ROCCO

COMICS

EDICIÓN ESPECIAL

MUTANT CORP.



SAIC
JOHANN GARCÍA

ICMAYA
DAVID GARCÍA

PARÁLISIS PERMANENTE
FISCH3R

PENA CAPITAL
IVAN CHACON

THE VOID
TOXIC RIPPER

UROBOROS
WOLFKLAUS

COLECTIVO INVITADO
MUTANT CORP COMIX

EDICIÓN 1

DISTRIBUCIÓN GRATUITA

JUNIO 2023

MUTANT CORP COMIX



Más que un colectivo artístico, Mutant Corp es una banda de Metal en todo el sentido de la palabra, este experimento creativo nace en la ciudad de Bogotá en el año 2016, con un objetivo claro: unir a un grupo de desadaptados con un talento excepcional para hacer cómics y una brutal adicción por la música pesada y la cerveza.

La agrupación actual de Mutant Corp reune a los hermanos Johann y David García, creadores del proyecto. A Julian Gónzales (WolfKlaus), Christian Rivera (Toxic Ripper) y Juan David Pinzón (Fisch3r) como tatuadores e ilustradores, Andres Forero (Grotxi) en el area de modelado e impresión 3D y Sadid Romero como socio y colaborador en guiones. También cuenta con la participación de Ivan Chacón, Frank-Zine y Michael Camelo en el desarrollo de proyectos creativos.

Artista portada: Toxic Ripper

MUTANT CORP

PASA A LA PÁGINA 40 PARA QUE LEAS LAS RESPUESTAS DE NUESTRO COLECTIVO INVITADO A LAS PREGUNTAS DE ROCCO CÓMICS SOBRE SU PROCESO CREATIVO Y SUS CÓMICS RECOMENDADOS

EDITORIAL

FE DE ERRATA

El propósito de Rocco Comics es dar visibilidad a los creativos del cómic y servir como una plataforma donde los amantes de este arte puedan encontrar un catálogo completo de los materiales que se producen en nuestro país.

Con solo unas pocas páginas, los lectores pueden explorar los diferentes títulos y equipos creativos que están trabajando en nuestra región. Al leer estas páginas, esperamos que se sientan atraídos por las diferentes historias y se motiven a contactar a los autores para adquirir sus cómics.

Nuestra editorial tiene dos objetivos. En primer lugar, hacemos un llamado a todos aquellos que crean en este fascinante medio (especialmente si tienen material disponible para la venta) a que se pongan en contacto con nosotros a través de nuestro correo electrónico: roccocomics@gmail.com. Esperamos que en el futuro sus cómics formen parte de nuestras páginas y lleguen a un público más amplio.

En segundo lugar, nos gustaría ofrecer una disculpa. Como mencioné anteriormente, el propósito de nuestra revista es dar visibilidad a los cómics y a sus autores. Desafortunadamente, en la edición anterior cometimos un par de errores al acreditar a los autores:

En la portada interior en el pie de página dice: "Pasa a la página 40 para que leas las respuestas de MONSTRUM HEROES LAB a las preguntas..." cuando en verdad debió decir: "Pasa a la página 40 para que leas las respuestas de DANIEL GREIF a las preguntas..."

En las páginas de la 12 a la 15, páginas del cómic R4 CHIRRIAVENTURAS en la nomenclatura de cada página dice "EN LO PROFUNDO DEL BOSQUE - SERGIO CORRADINE" cuando debería decir "R4 CHIRRIAVENTURAS - LUDOCENTRO"

En las páginas de la 16 a la 21, páginas del cómic VEIN en la nomenclatura de cada página se le da crédito de creación a AVE NEGRA CÓMICS cuando ellos no participaron en el proyecto, el texto dice "VEIN - MANO DE OBRA CÓMICS - AVE NEGRA CÓMICS" cuando solo debería decir "VEIN - MANO DE OBRA CÓMICS"

En las páginas de la 34 a la 39, páginas del cómic EL HOMBRE Y EL GOORGOP en la nomenclatura de cada página no se incluyó el título del cómic ni se le da crédito a los autres, pues dice "TERRORES NOCTURNOS - GRANDA CÓMICS" cuando debería decir "EL HOMBRE Y EL GOORGOP - UNIVERSO LOODERISH"

(ADICIONALMENTE, en la edición 14 de la revista en las páginas 26 y 27 correspondientes al cómic ELEMENTAL en la nomenclatura de cada página dice "VALENTINA BASSO - SOGNO LUCIDO" cuando debería decir "ELEMENTAL - GABRIEL GAMORA"

De parte de ROCCO CÓMICS nos disculpamos por los errores mencionados

With great power, comes great responsibility

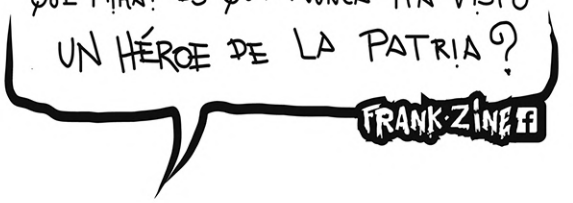
GRANDA-EDITOR

INDICE

SAIC — JOHANN GARCÍA — 2
ICMAYA — DAVID GARCÍA — 10
PARÁLISIS PERMANENTE — FISCH3R — 16
PENA CAPITAL — IVÁN CHACÓN — 22
THE VOID — TOXIC RIPPER — 28
UROBOROS — WOLFKLAUS — 34
COLECTIVO INVITADO — MUTANT CORP — 40

@roccocomics @roccocomics

FRANK ZINE FRANK ZINE



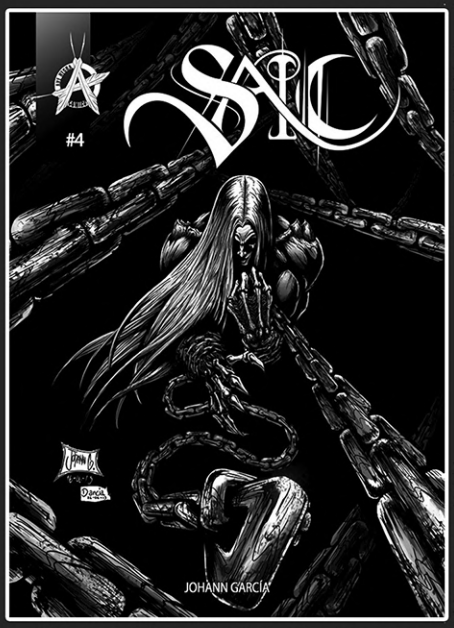


FRANK ZINE-

Carlos Francisco cañas castañeda, SOY diseñador gráfico, diseñador web y animador 2d nacido en bogotá, LLEVO más de 10 años en este cuento del comic; disfrutándolo, amándolo Y produciéndolo DE FORMA INDEPENDIENTE.

hE participado en todas, todas! las versiones del s.o.f.a. incluida la primera, EN 2009, la que se hizo en C.C.bima, como expositor, dANDO charlas, haciendo caricatura, vendiendo MI comic digital secta Y MI COMIC IMPRESO T.O.Q . todo gracias a LOS ESFUERZOS ECONÓMICOS PROPIOS Y DE MIS COLEGAS. de igual forma en FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO. DESDE EL AÑO 2009, CON LOS COLECTIVOS DREAM TALES Y BOGOTÁ COMICS.

* 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.



Saic es un héroe con tintes subversivos que adopta la anarquia como bandera. Su historia empieza cuando estando en prisión, descubre que es el portador de un poder extraordinario que lo convierte en un ser espectral y le da la fuerza para enfrentar a sus enemigos. Sin embargo el uso de este poder conlleva una terrible maldición. Durante la historia, Saic enfrentará a sangrientas deidades que buscan regresar a este mundo y sumirlo en tinieblas, también se enfrentará a narcopolíticos y polícias corruptos que buscan someter a su nación.

AVE NEGRA CÓMICS

JOHANN GARCÍA - AUTOR, HISTORIA Y ARTE.
DAVID GARCÍA COLORES.

