ROCCO COMICS



ANACRONICA
DANIEL GREIFF

R4 CHIRRIAVENTURAS
FRANK ZINE

VEIN
MANO DE OBRA COMICS

LIMBO
VIÑETA VIOLETA

GATHO
WIL ZAPATA

EL HOMBRE Y EL GOORGOP
UNIVERSO LOODERISH

ARTISTA INVITADO
DANIEL GREIFF

EDICIÓN 16
DISTRIBUCIÓN GRATUITA
ABRIL 2023

DANIEL GREIFF



Mi nombre es Daniel Greiff Tovar, soy diseñador gráfico egresado de la fundación universitaria los libertadores y creador de cómics. Por medio del proyecto de grado sobre cómic colombiano me adentre al medio, comencé siendo parte del colectivo Mad Cat, donde publique un motion cómic llamado Absurdos imaginarios, durante el año 2011, escribí un cuento llamado “el hombre recordatorio”. En 2012, a inicios de abril nació Ana, junto con Carlos Cañas y Rafael Cruz se realizó lo que sería el piloto de Anacrónica.

Al año siguiente realice un motion cómic, con el fin de evitar imprimir, fue hasta 2014, cuando Oscar Hernandez “Hache” me impulso a publicar y ese mismo año se lanzó el número 1 impreso. Durante los años siguientes, mientras trabajaba en Anacrónica, publique otros cómics, entre ellos Statu Quo, el cual fue producto de la convocatoria de Go Up cómics, y que es ilustrada por Roberto Medina, Obtura,one shot ilustrado por Gusanillo de Tierra, y que sería reeditado por Said Atala en el año 2018, Agatha, ilustrada por Julián Naranjo y Zafyranova,one shot ilustrado por Hollman Ortiz, sin embargo, no todas las publicaciones han tenido el mismo impacto de Anacrónica, ha sido referenciada en investigaciones sobre distopias en Colombia, entrevistas y muchos fan arts,actualmente la mini serie fue concluida, se planea a futuro sacar spin offs que expandan y complementen el universo de Anacrónica, así como otros one shots.

PASA A LA PÁGINA 40 PARA QUE LEAS LAS RESPUESTAS DE MONSTRUM HEROS LAB A LAS PREGUNTAS DE ROCCO CÓMICS SOBRE SU PROCESO CREATIVO Y SUS CÓMICS RECOMENDADOS

EDITORIAL

A pesar de que desde hace más de una década, las mayores producciones del cine y la televisión han sido inspiradas o adaptadas de personajes o historias que tuvieron su origen en las páginas de un cómic e incluso mucho de la cultura popular actual está influenciada de una u otra manera por las obras que principalmente surgieron en este medio aún existe la idea de que los cómics son sólo para niños y Aunque en las películas americanas se muestra a los fanáticos del cómic como individuos pequeños, enfermizos, de pocas amistades, rodeados solamente de revistas de cómic y figuras de acción ya que los aficionados a estos son personas introvertidas y poco sociables. Esto es un estereotipo que no se cumple en la realidad.

Sin embargo, no podemos decir que el cliché o el estereotipo no afecta al Cómic en colombia, y más específicamente al comics colombiano

Es importante destacar que el mundo del cómic no se limita a los superhéroes de las grandes editoriales internacionales, Si es cierto que eventos como el Comic Con y el SOFA han logrado atraer la atención de miles de personas, pero la mayoría de ellos van solo por el entretenimiento y no por el amor hacia la literatura de cómic. Hay que destacar que en Colombia hay una gran producción de cómics con personajes originales y una comunidad de artistas que trabaja incansablemente para llevar sus creaciones al público. Muchas veces, estos artistas luchan contra la falta de difusión y el limitado alcance de las publicaciones, lo que hace que muchas historias queden inconclusas.

Por eso, es necesario promover y apoyar el trabajo de los artistas colombianos que se dedican a la producción de cómics, y darles la visibilidad que merecen para que sus historias lleguen a un público más amplio. Los cómics pueden ser una herramienta poderosa para fomentar la lectura y el amor por la literatura en general, y para difundir la cultura y la identidad de un país. Es hora de romper con los estereotipos y descubrir todo lo que el mundo del cómic tiene para ofrecer, porque en él hay un universo de posibilidades para los lectores y los creadores.

En esta edición encontrarás seis nuevas historias de cómic 100% colombiano… que haces leyendo esta aburrida editorial, pasa ya a las páginas de cómic y empieza a disfrutar.

It's clobberin' time!
GRANDA-EDITOR

INDICE

ANACRONICA — DANIEL GREIFF — 2
R4CHIRRIAVENTURAS — FRANK ZINE — 10
VEIN — MAÑO DE OBRA COMICS — 16
LIMBO — VIÑETA VIOLETA — 22
GATHO — WIL ZAPATA — 28
EL HOMBRE Y EL COORCOV — UNIVERSO LOODERISH — 34
ARTISTA INVITADO — DANIEL GREIFF — 40

@roccocomics @roccocomics

MILTONCAMARGO64 DIBUJANDOCARTOON



Caricaturista-Ilustrador y Productor Multimedia
Ve con la necesidad de interpretar el mundo al más estilo cartoon, en forma de caricaturas.
Ha tenido presencia en algunos eventos como ComicCon Colombia y Filbo, y otros más ..realizando Caricatura en vivo.

* 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.



En una Bogotá retro-futurista Los Cronomantes, una organización secreta milenaria, ha manipulado a la humanidad desde el principio de la historia usando la represión y la eliminación selectiva de la memoria. Karl Mendel, un científico víctima de los Cronomantes, desarrolla por accidente un dispositivo que restaura la memoria suprimida, salvando y reclutando un grupo para vencer a esta elite. En el centro del conflicto además de Mendel, se encuentra Ana, una misteriosa jovencita que posee un poder que podría ser la clave para re-escribir la historia del universo.

GUIÓN Y DIBUJO
DANIEL GREIFF TOVAR (REALIZADO EN ILLUSTRATOR)
EDICIÓN Y CORRECCIÓN DE ESTILO (NÚMERO 2 Y 4) -SAID ATALA
ARTISTA INVITADO NÚMERO 3: GUSANILLO DE TIERRA

ELDGREIFF
DANIELMAURICIOGREIFF
GRIFVARDANIEL
GRIFVAR
ELDGREIFF

ANA CRONICA
LA CHICA ATEMPORAL

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

Bogotá:
Spooky house Y El loco pensante
Medellin
Casa Colombiana del cómic


NUEVA ESTACIÓN DE LA SABANA - 5 DE ABRIL DE 2036






















¡SEAN BIENVENIDOS A LA NUEVA ESTACIÓN DE LA SABANA!.

