



artefacto



[Homenaje](#)

Los 50 años
de Spiderman

*El Hombre Araña llegó
al medio siglo.*

Revista virtual de todas las artes

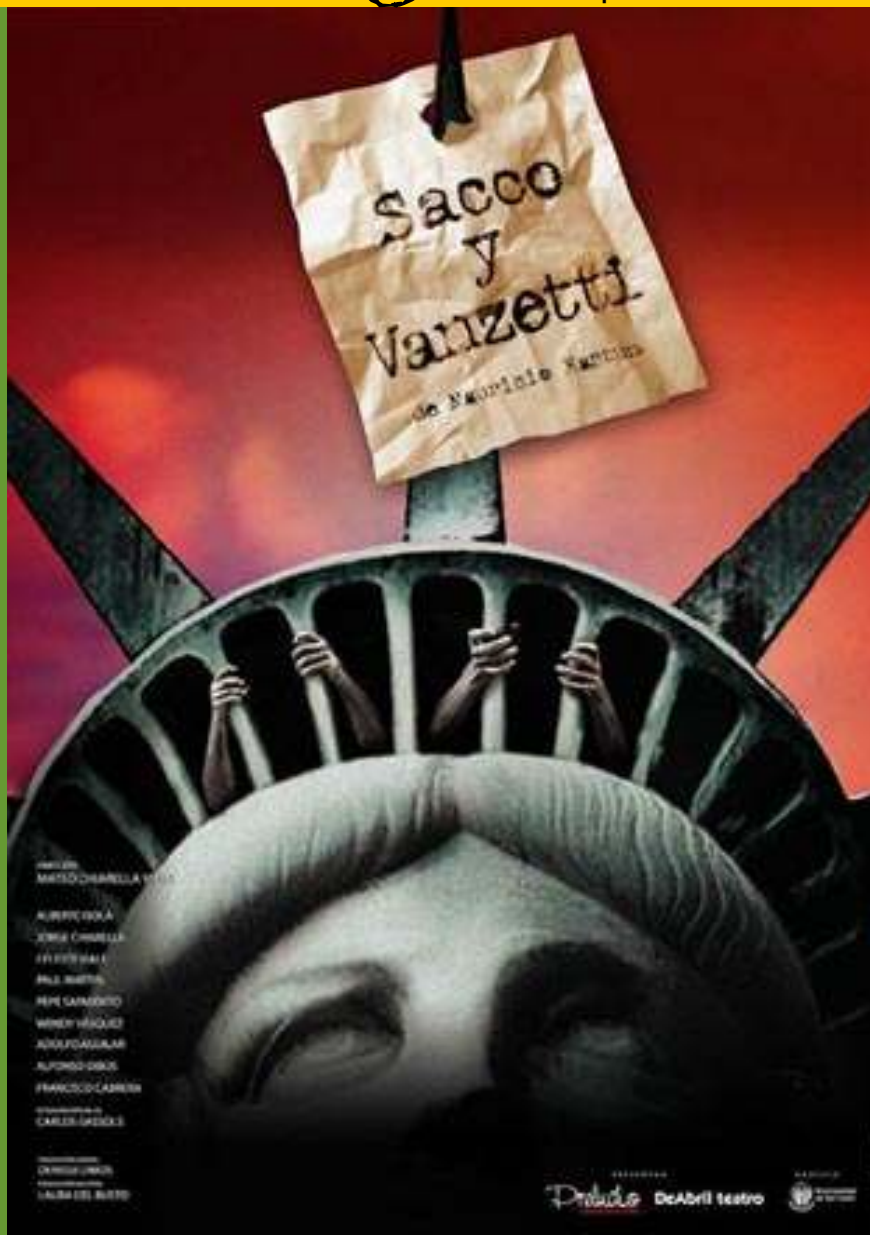
55 - Septiembre 2012

EN ESTE NÚMERO:

[Entrevista](#)

Felipe Cortázar

Uno de los ilustradores
más talentosos del
Perú habla de lo que
significa para él su
trabajo frente a una
idea.



