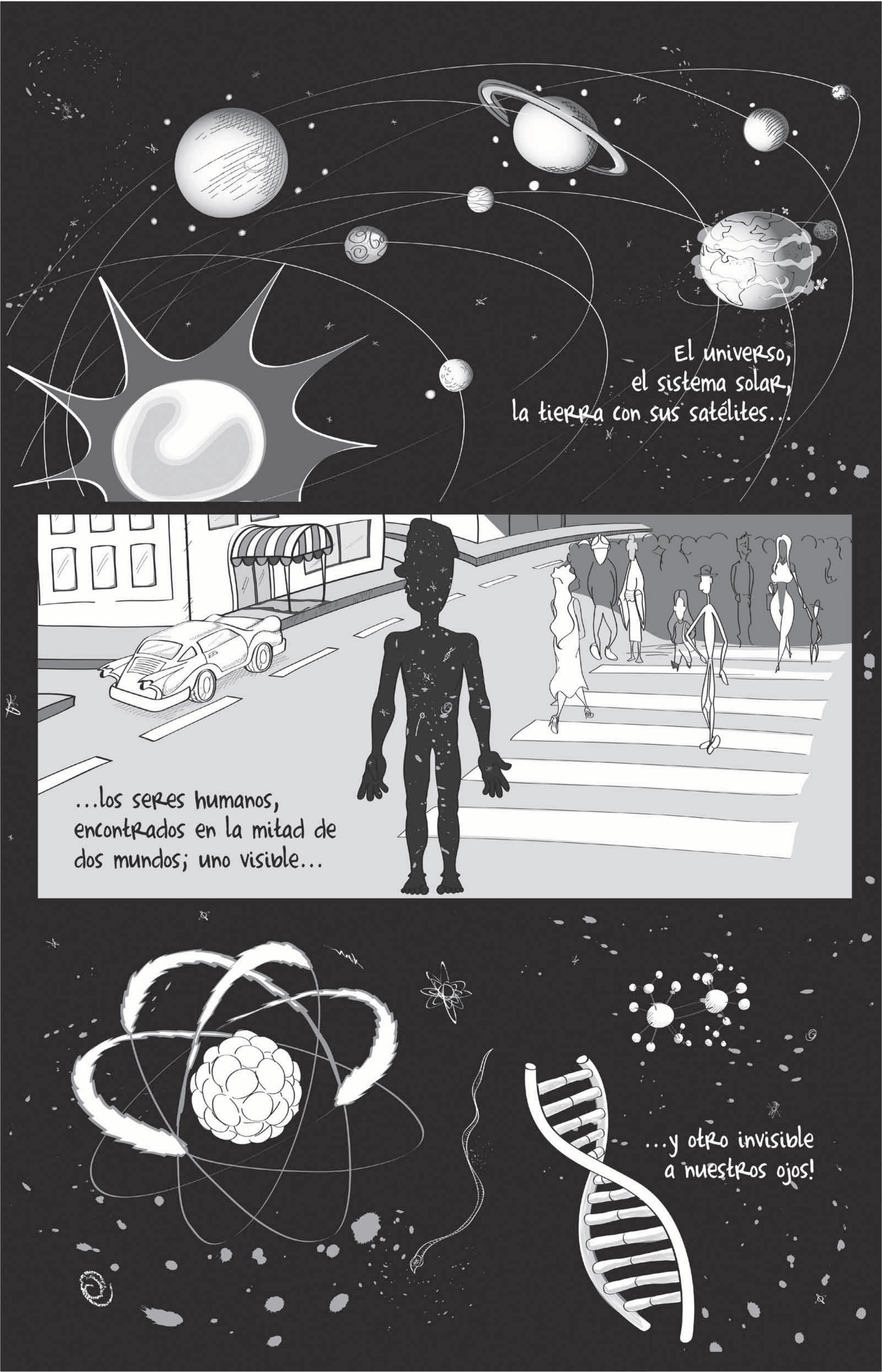
Proyecto: Mundo Atómico, palabra clave: Munát!