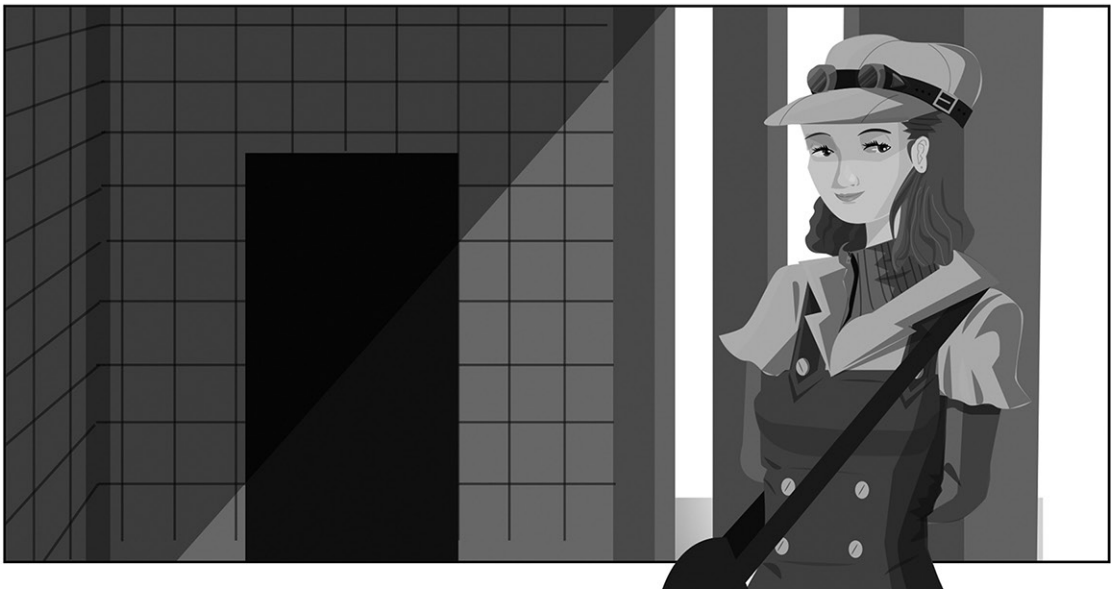

GRACIAS A LAS REMODELACIONES REALIZADAS, AHORA CUENTA CON NUEVAS SALAS DE ESPERA, DONDE PODRÁN ACCEDER A LAS RECIENTES TERMINALES INAUGURADAS.

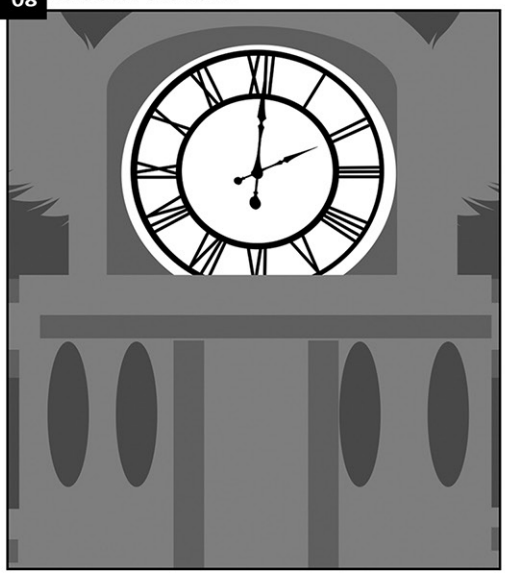

AHORA PUEDEN DISPONER DE NUEVAS TRONCALES DE SERVICIO INTERMUNICIPAL, NACIONAL E INTERNACIONAL, GRACIAS POR SU ATENCIÓN.




















¡HOLA
PAPAITO!



LA HISTORIA CONTINÚA EN LAS PÁGINAS DE:
ANACRONICA
NO TE LO PIERDAS



R4. Es una historia que lleva 5 años de desarrollo, con 4 tomos publicados y una novela gráfica en pasta dura, es la historia de un joven bogotano que va con su "levante" al chorro de quevedo, (ZONA CHIRRETE DE BOGOTÁ). pide un cóctel, lo que él no sabe es que le sirven un cóctel dimensional, y al tomárselo es tragado por un vórtice espacio-temporal, que lo arroja a POGOTÁ, una versión alternativa de bogotá, retorcida y macabra. lugar que aprovecho para hacer mucha crítica social con un poco de humor negro.

LUDOCENTRO

GUIÓN E ILUSTRACIÓN - FRANK ZINE
ILUSTRACIÓN BOGOTÁ - DAVID GARCÍA
ILUSTRACIÓN POGOTÁ - FRANK ZINE EDITOR - JOHANN GARCÍA