AVE NEGRA COMICS

AVE NEGRA COMICS

SAIC
Esclavo de las Sombras

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

3046561537 - 3194672221


SANTA FE, ANTIGUO SANATORIO PARA ENFERMOS MENTALES, VARIAS HORAS DESPUÉS...
HABÍA OLVIDADO LO HERMOSA QUE ES LA LUNA.
OLVIDAS DISFRUTAR DE ESOS PEQUEÑOS PLACERES CUANDO HAS VISTO DE FRENTE AL ROSTRO DE LA MUERTE.
AÚN RECUERDO AQUEL MOMENTO. EL MOMENTO DE MI MUERTE.
LOS PROYECTILES IMPACTARON EN MI VIENTRE, LA VIDA SE ESCAPABA ENTRE MIS MANOS Y MI CUERPO CAYÓ POR UN PROFUNDO PRECIPICIO.
PERO NUNCA TOQUE FONDO, MI ALMA SE PERDIÓ EN LA INMENSA Y PROFUNDA OSCURIDAD.
SUPLICANDO AYUDA, SOPORTANDO EL DOLOR DE UNA HERIDA ABIERTA Y SIEMPRE SANGRANTE.
HABÍA PERDIDO TODA ESPERANZA, FUE ENTONCES CUANDO ESCUCHÉ UNA TERRIBLE VOZ QUE ME LLAMABA POR MI NOMBRE.


NO SÉ POR CUÁNTO TIEMPO ESTUVO PÉRDIDA MI ALMA, DÍAS, SEMANAS, TAL VEZ FUERON AÑOS VAGANDO A TRAVÉS DE LA NADA,
PERO PARA MI CUERPO INERTE SOLO HABÍAN PASADO UNOS CUANTOS SEGUNDOS.
ATRAÍDO POR EL OLOR DE MI SANGRE, FUI RESCATADA POR UN PODEROSO ESPÍRITU DE LA SELVA.
ANTES DE QUE MI CUERPO TOCARA EL SUELO, AQUEL TERRIBLE SER ORDENÓ A LA SELVA QUE ME SOSTUVIERA EN SUS BRAZOS,
CARENTE DE VIDA, LA SANGRE AÚN CALIENTE BROTABA POR LA HERIDA EN MI VIENTRE,
PERO POR ALGUNA RAZÓN ÉL NO PRETENDÍA DEJARME IR,
TENÍA UN PROPÓSITO PARA MÍ, UNO OSCURO Y DEVASTADOR

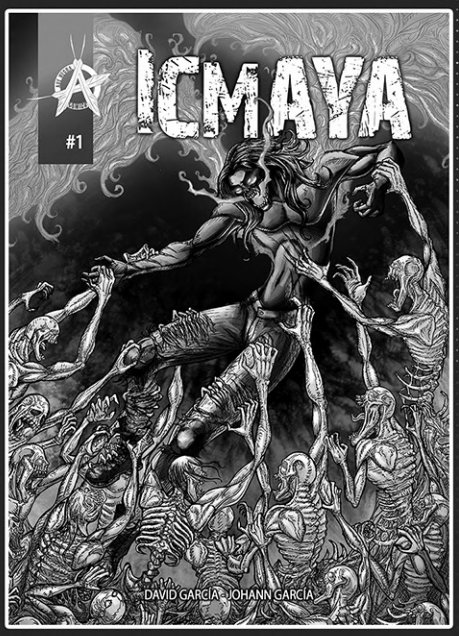

AUN PERDIDA EN LA NADA
SU VOZ TRASCENDIÓ LA BARRERA DEL MÀS ALLÀ Y PUDE ESCUCHAR SUS PALABRAS, SU SENTENCIA CONTRA LA HUMANIDAD
LA TIERRA ESTÁ ENFERMA, SE AHOGA EN LA SANGRE DERRAMADA DE LOS HOMBRES
NO QUEDA MUCHO TIEMPO, LA HUMANIDAD HA SELLADO SU DESTINO Y EL VEREDICTO ES LA ANIQUILACIÒN
LUEGO CONOCÍ SU NOMBRE
ES MICTLAN BALAM, EL JAGUAR, EL DIOS GUERRERO DE LA MUERTE.


SU PODER ERA TAN SINIESTRO COMO SERENO.
SAMARA, MI MISIÓN NO ES ACABAR CON LA HUMANIDAD
EL PROPÓSITO DE MI EXISTENCIA ES PRESERVAR EL EQUILIBRIO DEL CICLO DE LA VIDA
PERO EL HOMBRE HA OLVIDADO SU PROPÓSITO Y SE HA EMBRIAGADO EN DESEOS DE PODER
AHORA DEBEN PAGAR POR SUS ERRORES
LUEGO EL JAGUAR ORDENÓ A UN SER AÚN MÁS TENEBROSO QUE SE HICIERA PRESENTE
SE TRATABA DE UN ANTIGUO Y DESPIADADO SER SEGUIDO POR UN CENTENAR DE ALMAS EN PENA QUE ERAN SUS PROPIAS VÍCTIMAS.
SU NOMBRE ES IXQUIC LA PANTERA QUE EN TU IDIOMA SIGNIFICA SANGRE.
TE OFREZCO SU PODER


A CAMBIO SERÁS TÚ QUIEN EJECUTE MI SENTENCIA CONTRA LA HUMANIDAD
SENTÍ MIEDO PERO AL FINAL ACEPTE.
MI ÚNICO DESEO ERA VENGARME DE TODOS LOS RESPONSABLES DE LA MASACRE DONDE YO MISMA HABÍA PERECIDO.
LUEGO EL DIOS JAGUAR ENTREGÓ MI CUERPO DESECHO AL PODER DEL ESPÍRITU DEPREDADOR DE LA NOCHE.
ASÍ NOS CONVERTIMOS EN UNA
NO ERES DIFERENTE DEL RESTO DE LOS HOMBRES Y TU SERAS SU VERDUGO.


ANTES DE PARTIR EL DIOS DE LA MUERTE ME OBSERVÓ POR ÚLTIMA VEZ. HABÍA TRISTEZA EN SU ROSTRO.
LUEGO VOLVIÓ A SU SELVA
A PARTIR DE ESE INSTANTE EMPECÉ A SENTIR UNA CONSTANTE SED QUE SOLO PUDE CALMAR CON LA SANGRE DE LOS HOMBRES.
AL PRINCIPIO ENCONTRAR A MIS PRIMERAS VÍCTIMAS FUE SENCILLO. LLEVÉ A CABO MI VENGANZA, PERO LA SED NO CESÓ, POR EL CONTARIO SE HIZO MÁS FUERTE.
INTENTÉ RESISTIRME, PERO FUE ALLÍ CUANDO COMPRENDÍ QUE HABÍA COMETIDO UN GRAVE ERROR.
PORQUE IXQUIC TOMO MI LUGAR Y ELLA NO DISTINGUE EDADES, RAZAS NI TAMPOCO A MIS ENEMIGOS.
Y SOLO VUELVE A DORMIR HASTA QUE HA SACIADO SU SED POR COMPLETO,
Y AHORA ESTÁ DESPERTANDO DE NUEVO Y MUCHOS INOCENTES MORIRÁN EN ESTA CIUDAD.
TU VISTE LO QUE HAY DENTRO DE MÍ, DEBES MATARME O ELLA VA A DESPERTAR


¿POR QUÉ GUARDAS SILENCIO? ¿POR QUÉ NO ACABAS CONMIGO DE UNA SOLA VEZ?
NO LO HARÉ
¿QUÉ HACES?
ENCONTRAREMOS OTRA FORMA.
LA HISTORIA CONTINÚA EN LAS PÁGINAS DE:
SAIC
NO TE LO PIERDAS



Icmaya es el custodio del poder del espíritu de Xue, el dios del sol en la mitologia muisca. En esta historia el guerrero del sol, enfrentará a una poderosa megacorporación minera y a sus aliados, quienes pretenden robar tesoros ancestrales de esta tierra. Icmaya recibe en su interior el devastador poder del antiguo dios del sol, sin importar las cosecuencias, solo así podrá expulsar a los invasores.

AVE NEGRA CÓMICS

DAVID GARCÍA AUTOR Y ARTE.
JOHANN GARCÍA - HISTORIA Y BOCETOS.

AVE NEGRA COMICS

AVE NEGRA COMICS

ICMAYA

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

3046561537 - 3194672221


La oscuridad es la ausencia de luz.
Hay quienes temen a la oscuridad, porque en ella pueden verse a sí mismos, y les aterra lo que pueden encontrar.
Desesperados, huyen hacia la luz más brillante, buscando esperanza para sí mismos.
Pero olvidan que el infierno arde en llamas y brilla como la estrella más hermosa del firmamento.