[Humor](#)

Mordillo cumple
80 años

*El gran maestro revisa su
vida en esta nota.*



[Portafolio](#)

La ilustración
de Tim Shumate

*Un ilustrador diferente que
ha conquistado al mundo*



[Diseño](#)

La mascota
ganadora

*El Mundial de Fútbol de
Brasil, ya tiene su muñequito
oficial.*



Además:

Noticias, concursos, datos, webs,
blogs, libros, revistas, etc.

arte facto

Es una publicación mensual dedicada al quehacer artístico en nuestro país y del mundo.

Editor

Omar Zevallos Velarde

Colaboradores

Carlos Alberto Villegas (España)
Nando (Argentina)
Pepe San Martín (Perú)
Gabriel Rodríguez (Perú)
Pedro Paredes (Canadá)
Jorge Paco (Arequipa)

Contacto omarzev@gmail.com

Hecho el Depósito Legal
en la Biblioteca Nacional del Perú:
2009-01995

Edición Nro. 55

Gracias a
<http://artefacto.deartistas.com/>
que nos brinda su hosting para
colgar la la revista.

“Me interesa hacer pensar a la gente con mis ilustraciones”

Felipe Cortázar es un diseñador completo, ha logrado que su trabajo se destaque respecto de la gráfica peruana en general, por su sello personal a la hora de plantear una idea que finalmente terminará en una obra maestra.

■ Entrevista: Omar ZEVALLOS

-¿Te consideras un ilustrador o un diseñador gráfico?

En realidad ambas cosas. En el caso de las piezas gráficas que tienen ilustración, que son básicamente para actividades culturales siempre están al servicio de...

-Pero me refería a que en estos tiempos, los ilustradores están prácticamente dedicados sólo a la ilustración.

El valor de la imagen es lo que tiene valor para mí, el trabajo que hago tiene una estética y tiene que ver con la satisfacción del cliente. Me interesa hacer pensar a la gente con mis ilustraciones.



El valor de la imagen es lo que tiene valor para mí, el trabajo que hago tiene una estética”



-¿Qué es lo que buscas cuando tienes que hacer un trabajo como un afiche para una obra de teatro o la portada de un libro?

Normalmente prefiero hablar con el autor y conocer su opinión y saber lo que piensa, si es una obra de teatro, veo los ensayos de la obra. Hago una interpretación de lo que quiere el autor y busco que el primer contacto que tenga el público con la obra, sea la ilustración, aún cuando de trate de una obra conocida, cada director tiene un punto de vista. Esa es una estrategia que busca atraer la atención del lector con

elementos no tradicionales, usando la estética para darle un significado a las cosas y si las personas van a ver una obra, por qué no hacer que desde el afiche ya vayan interpretando lo que será la obra de teatro.

-Eso se ve en el afiche de la obra “Ña Catita”, ¿verdad?

Claro, todos esperaban que en el afiche apareciera el personaje central que es la anciana, pero yo no quise hacer eso, sino trabajar con símbolos que además de una idea de lo que trata la obra. En la obra, el

CORTÁZAR



5 PREGUNTAS al vuelo

1 ¿Trabajas con música?
Sí, siempre y son absolutamente ecléctico. Puedo pasar de Bach a rock clásico u otro género.

2 ¿A qué trabajo tuyo le tienes especial afecto?
Creo que al afiche de “Zapatos de calle”, porque fue el primero y fue un riesgo plantearlo.

3 ¿Qué libro de arte te marcó?
Pues antes de aprender a leer vi en casa un libro de René Magritte. Y también Dalí.

4 ¿Si pudieras tener una obra de arte en tu casa, qué obra tendrías?
Definitivamente un cuadro de Magritte.

5 ¿Qué proyectos tienes?
Haré una serie de portadas para los libros del Premio Copé. Y una serie de piezas gráficas que tienen que ver con una propuesta personal.