@aljondon



@aljondon







Un mundo llamado: **Atómico!**

Allí viven los Neutrinos,
habitantes comunes y
corrientes de **Munát**

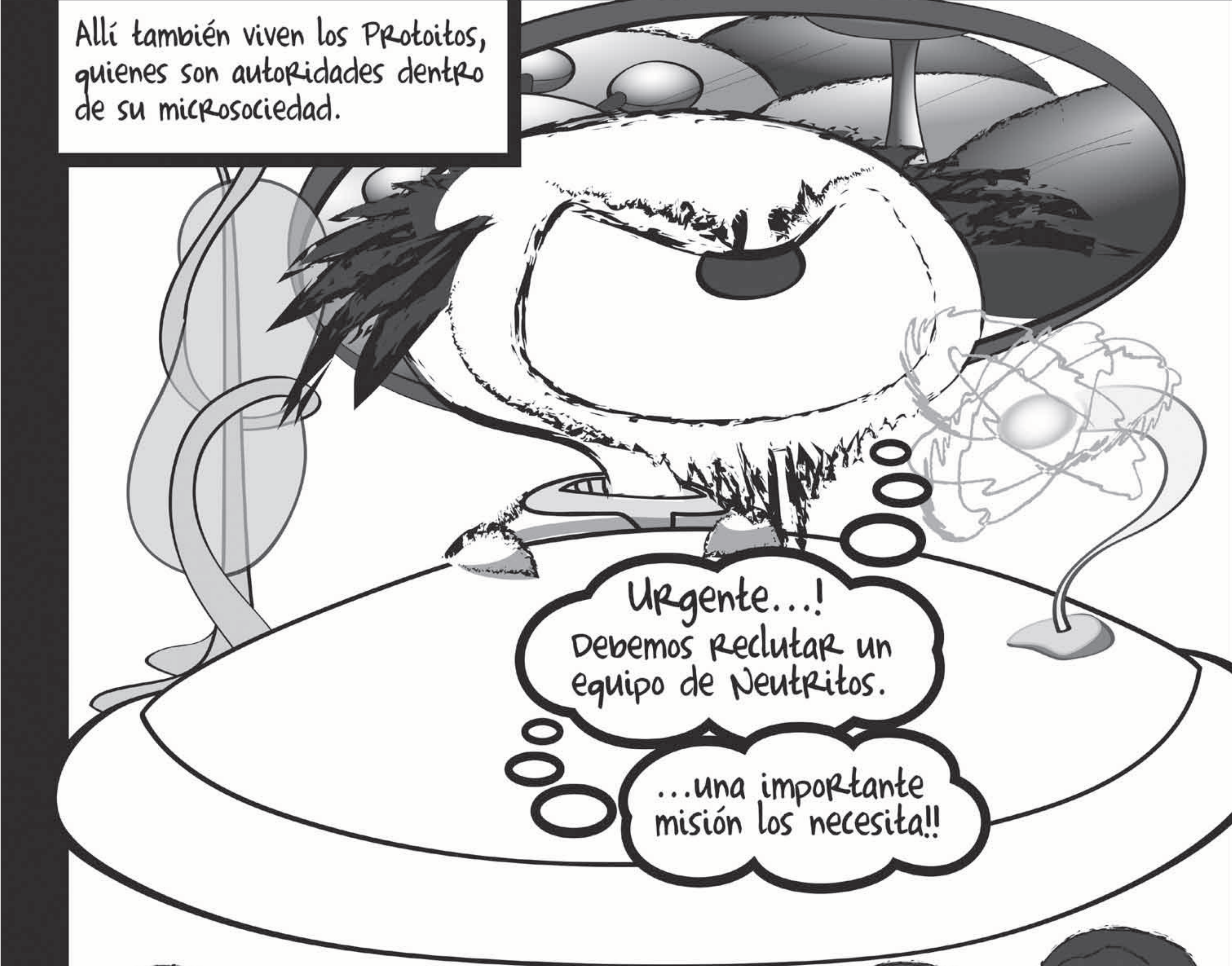
Tienen sólo un ojo.
No hablan, piensan; son
tan pequeños y rápidos
que no caminan, flotan.

Su recurso natural más abundante es la
Energía Atómica, que transforman en
Lumínica, Calórica, Eólica, Cinética, Nuclear
o cualquier otra forma que se conozca.

La corteza de su átomo es de plasma,
por lo que las ciudades son adaptadas
a una forma de vida Geoesférica.

