ROCCO COMICS



CONDEMNARUM
SHARPBALL

RELICK
DOUBLE SHOCK ENTERTAINMENT

INVATION - HUMANITY
ISTUDIO COMICS

ORDER
LEA STUDIOS

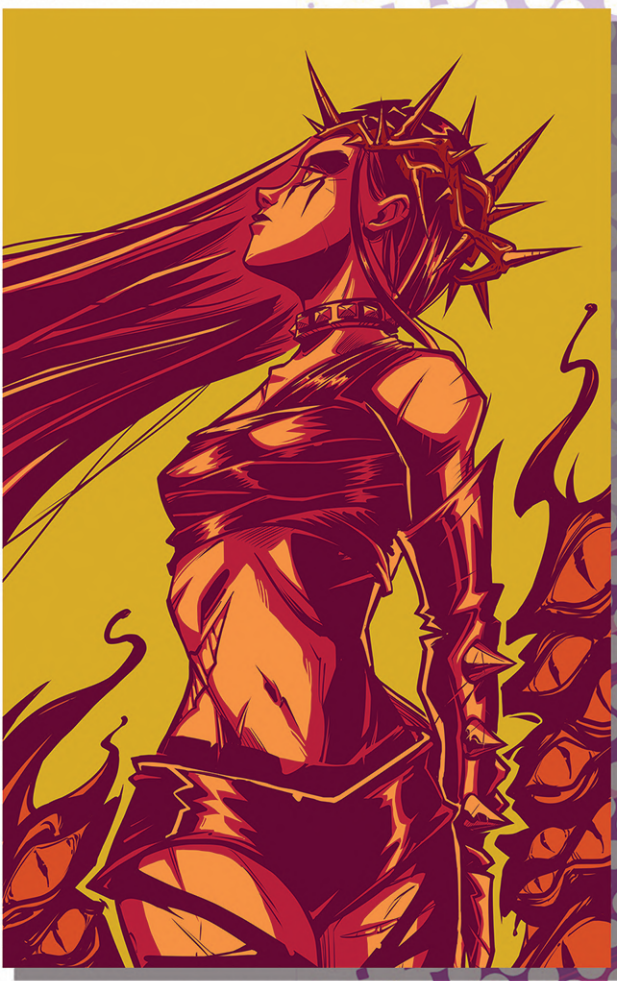
AY, OFICIO DIBUJANTE
CUADERNOS GRAN JEFE

HEAVENLY BREACH
BEE COMICS

ARTISTA INVITADO
ANDRES CRUZ

EDICIÓN 13
DISTRIBUCIÓN GRATUITA
JÚNIO 2022

ANDRÉS CRUZ



Andrés Cruz es un ilustrador y artista 2D con título de Diseñador Gráfico de Taller Cinco Centro de Diseño. Nacido en 1981 en Tunja-Boyacá, se mudó a Bogotá en 1999 para cursar sus estudios y alrededor del año 2002 comenzó su carrera profesional. En el año 2003 recibió el premio nacional "Sin Formato" por su cómic WiredOz (Su primera obra formal), una historia de acción y ciencia ficción. Ocasionalmente colabora con el colectivo SHARPBALL con quienes creó la novela gráfica aclamada a nivel nacional: “Los Once”, una ficción histórica inspirada en la Toma del Palacio de Justicia y publicada por Laguna Libros. Actualmente Andrés autopublica y desarrolla su obra más personal: “CONDEMNARUM”, un cómic de fantasía oscura postapocalíptica, altamente influenciada por el anime y los videojuegos, con el que busca crear un obra de gran impacto visual, acción y lenguaje contundentes. Recientemente ha colaborado con las editoriales Viñeta Violeta y Go Up Cómics creando páginas para los cómics Elemental y Bogotá Masacre Zombie.

EDITORIAL

INDICE

CONDEMNARUM — SHARPBALL — 2

RELICK — DOUBLE SHOCK ENTERTAINMENT — 10

INVATION - HUMANITY — ISTUDIO COMICS — 16

ORDER — LEA STUDIOS — 22

AY OFICIO DIBUJANTE — CUADERNOS GRAN JEFE — 28

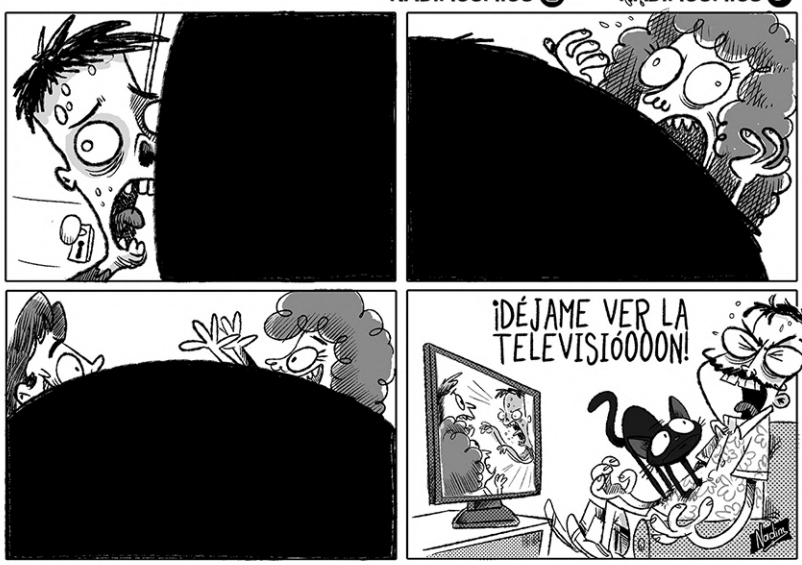
HEAVENLY BREACH — BEE CÓMICS — 34

ARTISTA INVITADO — ANDRÉS CRUZ — 40

@roccocomics @roccocomics

NADIM

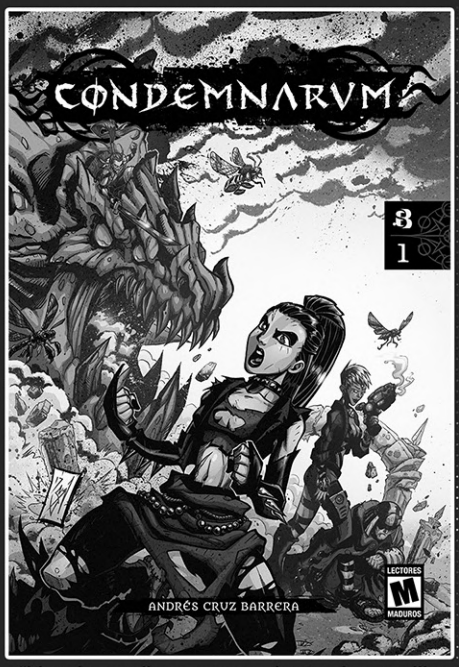
NADIMCOMICS NADIMCOMIC
NADIMCOMICS NADIMCOMICS



Como ilustrador y publicista ha trabajado con importantes revistas, editoriales y agencias de publicidad. Sus caricaturas de opinión se han publicado en las páginas del periódico “El Heraldo”, la revista especializada “P&M”, el portal de opinión “Las 2 Orillas”, el portal informativo “Impacto TIC” y el diario “Nuestra Voz” de la ciudad de Nueva York donde ya ha publicado poco más del centenar de caricaturas e ilustraciones.

Ha representado a nuestro país en eventos nacionales e internacionales, festivales como el FESTO COMIC en Ciudad de México, Campus Party, Cartoon Rendón, CaliComix, Carnaval Internacional de las Artes y la Feria Internacional del Libro de Guadalajara en el país azteca. Actualmente funge como director del festival de Caricatura y Humor gráfico del Caribe y lleva adelante el proyecto editorial y humorístico “Bagheera y yo”.

* 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.



"Una joven lleva en su vientre la semilla de la salvación, y debe protegerla de las criaturas sobrenaturales que amenazan con destruirlos."

Los cataclismos y el caos de La Tierra abren las puertas del Multiverso, por donde surgen seres sobrenaturales, invocadores de criaturas míticas que amenazan con borrar lo poco que queda de la especie humana. Al borde de la extinción inminente, Airah debe emprender una épica batalla para proteger la vida del hijo que está gestando, la semilla que garantizará un nuevo comienzo para la humanidad.

SHARPBALL

ANDRÉS CRUZ BARRERA
DIEGO ALEJANDRO PÉREZ

CRUZARTE

ACRUZARTE

SHARPBALL
CONDEMNARUM

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:

casacolombianadelcomic.com




Durante este mes mi hija descubrió que se había convertido en una **invocadora.**
Aceptó su nueva condición y aprendió a abrir los portales hacia el universo de **las bestias de sombra.**


Las oscuras criaturas comprendían y obedecían ciegamente su voluntad.