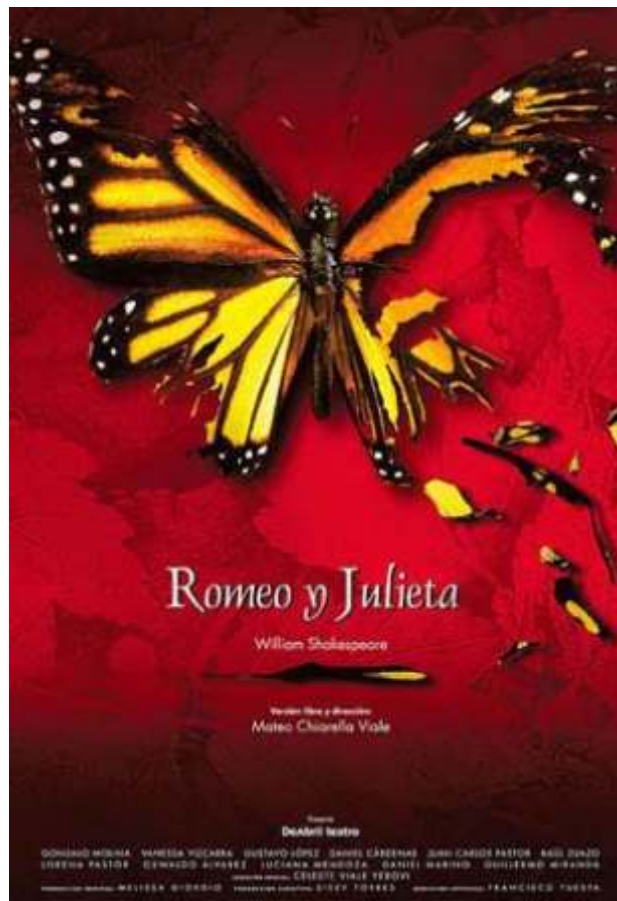
balcón es un elemento muy fuerte y central, y eso lo conversamos con el director de la obra; pero aparte de eso me interesaba rescatar la “intriga limeña” y para eso utilicé la almohadilla en forma de corazón y los alfileres.

-¿Pones algunas condiciones para trabajar?

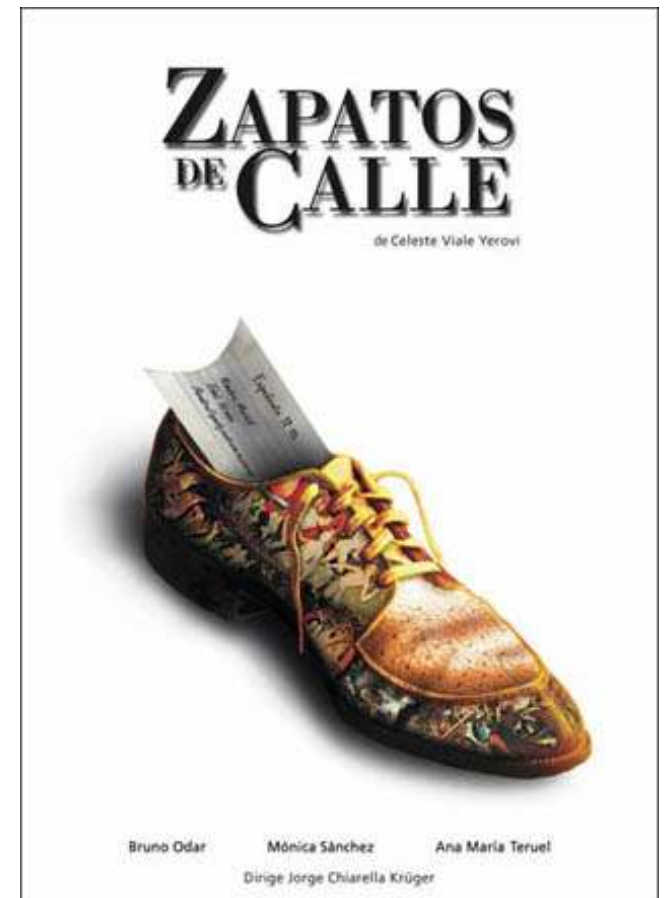
Nunca. Yo busco la satisfacción del cliente y mi satisfacción personal con los resultados.

