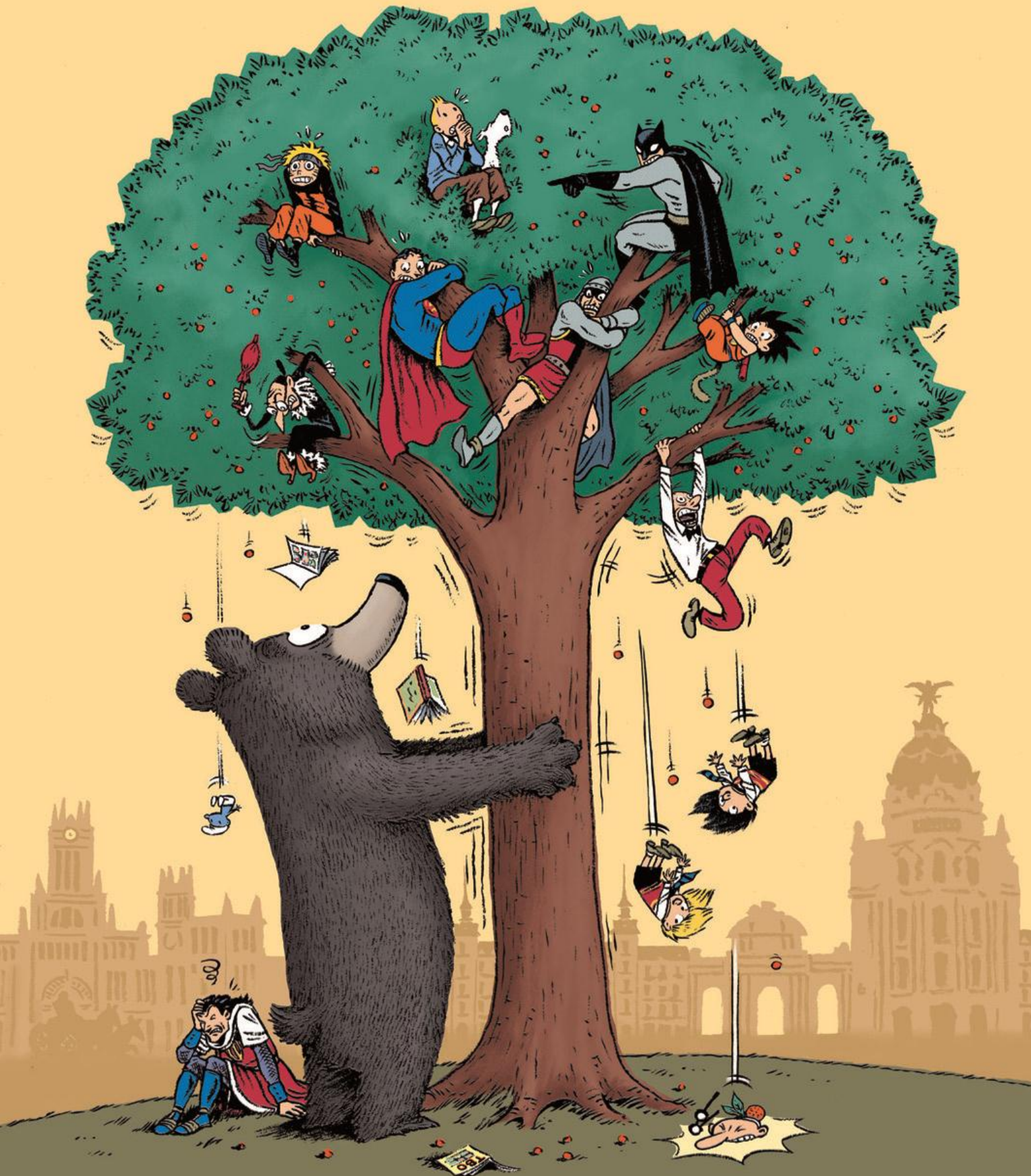


# EXPOCÓMIC 2011



# EXPOCOMIC

## *HISTORIA DE EXPOCÓMIC*

Expocómic nació en 1998 como una iniciativa de la Asociación Española de Amigos del Cómic con la doble intención de crear un evento en el que los aficionados al noveno arte de Madrid y alrededores pudieran disponer, durante cuatro días, de un lugar de encuentro donde compartir su pasión, además de tener la oportunidad de localizar números antiguos de sus series favoritas, asistir a mesas redondas, visitar exposiciones y, sobre todo, conocer a sus autores favoritos y conseguir su autógrafo en las sesiones de firmas. Y no sólo eso, sino que, además, es una forma de promocionar los tebeos como una forma de expresión cultural a través de charlas y conferencias de profesionales y expertos y no como sólo un mero entretenimiento para niños y adolescentes.