Se había convertido en una Diosa para las bestias
pero en **La Tierra** ella era una especie de zombie, sujeta a la física del entorno.


MIERDA, ESTA VEZ ES INTENSO...


PUTA, NO AGUANTO ...
AL FIN Y AL CABO ESAS ERAN LAS REGLAS DE ESTA DIMENSIÓN.


BUAAARG


UNA CRIATURA REPULSIVA FUE QUIEN LE QUE NOTIFICÓ DEL INESPERADO MILAGRO.
LA ANUNCIACIÓN YA ES REALIDAD.
SSBLO
OBGGH


NO HAY QUIEN TE SALVE AIRAH, LLENA ERES DE GRACIA
LOS ESPÍRITUS OMNISCIENTES ESTÁN CONTIGO, PERO NO HAY CAMINO.
INVOCADORA MALDITA ENTRE TODAS LAS MUJERES.
Y MALDITO ES EL FRUTO DE TU VIENTRE: NEFILIM.
UN FETO ASQUEROSO CRECE EN TU INTERIOR, UNO QUE NO DEBÍA VENIR.
HAZ DE MORIR, RAMERA, PARA EVITAR QUE ESTA PESTE SE PROPAGUE.
SLASH
AIRAH NO LO SABÍA, PERO ESTA ERA LA PRIMERA DE MUCHAS BATALLAS SOBRENATURALES QUE IBA A ENFRENTAR.


De repente el trueno ya no era intimidante.
Mas el sonido del apestoso material resonaba en un misterioso eco.
¡ME ESTÁ DICIENDO QUE ESTOY EMBARAZADA!
Pero no te preocupes, pronto abandonarás este mundo
Y le darás sagrada sepultura a la humanidad.


F.RR'U.U.U.U.GGH HSSHHH
MALDITA SEA. ¿NO HABÍA UNA FORMA MÁS ASQUEROSA DE ENTERARME?
ASÍ ES, UN GUSANO HEDIONDO SE HA ASENTADO EN TU BARRIGA.
SPLOASH
FROSH




El Multiverso es esencialmente misterioso.
Partículas que nadan en la ignorancia y el caos.
Pero que construyen patrones de conducta en base a su experiencia.




Airah aún no estaba lista para enfrentar las fuerzas interdimensionales.


La historia del último libro humano pudo terminar en este momento.
Pero ella no estaba sola.
Púrpura apareció de nuevo, y su verdadero propósito se fue vislumbrando.
BOOM
BAM
BAM
De nada, reina.
Protegería a Airah desde ese momento y hasta que la vida se lo permitiera.



Yuno es un joven que un día es invitado a participar en el Relick Wolrd Championships Series, en el cual se enfrentan los mejores gamers del mundo, lo único que no sabe es que ahora las armas de los videojuegos sí son reales.

DOUBLE SHOCK ENTERTAINMENT

FUYUHIRO GUSHIKEN

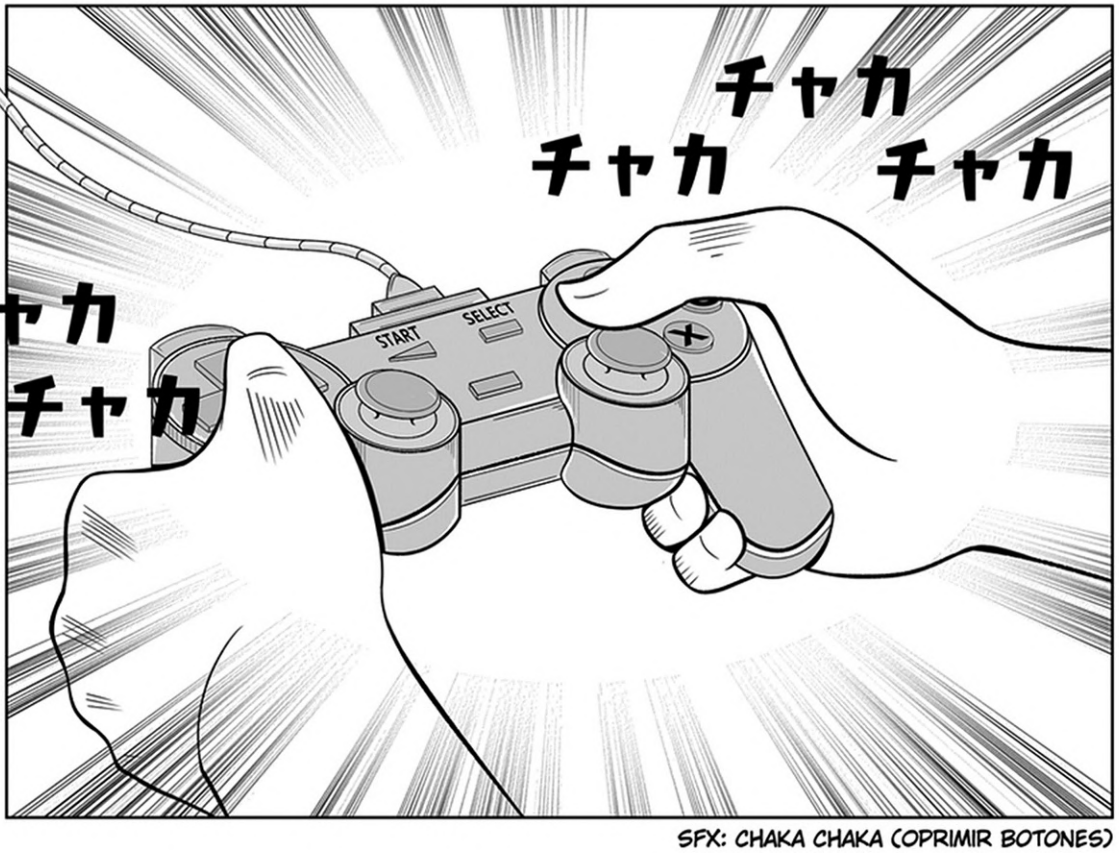
RELICKMANGA

RELICK

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:

Whatsapp 317 292 5881

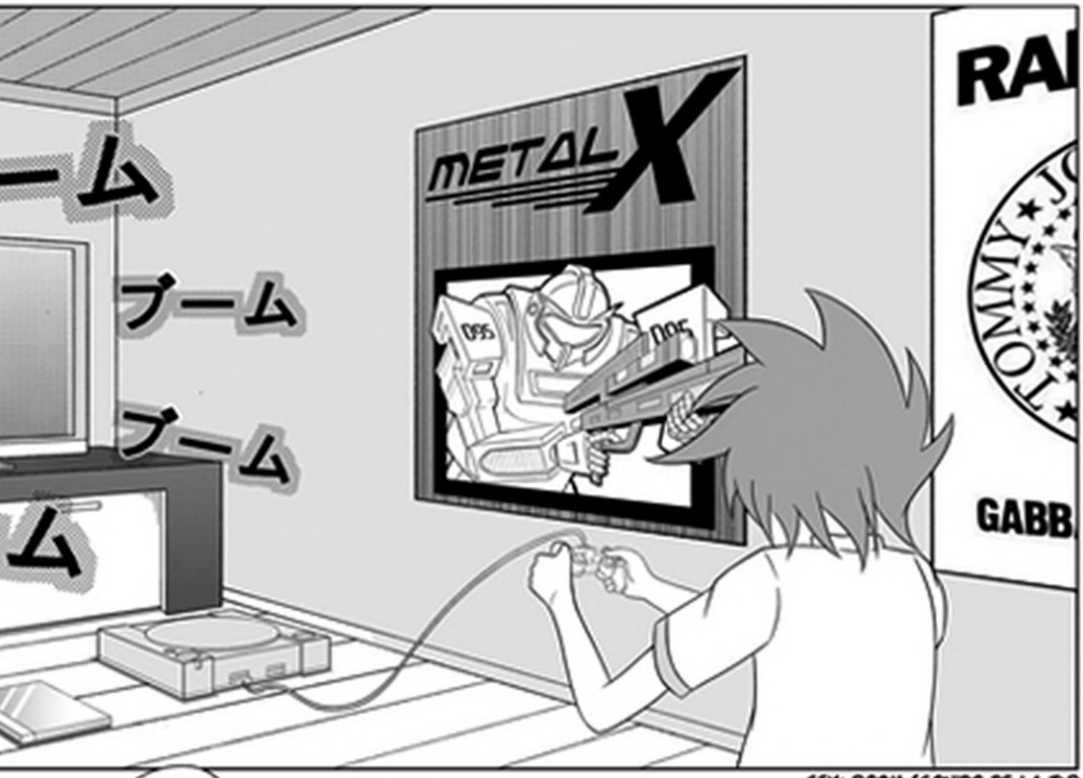




SFX: CHAKA CHAKA (OPRIMIR BOTONES)