-¿Hay algo de surrealismo en tu trabajo?

Sí y de minimalismo también. Me parece que dependiendo del tema, busco un estilo



“En mi trabajo hay algo de surrealismo y de minimalismo, busco un estilo que se acomode a la idea y que saque al espectador de los tradicional”



que se acomode a la idea y que saque al espectador de lo tradicional.

-Encuentro mucha soledad en tus trabajos, cuando veo los elementos, hay como una sensación de soledad permanente. ¿Tiene que ver con tu personalidad?

No se, prefiero pensar que es producto del minimalismo que resulta impactante y eso resulta interesante para el lector o espectador. La idea es que la pieza gráfica sirva como un elemento comunicativo y en ese sentido la gente encuentra distintos significados a la propuesta.

-Te gusta usar herramientas digitales?

Si, pero me gusta que el resultado sea lo más realista posible. No me gusta el software o los programas por lo que son, sino por lo que puedo lograr con ellos. Como el caso del afiche "Zapatos de calle" que es una ilustración hiper realista, pero que no hace alarde de la herramienta digital, porque no ha perdido su realismo.

Uso muchos recursos, fotografía, maquetas o ilustración.

-¿Qué software utilizas?

Me gusta el Photoshop y el Painter.



-¿Crees que en el Perú se está valorando más este tipo de trabajo?

Yo creo que a nivel global. Cuando llegaron las computadoras se evidenció un claro divorcio entre lo que se hacía a mano y lo que se hacía en computadora; y ahora se está revalorando el trabajo artístico hecho con herramientas digitales.

No es que los programas han generado más artistas, sino que han facilitado el trabajo a quienes son verdaderos artistas. Y ahora se está experimentando y explorando más con estas herramientas

“Cuando llegaron las computadoras se evidenció un claro divorcio entre lo que se hacía a mano y lo que se hacía en PC”

digitales. Al final no importa con qué lo hagas sino cómo quedará el resultado.

-Tú que eres maestro, ¿el diseño gráfico en nuestro país va por buen camino?