A lo largo de más de una década, Expocomic ha recibido a grandes nombres de la industria como Chris Claremont, Arthur Adams, Stan Sakai, Chris Warner, Mark Buckingham o Neal Adams. Por supuesto, es imposible olvidar leyendas patrias como Francisco Ibáñez, Rafael López-Espí, Alfonso Azpiri, Purita Campos, Carlos Pacheco, Pasqual Ferry, Ramón F. Bachs, Cels Piñol, Victor Santos, JMV, Victoria Francés y un largo etcétera.

Muchos han sido los lugares en los que se ha ubicado el Salón del Cómic de Madrid. Su primera edición tuvo lugar en el Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo, pasando después por el Palacio de Cristal del Parque del Retiro, el Palacio de Deportes de la Comunidad de Madrid, el Centro Cultural Conde Duque, para acabar regresando a sus raíces, en Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo. En la última edición se volvió a cambiar el emplazamiento debido a su continuo crecimiento, teniendo lugar esta vez en el Pabellón de Cristal, aún dentro del Recinto Ferial de la Casa de Campo, doblando el espacio disponible con sus 4.000 metros cuadrados.

Este año se mantiene dicha ubicación debido a la agradable experiencia que ofreció dicho cambio en la última edición, ofreciendo de nuevo a sus visitantes un Expocómic repleto de novedades.

# EXPOSICIONES

## EMILE BRAVO: SPIROU

La fascinación de Émile Bravo (París, 1964) por la historieta se remonta a su más tierna infancia, cuando su padre le inculcó un amor por el medio que le llevó a desechar la idea de cursar estudios de ingeniería.

A la hora de datar su vinculación profesional al tebeo, 1992 se antoja como una fecha clave: fue entonces cuando, acompañado de talentos como Lewis Trondheim, David B., Joann Sfar o Christophe Blain, fundó el Atelier Nawak. Un grupo de historietistas a los que más tarde se unirían Frédéric Boilet, Marjane Satrapi y Marc Boutavant, dando forma al *Atelier des Vosges*. Esta generación derivó en la corriente *Nouvelle Bande Dessinée*, surgida como oposición frente a un modo de hacer cómics con el que no comulgaban. De este caldo de cultivo surgieron iniciativas editoriales alternativas, como l'Association, a raíz de cuyo empeño se produjo una significativa apertura temática y estilística en el panorama europeo.

Vinculado familiarmente a España, Bravo siempre ha reivindicado el potencial formativo de la historieta, defendiendo que *“el cómic infantil recupere su función tradicional de formar a los niños”*. Una opinión que ha tratado de llevar a la práctica durante su carrera, caracterizada por estar principalmente orientada a un público infantil... aun siendo igualmente disfrutables por adultos. Así lo acreditan trabajos como la serie de álbumes centrados en las aventuras de Jules –seis hasta la fecha, inéditos en nuestro país– o los libros ilustrados protagonizados por *Los siete osos enanos*.

A lo largo de su trayectoria profesional, también ha tenido ocasión de dibujar la trilogía de *Alexis Strogonov*, con guiones de un Jean Regnaud con el que coincidiría de nuevo en *Mi mamá está en América y ha conocido a Buffalo Bill*. Pero también logró encontrar tiempo para aceptar el ofrecimiento brindado por Dargaud que fructificó en *Las aventuras de Spirou y Fantasio: Diario de un ingenuo*, laureada obra a la que probablemente dará continuidad a través de un segundo álbum.



## ESTEBAN MAROTO: SUS PERSONAJES

Esteban Maroto (Madrid, 1942) ha estado vinculado a la historia del cómic, desde hace prácticamente cincuenta años, reconocido mundialmente y suele asociarse con personajes como *Red Sonja* y *Vampirella*. Los comienzos de Maroto en el mundo del cómic se remontan hasta mitad de los años cincuenta, cuando aboceteaba *Aventuras del F.B.I.*, en el estudio Manuel López Blanco. Fue allí donde conoció a Carlos Giménez, quien el presentó a Adolfo Usero, junto a quienes montó su propio estudio, donde además de historias bélicas, hicieron series propias como *El príncipe de Rodan*.

Seguidamente se mudó a Barcelona y firmó un contrato con “Selecciones Ilustradas” donde continuó colaborando con Giménez en *Gringo*, a la vez que hacía historias románticas y bélicas para el mercado británico. En Barcelona, el estudio se consolidó con dos autores más, Luis García y Suso Peña, formando “La Floresta”.