FRANK ZINE

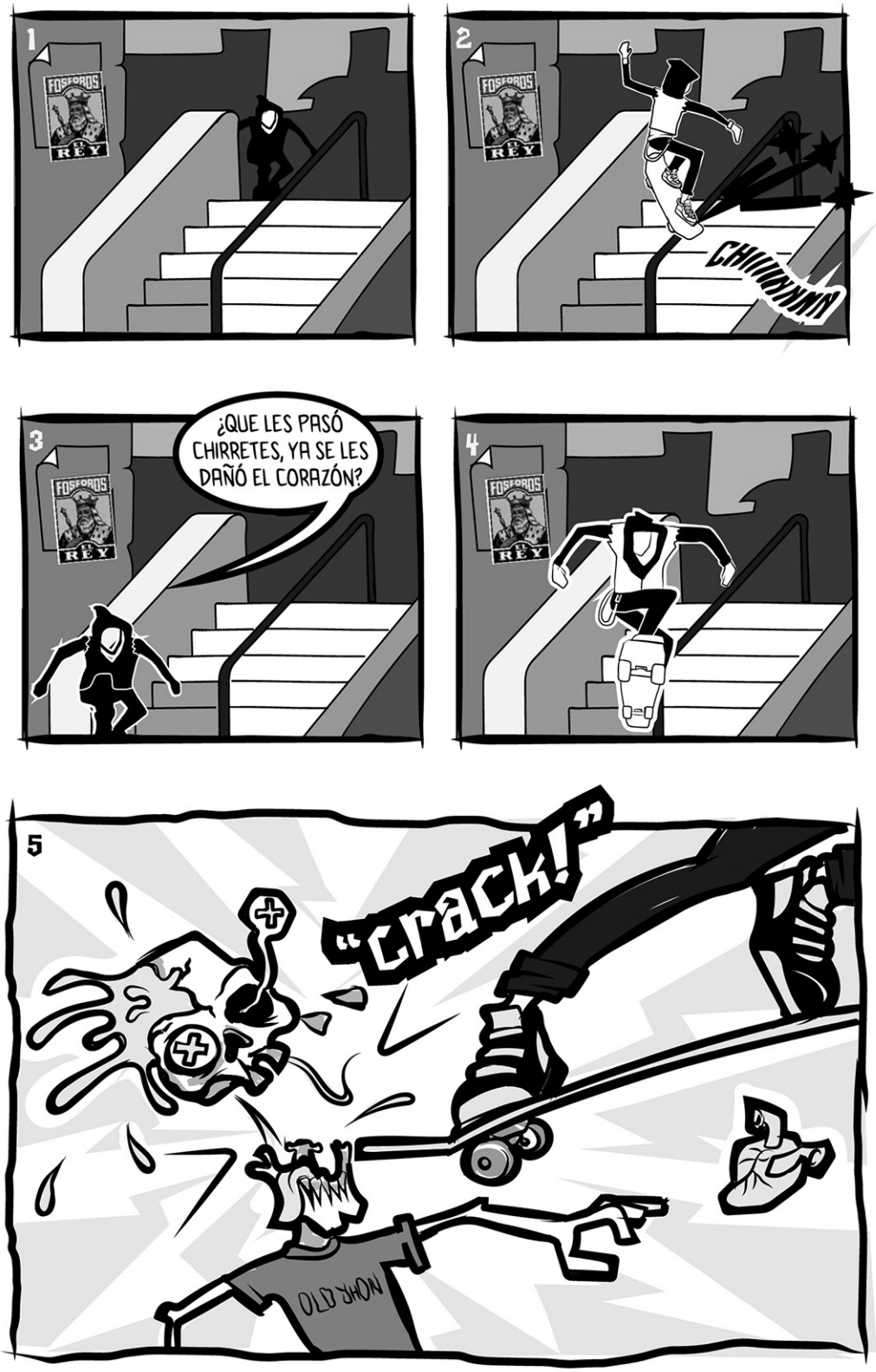
318 495 8409

CHIRRIAVENTURAS R4

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


MALDITO CHIRRI
... El que lo arranca lo prende ...

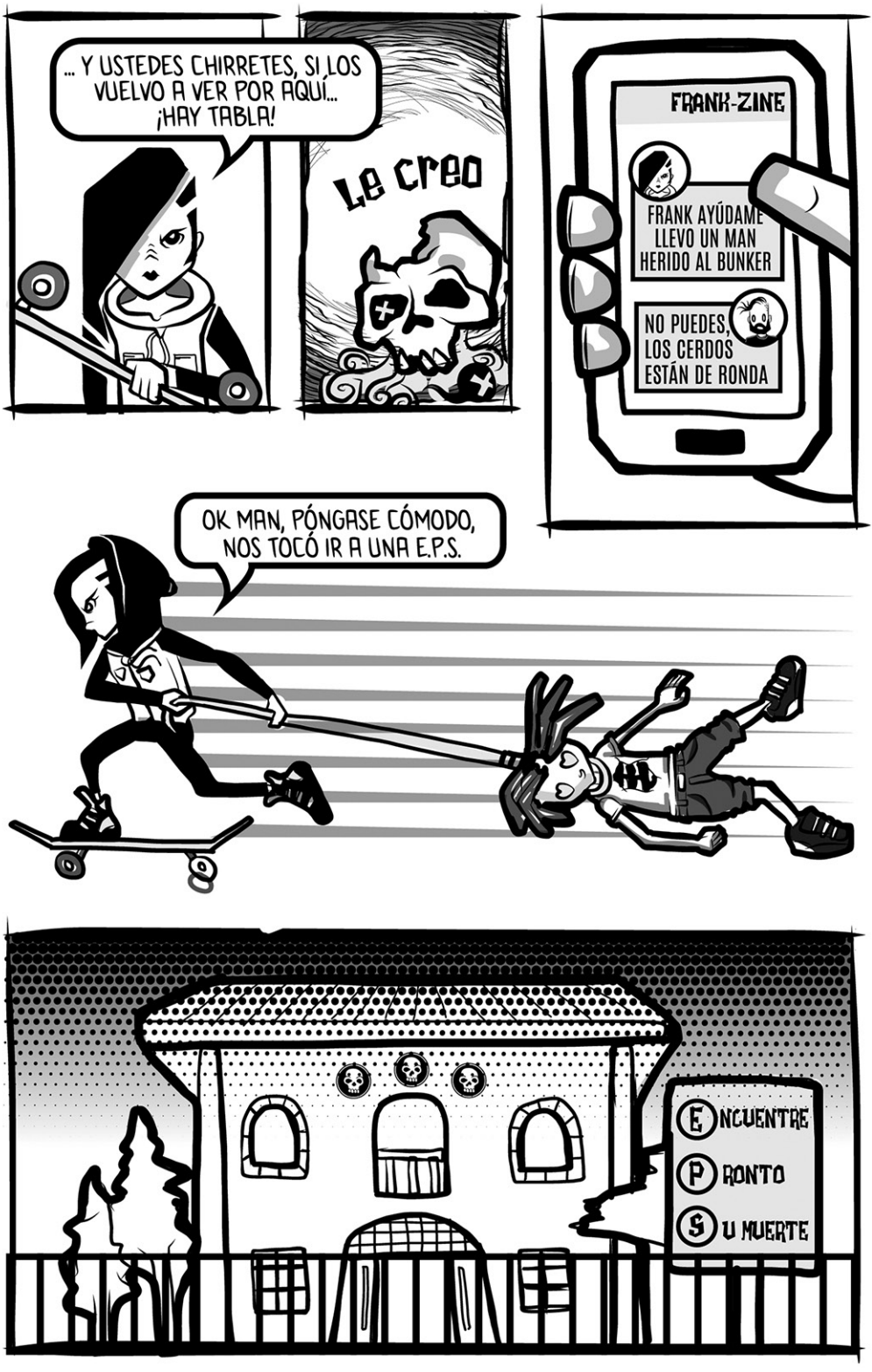

RRRRRCITIUQ
Mierda, Ahí viene
el patineto perros,
abrámonos de aquí !

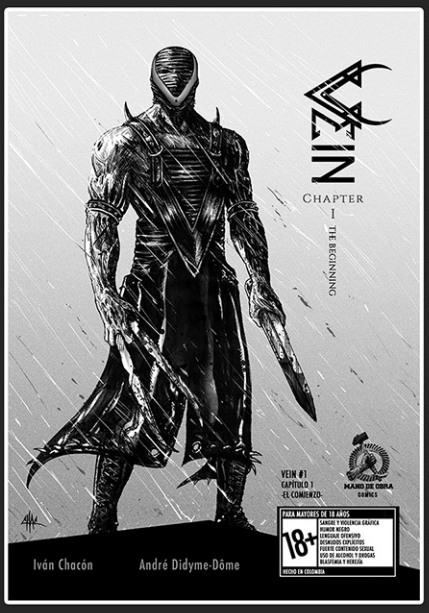

1
FOSFOROS
EL REY
2
FOSFOROS
EL REY
CHIIIIIIIIIIIN
3
¿QUE LES PASÓ CHIRRETES, YA SE LES DAÑÓ EL CORAZÓN?
FOSFOROS
EL REY
4
FOSFOROS
EL REY
5
"crack!"
OLD JHON


NO SE ME ASUSTE PARCE...
WTF?
NO SOY UN CHIRRI, ME LLAMO REBEKKA
RE-BE-KKA


¡PILAS! NO DEJE QUE LE DESTRUYAN EL CORAZÓN...
OUCH!