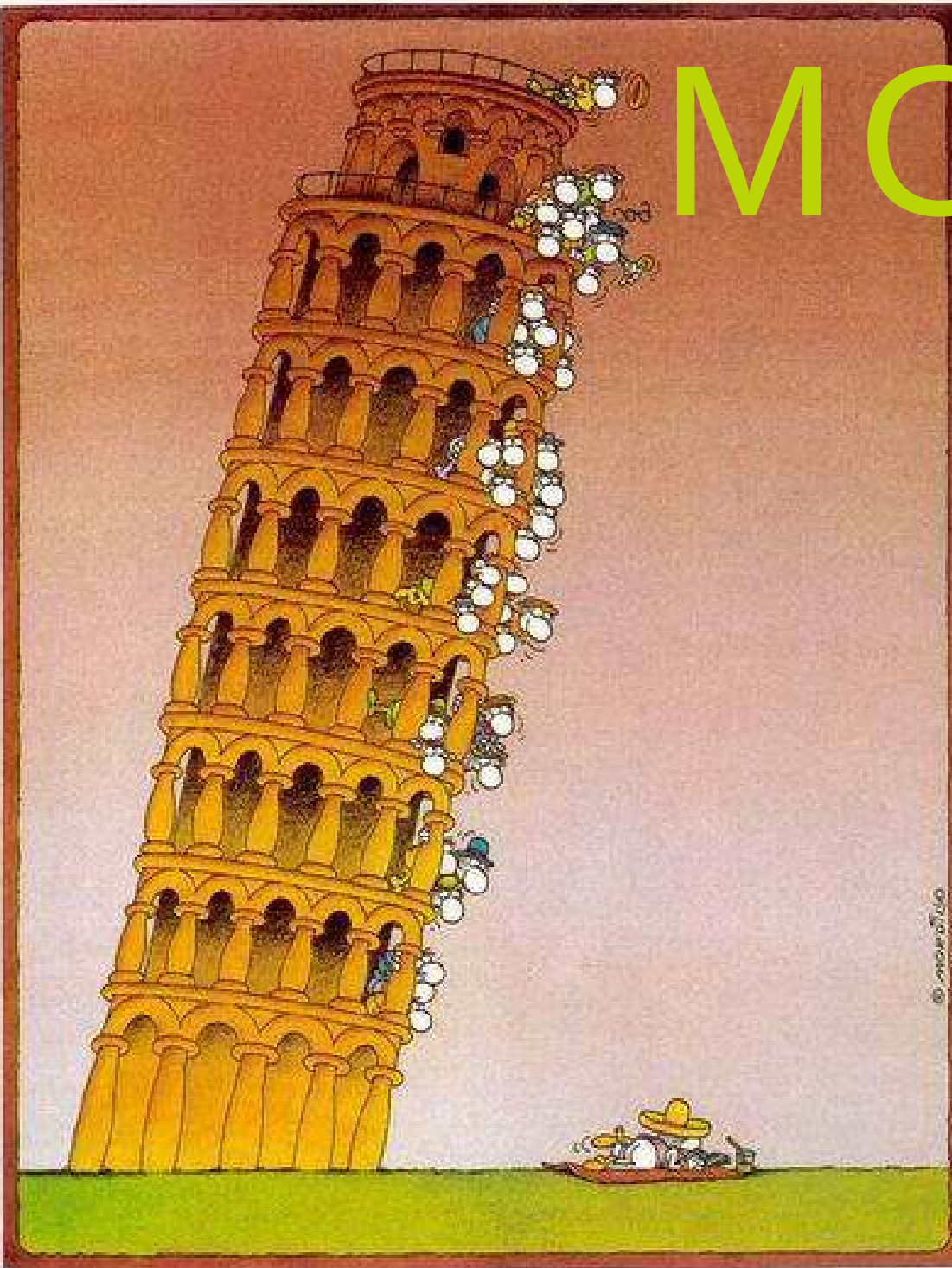
Todavía veo mucho valor joven que busca aprender y todavía hay mucho empirismo; no hay una formación integral y entonces nos falta eso que hará posible nuevos valores con un bagaje detrás que los convierta en buenos diseñadores o ilustradores. Es verdad también que los



nuevos diseñadores no cuentan con una escuela integral que los forme como artistas gráficos y ese es uno de los problemas que tenemos.

-¿Crees que hay alguna influencia de alguna corriente o algún maestro en tu trabajo?

Bueno, cuando estudiaba leía mucho la revista Graphic y allí vi los trabajos de los diseñadores polacos, que como sabes son pintores por oficio, pero artistas por vocación y su conceptualización del diseño es distinta. Eso me llamó mucho la atención, estamos hablando en la época de la “Guerra fría”; y aparte, por supuesto, me gustaron todas las corrientes del diseño. ■