En 1967, Esteban Maroto decide hacer una serie de ciencia ficción y realiza “Cinco por infinito”. La serie supone un éxito y en dos años ya se ha editado en nueve países. Entra en el mercado estadounidense junto con *Wolf* y *La tumba de los dioses*. Ya durante los setenta, se centra en este mercado y publica historias de terror para las revistas de “Warren Publishing”: *Creepy*, *Eerie* y *Vampirella*, siendo este último personaje uno de los que más fama le otorga.

Durante los setenta también trabajó en series como *La espada salvaje de Conan* y *Savage Tales* y *Comixscene*, siendo el dibujante quien se encargó de diseñar el famoso bikini metálico que aun viste el personaje de *Red Sonja*.

Más tarde el autor trabajó en diversas series como *La espada salvaje de Conan*, *Cadillacs and Dinosaurs*, *Dracula: Vlad the Impaler*, *Amethyst*, *Zatanna* o *Las crónicas*, siendo estas tres últimas para la editorial “DC Comics”.

En la exposición tenemos la oportunidad de admirar la obra original de este autor español, que es de los primeros españoles que fue considerado una auténtica estrella del cómic en Estados Unidos, habiendo ganado diversos premios internacionales.



## FERNANDO FERNÁNDEZ

Fernando Fernández nació en Barcelona en 1940. En la década de los 50 comienza entintando fondos en *Chispita, el hijo del Jinete Fantasma*. En 1956 gracias a *Ghost Ship!*, logra entrar a trabajar en Selecciones Ilustradas, primero completando el trabajo de otros para después pasar a realizar historias completas. A finales de la década publica en varias revistas argentinas como *Gorrión* y *Tótem Gigante*, aprovechando su residencia en Buenos Aires pero a la vez continuando su trabajo en Selecciones Ilustradas.

En los siguientes años se interesa por el aprendizaje de técnicas pictóricas e ilustración y alcanza un gran reconocimiento en toda Europa con sus portadas para tebeos y novelas en múltiples géneros. También lograría trabajos en el campo de la publicidad y realiza numerosas exposiciones de pintura abandonando ese camino a finales de la década de los 60.

Ya entrando en los 70 su trabajo se multiplica siendo portadista en el mercado americano, fundando el Club DHIN, adaptando y dirigiendo varias fotonovelas, etc pero es a través de Selecciones Ilustradas donde consigue el encargo de dibujar con guiones propios trece historietas con varios estilos experimentales que se publican en Estados Unidos en las revistas *Eerie* y *Vampirella* y aquí en España en las revistas *Vampus*, *Rufus* y *Vampirella*. Con *Goodbye, my love* obtiene el premio Warren 1975 a la mejor historieta. También en 1977, gracias al número dos de la colección *Viaje al mundo de los insectos*, le conceden el Premio Nacional de Ilustración en 1977. A finales de esta década trabaja para la revista *Interviú*, *Siesta*, *Primera Plana* y colabora junto a su mujer en *El Jueves*.

Pero es en los ochenta cuando crea dos de sus obras más reconocidas: el cómic de ciencia ficción con aires modernistas y de gran barroquismo, *Zora y los cibernautas*, y la adaptación de *Drácula de Bram Stoker*. Otras obras durante esta década son la selección de cuentos de ciencia ficción de Isaac Asimov, *La leyenda de las cuatro sombras*, *The Crown: La Corona del Espacio* o *Los océanos de Venus*.

Una vez acabados estos trabajos y a raíz de la enfermedad cardíaca que le puso dificultades para finalizar los trabajos anteriores, decidió dejar su faceta de historietista para dedicarse exclusivamente a la pintura, labor que siguió realizando hasta su fallecimiento en 2010.



## CASA SEFARAD: IDENTIDAD SECRETA

Este año se celebra una exposición acerca de la ya conocida relación entre el mundo cómic y el judaísmo. La exposición recibe el interesante título de “Identidad Secreta” y aunque se referirse a los superhéroes, creo que la identidad es un tema muy presente en el mundo del cómic.

El despertar del cómic surge a principios del siglo XX. En esta época la sociedad se encontraba intentando levantarse de la “Gran Depresión”. Empiezan a nacer los superhéroes, que no solo ofrecen un entretenimiento y la esperanza de que el mundo pudiese ser mejor.

La figura de “Superman” trata de un alienígena con poderes sobrenaturales, que intenta pasar desapercibido con su identidad secreta de Clark Kent. Se ha comparado al personaje con el inmigrante (judío, principalmente) en Estados Unidos que se adapta, y en parte está justificado dado que sus creadores Siegel y Shuster, eran ambos hijos de inmigrantes.