Espíritus de antiguos dioses se encuentran en las estrellas. Y su poder es tan inmenso como todo lo que alcanza su luz.
Sus hazañas están escritas en el firmamento, y en la tierra las bestias salvajes sirven a su propósito.
Sin embargo, no todos los seres de la creación se doblegan ante su presencia.
Pues su inmenso poder se encuentra atado a la voluntad de los hombres.

En eras pasadas los hijos del maíz, herederos del poder que los astros ejercen sobre la creación.

Caminaron junto a los dioses y trascendieron sus espíritus.

Su visión alcanzó los confines del universo, y trazaron caminos ocultos entre las estrellas.

De aquellos días, solo quedan vestigios, recuerdos fragmentados de un pasado perdido en el tiempo.



En ese entonces, dioses y hombres cayeron por igual.



Los hombres, cegados por la ambición del conocimiento, sobrepasaron los límites que les eran permitidos.



Posaron su mirada más allá de los confines del universo.

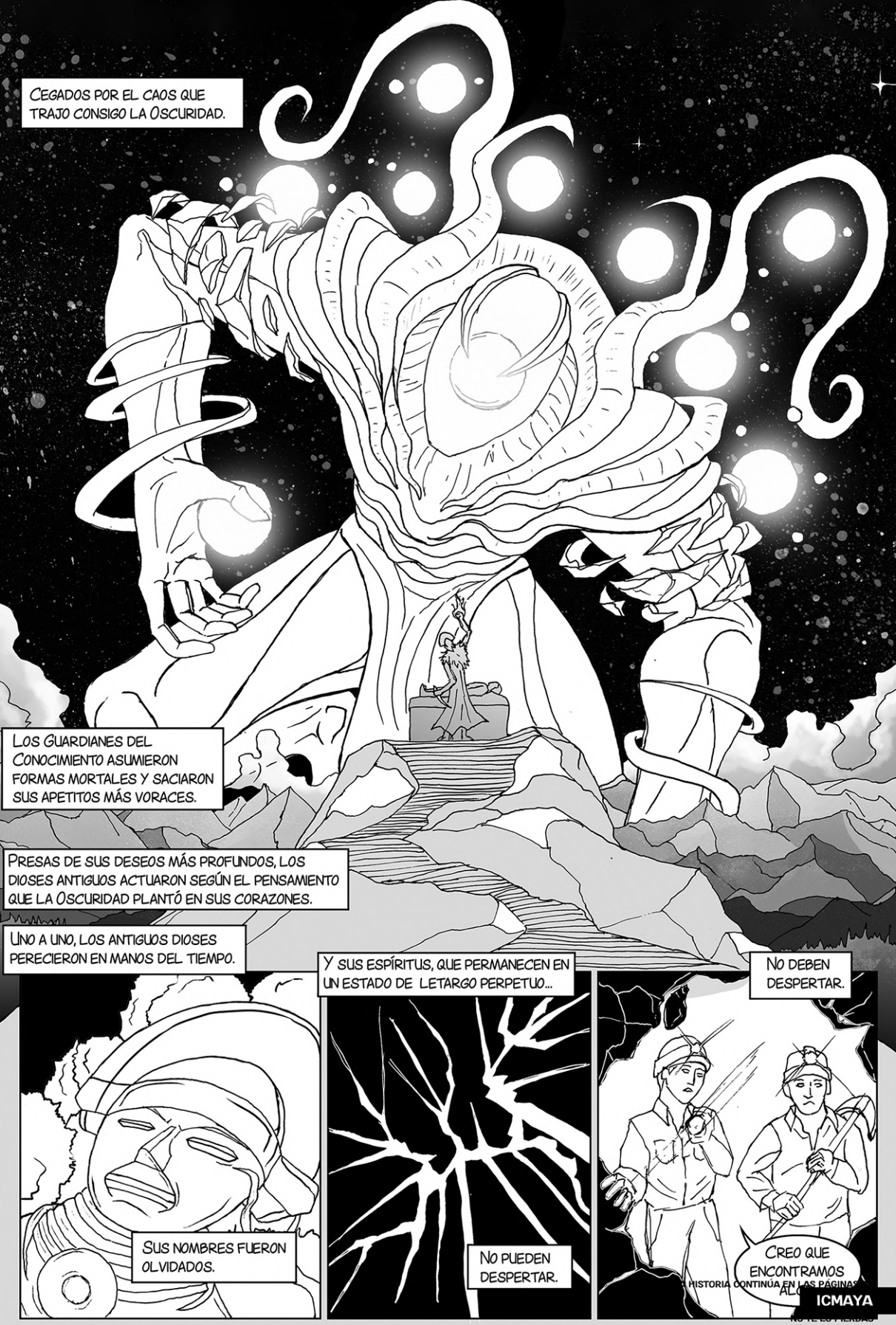


Más allá del Umbral donde mora un mal sin nombre.



Fue el hombre quien le abrío las puertas a la Oscuridad.


Con la Oscuridad llegó el caos.
El despertar de un instinto primitivo que envenenó toda la creación.
Un apetito voraz, catalizado en la destrución.
Los dioses sucumbieron al caos y fueron seres viles, despótas y despiadados.
Solo la carne y la sangre de los hombres calmó su apetito insaciable, y estos comieron y bebieron hasta embrigarse.


Cegados por el caos que trajo consigo la Oscuridad.
Los Guardianes del Conocimiento asumieron formas mortales y saciaron sus apetitos más voraces.
Presas de sus deseos más profundos, los dioses antiguos actuaron según el pensamiento que la Oscuridad plantó en sus corazones.
Uno a uno, los antiguos dioses perecieron en manos del tiempo.
Sus nombres fueron olvidados.
Y sus espíritus, que permanecen en un estado de letargo perpetuo...
No pueden despertar.
No deben despertar.
Creo que encontramos algo...
La historia continúa en las páginas



Desde la fanzinoteca del rock realizada por la curaduría y producción de la Valija de Fuego nace este fanzine tributo a la banda española de Post-Punk de la década de los 80 la cual comienza con la movida madrileña y q después de décadas sale a la luz este trabajo grafico influenciado por toda la temática oscura en el cual se representan las canciones e historia en todas las páginas de este fanzine, Cada ilustración figura las letras de las canciones junto a un pequeño comic que habla sobre la muerte.