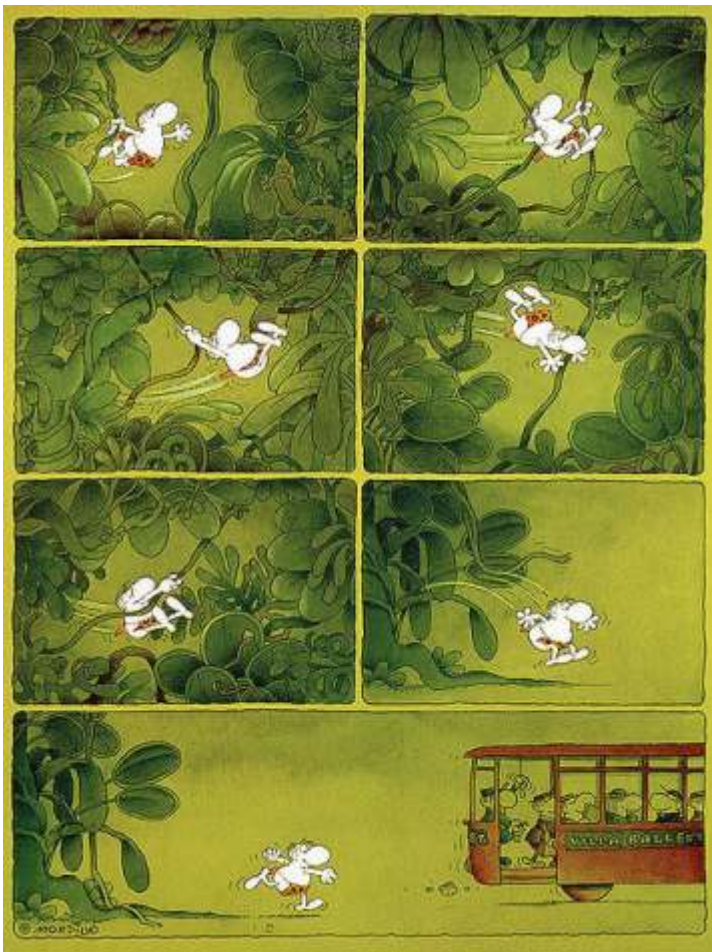
MORDILLO

el grande

Guillermo Mordillo es uno de los grandes genios del humor y este año cumplió 80 años y su producción sigue cautivando a sus millones de lectores y seguidores. Desde aquí queremos rendirle un homenaje a este notable artista que pasó por el Perú en algún momento de su carrera.

Con amor y precisión, el artista deja al descubierto en sus historietas cómo la gente suele enfrentar lo absurdo, la felicidad y las decepciones en su vida diaria. Pero también cómo puede hallar una salida de las situaciones más grotescas, a veces ingenuas, a veces exagerada, pero siempre en tono de humor. Un bastión construido por Mordillo para hacer frente al dolor y las dificultades de la vida.

"Me dedico al humor para no llorar", aseguró Guillermo Mordillo, en un tono tranquilo y simpático, como sus amados personajes. "Hacer reír es difícil. Muchas veces no



Palacio ("Don Fulguencio"), entre otros. También en esa época comenzó a incursionar en la ilustración, las historietas y la publicidad. En 1955 viajó a Lima para trabajar por tres meses, pero se quedó cinco años.

Hacia 1960 Mordillo quería experimentar con los dibujos animados al estilo Walt Disney, y viajó a Nueva York, donde trabajó como asistente de animación de Paramount Pictures, pero luego de trabajar en la película de "Popeye", emprendió la



lo consigo. Pero muchos de mis dibujos despiertan más bien reflexiones sobre la vida, sobre las circunstancias humanas, y mucho más".

Ya de pequeño supo que quería ser dibujante, para gran sorpresa de sus padres, que lo consintieron y lo apoyaron en su proyecto.

Nació el 4 de agosto de 1932 en Buenos Aires. Su carrera empezó tomando como modelos a dibujantes argentinos como Eduardo Ferro, Dante Quinterro ("Patoruzú"), Divito ("Rico Tipo") y Lino



aventura europea.

Su primera escala fue Madrid, en 1963, luego se trasladó a París, y allí comenzó a trabajar dibujando tarjetas de saludos, tarea que abandonó tiempo más tarde. Allí conoció a quien luego sería su esposa, Amparo, con la que tuvo dos hijos, Sebastián y Cecilia.