ブーム
ブーム
ブーム


SFX: PREOCUPADO
LOS PERSONAJES SON INTERESANTES Y LA HISTORIA NO SE QUEDA ATRÁS
PERO NO ENTIENDO POR QUE ME DEJA UN MAL SABOR DE BOCA
くよくよ
YUNO GYAMBURA
17 AÑOS
SUSPIRO



SFX: BOOM (SONIDO DE LA TV)




SFX: TRISTEZA
O TAL VEZ YA ESTOY MUY VIEJO PARA ESTO
チャカ
APAGAR
TAL VEZ LOS JUEGOS YA NO SON LO MISMO DE ANTES
ぼしよ
SFX: BOTÓN
AUN RECUERDO ESAS ÉPICAS PARTIDAS CUANDO TENIA 10 AÑOS

7 AÑOS EN EL PASADO

KEIKEN GYAMBURA

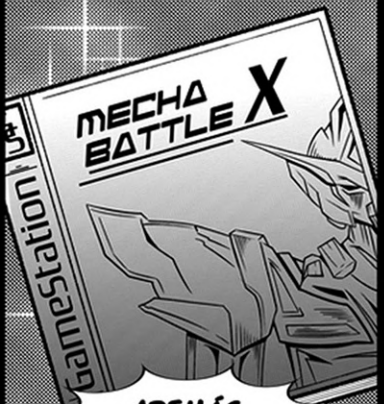
FELIZ CUMPLEAÑOS YUNO



ワク ワク

¡NO PUEDE SER PAPA!!

ワク ワク ワク ワク



ADEMÁS TE COMPRE ESTE JUEGO

SFX: FELIZ

RECUERDO QUE ESE DÍA JUGAMOS TODA LA NOCHE

JA JA EL PROBLEMA ES QUE ERES MUY MALO YUNO

PAPA ESTAS HACIENDO TRAMPA !!



La humanidad intenta apoderarse del planeta New Hope.
El soldado Johan Torres es despertado de la crio-suspensión y ahora debe enfrentarse a lo desconocido, luchando por sobrevivir en un territorio hostil y despiadado.

1STUDIO COMICS

CESAR SABA - ARTE
ART JHONSON - GUIÓN
LU ARTISTIKA - ROTULACIÓN

1STUDIO.COMICS
ART.JHONSON
CESARO.90
LU.ARTISTIKA
1STUDIOCOMICS
WWW.1STUDIO.COM.CO

INVATION

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC EN:
www.1studio.com.co

Un pequeño remanente de la humanidad ha estado en crio-suspensión por 436 años en la gigantesca nave Nodriza "Humanity 84", que ha cruzado galaxias enteras en busca de un planeta habitable.



El último contacto con las 649 "Humanitys" restantes fue hace más de 427 años.

Después de cuatro siglos el estado de la "Humanity 84" es crítico, la inteligencia artificial de la nave finalmente halló un colosal planeta con las condiciones adecuadas para la vida...

La colonización debe iniciar.


Meses después
¿QUÉ ESPERAN SOLDADOS? DEJEN DE HOLGAZANEAR, LLEVAN DURMIENDO 436 AÑOS, ¿NO LES PARECE SUFICIENTE?
¿PERO QUÉ ESTÁ PASANDO? ¿DÓNDE ESTOY?
ARRIBA PELOTÓN G-600; EL DEBER NOS LLAMA, SACÚDANSE EL TRASERO Y PREPÁRENSE, LOS QUIERO LISTOS PARA MISIÓN EN 15 MINUTOS
OE TORRES, ¿AHORA QUÉ HICISTE PARA QUE EL CORONEL KANNA ESTÉ TAN MOLESTO, PUES?
ESTE DOLOR DE CABEZA ESTÁ UNA MIERDA, TODO ME DA VUELTAS
NO TENGO IDEA, SE SUPONE QUE NECESITAMOS 6 HORAS PARA RECUPERARNOS DEL CRIO-SUEÑO
LA IA DE LA "HUMANITY 84" AL FIN ENCONTRÓ UN PUTO PLANETA
Y COMO ERA DE ESPERARSE EL HIJO DE PERRA NO NOS ESTÁ DANDO LA MEJOR BIENVENIDA
ASU MARE ¿CÓMO ASÍ?
ESO NO SUENA NADA BIEN...
¡PERO QUE CHINGADADA!
COLÓQUENSE SU EQUIPO DE COMBATE
MÉTANSE LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE DE PROTEÍNAS Y ANALGÉSICOS
HOY ES EL PRIMER DÍA DEL RESTO DE SUS VIDAS
SI MI CORONEL
WTF?
AL MENOS EL DESAYUNITO

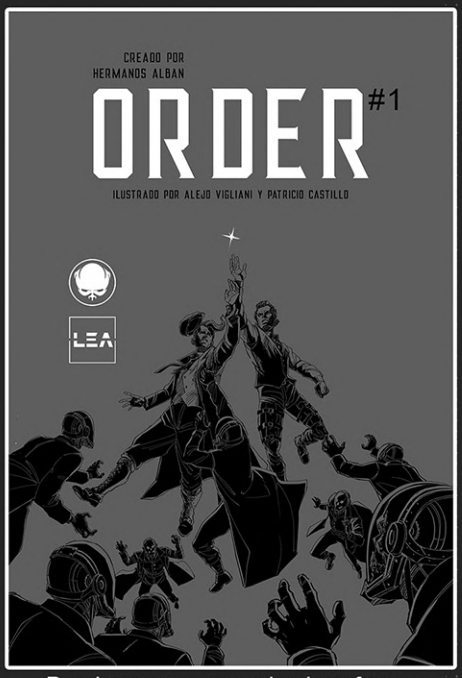

DESACOPLE TOTAL
DESCENDIENDO A "NEW HOPE"
PELOTÓN G-600,
LES TENGO NOTICIAS
LA BUENA NOTICIA ES
QUE CONOCERAN A NUESTRO
NUEVO Y TAN ANHELADO HOGAR
LLAMADO, "NEW HOPE"
LA MALA ES QUE "NEW HOPE"
NOS ESTÁ ANIQUILANDO
SILENCIOSAMENTE
HAY UNA ATMOSFERA
ELECTROMAGNÉTICA
QUE ESTÁ IMPIDIENDO
LA COMUNICACIÓN CON
NUESTRAS TROPAS
ALLÁ ABAJO
HEMOS ENVIADO
MUCHÍSIMOS SOLDADOS,
NO SABEMOS SI ESTÁN
VIVOS O MUERTOS
SE NOS HA ASIGNADO
UNA NUEVA MISIÓN Y DEBEMOS
COMPLETARLA CUANTO ANTES
ASÍ QUE NO TENGO
TIEMPO PARA DISCURSOS
LÓPEZ, ¿QUÉ HA ESCUCHADO
ACERCA DE MI HERMANO?
NO PATA, NADIE SABE NADA,
TODOS ESTÁN TAN ARTURDIDOS
COMO NOSOTROS, PUES
VOY A EXPLICAR
LA MISIÓN CLARAMENTE,
ESCUCHEN ATENTOS PORQUE
NO VOY A REPETIR
DEBEMOS INSTALAR
UNA BALIZA DE
COMUNICACIÓN QUE
NUESTROS CIENTÍFICOS
LOGRARON DESARROLLAR
EN EL ÚLTIMO MES
NOS DIVIDIREMOS
EN 2 COMANDOS
COMANDO ÁGUILA NEGRA,
INSTALARÁ LA BALIZA
DE COMUNICACIÓN
SU COMANDANTE EN JEFE
SERÁ LA TENIENTE LIDDELL
COMANDO ÁGUILA BLANCA,
CREARÁN UN PERÍMETRO DE
300 MTS A LA REDONDA
CUBRIENDO LA BALIZA
¡ESTARÁN CONMIGO!
¡SI MI CORONEL!