ESTOS CHIRRETES ME TIENEN HARTA, CADA VEZ ES MÁS DIFÍCIL RODAR EN POGOTÁ. SI NO HACEMOS ALGO ESTO SE VA A VOLVER UNA HORDA CHIRRI, TIPO WALKING DEAD JE! PERO FRESCO QUE NO VOY A DEJAR QUE SE CONVIERTA EN CHIRRI...
VOY A LLEVARLO CON UNOS AMIGOS.
RE-BE-KKA


... Y USTEDES CHIRRETES, SI LOS VUELVO A VER POR AQUÍ... ¡HAY TABLA!
Le creo
FRANK-ZINE
FRANK AYÚDAME LLEVO UN MAN HERIDO AL BUNKER
NO PUEDES, LOS CERDOS ESTÁN DE RONDA
OK MAN, PÓNGASE CÓMODO, NOS TOCÓ IR A UNA E.P.S.
ENCUENTRE
PRONTO
SU MUERTE



Torturado por la Iglesia, traicionado por su amada. Esta es la historia de un hombre atormentado que busca venganza. VEIN es la historia de un hombre que reveló ser el ANTICRISTO, razón por la cual los altos jerarcas de la Iglesia lo sometieron a horrores indescriptibles. Milagrosamente, logra sobrevivir y se libera de sus captores, para planear y ejecutar su venganza, especialmente contra MARY JANE, la mujer que lo engañó, y contra BENEDICTIO LXVI, la máxima autoridad eclesiástica, mejor conocido como el Papa Negro. Las aliadas de VEIN en su sangrienta misión son DOMINICA y CONSTANTINA, dos esbirras demoníacas que se hacen llamar LAS PERRAS DEL INFIERNO.

MANO DE OBRA
CÓMICS

MANO DE OBRA COMICS

IVÁN CHACÓN
ANDRÉ DIDYME-DÔME

MANODEOBRACOMICS

VEINOFICIAL

CHAC.OFICIAL

WWW.CHAC-ON.COM

WWW.MANODEOBRACOMICS@GMAIL.COM

VEIN

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

-Planet comics
-Libreria Oreja de perro
-La valija de fuego


La palabra *"Vaticano"* viene del latín vaticinium, que significa *"profecía o predicción"*. La ciudad que recibe este nombre era un monte que fue la sede de un antiguo oráculo etrusco.
A partir del año 756 después de Cristo, el Vaticano se convierte en la Santa Sede de la Iglesia Católica, cuya máxima autoridad y jefe de Estado es el Papa. Actualmente, el Sumo Pontífice es **BENEDICTIO LXVI**, conocido también como el Papa Negro.
VEIN y Las Perras del Infierno han llegado al Vaticano para acabar con su reinado.
¡JURO POR EL MISMÍSIMO ÁNGEL CAÍDO, QUE AQUÍ NO QUEDARÁ TÍTERE CON CABEZA!
¡LOS MORDEREMOS A TODOS EN LA VERGA Y EN LOS HUEVOS!
¡PERO QUÉ CHANDA DE COMENTARIO, CONSTANTINA! ¡TE FALTA MUCHO PEDIGRÍ!


ESTOY CANSADO DE PELEAR, LLORAR Y SUFRIR. PERO VER A ESTE MALDITO HIJO DE PERRA SENTADO EN SU TRONO ES LO QUE ME DA ÁNIMO PARA VOLVER A LA LUCHA.
VEIN ESTÁ MUY EQUIVOCADO. BENEDICTIO NO FUE CONCEBIDO POR NINGÚN NOBLE ANIMAL DE LA ESPECIE CANINA...
¡ARF! ¡ARF! MI ANGELITO ESTÁ FURIOSITO... ¡ASÍ ME GUSTA!


El acceso a la basílica desde el pórtico se realiza a través de cinco puertas, las cuales son la Puerta de la Muerte, la Puerta del Bien y del Mal, la Puerta de Filarete, la Puerta de los Sacramentos y la Puerta Santa.


¡PHOOOM!
VEIN las abre todas con un tremendo patadón.


¡CATÓLICOOOS! ¡SALGAN A JUGAAAR!


En la primera mitad del siglo III, la Iglesia usa a la paloma para representar la esperanza y la salvación.


SU ESPERADO APOCALIPSIS HA LLEGADO. ¡SALGAN DE SU ESCONDRIJO, COBARDES!


¡HA! ¡HA! ¡HA! LOS IMPÍOS PIENSAN QUE DIOS, POR SER MUY BUENO Y COMPASIVO, NO PUEDE QUEMAR A SUS HIJOS CON FUEGO...
EL DIABLO, LA BESTIA, EL FALSO PROFETA Y TODOS LOS QUE NO FUERON HALLADOS EN EL LIBRO DE LA VIDA, RECIBIRÁN SU JUSTA PAGA EN LA CASA DEL SEÑOR.
¡A ELLOS, MIS
Heraldos del Evangelio!



Lucifer ha abandonado el Infierno y ha dejado a un humano al cargo. Por desgracia para él, la mayoría de los Señores del Averno no están de acuerdo con esa decisión y quieren hacerse con el poder eliminando al humano. Limbo es la historia del periplo de Efraim como regente del infierno, y lo acompañarán una corte de personajes muy variopintos, como por ejemplo: Abrahel, elemental de la lujuria. Se avecina una más que inminente guerra civil en los cinco círculos del Infierno!

VIÑETA VIOLETA
ESTUDIO

VIÑETA VIOLETA
GUIÓN: GABRIEL GAMORA
ARTE: FRANCISCO MALDONADO
COLOR: CHAMPE RAMIREZ

VIVIOLETA STUDIO

LIMBO

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:
Fantástic3 (Bogota)
Valkiryas Cómics Store (Barranquilla)


LIMBO
MILONGA CÓSMICA,
NO ME ABANDONES... ♪♫


TENERTE SIEMPRE QUIERO,
A MI COSTAO... ♪♫
QUE NO ME FALTE CUANDO YO MUERA... ♪♫


UNA MILONGA PARA BEBER. ♪♫


AMIGO, DAME UN CUCARACHO ESCARLATA.
LO SIENTO, LE VENDÍ EL ÚLTIMO AL CABALLERO.
OYE, TE COMPRO TU CUCARACHO POR EL DOBLE DE LO QUE PAGASTE.
NO, GRACIAS.
EL TRIPLE. ÚLTIMA OFERTA.
MUY GENEROSO, PERO...
NO.