FISCHƎR

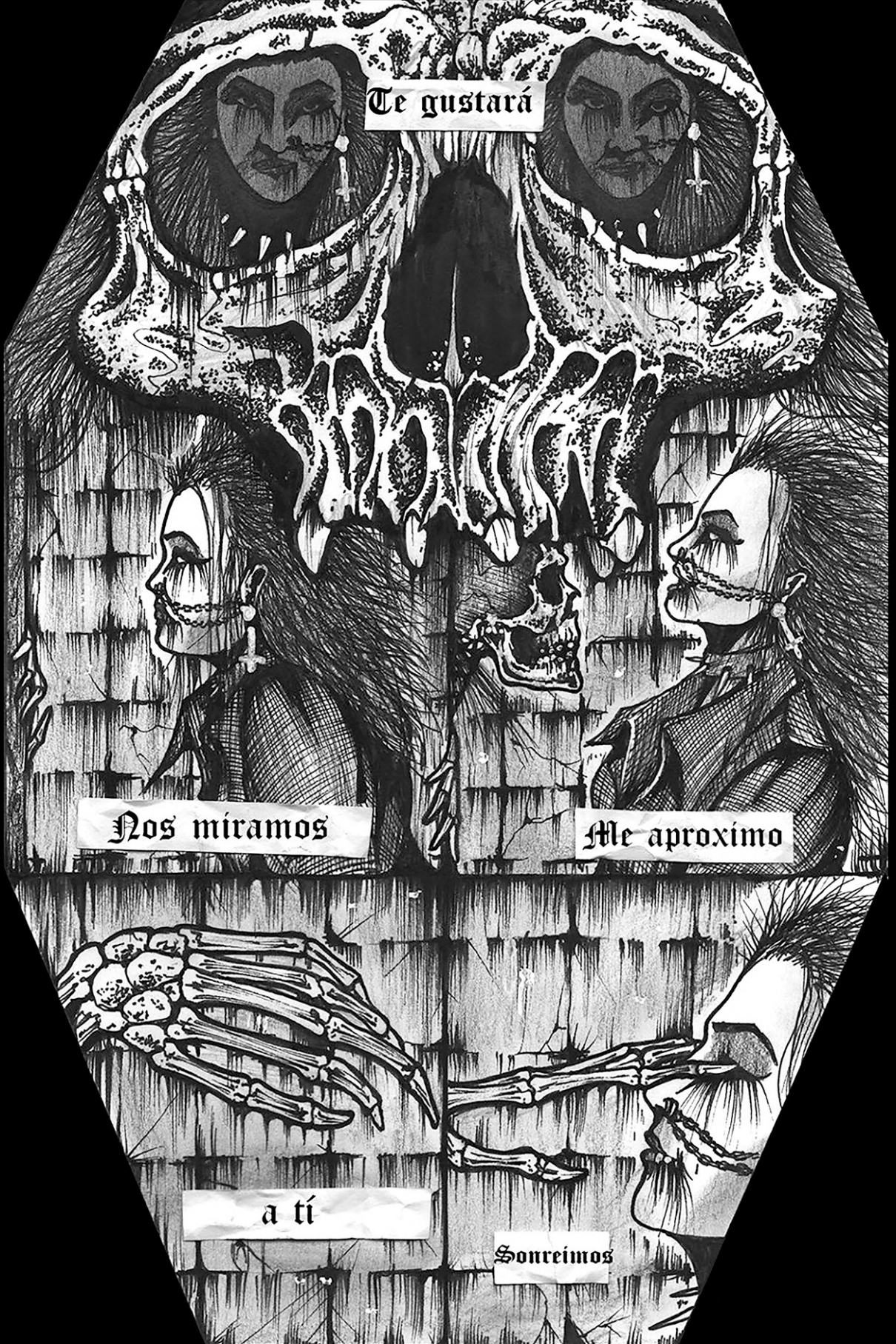
FISCH3R888

FISCH3R888

Parálisis
Permanente

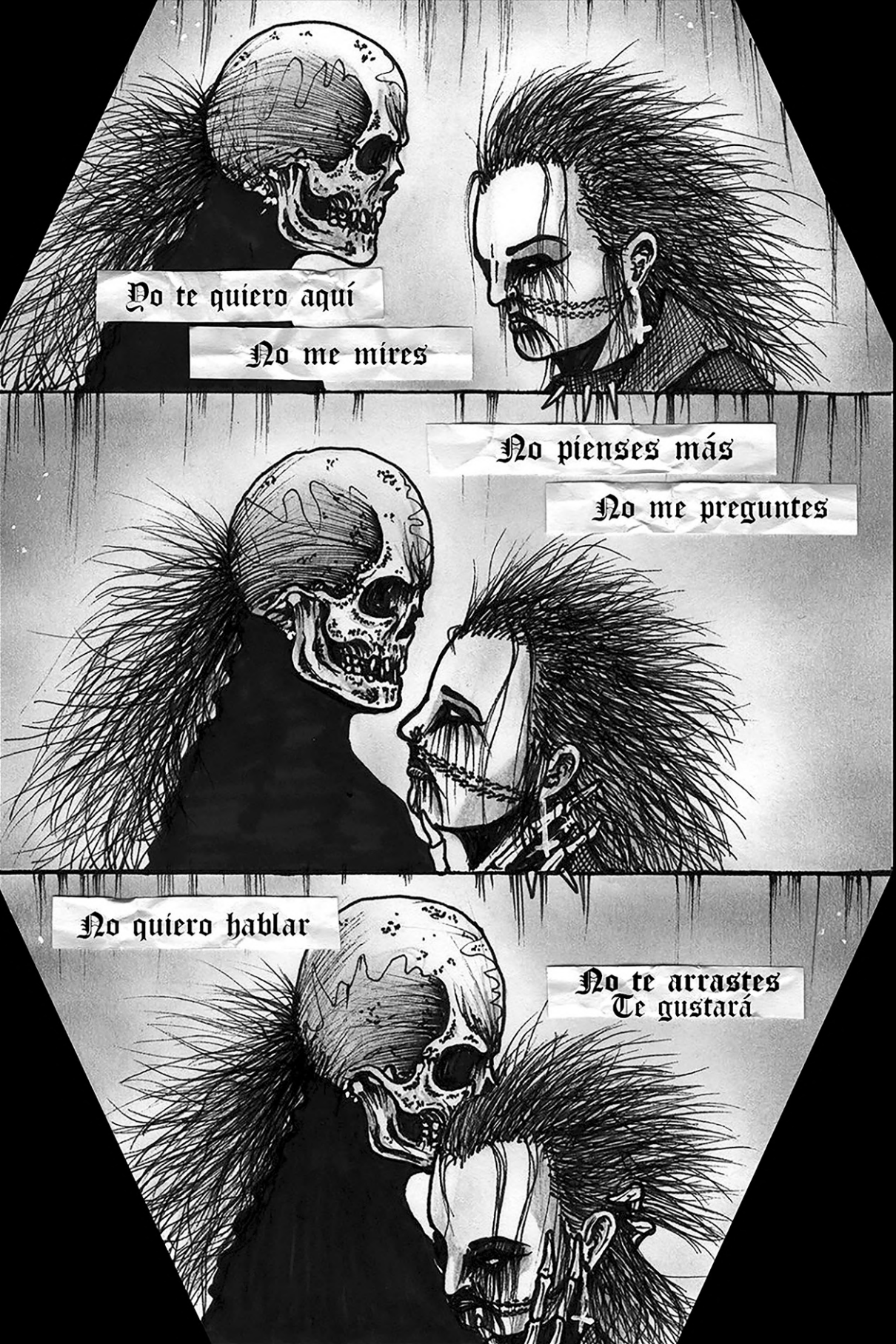
PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:

-La valija de fuego


Te gustará
Nos miramos
Me aproximo
a tí
Sonreimos

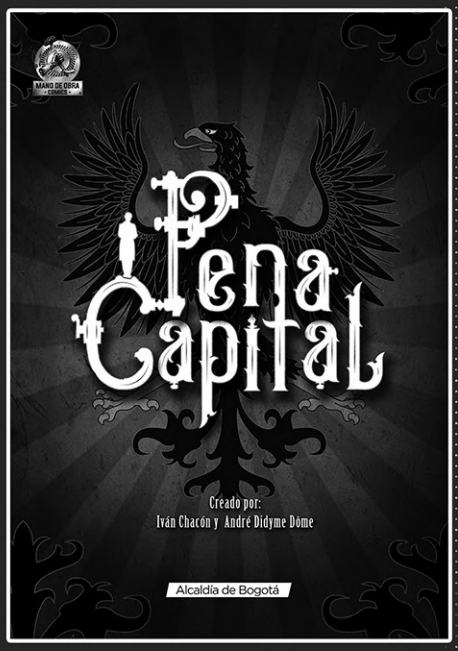

Es mejor dejarte llevar




No te quiero aquí
No me mires
No pienses más
No me preguntes
No quiero hablar
No te arrastes
Te gustará



PARÁLISIS PERMANENTE
NO TE LO PIERDAS



Un joven escritor de rimas infantiles, un astrónomo taciturno, un abogado defensor de los oprimidos, una poderosa líder indígena y un valiente conquistador español, son reclutados por un excéntrico arquitecto francés para viajar en el tiempo y salvar de la muerte inminente a un importante personaje de la vida política del siglo XX, y así cambiar el destino de Bogotá y nuestro país en el siglo XXI.
Gatos mutantes armados con rayos láser, sapos con cachiporras, agentes encubiertos de la CIA, tranvías descarrilados, hombres misteriosos, reactores nucleares. Esto es PENA CAPITAL.