YA OYERON SOLDADOS, ESA BALIZA DEBE QUEDAR INSTALADA EN TIEMPO RECORD
VAMOS A CREAR UNA LÍNEA DE PRODUCCIÓN EFECTIVA, DESCARGAMOS, INSTALAMOS Y ACTIVAMOS...
OE TORRES, ESA TENIENTE LIDDELL ESTÁ BUENAZA ¿NO?
¿A LO BIEN LÓPEZ? ¿NOSOTROS EN ESTE MIERDERO Y USTED MORBOSEANDOSE A LA TENIENTE?
ATRAVESANDO ATMÓSFERA PRIMARIA DE "NEW HOPE"


TENEMOS 12 HORAS PARA TERMINAR, ASÍ QUE QUIERO LA BALIZA ACTIVADA EN 10
AL PARECER ES UNA ZONA BOSCOSA, ASÍ QUE LOS QUE NO SEAN INGENIEROS DEBEN TALAR ÁRBOLES Y LIMPIAR UNA ZONA DE 15 METROS
TIENEN 3 HORAS PARA ESO
¿ACASO NUNCA LO HAS HECHO CON UNA SUPERIOR?... NO SABES LO QUE TE PIERDES
MARICA LA VERDAD EN ESTE MOMENTO SOLO PUEDO PENSAR EN MI HERMANO, ESPERO QUE SIGA CON VIDA
YO LE HAGO, ¿DE QUÉ NACIONALIDAD SERÁ?
ES CANADIENSE, Y ESTÁ FUERA DE SU LIGA
PARCERO CONCÉNTRESE, NECESITO QUE ME YUDE A AVERIGUAR POR MI HERMANO
OFICIALMENTE ESTAMOS SURCANDO LOS CIELOS DE "NEW HOPE"


MANTENGAN COMUNICACIÓN CONSTANTE
TOMEN INMEDIATAMENTE SUS EQUIPOS Y LUEGO FÓRMENSE ALREDEDOR DE LOS RACKS DE CARGA
NO ME DECEPCIONEN, ¡LA SUPERVIVENCIA DE LA HUMANIDAD DEPENDE DE ESTA MISIÓN!
CALMA TORRES QUE TU HERMANO ES UN CAPO
SEGURO QUE BAJAMOS Y ÉL YA HA ACABADO CON TODO
MEJOR DÍME ¿POR QUÉ ESTÁ FUERA DE MI LIGA?
¿NO CREES QUE LE GUSTE UN PERUANO HOT, COMO YO?
EXACTO!
ENTRANDO EN LA ATMOSFERA ELECTROMAGNÉTICA, PREPARADOS PARA PERDER COMUNICACIÓN CON LA "HUMANITY 84"


EMERGENCIA, HEMOS PERDIDO LAS FUENTES DE ENERGÍA. ASEGÚRENSE TODOS; POSIBLE CAÍDA LIBRE
¡MIERDA!
NO PUEDE SER
VAMOS SOLDADOS, TOMEN SUS EQUIPOS Y PREPÁRENSE PARA UN DESCENSO ÉPICO
CONTAMOS CON UNO DE LOS MEJORES PILOTOS QUE TIENE LA HUMANIDAD
¡SEGUIMOS FIRMES CON NUESTRA MISIÓN!
¡MAYDAY, MAYDAY! ENTRAMOS EN PERDIDA
ESTAMOS RECIBIENDO FUEGO ENEMIGO, ¡PREPÁRENSE PARA IMPACTO!
VAMOS TODOS, ASEGU...
HER...
...HERMANO



Dos hermanos gemelos huerfanos deciden robar la caja fuerte del dueño de una fábrica espacial, con la idea de utilizar el dinero para ir en busca de su madre.

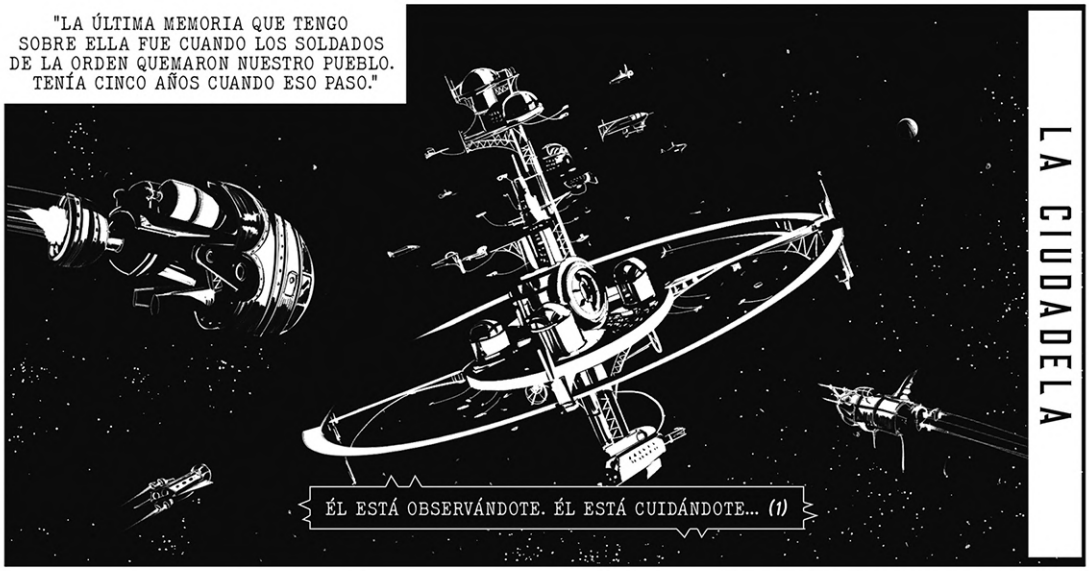
LEA STUDIOS

CREADO/ESCRITO
ALBAN BROTHERS
TINTA
ALEJO VIGLIANI
DIAGRAMACIÓN
LUIS EUGENIO ALBAN - LUIS EDUARDO ALBAN
LÁPIZ
PATRICIO CASTILLO - LUIS EUGENIO ALBAN
ALEJO VIGLIANI
EDICIÓN/DISEÑO/LETRADO
LUIS EDUARDO ALBAN - LUIS EUGENIO ALBAN
PRODUCIDO
LUIS EDUARDO ALBAN - LUIS EUGENIO ALBAN
RÉGULO FREITES - DANIELA FONSECA
PUBLICADOR
LEA STUDIOS, INC - LEA STUDIOS S.A.S

ORDER COMICS
ORDERCOMICSOFFICIAL
ORDER COMICS
ORDERCOMICS
UCFWXJ8NWTIHH FFASXNDJLG

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC EN:
www.studioslea.com/ordercomics
www.order-comics.com

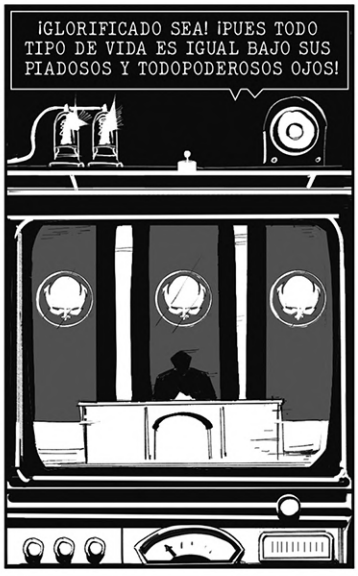
"LA ÚLTIMA MEMORIA QUE TENGO SOBRE ELLA FUE CUANDO LOS SOLDADOS DE LA ORDEN QUEMARON NUESTRO PUEBLO. TENÍA CINCO AÑOS CUANDO ESO PASO."
















"PROMETÍ ENCONTRARLA."
¡AQUÉL QUIEN ROMPA ESTAS REGLAS SUFRIRÁ LAS CONSECUENCIAS EN LA CORTE SUPREMA!
ME PREGUNTO SI TODAVÍA ESTÁS ALLÁ AFUERA...
...MAMÁ.
ÉL TE ESTÁ OBSERVANDO.
TTZZZZZ...
¡RADOCK!


RADOCK, NUNCA ME ESPERAS.
PROMETISTE QUE HOY IRÍAMOS A LA FÁBRICA JUNTOS.
DE TODAS FORMAS NOS IBAMOS A VER EN LA FÁBRICA.
QUIERO DECIR, ES COMO CUALQUIER OTRO DÍA EN EL BASURERO.
...¡ÉSTE ES EL ENEMIGO DE LA FUNDACIÓN! ¡EL ROSTRO DE LA NRF!
NRF
¡NO LO ESCUCHEN!
¡LARGA VIDA AL OLD CHIEFF!


¡LLÉVENSE A ESE SQUAMATA!
¡NOS DICEN MENTIRAS!
ESTO SE VA A PONER FEO.


¡AYUDAAAA!
AOT


¡NO, POR FAVOR, LO SUPLICO!
¡SUÉLTENME!
¡LO MEJOR ES QUE NOS VAYAMOS DE AQUI!