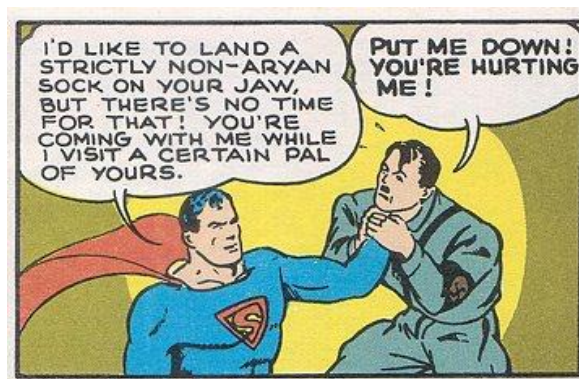
En la década de los sesenta nace el “comic underground”, lo que reincorpora los movimientos sociales y la búsqueda una identidad propia mediante la crítica y la sátira, además de contar historias cotidianas y autobiográficas.

Durante la década de los ochenta, el cómic se renueva englobando temas más adultos como los míticos *Watchmen*, *El regreso del caballero oscuro* o *La Cosa del Pantano*. Esto lleva a crear una nueva línea editorial por parte de “DC Comics”. En esta editorial se sigue tratando el tema de la identidad en varias colecciones, donde los protagonistas buscan su propia identidad.

Así llega la década de los noventa, en la que destaca la estrategia para producir en masa. Esta técnica supone una debacle para el cómic de superhéroes. En este jaleo editorial, destacan como *Hulk* y *Thunderbolts*, donde la identidad propia es una pieza clave.

En la época actual, la presencia del cómic está aumentando debido, en parte, a la masiva producción de adaptaciones cinematográficas, una mayor presencia en las librerías no especializadas y un gran impulso en los medios de comunicación.

Este año se está viendo estrategias que suponen volver a la década de los noventa a la vez que se busca presencia virtual con los comics digitales. Por tanto, la identidad del cómic se va desdibujando a medida que se va afianzando y sigue siendo un concepto muy presente.



## LUIS Y RÓMULO ROYO: MALEFIC TIME

El reconocido ilustrador internacional Luis Royo (Olalla, Teruel, 1954) y el pintor emergente Romulo Royo (Zaragoza, 1976) han unido sus fuerzas durante año y medio para crear el embrión de *Malefic Time*, un ambicioso proyecto de ficción que abarcará múltiples formatos, convirtiéndolo en una iniciativa única a nivel mundial.

La historia del personaje Malefic, protagonista de este universo de ficción postapocalíptico, se inicia hace más de 20 años, cuando Luis Royo la dibujó en la portada del libro ilustrado del mismo título, uno de sus más conocidos. Desde entonces, Royo ha ido revisitando el personaje insertando ilustraciones y textos en diversas publicaciones, hasta que finalmente, con la complicidad de Romulo Royo, ha encontrado la energía para contar su compleja historia con la magnitud que siempre ha soñado.

*Malefic Time* narra una historia compleja. Nos sitúa en el año 2038, en una Tierra postapocalíptica castigada por la llegada del Juicio Final y convertida en campo de batalla de unos ancestrales seres alados que luchan por los poderes lunares y solares. La diezmada población, sobrevive en medio del caos; parece que las peores premoniciones de las antiguas escrituras se están cumpliendo, y la humanidad se enfrenta al fin de un ciclo. En medio de tanta confusión se encuentra una persona clave para el desenlace de esta guerra: Luz, una joven de hipnótica presencia, cabello blanco y profunda mirada, que recorre la ciudad de Nueva York buscando respuestas a su enigmático pasado. Su mano empuña la mítica espada Malefic, que da nombre a quien la porta, y que posee la clave que decidirá el futuro de la humanidad.

Una historia así no es fácil de narrar en imágenes, por lo que los autores han planteado una colección principal de tres libros ilustrados ambientados en ciudades muy diferentes: Nueva York, Tokio y París. El primero de ellos, para el que han sido necesarias más de 150 imágenes, lleva por título *Malefic Time: Apocalypse*. A lo largo de los próximos 5 años, la dimensión del proyecto editorial irá ganando envergadura, con la publicación en la primavera de 2012 de una novela escrita por Jesús Vilches (autor de la saga La flor de Jade), y más adelante un manga, un cómic y diversos libros ilustrados complementarios.