MANO DE OBRA
COMICS

MANO DE OBRA CÓMICS

IVÁN CHACÓN
ANDRÉ DIDYME-DOME

MANODEOBRACOMICS

CHAC.OFICIAL

WWW.CHAC-ON.COM

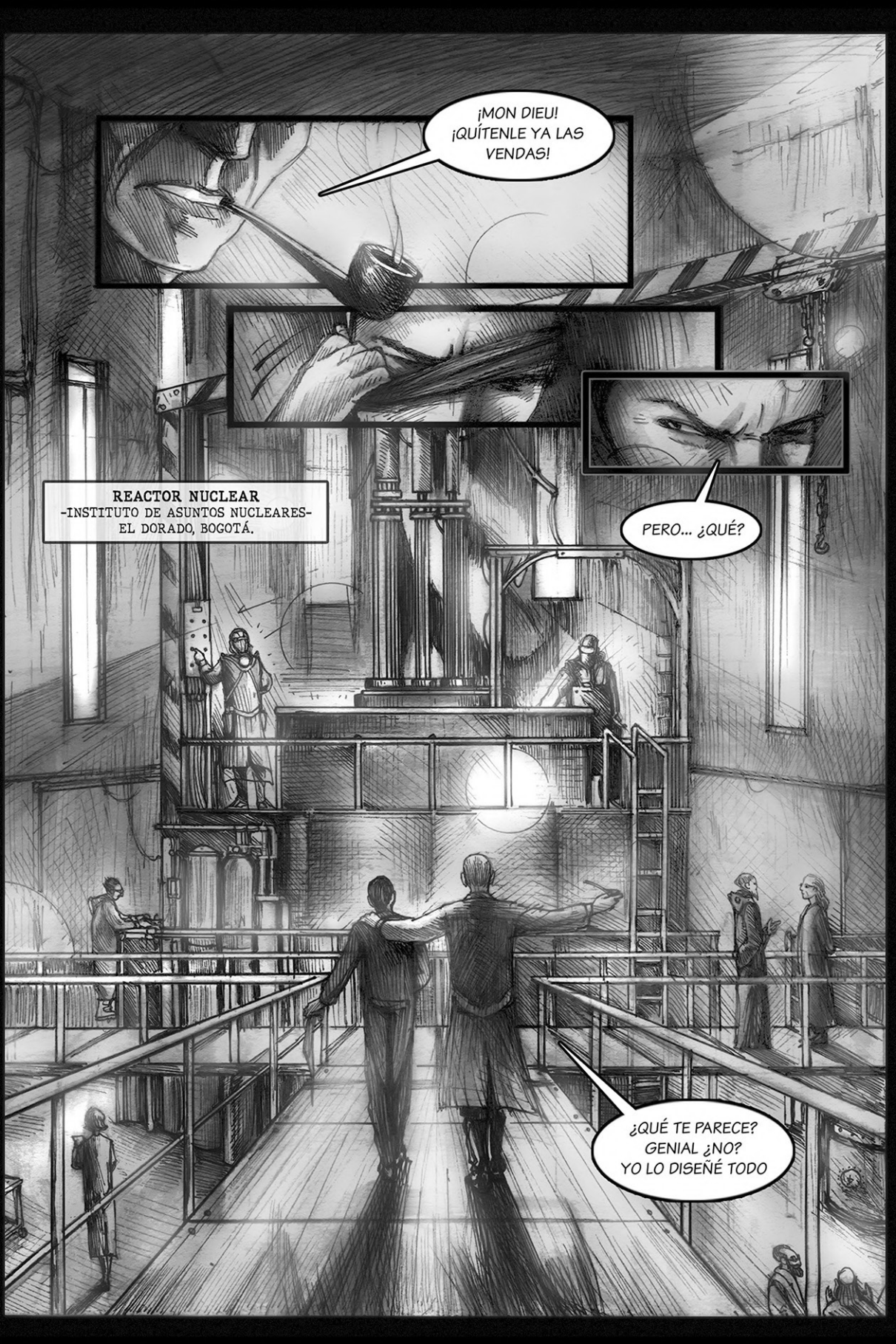
WWW.MANODEOBRACOMICS

Pena
Capital

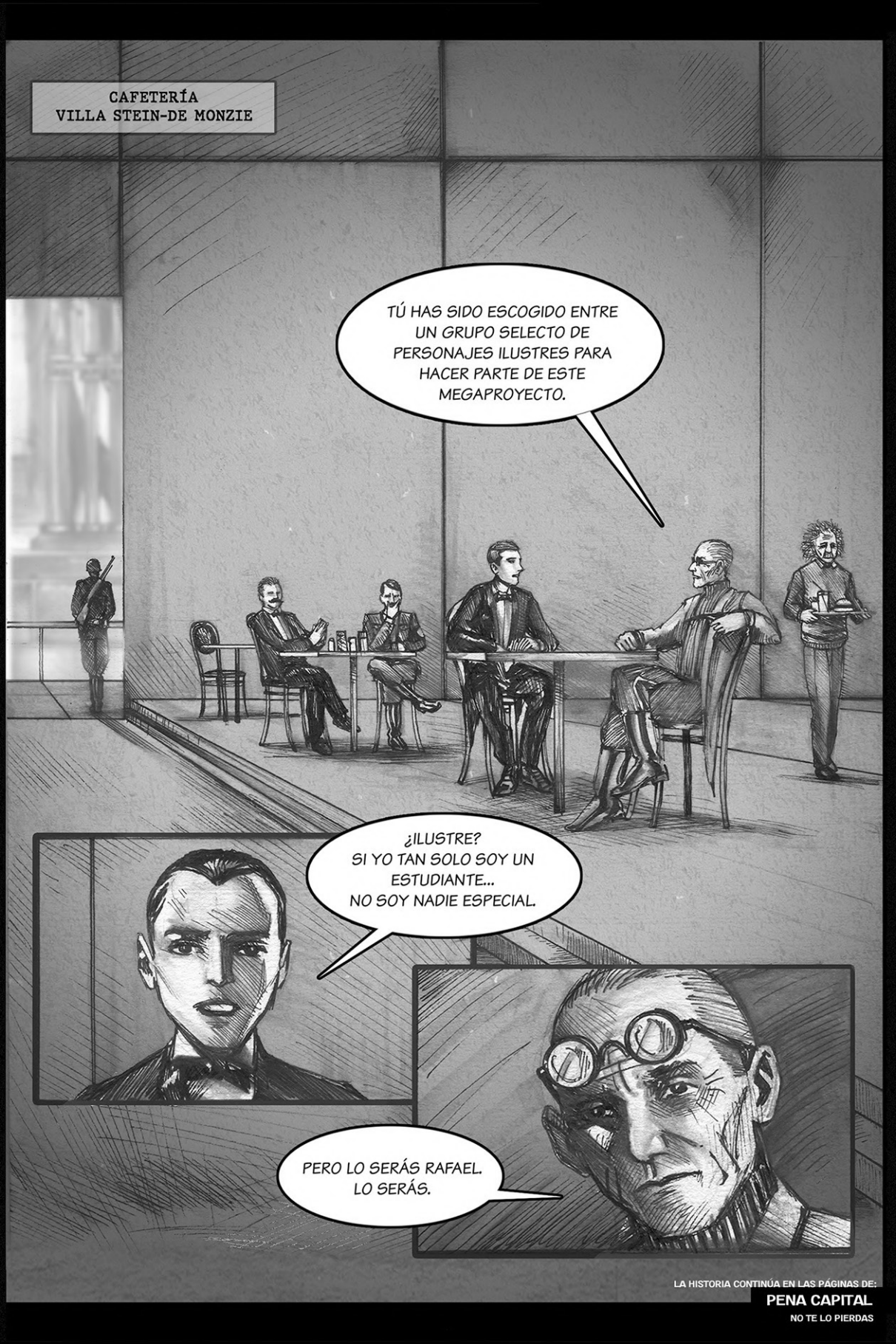
PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES Ó EN:
Librerias en Bogotá
@planet comics @libreria oreja de perro
@la valija de fuego @spookyhouse


¿A DÓNDE ME LLEVAN?
QUÉ MÚSICA MÁS EXTRAÑA...
IN THE YEAR 2525...IF MAN IS STILL ALIVE, IF WOMAN CAN SURVIVE...
THEY MAY FIND IN THE YEAR 3535...
SIENTO QUE NOS DESPLAZAMOS A UNA GRAN VELOCIDAD.
¿DÓNDE ESTOY?
AIN'T GONNA NEED TO TELL YOU THE TRUTH, TELL NO LIE...
EVERYTHING YOU THINK, DO AND SAY IS IN THE PILL YOU TOOK TODAY...
IN THE YEAR 4545...
BOGOTÁ. SISTEMA DE TÚNELES EL DORADO
- CENTRO - LOS HÉROES -
INSTITUTO DE ASUNTOS NUCLEARES.
CAPITULO 1:
SEMÁFORO EN ROJO