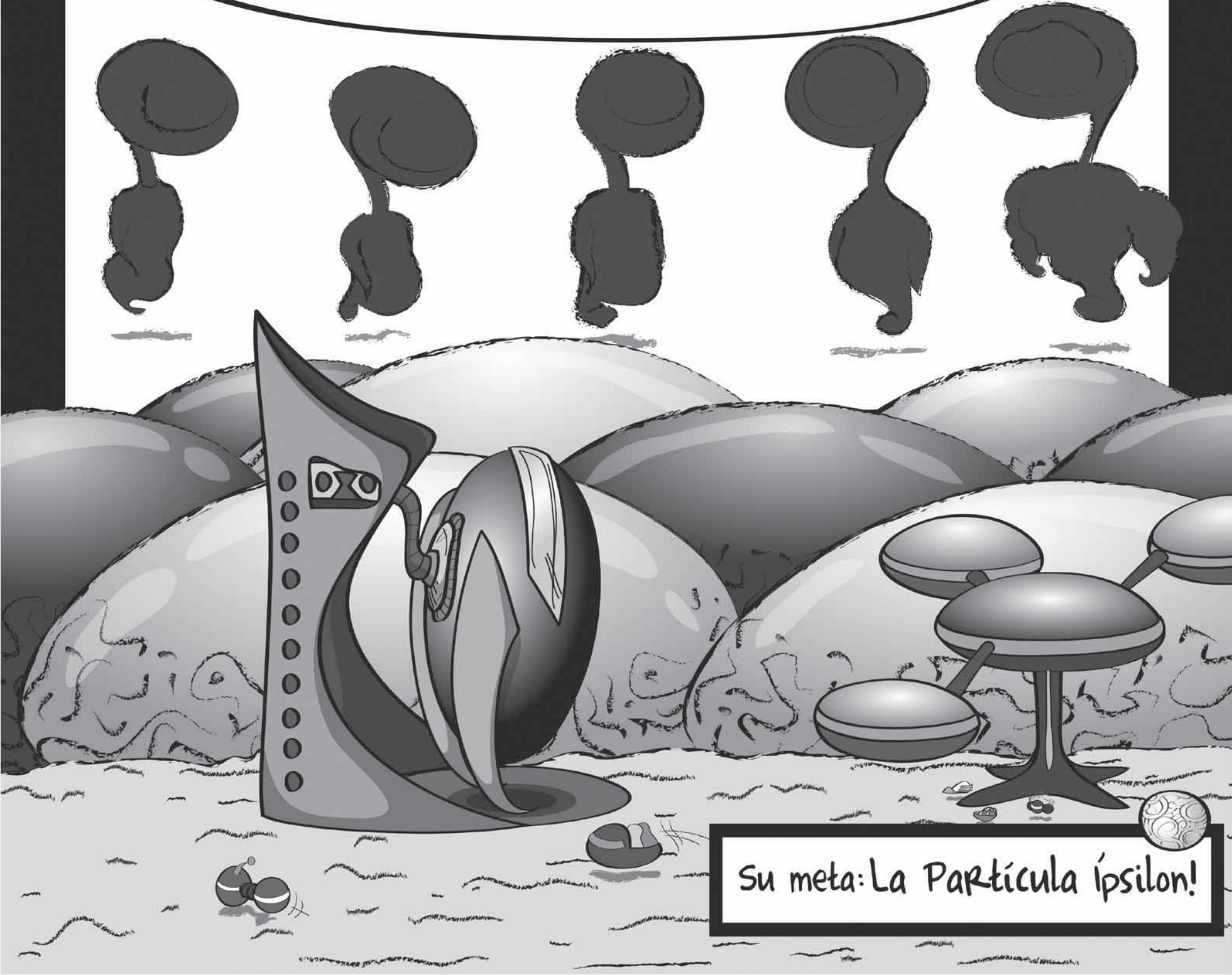
Villa Átomo

Allí también viven los Protoitos, quienes son autoridades dentro de su microsociedad.



Urgente...!
Debemos reclutar un
equipo de Neutrinos.

...una importante
misión los necesita!!



Su meta: La Partícula ípsilon!



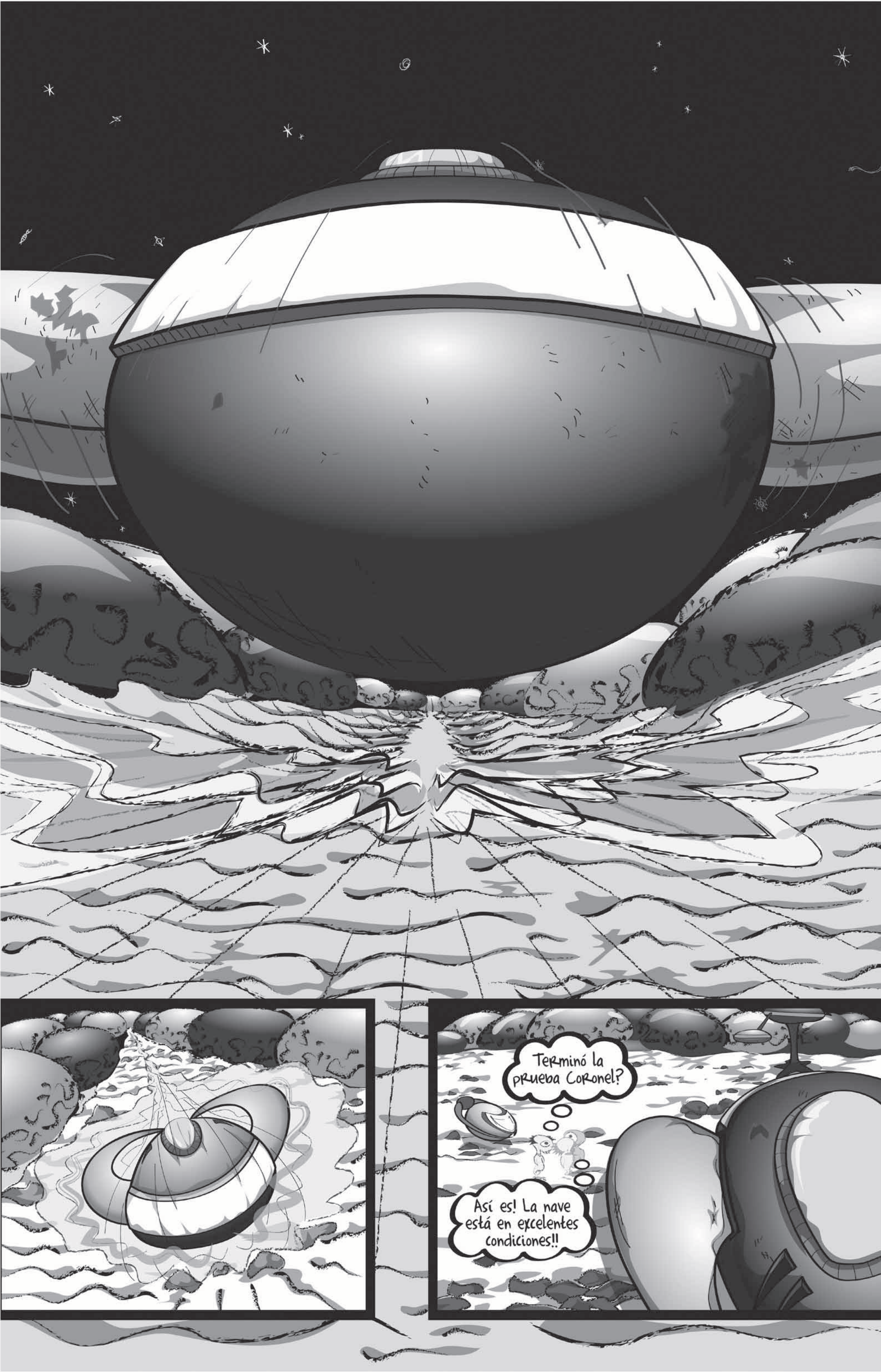
Comandante de la Fuerza Electrónica.
Capitán de la nave Tiburón Nodriza; ha sido varias veces condecorado por Reacciones en combate y Rescate en átomos inaccesibles.
Maneja todo tipo de proto-armas y micro-naves.