# ACTIVIDADES

## GENERAL

Las numerosas actividades organizadas por Expocómic son uno de los puntos fuertes del Salón. El objetivo de éstas es dar a conocer detalles de la profesión y la industria que no siempre son conocidos, acercar los autores a sus fans, fomentar la lectura entre los más jóvenes, reivindicar los cómics como una forma más de cultura, pero, sobre todo, intentar que los visitantes se diviertan y disfruten del Salón.

Una de las que más esperadas por los aficionados y curiosos, aparte de las sesiones de firmas, son las clases magistrales en las que podrán descubrir los pequeños trucos de los artistas invitados. En esta edición, éstas correrán a cargo de grandes figuras del mundo del cómic y la ilustración como Jon Bogdanove, Rick Leonardi o Tony De Zuñiga.

Entre las mesas redondas, vale la pena destacar la que tratará el mercado del cómic en Europa y USA, en la que se hablará de la posibilidad de poder triunfar en el noveno arte en otros lugares además de América, lo que entra a colación con el éxodo de muchos autores europeos hacia esta nación tan prolífica en este ámbito.

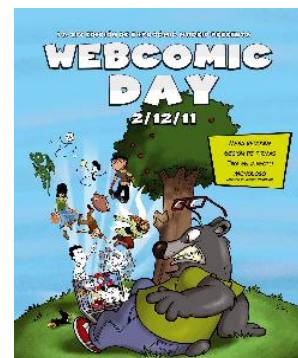


También tendrán lugar las acostumbradas presentaciones por parte de distintas editoriales, cómo la de "Signo Editorial"

Todo esto y mucho más, aderezado con varios talleres y encuentros con algunos de los autores más reconocidos que visitan Expocómic en esta nueva edición.

## DÍA DEL WEBCOMIC

Una de las grandes novedades de esta edición de Expocómic es la instauración del viernes como día del Webcomic, una jornada dedicada enteramente a esta nueva forma del noveno arte, por el que Expocómic siempre ha apostado fuerte, al ser el único salón de España con un premio dedicado a esta modalidad. Los autores de los webcomics más leídos de la red, como Mike Bonales (Conejo Frustrado), Moran (¡Eh Tío!) o Andrés Palomino (Crónicas PSN), participarán en diversas actividades en el escenario principal, como una mesa redonda, firmas de autores e incluso un monólogo, que harán las delicias de los amantes del cómic online.





## DÍA MANGA

Como ya es tradición, el domingo es el día reservado para todos los fans del cómic japonés, y como tal, la gran mayoría de las actividades de este día están dedicadas a la temática manga.

Entre ellas se encuentran los ya clásicos concursos de karaoke y cosplay que tendrán lugar en el escenario principal, asombrando y divirtiendo a los más incondicionales del cómic y animación oriental con elaborados disfraces, luchas con espadas de gomaespuma, intensa pero seguras, y proyecciones de grandes clásicos y últimas novedades de anime. Una cita imprescindible para otakus y curiosos.



# SOBRE EXPOMANGA Y AEAC

## EXPOMANGA

Una vez terminado Expocómic, comienzan los preparativos de Expomanga que AEAC organiza todas las primaveras. Un Salón dedicado a la cultura y cómic oriental, de tres días de duración, dedicado exclusivamente al cómic y la cultura japonesa en el que se ha invitado a autores de la categoría de Maki Muranami, Motofumi Kobayashi o Sho-u Tajima y que, debido a su continuo crecimiento en su última edición ha tenido que ampliarse hasta los más 8.000 metros cuadrados para dar cabida a toda la demanda de stands y actividades, con actividades como karaokes, proyecciones, concurso de cosplay, cursos para aprender la ceremonia del té y mucho más. Todo ello con la colaboración de la Embajada de Japón en España, cuyo representante, Fumiaki Takahashi, fue el encargado de inaugurar la última edición.

## AEAC

La Asociación Española de Amigos del Cómic es una organización sin ánimo de lucro compuesta por amantes del noveno arte. Su principal pretensión es fomentar la percepción del tebeo como otra forma de expresión cultural y por ello se encarga cada año de organizar en Madrid Expocómic y Expomanga, cuya XI edición tendrá lugar la próxima primavera.

Además, AEAC también ha participado en actos solidarios como la recogida de libros y tebeos para colaborar en la construcción de bibliotecas y la alfabetización de países del Tercer Mundo.

### Gabinete de Prensa Salón Internacional del Tebeo de Madrid - Expocómic 2011

José Arce, [jose.arce@terracomic.com](mailto:jose.arce@terracomic.com)

Sara García, [sara@terracomic.com](mailto:sara@terracomic.com)