MEDAL FACTORY
FÁBRICA DE MEDALLAS


PUES EL FUNDADOR NOS AMA A TODOS, POR ENCIMA DE TODO.
CREO EN LOS PILARES.
ORDEN, RAZÓN, UNIDAD.
SOMOS LOS AFORTUNADOS. ÉL NOS CONOCE A TODOS, NOS APRUEBA A TODOS.


OTTO-BECK ESTÁ AQUÍ.
¿EL DUEÑO?
¿Y QUÉ CON ÉL?

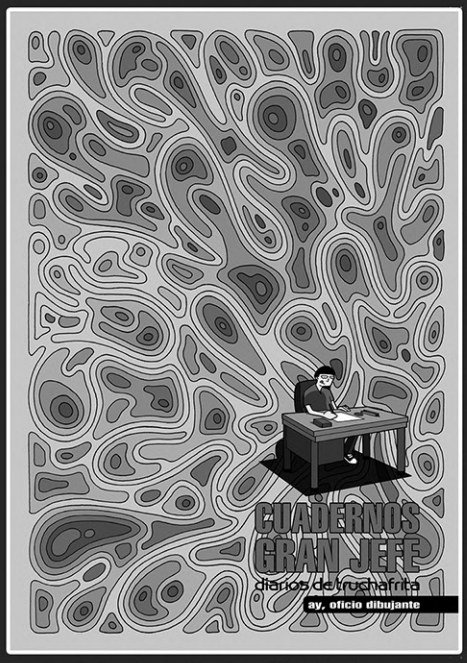



MIRA LO QUE TRAEN DETRÁS DE ÉL.






¿CREES QUE ESA ES LA CAJA FUERTE?
¿CREES QUE ES EL MOMENTO?



Se trata de todas las dificultades que surgen al dibujar historietas en un ambiente como el colombiano.
Es un tour de force para sortear obstáculos de todo tipo e incluso de uno mismo como dibujante en tierra de nadie.

CUADERNOS GRAN JEFE

CUADERNOS GRAN JEFE

ÁLVARO VÉLEZ (TRUCHAFRITA)

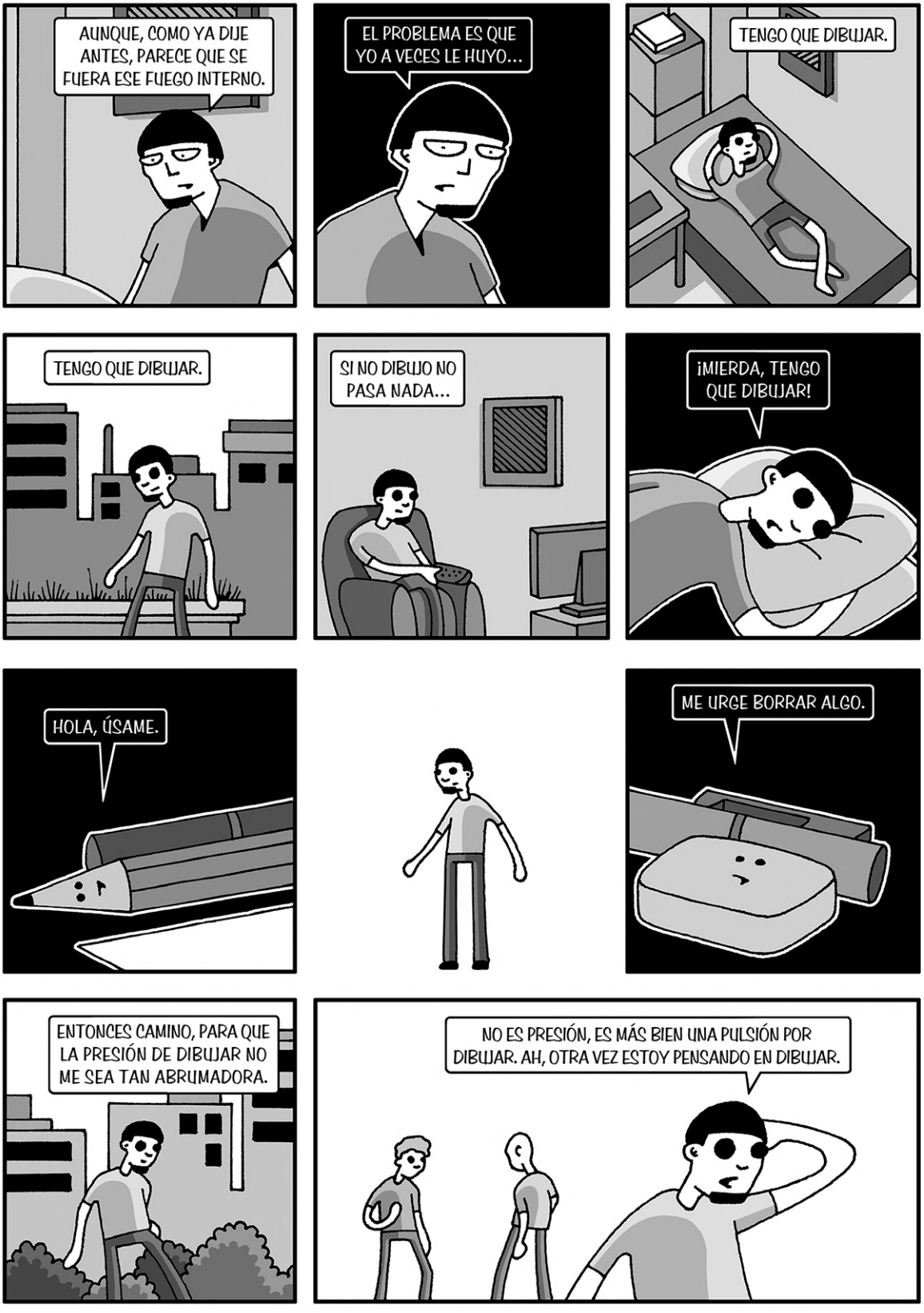
TRUCHAFRITA
ÁLVARO TRUCHAFRITA
ÁLVARO TRUCHAFRITA

ay, oficio dibujante

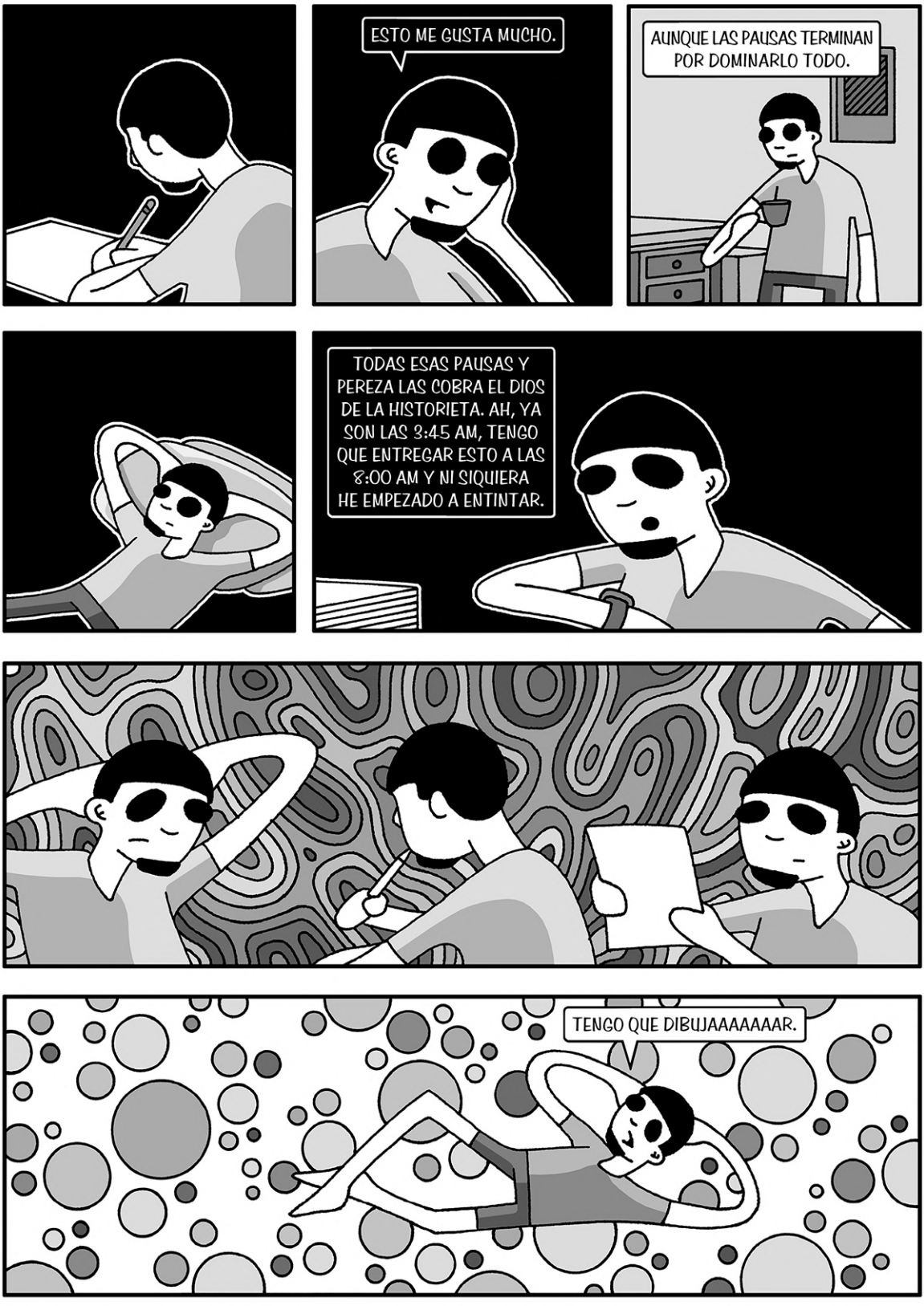
PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:

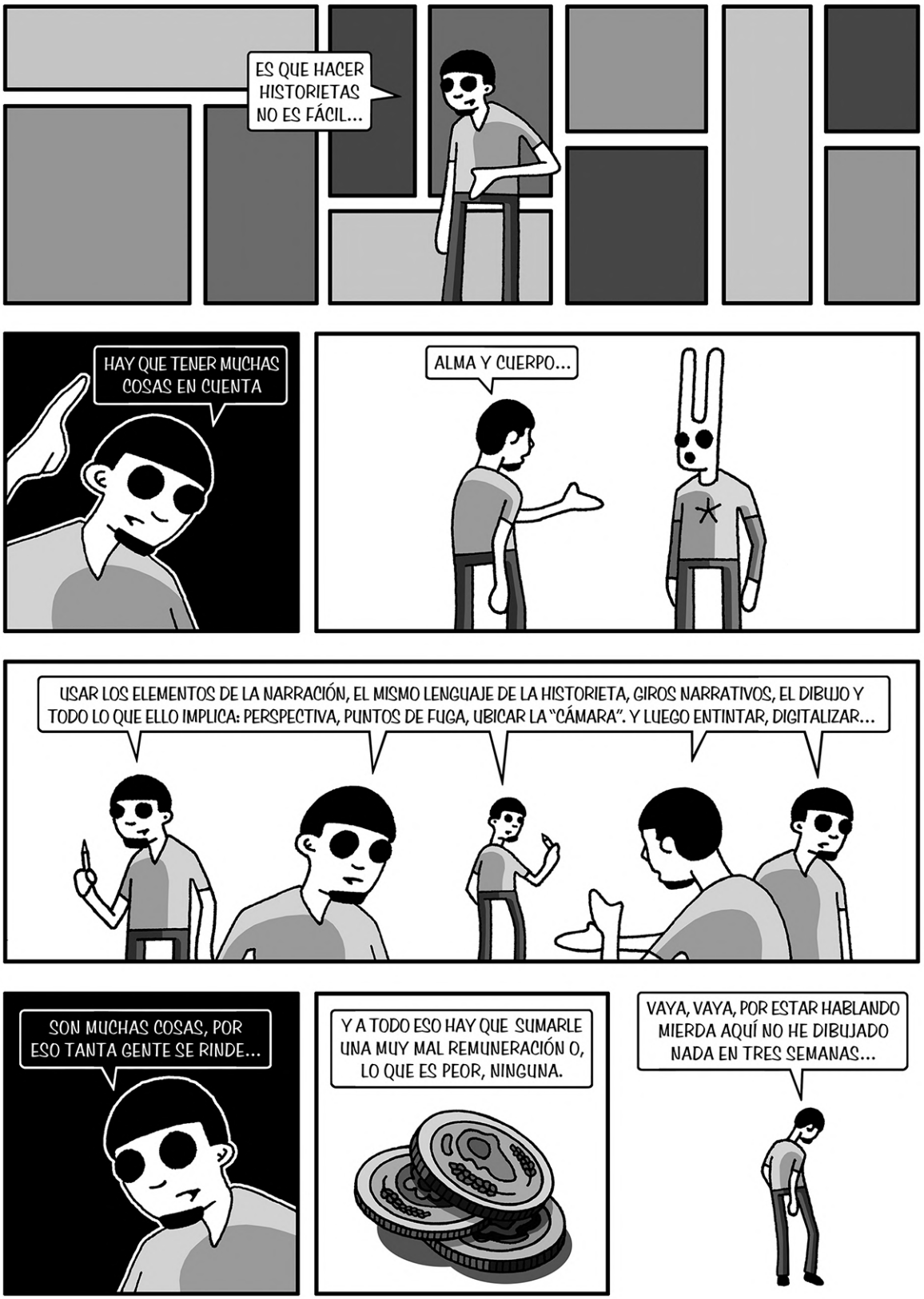
La Librería Palinuro
(Cl. 49B #75-33, Medellín)
La tienda de discos Surco Records (Cl. 33 #66B-142. Medellín)

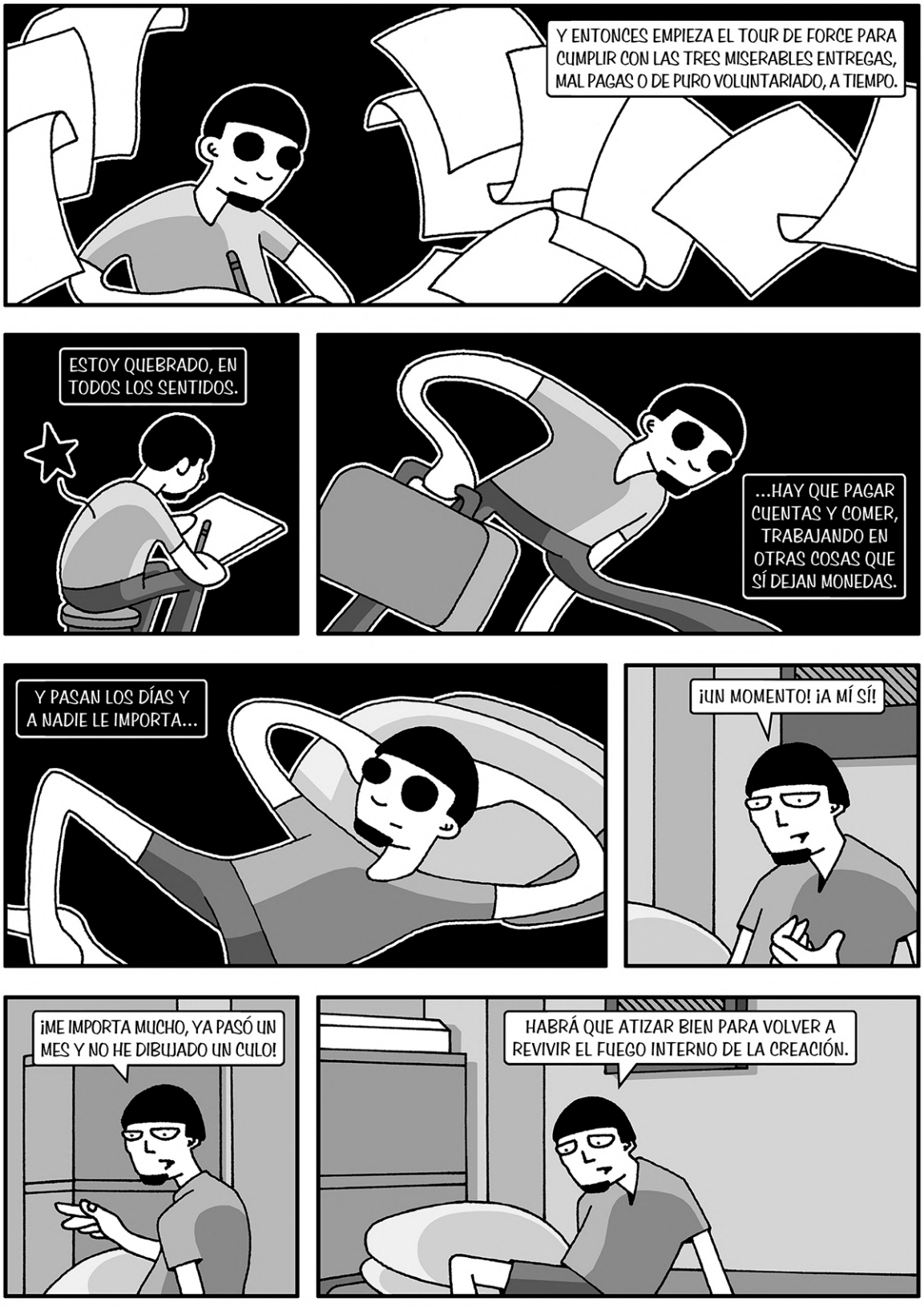



AUNQUE, COMO YA DIJE ANTES, PARECE QUE SE FUERA ESE FUEGO INTERNO.
EL PROBLEMA ES QUE YO A VECES LE HUYO...
TENGO QUE DIBUJAR.
TENGO QUE DIBUJAR.
SI NO DIBUJO NO PASA NADA...
¡MIERDA, TENGO QUE DIBUJAR!
HOLA, ÚSAME.
ME URGE BORRAR ALGO.
ENTONCES CAMINO, PARA QUE LA PRESIÓN DE DIBUJAR NO ME SEA TAN ABRUMADORA.
NO ES PRESIÓN, ES MÁS BIEN UNA PULSIÓN POR DIBUJAR. AH, OTRA VEZ ESTOY PENSANDO EN DIBUJAR.