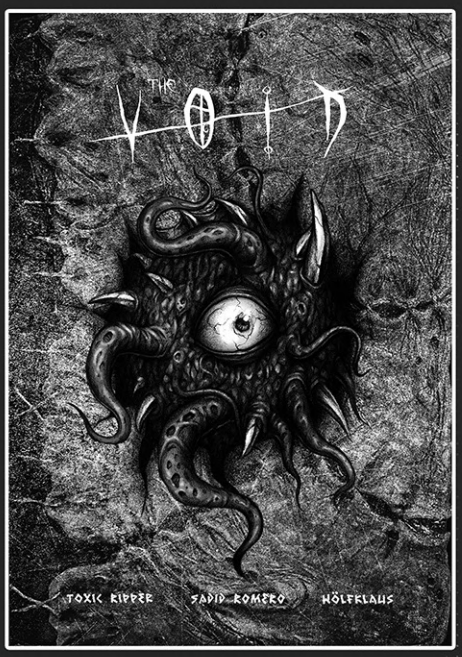

¡CLICK!
¿ESTARÉ MUERTO?
SSSSHHHHHHHH
¿ES ESTE EL CIELO?
¿O ES ESTE EL INFIERNO?
AAAAAARGH!
DEJA DE GRITAR IMBÉCIL.
DING!
YA HEMOS LLEGADO.
SEÑOR POMBO ES UN HONOR CONOCERLO
¡CAMINA!


¡MON DIEU! ¡QUÍTENLE YA LAS VENDAS!
PERO... ¿QUÉ?
REACTOR NUCLEAR
-INSTITUTO DE ASUNTOS NUCLEARES-
EL DORADO, BOGOTÁ.
¿QUÉ TE PARECE? GENIAL ¿NO? YO LO DISEÑÉ TODO


PERDÓNA MIS MALOS MODALES
AÚN NO ME HE PRESENTADO.
MI NOMBRE ES CHARLES-ÉDOUARD JEANNERET,
PERO TODOS ME CONOCEN COMO
LE CORBUSIER
¿SABES?
SOY UN ARQUITECTO
ESTIMADO RAFAEL
¿PUEDO LLAMARTE RAFAEL?
VEN CONMIGO, TE LO
EXPLICARE TODO
BUENO, NO TODO.
JE, JE , JE
¿DESEAS UN CAFÉ?



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



Es un libro ilustrado de horror cósmico que sigue la historia de un ambicioso científico obsesionado con desentrañar los secretos del universo. Con la ayuda de la magia arcana y la física cuántica, él consigue abrir un portal hacia una dimensión desconocida, un lugar terrorífico y oscuro que ha sido denominado como “El Vacío”. La humanidad lucha por sobrevivir, refugiándose en ciudades subterráneas y preparando defensas para combatir a los monstruos que emergen en masa del portal.

ESCRITOR:
SADID ROMERO
ILUSTRACIÓN Y PORTADA:
CRISTIAN RIVERA
JULIÁN GONZÁLEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO:
ANDREA DUQUE

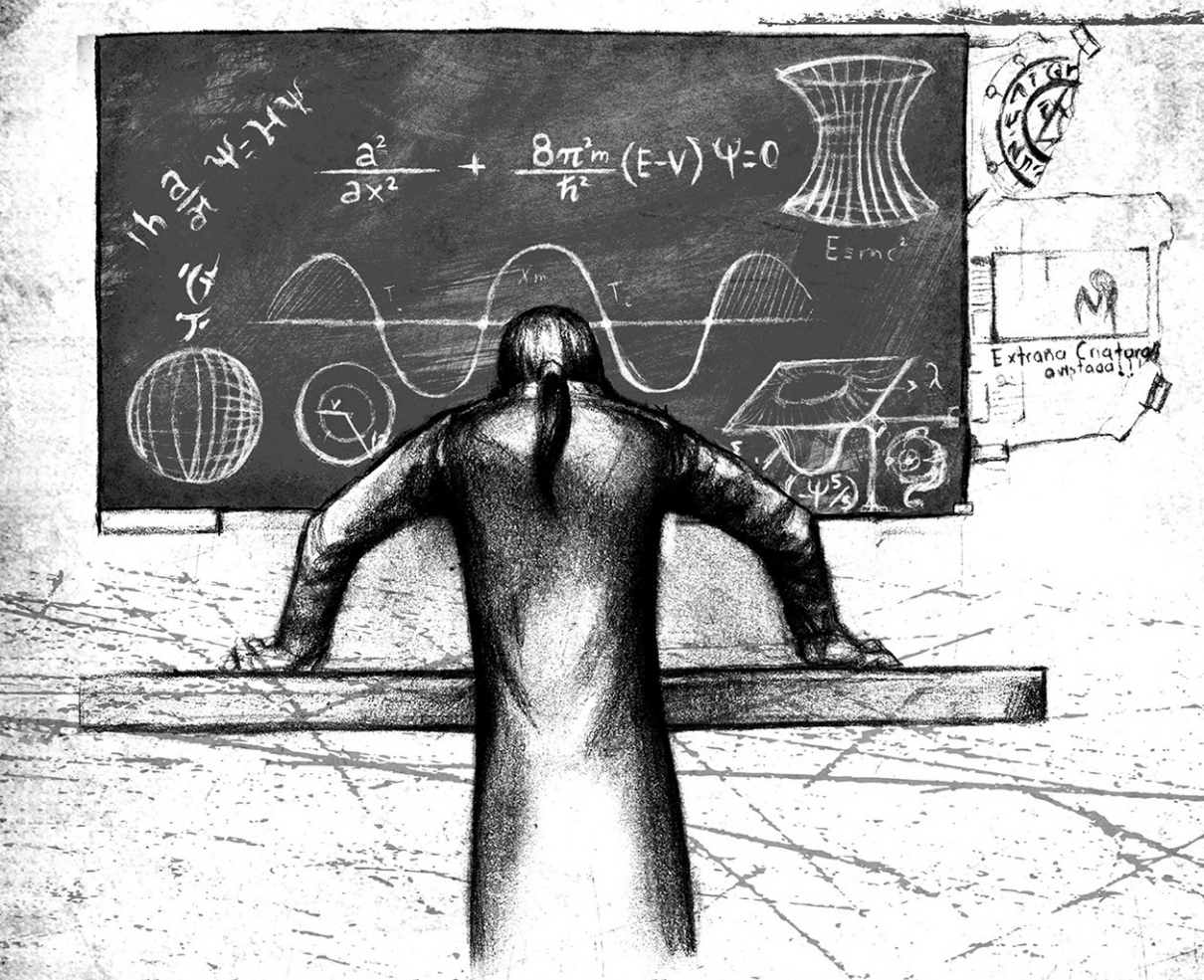
TOXICRIPPER 93

SADIDROMERO7

WOLFKLAUS

THE VOID

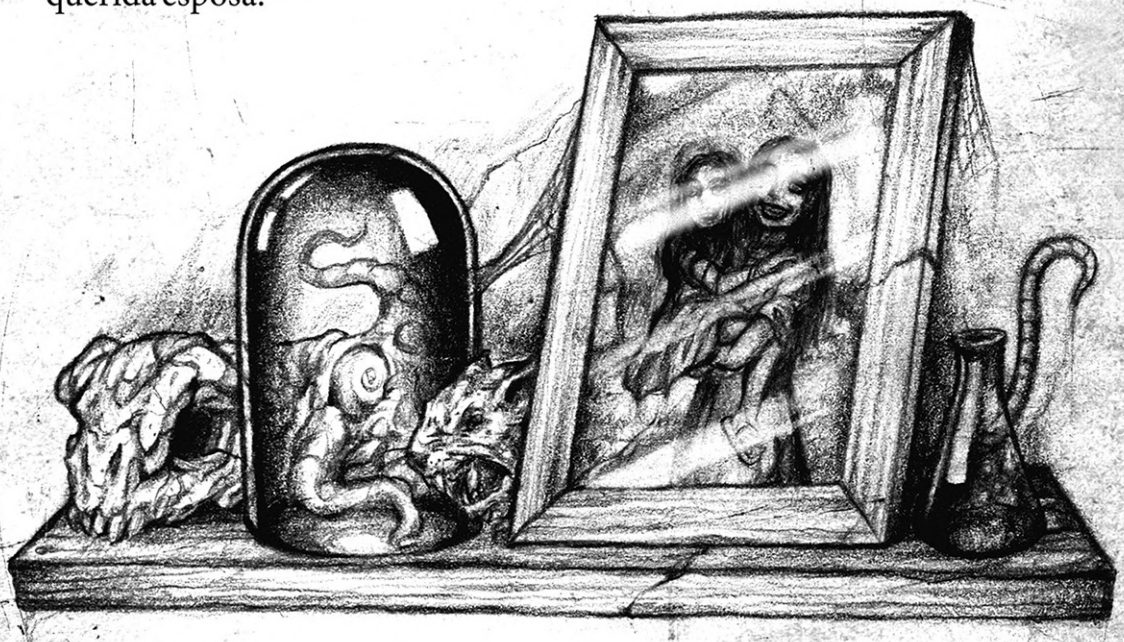
PUEDES ADQUIRIR ESTE CÓMIC CONTACTANDO DIRECTAMENTE AL AUTOR EN SUS REDES SOCIALES