Mayor de la Fuerza Electrónica.
Copiloto de la nave Tinod.
Experto en Termotrónica y Neutrotónica, está encargado de la electro-dinámica y Reparaciones.
- Siempre tendrá una pregunta en su mente.

Operador de la Fuerza Electrónica.
Experto en Nubeondas, Comunicaciones Siderales y Rastreo de Señales Espectro-luminicas.
- Le encanta la idea de una doctora en el equipo, pero debe primero vencer su timidez.

Teniente y Programador de la Fuerza Electrónica.
Especializado en Electrocircuitos y Neutrodatos.
Con conocimientos en Atonomía, Ciencias Nucleares, Neutrofísica y Alquímica; posee el control de las condiciones de navegación del Tinod a través de un pico-ordenador sincronizado con su cuerpo y un comando maestro flotante llamado Ato.

Investigadora del Instituto Molecular.
A su cargo están las áreas de Biogénesis, Nucleología y Análisis de Viru-muestras, Micro-amalgama de Compuestos y Detección de Moléculas Nano-enlazadas.
- Concibe la idea de vida en otros átomos.



CONTINUARÁ...

PEDRO RIVERA PRIETO

Ilustrador

Soy un Bogotano con sangre 100% Boyacense, que nació con las ganas de dibujar; muy influenciado por los thundercats, las caratulas de Iron Maiden, las historias de Issac Asimov, las películas de ciencia ficción y alguno que otro cómic.

Como docente, busco potenciar en mis estudiantes el gusto por la narración gráfica y me involucro con ellos en la creación de nuevos mundos e historias, aprendiendo con ellos nuevas formas de narrar mediante las imágenes.