PERO TODO SE CALMA CUANDO EMPIEZO, NUEVAMENTE, A DIBUJAR HISTORIETAS.
AH, ESTO NO ME DA.
NO TENGO EL ENTRENAMIENTO NECESARIO...
TENGO QUE SALIR A DESPEJAR LA MENTE.
MIERDA, TENGO QUE DIBUJAR.
SIEMPRE SE ENTROMETE ALGO PARA QUE NO PUEDA DIBUJAR.
AY, YA PASO UNA SEMANA Y NO HE DIBUJADO NADA.


ESTO ME GUSTA MUCHO.
AUNQUE LAS PAUSAS TERMINAN POR DOMINARLO TODO.
TODAS ESAS PAUSAS Y PEREZA LAS COBRA EL DIOS DE LA HISTORIETA. AH, YA SON LAS 3:45 AM, TENGO QUE ENTREGAR ESTO A LAS 8:00 AM Y NI SIQUIERA HE EMPEZADO A ENTINTAR.
TENGO QUE DIBUJAAAAAAAR.


ES QUE HACER HISTORIETAS NO ES FÁCIL...
HAY QUE TENER MUCHAS COSAS EN CUENTA
ALMA Y CUERPO...
USAR LOS ELEMENTOS DE LA NARRACIÓN, EL MISMO LENGUAJE DE LA HISTORIETA, GIROS NARRATIVOS, EL DIBUJO Y TODO LO QUE ELLO IMPLICA: PERSPECTIVA, PUNTOS DE FUGA, UBICAR LA "CÁMARA". Y LUEGO ENTINTAR, DIGITALIZAR...
SON MUCHAS COSAS, POR ESO TANTA GENTE SE RINDE...
Y A TODO ESO HAY QUE SUMARLE UNA MUY MAL REMUNERACIÓN O, LO QUE ES PEOR, NINGUNA.
VAYA, VAYA, POR ESTAR HABLANDO MIERDA AQUÍ NO HE DIBUJADO NADA EN TRES SEMANAS...


Y ENTONCES EMPIEZA EL TOUR DE FORCE PARA CUMPLIR CON LAS TRES MISERABLES ENTREGAS, MAL PAGAS O DE PURO VOLUNTARIADO, A TIEMPO.
ESTOY QUEBRADO, EN TODOS LOS SENTIDOS.
...HAY QUE PAGAR CUENTAS Y COMER, TRABAJANDO EN OTRAS COSAS QUE SÍ DEJAN MONEDAS.
Y PASAN LOS DÍAS Y A NADIE LE IMPORTA...
¡UN MOMENTO! ¡A MÍ SÍ!
¡ME IMPORTA MUCHO, YA PASÓ UN MES Y NO HE DIBUJADO UN CULO!
HABRÁ QUE ATIZAR BIEN PARA VOLVER A REVIVIR EL FUEGO INTERNO DE LA CREACIÓN.



Luego de un accidente fatal, Kairy despierta en el cuarto de Atrum, mejor conocido como la muerte, quien por diversión le propone regenerar su cuerpo a cambio de ella tomar su puesto por 3 meses, situación que afectará su modo de vivir y acabará con todo lo que le rodea

Bee Cómics

BEE CÓMICS

STEVEN FORERO RICO (STEFERICK)

STEFERICK

STEFERICK

HEAVENLY
BREACH

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES

Mi nombre es Kairy



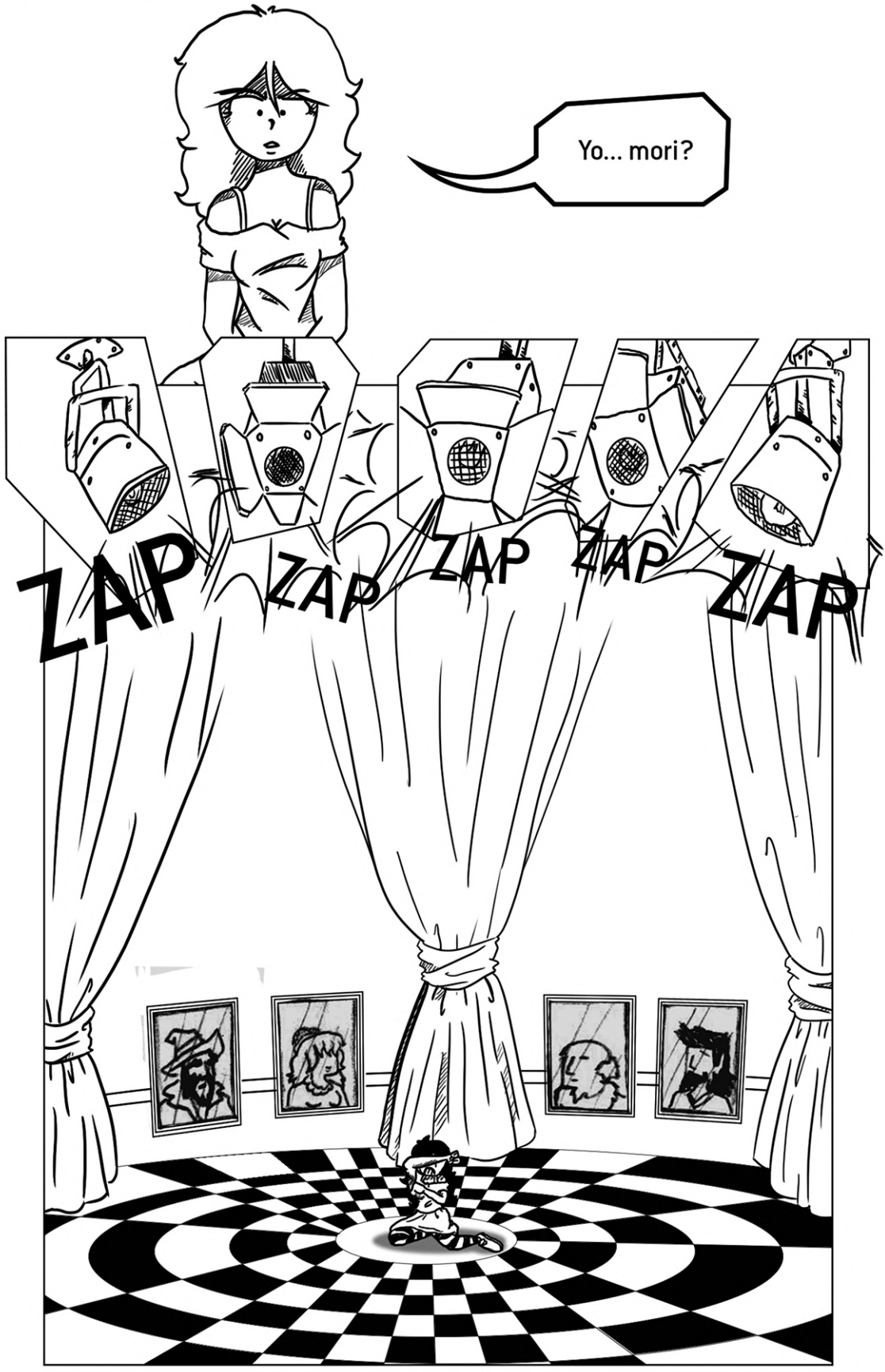
Tengo 17 años...