¿LO DISFRUTASTE?
¡PORQUE AHORA ES MI TURNO!
BA-DAM
UHH...
LE FASTIDIASTE LA NOCHE A QUIEN NO DEBÍAS, HOMBRECITO.
GUH...
CHAC


MI SEÑOR, ¿NO PUEDO DEJARLO SOLO NI CINCO MINUTOS?
UN DÍA DE ESTOS VOY A ENCONTRARLO BUSCANDO SUS DIENTES ENTRE LAS COLILLAS DEL BAR.
23
NO NECESITABA TU AYUDA PARA MANTENER A RAYA A ESE AOS SÍ.
IGUAL GRACIAS, ABRAHEL.
QUE NO ME FALTE UNA MILONGA PARA BEBER CUANDO YO MUERA...


ABRA, YA SABES QUE NO PIENSO VOLVER AL INFIERNO.
MI SEÑOR, EL GRAN DRAGÓN LO ELIGIÓ SU REMPLAZO...
Y USTED HA ATENDIDO MUY POCO SUS FUNCIONES EN TODO ESTE TIEMPO.
MI SEÑOR, EL PRISIONERO #1087985 ESCAPÓ.
TODO APUNTA A QUE LO LIBERÓ BELHOR.
MIS FUNCIONES...
LA HISTORIA CONTINÚA EN LAS PÁGINAS DE:
LIMBO
NO TE LO PIERDAS



Desde los años noventa Gatho vió la luz en un pesebre, hijo de una puta y un médico virgen, entre un cerdo y unagallina (Versión no oficial de New York Times de Londres) los personajes hacen parte de la cotidianidad de todos. Gatho fanzine habla de los instantes efímeros de una buena conversación con amigos y el hastío por una sociedad vacía donde pese a todo, encuentras en la barra, o en la calle una que otra gente que vale la pena. entre el deseo de morir y el gusto por una buena cerveza fría, transcurre el devenir de un man como vos o alguien que conocés, en una ciudad horrible, como la tuya.

Robot Comics

ROBOT COMICS

WIL ZAPATA

GATOZAPATA@GMAIL.COM

WILCOMIX.BLOGSPOT.COM

ZAPATA.WIL

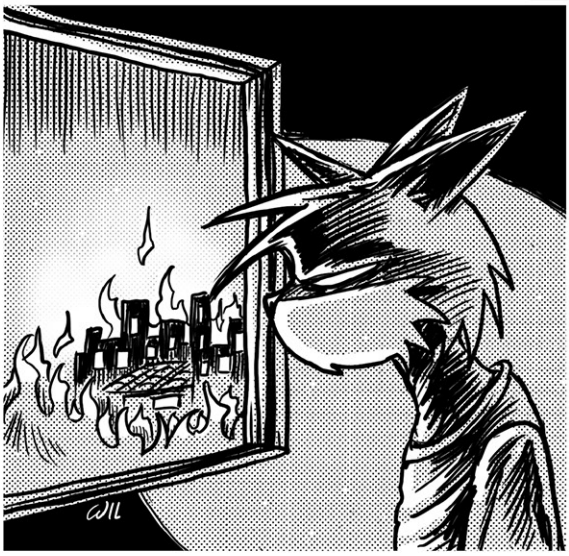
WILCOMIX.TUMBLR.COM

GATHO

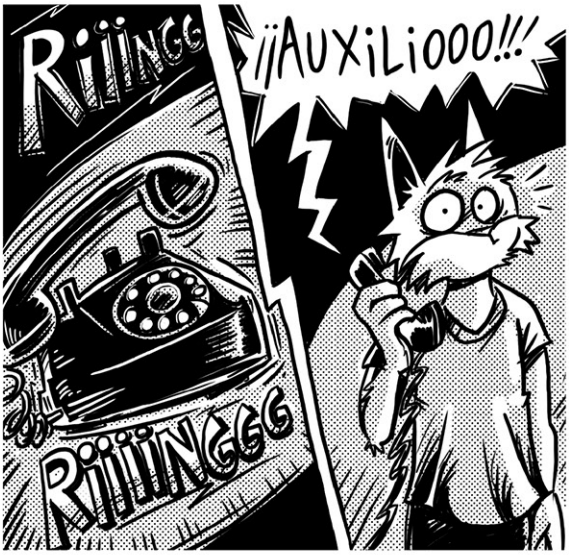
Gatho ¡FANZINE!

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

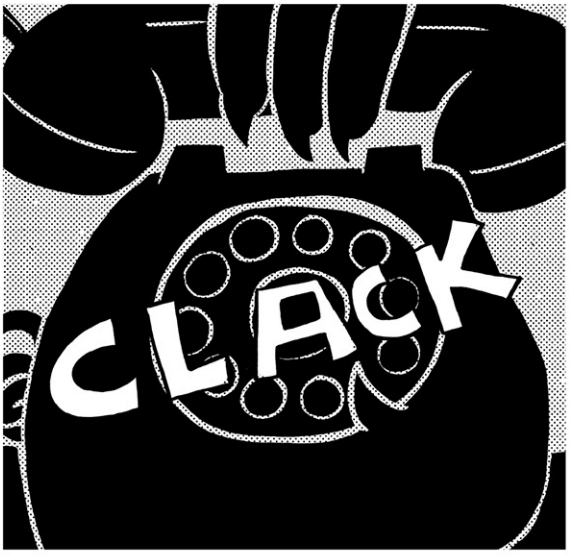

LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE TRÁFICO DE ALMAS BENDITAS
OMTAB
• PRENSA • RADIO • TELEVISIÓN • GOLOSINAS •
PRESENTA:
GATHO
EN:
"EN BUSCA DEL PORQUÈ TODO ES TAN MALUCO"
POR: GIL & ERNEST ENTERPRISES PRODUCTIONS LIES AND FOKIU

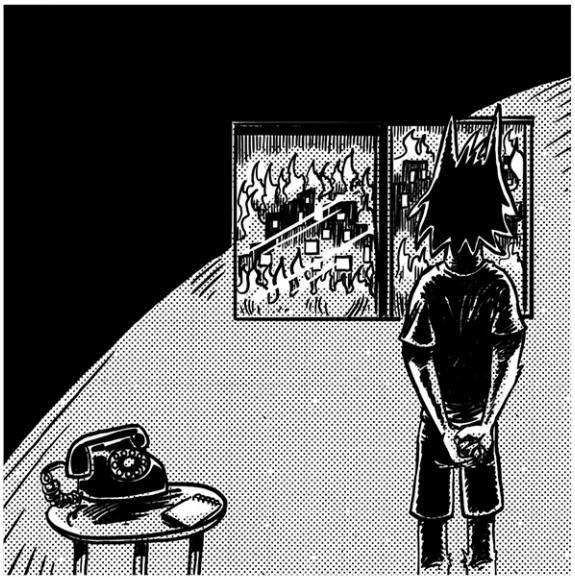

GIL

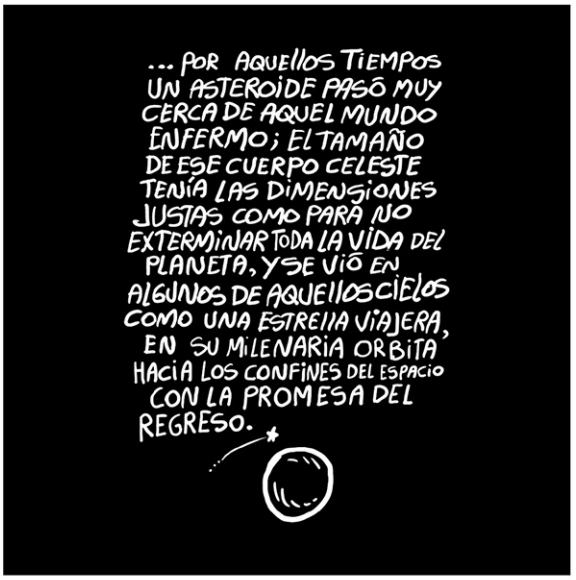



RIIINGG
RIIIINGGG
¡¡AUXILIOOO!!!