Allí estaba yo, mirando fijamente aquellas ecuaciones que, por más que intentaba, no lograba resolver, un pizarrón viejo rayado con tiza blanca y a mi alrededor una enorme variedad de dispositivos extraños; algunos estaban manchados con sangre de cadáveres descompuestos que se divisaban sobre las mesas, de hombres o bestias... no podía saberlo.

Probetas con líquidos viscosos, una enorme máquina que parecía desafiar las leyes de la física, algunos equipos electrónicos que parpadeaban en la oscuridad y un desordenando laboratorio donde el olor putrefacto invitaba a las ratas, arañas y moscas a su deleite.

Mi reflejo podía advertirse en el sucio vidrio de una ventana rota; se veía mi mirada perpleja y perdida en pensamientos oscuros, mi cabello largo y algo canoso, recogido con una banda elástica que se balanceaba en la blanca y manchada bata, y bajo los lentes unos ojos carentes de emoción. Mi aspecto demacrado y delgado reflejaba mis pocas horas de sueño y mi dedicación por largo tiempo a extrañas labores. A lo lejos sobre una pequeña repisa se observaba el retrato de mi alma, una delicada foto de las más hermosas mujeres que representaban el significado de mi vida. Sofía, mi hija de nueve años y Eleonora, mi querida esposa.



La noche fue transcurriendo con calma, la brillante luna se posaba en el despejado cielo y su luz se colaba entre las grietas del roto tejado.

A mitad de la noche me trasladé de una máquina a otra, codificaba sin parar en la computadora, tenía visiones borrosas de seres aberrantes que me observan desde dimensiones alternas...



Recordaba pasados distópicos de los extraños sueños que me atormentaron por años, escuchaba susurros que pronunciaban mi nombre y se plasmaban en aberrantes siluetas de extrañas criaturas, todo ello cargaba noche a noche mi sufrimiento en interminables pesadillas.

Pero ese día… ese día, todo fue diferente; rompí el silencio con una desgarradora y singular risotada, quedé perplejo por los resultados que noté con demencia en aquel monitor.

—¡Aaagghhh! —
grité mientras me reía desenfrenadamente.
—¡Lo he conseguido! ¡Jajajajaja! —continúe con la satisfacción en mi rostro.

Por fin tenía la respuesta del espacio-tiempo y del mismo cosmos que se encontraba frente a mis ojos, la solución exacta que respondía a las preguntas del ser; la fórmula definitiva. Finalmente, mis experimentos habían revelado sus frutos, después de tantas horas de ensayos errados con cuerpos de animales y hombres, ahí estaba…



Decidí poner en marcha el experimento; tenía en mis manos la fórmula para romper las barreras multidimensionales y encontrar mundos de seres superiores, estudiarlos y modificar nuestros cuerpos con su ADN.

— Ese era mi propósito en esta vida.— pensé.

Prendí la enorme máquina, aquella en el que había invertido años de mi vida, esa que abriría puertas a otros mundos. No quería perder ni un momento, estaba ansioso por saber lo que podría encontrar allí, entender la verdad y descubrir los grandes secretos arcanos de la ciencia, proclamados por antiguos manuscritos.

Secretos que me han perseguido por años en los vacíos de mi mente y me han llevado a una búsqueda implacable de la verdad.
Esa noche, después de muchas décadas de investigación y estudio, de sumergirme en el caos y la traición de organizaciones oscuras, obtuve las respuestas. Con una mezcla de ciencia y saberes olvidados que han trascendido a través de la historia, logré dar un paso a la búsqueda de lo indescriptible.

Puse en marcha el colosal y ruidoso aparato, mientras esperaba con algo de zozobra lo que fuese que llegase a aparecer. Cubrí mi rostro con una máscara de gas que tenía colgada en la pared, esperaba no tener ningún error en mis cálculos. Cuando el ruido cesó y la máquina abrió sus puertas una niebla salió, mis ojos y extremidades se congelaron al ver lo que allí se encontraba.

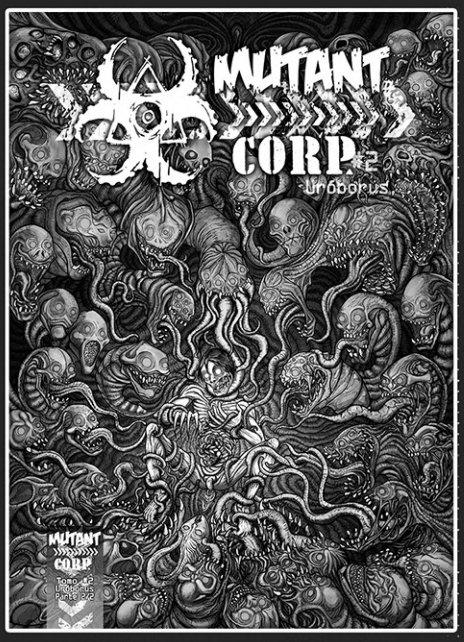
En mi rostro una sonrisa se fue marcando.

Había un ente de aspecto no humano, casi indescriptible. Me le acerque con lentitud para observarlo con detenimiento, pero se hallaba sin vida. — *Quizá su muerte resultaba inevitable a las condiciones de este mundo,* — pensé.



Tomé entre mis brazos la pegajosa criatura y la puse sobre la mesa, tirando al suelo algunos restos de cuerpos descompuestos que allí se encontraban. Con algo de temor me dispuse a analizar al repugnante ser, deseaba conocer los secretos que dentro de sí guardaba; descifrar su material genético, para así entender su origen.

LA HISTORIA CONTINÚA EN LAS PÁGINAS DE
THE VOID
NO TE LO PIERDAS



¡Mutant Corp es una fábrica de monstruosidades!
Falsos dioses; cerdos radioactivos, guerreros del camino, mercenarios, ángeles caídos y todo un repertorio de Mutantes, son tan solo algunos de los personajes que el público podrá encontrar en los diferentes cómics publicados bajo el este sello.
Uróborus, es una historia de dos capítulos, en dónde se narra el origen del universo mutante.

MUTANT CORP

MUTANT CORP COMIX

ARTE
CAPITULO 1
JOHANN GARCÍA
FIS CH ER
TOXIC RIPPER

CAPITULO 2
MIKE CAMELO
WOLFKLAUS
DAVID GARCIA

HISTORIA Y BOCETOS
JOHANN GARCIA

PORTADAS
DAVID GARCÍA

MUTANT CORP COMIX

MUTANT CORP COMIX

MUTANT CORP

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

3046561537 - 3194672221


Los portadores del libro planeaban conjurar el poder de la Bestia una vez más.
Habían aprendido de los errores del pasado y no dudaron en devastar el mundo el entero para alcanzar un propósito.
Resucitar a su redentor maldito.
Justo a tiempo.