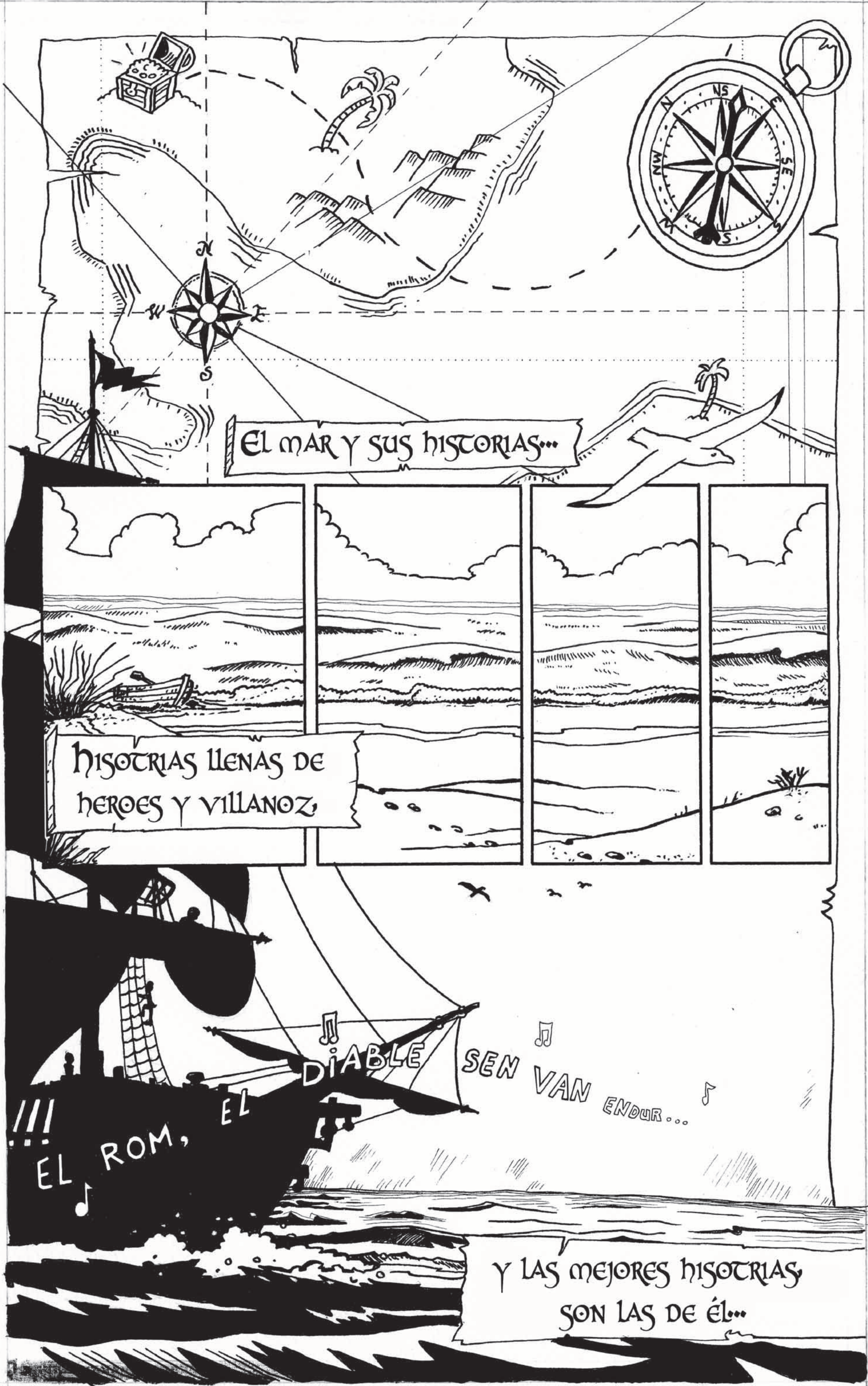


dertodzod@gmail.com



320 885 79 54

dertodzod.deviantart.com



El Capitán



UN hombre DE pocas
PALABRAS PERO DE mucha
ACCIÓN



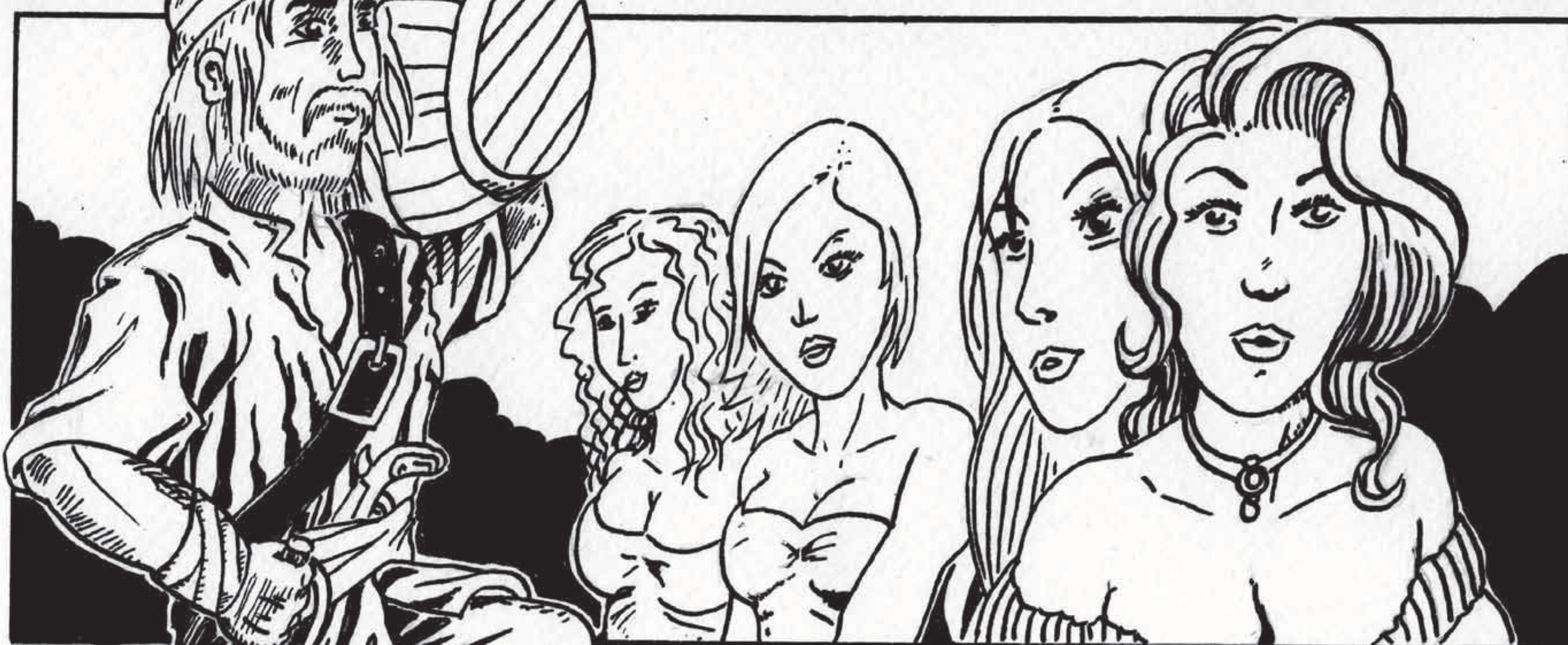
SUS GRANDES hazañas
HABLAN POR SI
SOLAS...