SU PRESENCIA ES REQUERIDA CON ¡¡¡URGENCIA!!!
...EN NUESTROS ALMACENES LA PESTE... ¡¡¡ESTAMOS LOCOS!!! VENGA Y COMPRUÉBELO CON NUESTROS ¡DEMENCIALES DESCUENTOS!


CLACK

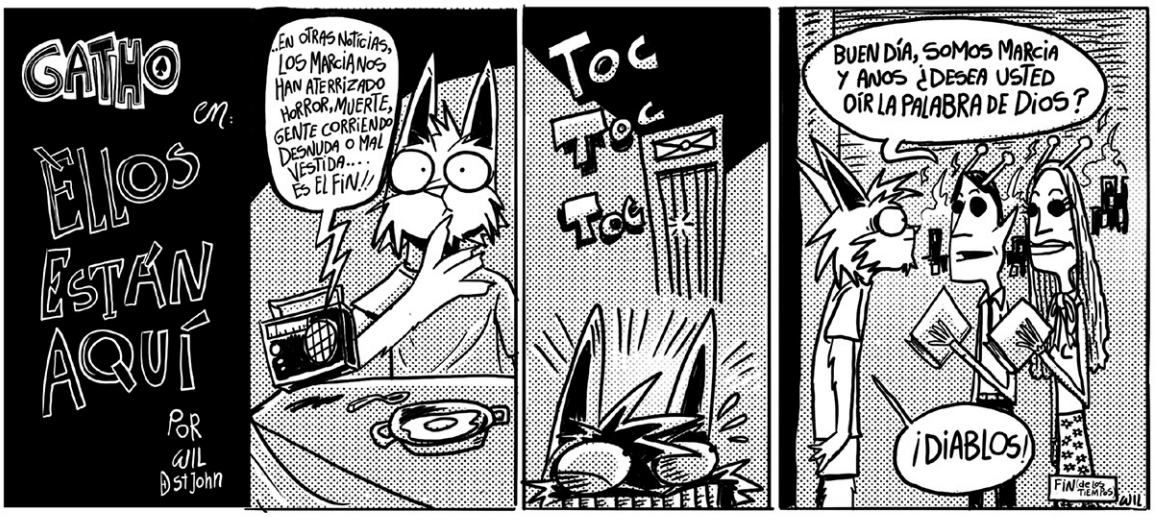




STRIP TEASE

CUANDO LAS TIRITAS SE SUELTAN....





LOVE HURTS

LIKE A SON OF A BITCH

BY WILBE DIE



...DESPACIO... ES LA ÚLTIMA CERVEZA...

STAR BAR

POR WIL McCOY















LA HISTORIA CONTINÚA EN LAS PÁGINAS DE:
GATHO
NO TE LO PIERDAS



En un universo distópico, carcomido por la frialdad del fin del mundo, los humanos y los goorgops luchan por averiguar quién es el protagonista de su propia historia. Poe, un ciudadano de WDM, busca a su esposa desaparecida entre la niebla; Hugo Torby lucha por alimentar a sus hijos. Las páginas de este cómic pueden ser leídas al derecho o al revés. Vive el karma del hombre o mira el mundo a través de los ojos de su antagonista al voltear la historieta… "Porque somos el heroísmo de nuestras contradicciones, porque toda moneda necesita de dos lados para existir". Descubre una trama escondida en el mismo mundo de Looderish Hsiredool.

UNIVERSO LOODERISH

CREACIÓN Y ESCRITURA DE GUIÓN: JACOBO PEÑA MESÍAS.
ILUSTRACIÓN FINAL: DANIELA NÚÑEZ LÓPEZ.
BOCETACIÓN: CARLOS MARTÍNEZ.
MAPA: CARLOS GUERRERO ZAMBRANO.
AGRADECIMIENTOS A: LILIANA MESÍAS GARCÍA, DIEGO PEÑA PORRAS.
IMPRESIÓN: GRAFICOLOR S.A.S.

JACOBOESCRITOR
UNIVERSOLOOD
UNIVERSOLOODERISH.COM

EL HOMBRE Y EL GOORGOP

PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:
universolooderish.com
3107576477

¿Cómo leer el cómic?

Esta historia tiene dos formas de leerse. Vive el karma del hombre, o mira el mundo a través de los ojos del Goorgop dándole la vuelta al comic. Cuando termines de leer las dos historias, comprenderás porqué nada es lo que parece en Universo Looderish, y como, si cambia su protagonista, el mundo entero lo hace también. Porque somos el heroísmo de nuestras contradicciones. Porque somos, en la diferencia, el azul de una sonrisa que nos hace semejantes. Porque toda moneda necesita de dos caras para existir.



Cuando encuentres este símbolo, dale la vuelta para leer la otra perspectiva.



TROPECÉ

EL HOMBRE

CASI NO HABÍA DORMIDO LA NOCHE ANTERIOR. HACE MUCHO, DE HECHO, NO PODÍA DECIR QUE HABÍA DISFRUTADO DE UN BUEN SUEÑO.

RB:PM

DÍA TRAS DÍA...

...SEMANA TRAS SEMANA...

...HABÍA TENIDO QUE LUCHAR POR ENCONTRARLA Y VOLVER A CASA...

...MI CASA...

...SE HABÍA VUELTO TAN LEJANA CON CADA PASO Y CON CADA LÁGRIMA, QUE PARECÍA AHORA UN ESPEJISMO, O EL AUSENTE RECUERDO DE ALGUIEN MÁS.

AQUELLA MADRUGADA VI UN CAMPAMENTO GOORGOP

SABÍA QUE ESTABAN CERCA, PERO NO PODÍA TENERME. SOLO CINCO KILÓMETROS ME SEPARABAN DE LA MURALLA DE OXÍGENO DE **WDM**, SOLO CINCO SE INTERPONÍAN ENTRE MÍ Y LA AYUDA QUE NECESITABA PARA ENCONTRARLA.

UNA DE TRES LUNAS AZULES ESTA NOCHE



Pero un enorme peso era arrastrado por mi alma. Lo recuerdo como si fuera ayer. Entre la niebla y la antagonía, se esfumó de pronto de mi vida.