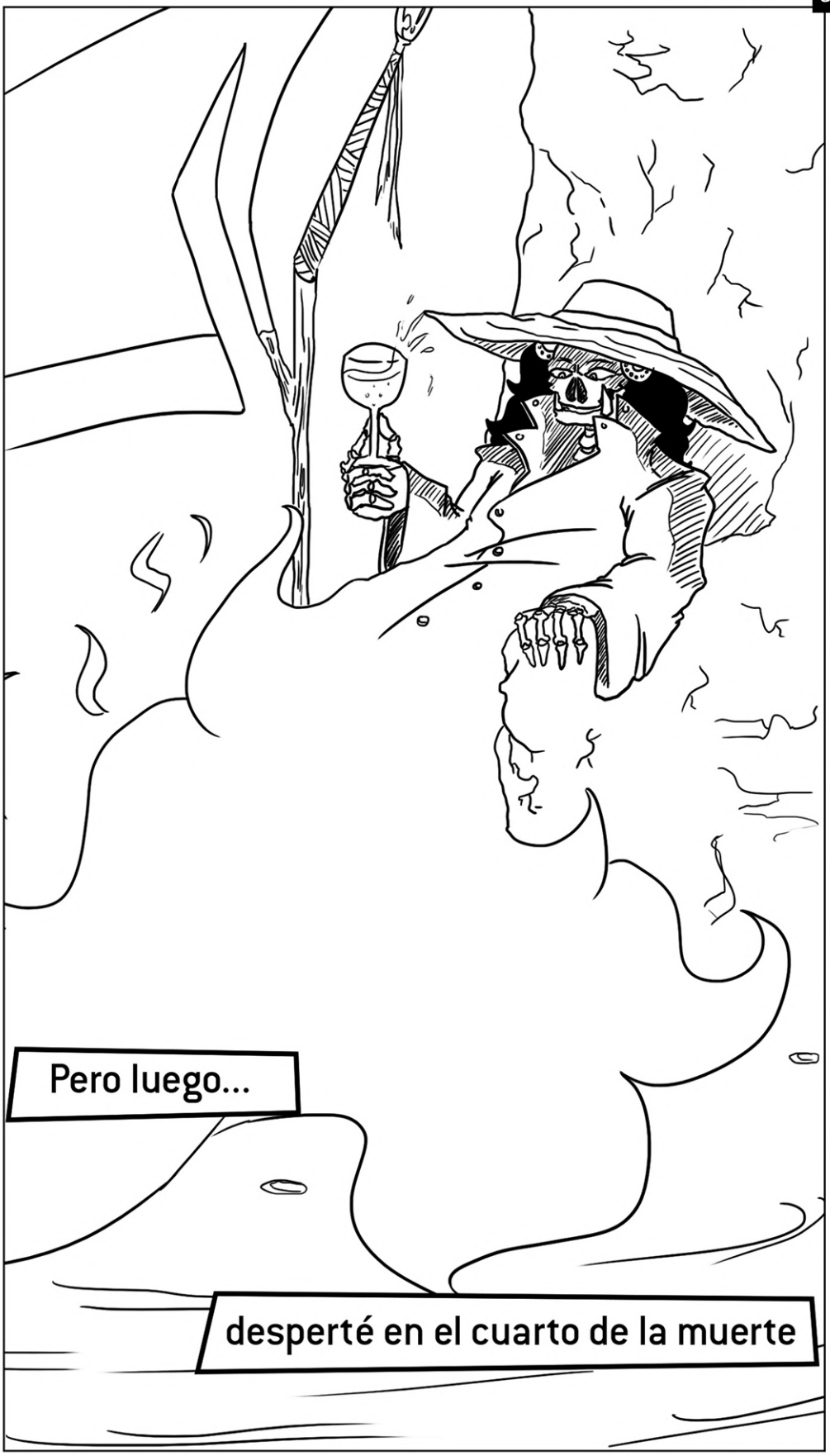
y... sufrí un accidente...

KAIRY POR FAVOR NO TE VAYAS

QUE YO...

TE AMO


Yo... mori?
ZAP
ZAP
ZAP
ZAP
ZAP


Pero luego...
desperté en el cuarto de la muerte


Si quieres volver
A tu patetica vida normal...
CONTRATO
Hagamos un trato...
Ka-i-ri...
Ocupa mi puesto como la muerte por 3 meses

Supongo que no tengo alternativa...



Lo hago por mí, por mi familia y por

NUESTRO FUTURO



¿Por qué cómics?

Desde pequeño he sentido fascinación por las series animadas de acción y aventura, siendo Disney y Warner Bros los principales contenidos de consumo debido al acceso que pude tener en ese momento. Estos gustos fueron la motivación para empezar a dibujar y escribir. Más adelante en los años de colegio conocí grandes amigos que habían vivido en Estados Unidos y a través de los cuales conocí y profundicé el mundo del cómic. He encontrado que los cómics son un medio narrativo único que permite explorar temas y estilos gráficos que no se pueden abordar tan fácilmente en otros medios. Además fomentan la lectura y el análisis crítico.

¿Usted vive de los comics?

No vivo de los cómics, pero son una fuente extra de ingresos. Mi trabajo más rentable es el Diseño de interfaces y de experiencia de usuario para plataformas digitales; que junto al diseño gráfico complementan mi proceso creativo de cómics, enriqueciendo la edición de los mismos y brindando una experiencia de lectura más impactante y efectiva. Con un manejo del color más coherente y contrastes más marcados.

Cuéntenos un poco sobre su proceso creativo.

Yo trato de mantener unos procesos estrictos y detallados a la hora de crear cómics. Siempre comienzo por una sinopsis de la historia y posteriormente un guion formal con descripciones de viñetas y diálogos por páginas. Basado en ese guion definitivo, boceto las miniaturas (Thumbnails) donde compongo las viñetas en las páginas completas enfrentadas, teniendo en cuenta siempre el ritmo de la historia, los focos de atención, y los espacios de los bocadillos. Cuando estoy seguro que estas miniaturas funcionan, paso al proceso de ilustración.

¿Qué opina sobre la "comunidad" de creativos de cómic en Colombia?

Es una comunidad que está creciendo rápidamente, en la cual se encuentra mucha camaradería y respeto por el oficio. Las diferentes agrupaciones y eventos, hacen una gran labor por fomentar la distribución y el reconocimiento de los cómics y sus autores. Sin embargo, la falta de profesionalismo, el aprendizaje empírico y hasta el esnobismo, hacen que algunos de sus creativos no le den al oficio el impacto que se merece o que no produzcan sus obras con la calidad suficiente. Eventualmente esto malogra las relaciones entre diferentes grupos de autores y la exposición de los contenidos.

¿Qué cómic que nunca nadie recomienda está entre sus favoritos y cree usted que debería ser más popular?

Es un cómic reconocido, pero del que no se habla popularmente, y es: Tokyo Ghost de Rick Remender y Sean Murphy.

¿Qué cómic colombiano recomienda?

Hay muchos títulos, pero voy a recomendar tres títulos que disfruto actualmente: El Cerra'o - de Julio Cesar Rodríguez, La Cámara Oscura del Olimpo – de Rodrigo Lucio y Carlos Dearmas, y Elemental de Gabriel Gamora y Jorge Velásquez.

¿Qué consejo le daría a aquellos creativos que aspiran ingresar al mundo de los cómics?

No descuiden su formación técnica y traten de buscar su propio lenguaje y estilo. No se aventuren a hacer seriados o historias largas sin tener buenos fundamentos. Siempre es mejor una historia corta de calidad, nunca subestimen el oficio.

ESPACIO DE TRABAJO DE ANDRÉS CRUZ





CRUZARTE

ACRUZARTE

ROCCO COMICS

REVISTA ROCCO COMICS EDICIÓN NO. 13 - REVISTA TRIMESTRAL - JUNIO 2022 TIRAJE 3000 EJEMPLARES
IMPRESO EN EL BARRIO SAN JOAQUÍN DE LA CIUDAD DE MEDELLÍN, COLOMBIA. ISSN 2619-6026
EDITORIAL@ROCCOCOMICS.COM / WWW.ROCCOCOMICS.COM

confiar® COOPERATIVA FINANCIERA

ROCCO GRÁFICAS
ELLOS LO HACEN POSIBLE

ROCCO GRÁFICAS

Calle 42 # 68-38 • PBX: 448 90 95 • Medellín - Colombia
/litografiaroccograficas rocco@roccograficas.com www.roccograficas.com

ROCCO GRÁFICAS



IMPRESIÓN DIGITAL





LITOGRAFÍA

GRAN FORMATO

Calle 42 # 68-38 • PBX: 448 90 95 • Medellín - Colombia

@Roccograficas rocco@roccograficas.com www.roccograficas.com



www.roccocomics.com



¡INGRESA AHORA!

Y ENCUENTRA TODAS
LAS EDICIONES
EN VERSIÓN DIGITAL.