DETOO-15-02



UN LOBO DE MAR SOLITARIO,
DISPUESTO A TODO,
SIN PATRIA Y SIN HOGAR.

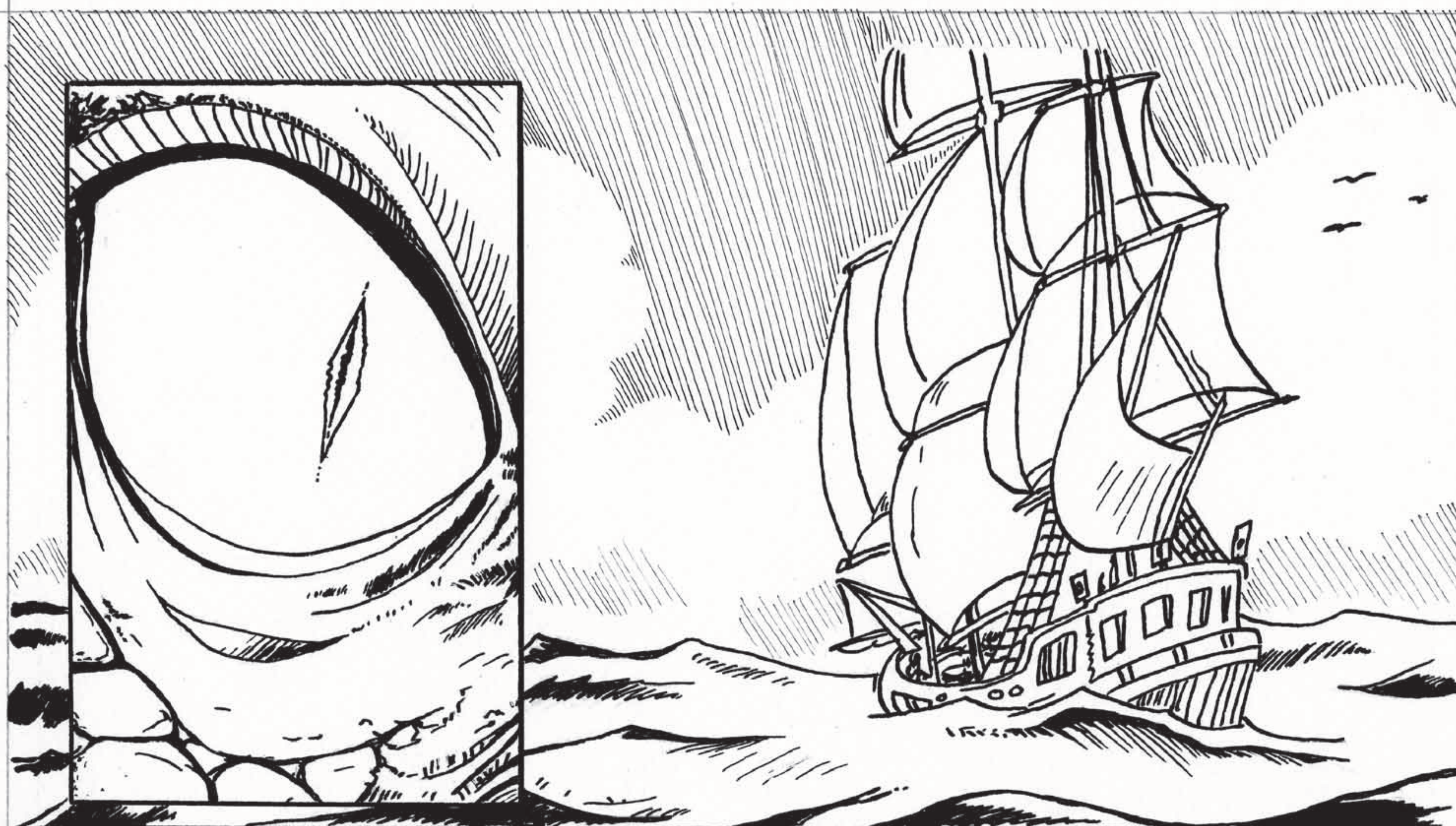


AMANTE DEL BUEN RON,
DE LAS BELLAS MUJERES.