Mi esposa, Verónica Pancraise, había desaparecido.



Se habían llevado a mi única compañera de viaje, mi camarada de vida... Y la infernal máquina de las tres dimensiones no había movido si quiera su meñique

Con el poder de mil dioses, pero sin la misericordia suficiente para ayudar a un pobre hombre

Tras la muerte de Omhusk Flair, Jenny se había convertido en un simple edificio oxidado que consentía las atrocidades de los Goorgops

Para encontrar a la que me habían arrebatado, tuve que cruzar solitariamente la zona Keiwsty, la madriguera de los Goorgops, el temible valle de la perdición. Todos los días recordaba su sonrisa...

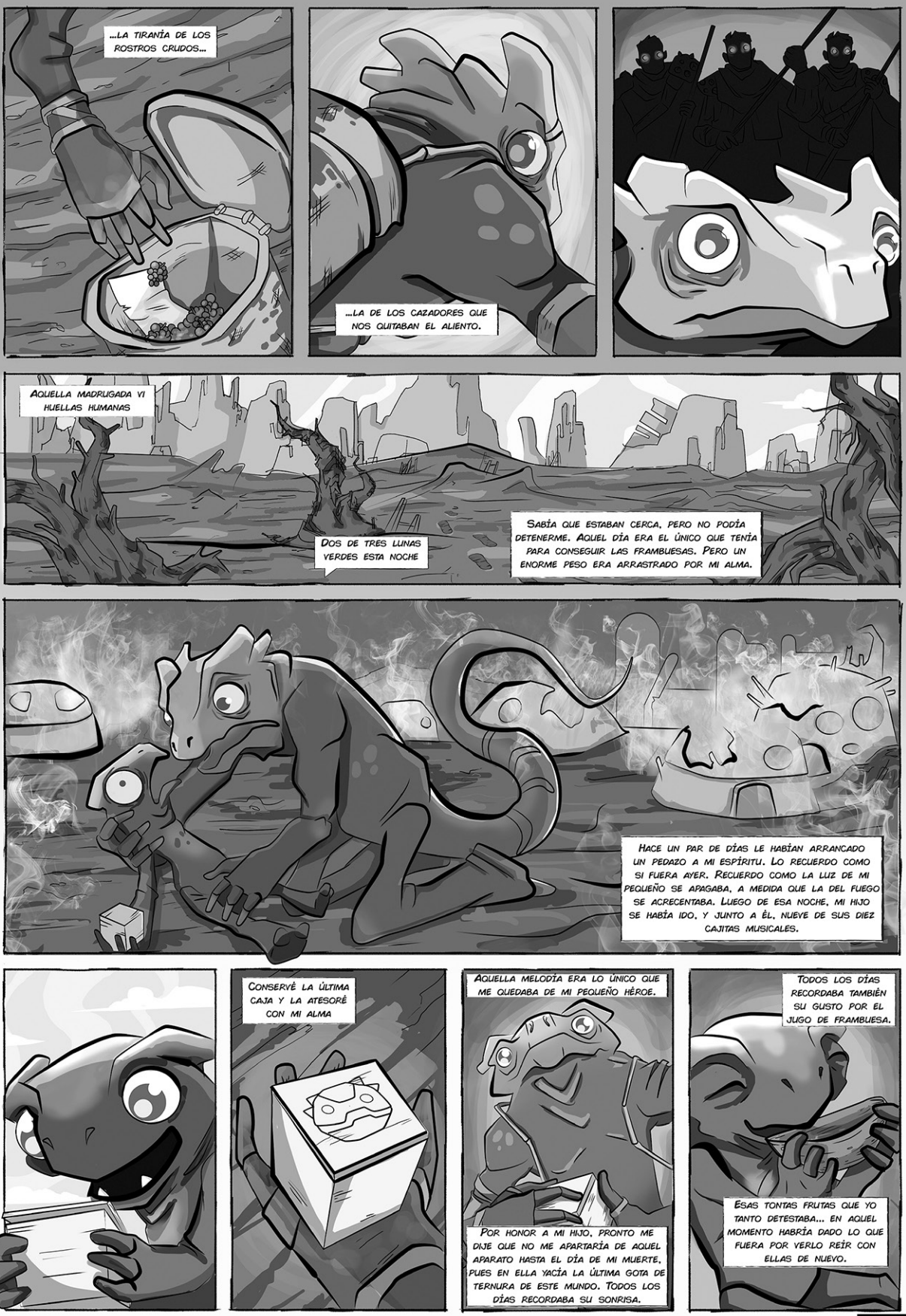


Todos los días recordaba también su música... ¡Oh!, cuanto le gustaba la música... Y esas tontas cajas de sonido con figuras esculpidas que yo tanto detestaba, pero que para entonces habría dado lo que fuera por volverlas a ver...



Ella estaba viva, de eso estaba seguro. Pronto la encontraría en alguna cueva bailando hasta el amanecer...




...la tiranía de los rostros crudos...
...la de los cazadores que nos quitaban el aliento.
Aquella madrugada vi huellas humanas
Dos de tres lunas verdes esta noche
Sabía que estaban cerca, pero no podía detenerme. Aquel día era el único que tenía para conseguir las frambuesas. Pero un enorme peso era arrastrado por mi alma.
Hace un par de días le habían arrancado un pedazo a mi espíritu. Lo recuerdo como si fuera ayer. Recuerdo como la luz de mi pequeño se apagaba, a medida que la del fuego se acrecentaba. Luego de esa noche, mi hijo se había ido, y junto a él, nueve de sus diez cajitas musicales.
Conservé la última caja y la atesoré con mi alma
Aquella melodía era lo único que me quedaba de mi pequeño héroe.
Por honor a mi hijo, pronto me dije que no me apartaría de aquel aparato hasta el día de mi muerte, pues en ella yacía la última gota de ternura de este mundo. Todos los días recordaba su sonrisa.
Todos los días recordaba también su gusto por el jugo de frambuesa.
Esas tontas frutas que yo tanto detestaba... En aquel momento habría dado lo que fuera por verlo reír con ellas de nuevo.

LA HISTORIA CONTINÚA EN LAS PÁGINAS DE:
EL HOMBRE Y EL GOORGOP
NO TE LO PIERDAS

¿Por qué cómics?

Mi hermano Boris Greiff (lo conocen mejor como Ficciorama) fue mi mayor influencia para entrar en el mundo de los cómics, por el conoci a Hellboy,Sandman,Corto Maltese Akira,las novelas gráficas de Enki Bilal y Heavy Metal. Por otro lado, tenía "perubolica" y no solo veía las series de Batman y Spiderman, por estos canales conocí el anime y por un tiempo me llamaba más la atención y soñaba con ser Mangaka.

¿Cómo terminó en este medio creativo tan poco convencional?