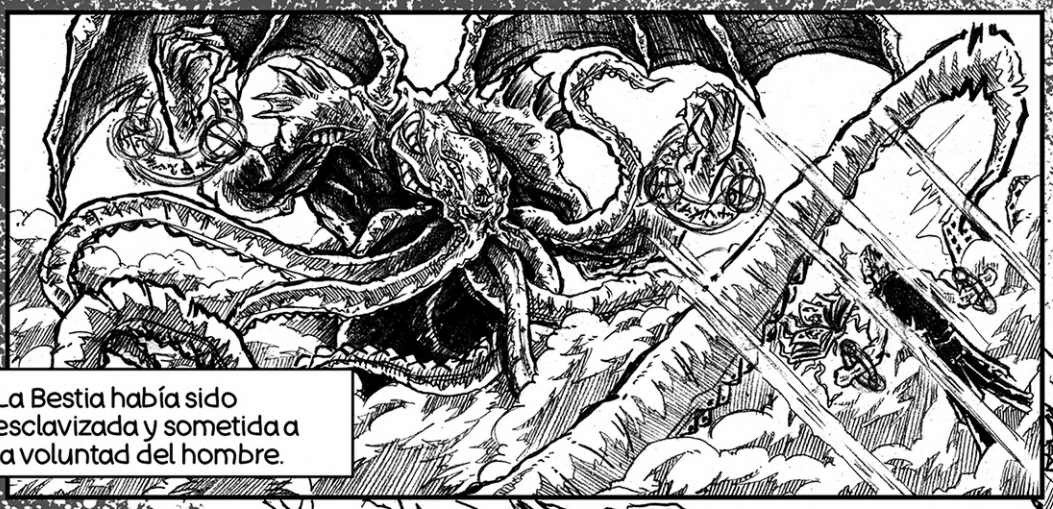

Se los dije, la invasión habría sido una pérdida de tiempo.
Solo debíamos esperar a que se mataran entre ellos.
Ahora podemos reclamar este territorio.
¿No es hermoso?


¿E... e... eso era parte de nuestro plan?
¡Glup!
Abortar misión.
Repito, abortar misión.


Nunca antes habían sido ofrecidas tal cantidad de vidas humanas, en sacrificio al Necronomicón.
Un poderoso sello de maldición ató el espíritu de la criatura cósmica.

Finalmente...





La Bestia había sido esclavizada y sometida a la voluntad del hombre.





¡Soy el nuevo dios de este mundo!

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

MUTANT CORP COMIX

¿Por qué cómics?

Hay tres cosas que nos unen bajo el nombre de Mutant Corp: el Metal, la cerveza y los cómics. Resulta que en Colombia hay un parche muy fuerte de metaleros haciendo muy buenos cómics. De hecho, varios de nosotros ni siquiera estábamos vinculados con la historieta, nosotros entramos en este mundo por otros gustos artísticos, principalmente el metal y su estética, los videojuegos, el tatuaje, la creación de personajes, entre otros. Rápidamente descubrimos que todos estos caminos conducen a uno solo, al cómic.

¿Ustedes viven de los cómics?

Algunos miembros del colectivo lo hacen.

¿Cuál es su trabajo regular y como se relaciona este con su proceso creativo en cómics?

Los que no trabajamos tiempo completo en cómics, trabajamos como tatuadores, ilustradores o diseñadores gráficos en su mayoría. En cualquier caso, estamos vinculados tiempo completo con el medio del arte, eso nos permite retroalimentarnos constantemente de ideas, que luego plasmamos en nuestras obras.

¿Podría hablarnos un poco sobre sus proyectos?

Mutant Corp es una fábrica de monstruosidades. Somos los malos de la historia, nos vemos a nosotros mismos como siniestros creadores que se divierten con la desgracia de nuestros propios personajes. Hemos creamos un mundo ficticio similar a un infierno radioactivo, en dónde se desarrollan las historias trágicas, cómicas y oscuras que tendrán que vivir nuestras creaciones.

Actualmente estamos desarrollando diferentes proyectos con el colectivo. El primero es la publicación anual de un artbook de fan arts, el año pasado publicamos el artbook tributo a Mortal Kombat, este año por supuesto tendremos uno nuevo.

El segundo proyecto es la publicación de un cómic seriado, que lleva por título Uróborus, capítulos #1 y #2, en dónde narramos el origen de nuestro universo mutante.

Bajo el sello mutante también estamos publicando The Void, una obra de terror cósmico creada por algunos de los miembros del colectivo.

Cuéntenos un poco sobre su proceso creativo:

El proceso creativo de Mutant Corp se realiza con algunas cervezas de por medio, es allí donde nacen los proyectos que más tarde ejecutamos, básicamente ponemos varias ideas sobre la mesa, trabajamos sobre las que sean más llamativas para el equipo y también sobre las que sean más viables de llevar a cabo. Luego repartimos roles de acuerdo a los fuertes de cada uno y manos a la obra.

Para el desarrollo del cómic, antes de empezar a dibujar, trabajamos sobre las historias, se llevan a cabo la bocetación y guiones y luego se reparten las escenas entre los ilustradores del colectivo. Cada uno de los artistas también aporta personajes e ideas para nuevas historias y proyectos. Así es cómo trabajamos las publicaciones.

¿Qué otros creativos lo han ayudado en su camino creativo en el mundo de los cómics?

En el caso de Mutant Corp, el trabajo en equipo ha permitido que el proyecto mismo se haya convertido en una catapulta para el medio creativo, que ha servido para impulsar a los miembros del colectivo, así como también a muchos otros artistas quienes han participado en las diferentes etapas de este proceso.

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

Hay de todo un poquito y hay un buen crecimiento. Por nuestra parte tenemos una comunidad fuerte de metal cómic colombiano y cada año vemos mejores resultados del trabajo que estamos haciendo, eso nos anima a seguir adelante.

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

El tiempo y los recursos económicos, seguramente no somos los únicos que tenemos decenas de proyectos en desarrollo, pero que tardaran varios meses o años en materializarse, en el peor de los casos nunca verán la luz. Con los escasos recursos con los que contamos la gran mayoía el nivel de producción se hace muy lento, así es difícil crear una industria creativa que tenga diferentes variables: público, rotación de material, retroalimentación, canales eficientes de distribución, inversiones significativas, entre otras cosas.

¿Cuáles son sus mayores fuentes de inspiración?

Cada artista en el colectivo tiene sus influencias personales muy marcadas, sin embargo hay un punto de quiebre en el que todos confluimos: la principal influencia para la creación del universo narrativo de Mutant Corp viene del terror cósmico de H. P. Lovecraf.

Luego viene el trabajo en particular de cada artista, que está inspirado en los diferentes géneros del metal que cada uno escucha, podría decirse que nuestra obra es "metal hecho cómic".

¿Qué es más importante para usted en los cómics: estilo, historia o mensaje?

Vemos estas partes del cómic como un conjunto, cada parte cumple una función específica. Si estas logran conectar con el púbico tendrás una enorme cantidad de ventas asegurada. El estilo te conduce a un público objetivo y este es el primer gancho para comercializar la obra, en cuanto a la historia, si esta conecta con el público, es la que asegurará que los lectores regresen por más.

En Colombia hay muy buenos dibujantes de cómic, pero la mayoría de los autores tienen problemas para vender y darle continuidad a sus obras. Es principalmente porque no son buenos escritores y no brindan la suficiente importancia a la historia, ni al mensaje que envían a través de sus cómics, por consiguiente, no logran crear un vínculo fuerte con sus lectores.

¿Qué cómic colombiano recomienda?

Es difícil saber que cómics cumplen estas dos condiciones, pero al que le gusten los cómics oscuros, violentos, subversivos, políticamente incorrectos y muy divertidos, preferimos recomendar los mejores cómics colombianos, que sin dudarlo son: Saic el Esclavo de las Sombras de Ave Negra Cómics, Blastardator y Humanicide de Fisch3r, Vein de Mano de Obra Cómics, R4 y las Chirriaventuras de Fran-Zine, Order de los hermanos Alban, Satanic Rescue Team de el Muerto y el Dr. Pancreas y por supuesto, también al tierno Tigrillo de Ave Negra Cómics.

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

Aprendan a trabajar en equipo y no pierdan el tiempo metiéndose en muchos proyectos al mismo tiempo. Concéntrense en uno solo, conclúyanlo y hagan que todo el mundo lo conozca.





MUTANT CORP COMIX

MUTANT CORP COMIX

ROCCO COMICS

REVISTA ROCCO COMICS EDICIÓN NO. 17 - REVISTA TRIMESTRAL -
JUNIO 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.