UN HOMBRE QUE CON EL
TIEMPO NECESITO
DE NUEVOS RETOS...



Y EN UN SOLITARIO
PARAJE LO ENCONTRARIA...



ESE DÍA EL CAPITÁN ESTABA MÁS
CALLADO QUE DE COSTUMBRE.

YO ESTABA EN LO ALTO DE LAS
CUERDAS DEL MÁSTIL CUANDO
ÉL DIO LA ORDEN DE DETENER LA NAVE.



Allí esta
esperandome,
lo siento.

Capitán,
no veo
nada...!



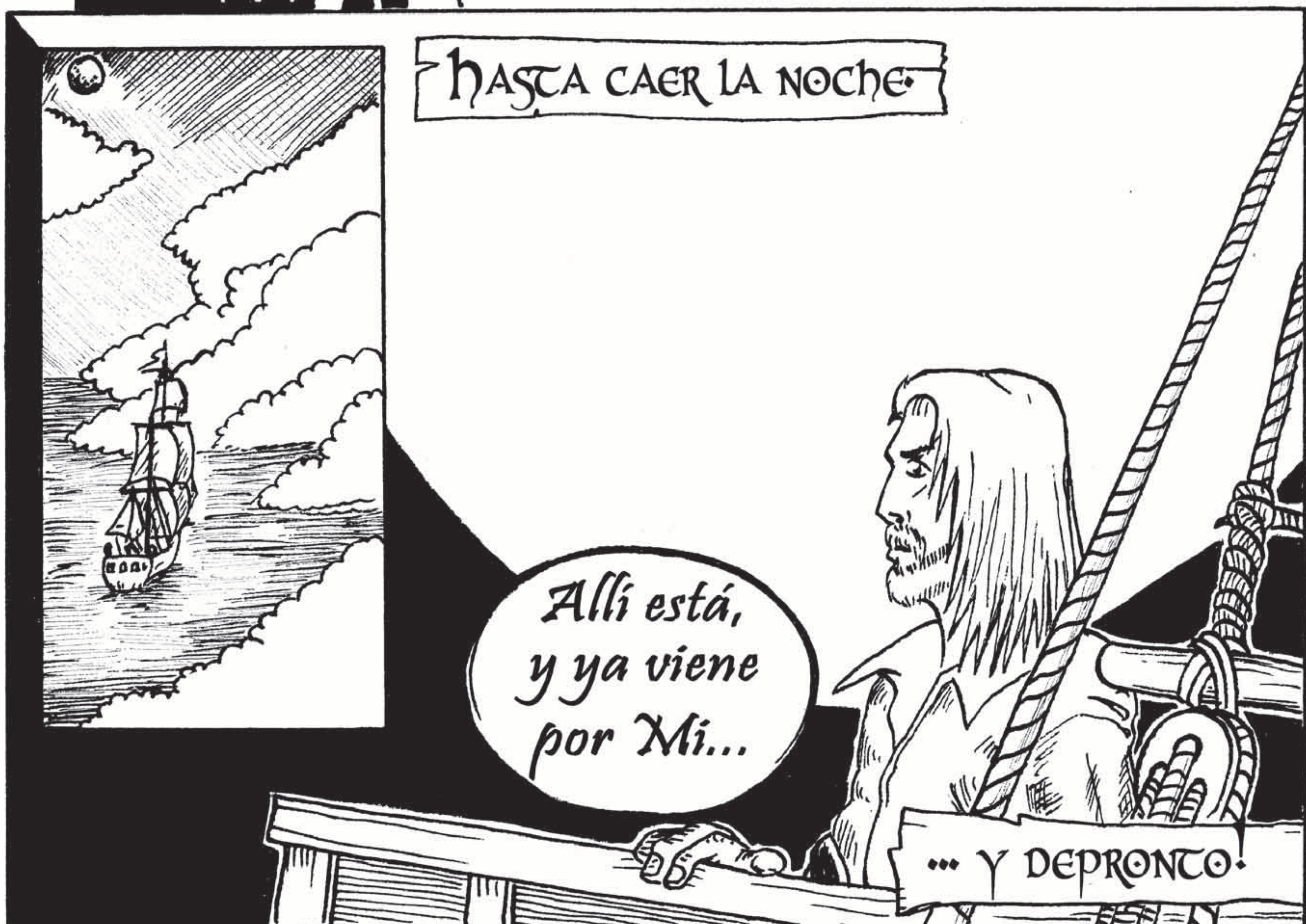
DEPTOD-15-04





LOS CAÑONES ESTABAN ESPERANDO
HACE HORAS TRES CARGAS SEGUIDAS
FUERON DISPARADAS.
ESTABAMOS ACOSTUMBRADOS
AL SILENCIO DEL CAPITÁN,
PERO AHORA, TODO ERA DISTINTO.