De niño ya había conocido el trabajo de Phyco Studio,fue hasta terminar la universidad que base mi tesis de grado sobre el cómic colombiano,que como le sucede a muchas personas ajenas en el medio, creía que eran inexistentes, mi investigación me llevo a conocer los colectivos del momento,Go Up Comics,Ave Negra y Dream Tales, la red social "el cómic en línea" y a varios autores, entre ellos Bernando Rincon,Champe Ramirez, Fernando Suarez y Pablo Guerra. El proyecto final fue un motion cómic llamado Absurdos Imaginarios, con el cual termine publicando con el colectivo Mad Cat,luego estuve en otros colectivos emergentes y durante ese proceso fui publicando por mi cuenta los primeros números de Anacrónica.

¿Usted vive de los comics?

Trabajo para una agencia estadounidense llamada Ad-mirable, trabajo desde casa y gracias a no tener que trasladarme, me queda tiempo para poder dedicar unas horas para dedicar a mis proyectos, ya sea dibujando viñetas o escribir nuevas historias.

¿Podría hablarnos un poco sobre sus proyectos?

Antes de Anacrónica, en bachillerato quería crear mi saga de fantasía épica, que actualmente se llama Zafyranova, dure mucho tiempo queriendo darle forma a este proyecto, sin embargo no me convencia el argumento ni los personajes, en cambio, Anacrónica fue más sencillo de desarrollar la historia, tengo otros proyectos como Obtura, Agatha: una voz de otro mundo,la anteriormente mencionada Zafyranova,sin embargo el único proyecto que ha podido estar a la par con Anacrónica es Statu Quo,me encanta la historia y todo el resultado que se ha logrado trabajando en conjunto con Roberto Medina y Juan Pablo Silva, sin embargo, Anacrónica siempre será mi consentidad, por su impacto desde su primera aparición, los logros conseguidos durante su desarrollo y la popularidad de la protagonista, al punto de tener toda una galería de fan arts,puede que en el futuro haga mejores historias, pero Anacrónica siempre será mi favorita.

Cuéntenos un poco sobre su proceso creativo

Siempre inicio con la escritura del guion, aunque para lo que fue el guion de los 4 números de Statu Quo, al igual que las dos últimas entregas de Anacrónica, empecé con el storyboard gráfico y después escribí los diálogos, tener la guía de los dibujos para el guion escrito ayudo bastante en su ejecución.

Háblenos un poco sobre su rutina de trabajo

Puedo trabajar en mis proyectos desde las 7 de la noche hasta las 9 o 10, me ponía como meta tener 3 páginas semanales, dependiendo de la complejidad de los escenarios o la acción, me era posible tener las 3, a veces solo una página en la semana.

¿Qué otros creativos lo han ayudado en su camino creativo?

Los primeros autores colombianos que me impulsaron a ingresar al mundo de los cómics colombianos fueron Karmao y su hermano Diego (Santisima Daysi), luego Felipe Uribe y Carlos Cañas cuando ingrese a Mad Cat. Al año siguiente con Carlos y Rafael Cruz, me dieron el empuje para realizar lo que sería el piloto de Anacrónica y más adelante conocí más personas que me dieron una guía en cuanto a creación de historias, como Eric Betancour, Sergio Corradine, Feno Mozo, Said Atala,gusanillo de tierra, Juan Felipe Salcedo. Posteriormente he conocido personas que me han ayudado en la difusión de mis historias, como son Santiago Suescun, director de Ficco, Daniel Penagos,Mateo Nieto a través de su canal "el mico que habla" bueno, hay bastantes autores a los que les doy gracias por su ayuda durante estos años que llevo publicando. Por fuera de la comunidad del cómic, he recibido el apoyo incondicional de mi amiga Sara Mahecha, quién es una talentosa diseñadora y cosplayer,con ella realizamos un corto donde se mostraba la creación del memoria regenerita, los lentes que aparecen en la historia, así como otras apariciones con el cosplay de Ana.

Y para concluir, pero no menos importantes, los fans, todos los que han apoyado el proyecto desde su creación, quiera mencionarlos a todos, pero nunca terminaría, han sido el motor por el cual me he motivado a seguir con la historia.

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

Cuando entré al medio, vi que había mucha división, hoy en día, ha habido una mayor integración entre autores gracias a los espacios que se han creado para presentar y comercializar proyectos, sin embargo, no se ha conformado como una unidad, más bien, se ha dividido en pequeñas comunidades.

¿Cuál cree que es el mayor obstáculo con el que se enfrenta el medio del cómic en Colombia?

Por un lado, estaría la difusión de los proyectos, pero el mayor obstáculo actualmente seria la distribución de los cómics, no solo en Colombia, sino también para poder ofrecerlo en otros países de habla hispana.

¿Cómo podríamos llegar a más lectores?

Pienso que se debería aprovechar todo contenido transmedia, impulsar aún más las redes sociales, aunque veo que los eventos presenciales y compartir con los lectores ha ayudado a posicionar más los proyectos.

¿Cuáles son sus mayores fuentes de inspiración?

Mi mayor inspiración por el cual quise crear una historia fue Final Fantasy, quería jugar el 7 debido a que se desarrollaba en un mundo Cyberpunk, sin embargo, no tenía los medios para tener un PlayStation, así que jugué el 4, que era más medieval,en ese tiempo jugué el legendario Chrono trigger,que sería una influencia posterior para Anacrónica. Otra fuente de inspiración fue el señor de los anillos. Ya en la universidad, me centre más hacia el cyberpunk,blade runner,robocop,etc. Cuando me gradué y por recomendación para crear esta versión retro futurista de Bogotá, volví a repasar historias como steamboy, wild wild west,capitán Sky y el mundo del mañana y otras historias dentro del género Steampunk.

¿Qué es más importante para usted en los cómics;?

Lo más importante es la historia, que sea consistente y te de ganas de conocer sobre el mundo expuesto en la obra y los personajes que habitan en él, si la historia brinda un mensaje, una reflexión o da de que hablar para rato, le da puntos extra.

¿Qué cómic colombiano recomienda?

Hay varios títulos, pero si se trata de solo uno, diría que Pumaki, todo el trabajo de Feno es espectacular.

¿En qué proyecto se encuentra trabajando actualmente?

Actualmente estoy trabajando en Zafyranova, lo estoy publicando en la página de faneo,este cómic es un complemento del número 3 de Ana donde habla de otros universos. Al terminar esta historia crossover, realizaría la miniserie de Zafyranova, pensada para 3 números.

¿Cuáles son sus aspiraciones, planes futuros?

Me gustaría sacar el compilado de Anacrónica en tapa dura, a todo color y que el cómic llegue a otros países.

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

Ser constantes, no darse por vencido a la primera, impulsar bastante el proyecto compartiendo en redes y teniendo presencia en eventos, como Ficco.



ELDGREIFF

DANIELMAURICIOGR

GRIFVARDANIEL

GRIFVAR

ELDGREIFF

ROCCO COMICS

REVISTA ROCCO COMICS EDICIÓN NO. 16 - REVISTA TRIMESTRAL -
ABRIL 2023 TIRAJE 4000 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.