PASARON MIL HORAS MÁS...







DE 200-15-08

ILUSTRACIÓN PORTADA



C. GRANDA

Escritor, ilustrador y creativo del cómic. Con más de 20 años de investigación autodidacta y más de 16 años dedicado a la creación y promoción del cómic, es Director Asociado de la CORPORACIÓN CULTURAL SALÓN DE CÓMIC MEDELLÍN, y creador del evento FICCO (Festival Independiente de Cómic Colombiano), donde dirige FICCO MEDELLIN.

Inició su camino profesional en el medio del cómic como colorista de la Revista "HOMBRES DE ACERO". En el 2010 empezó a trabajar como dibujante para editoriales de cómic Estadounidenses en títulos como "WORST CASE SCENARIO" de GWP, "CHARMED", "GRIMM FAIRY TALES", "GUARDIANS" y "THE JUNGLE BOOK", su trabajo mas reconocido es el cómic "PIROUETTE" del escritor Mark Miller, título con el cual han obtenido reseñas estelares. Publicado por Black Mask Studios editorial para la cual se encuentra trabajando actualmente en el título "SINATORO".

Adicionalmente, Granda, es creador en Colombia de la editorial ComicFAN, publicando la revista "PHANTASMAGORIA" y "RAZA ANTIGUA" y ahora se encuentra realizando el cómic "TERRORES NOCTURNOS".

También se encuentra promocionado y educando sobre la cultura y creación de cómics mediante su canal de YouTube; GRANDA COMICFAN, donde aborda el tema de la creación de cómics desde el mercado latinoamericano

Granda ComicFAN



@granda_comicfan



www.artstation.com/grandacomicfan

EDITORIAL

¿Y entonces, ahora que estamos leyendo historietas que leemos?

La verdad es que es un tema muy personal, las historietas pueden gustarte por el tipo de ilustración, por la historia, por el colorista ¿Por qué no? y también por obras completas en todo sentido.

Hay tanto para elegir y para ver, que sería un atrevimiento decirte que leer. Pero si podemos decirte que nos gustó a nosotros como para que tengas algún referente.

Personalmente creo que una de las historietas con las que todo el mundo debería comenzar es con Mafalda, es increíble lo que te hace pensar esa muchachita. A partir de aquí, evolucionar hacia rumbos desconocidos. Si te gustan las aventuras, Alvar Mayor es una buena opción, Asterix el Galo, El Corto Maltés, el Incal.

En otra línea ya más tirando a lo súper héroe, no podemos dejar fuera a Judge Dredd, y por supuesto los clásicos: Batman, Spiderman, Spawn y Superman.

Además de las historietas regulares hay mini series y novelas gráficas donde podrás encontrar cosas increíbles como Sin City, Palestina, Sandman, Watchmen y la multi premiada Maus (hasta ganó un premio Pulitzer)

Más allá de si te gustan los cómics Europeos o Americanos (Estadounidenses) -Americanos somos todos!!!- La idea es que leas, que te dejes llevar a mundos imaginarios donde tu cabeza e imaginación se desarrollen para generar ideas y tener otros puntos de vista.

La lectura te transporta, la lectura te hace pensar, la lectura genera dudas y cuando uno tiene dudas comienza a preguntarse...

Germán Scheffelaar Klotz
Director

***QUEDA PROHIBIDO EL EXPENDIO DE REVISTAS DE CÓMICS A ADULTOS AMARGADOS.**

ELLOS LO HACEN POSIBLE



ROCCO
GRÁFICAS
"UNA IMPRESIÓN QUE PERDURA"



@roccocomics



@roccocomics

REVISTA ROCCO COMICS

Edición No. 6 - Revista Bimestral - Abril de 2018 Tiraje 4.000 Ejemplares

Director: Germán Scheffelaar Klotz

Impreso en el barrio San Joaquín de la ciudad de Medellín, Colombia.

- ISSN 2619-6026 -

editorial@roccocomics.com / www.roccocomics.com / Cel: 304 575 46 91

Reservados todos los derechos. Está prohibida la reproducción parcial o total de este ejemplar, ya sea por medios electrónicos o mecánicos, incluyendo fotocopias, grabaciones, videos, o cualquier otro sistema de almacenamiento y recuperación de datos sin el permiso previo de los autores de las obras.