Comenzó a publicar en diversas revistas como "Paris Match", "Lui" y "Marie-Claire". Tras la experiencia francesa, Mordillo recaló nuevamente en España, en Palma

de Mallorca, y ahí comenzó a exportar su trabajo a países como Italia, Francia, Inglaterra, Alemania, España, Portugal, y el resto de Europa; a Japón y diversos lugares de Asia; Australia; Estados Unidos, Canadá, y toda Latinoamérica.

El reconocimiento en Argentina llegó a partir de 1997, cuando comenzó a publicar sus trabajos en la revista dominical del diario "La Nación".

Casado desde hace 43 años, Mordillo dice que extraño estar tanto tiempo con la misma mujer. "En mi caso (el arte) es más fuerte que el amor. El amor dura 20, 30 ó 40 años,

“

Es un privilegio poder comunicarme con personas cuya lengua no hablo y que son tan distintas a mi, pero me entienden”



pero el arte es toda mi vida", dijo el humorista gráfico que a sus 80 años sigue trabajando diez horas por día en Mallorca, su lugar en el mundo.

Lleva publicadas más de 1.800 historietas. Actualmente, expone en la galería J"rg Heitsch de Múnich una muestra con 120 obras hasta el 25 de agosto. "Cuando empecé a dibujar vivía en París. Mis personajes no hablaban porque yo no sabía francés. Dibujaba escenas mudas.

Fue una buena idea, porque así las puede entender cualquiera. Cuentan historias sin hablar. No es fácil", admitió. Esto permite sin embargo que "cada cual pueda interpretar" sus dibujos.

"No soy un intelectual, no estudié en una prestigiosa universidad. Mi arte surge de mi instinto", aseveró el argentino.

"Y ese instinto de la gente es en todos los sitios del mundo el mismo. Chinos, japoneses, argentinos, alemanes, son todos parecidos. Es un privilegio poder comunicarme con personas cuya lengua no hablo y que son tan distintas de mí. Pero me entienden, y eso es excepcional".





TIM

Shumate

Es uno de los ilustradores jóvenes más talentosos de los últimos tiempos, sus trabajos han sido reconocidos en diversos medios y han conseguido premios por la calidad de sus ilustraciones, donde mezcla la fantasía con personajes reales o de dibujos animados. Aquí un breve ejemplo de su talento. Visiten su web: <http://timshumate.com>



“

Una de sus grandes pasiones de Shumate es la ilustración y el diseño gráfico, cosa que combina muy bien en sus trabajos. El color y el humor son ingredientes básicos de su trabajo”



Perú y su nueva CAMISETA



La selección peruana de fútbol estrenó nueva camiseta en los últimos partidos de la etapa clasificatoria para el Mundial de Fútbol y esta vez el diseño estuvo a cargo del artista gráfico Chderman, un apasionado del fútbol pero también un cultor de la peruanidad desde su particular punto de vista.

■ Escribe: [Gabriel RODRÍGUEZ](#)

Hace unos días la marca deportiva Umbro lanzó el nuevo diseño de la camiseta de la selección peruana de fútbol para el periodo 2012-2013. Hace algo más de un año la marca había renovado la camiseta del seleccionado con un diseño elaborado por la Sumy Kujon, reconocida diseñadora de modas, y cuya trayectoria la ha realizado en

la alta costura femenina. En esta oportunidad, un primer aspecto a destacar es la coherencia del desarrollo conceptual que abarca desde el diseño de la prenda hasta la comunicación publicitaria. El concepto trabajado ahora es más aguerrido sin dejar de tomar referentes nacionales y precolombinos.

Precisamente en su web, Umbro publica algunas notas que reflexionan sobre el concepto central:

Desde tiempos inmemoriales, los peruanos hemos enfrentado esas batallas internas: de ser mejores, de esforzarnos más, de hacer lo correcto, de lograr cosas

trascendentes....Y estas batallas, son peleadas todos los días dentro de cada alma peruana. Desde la tendedera que se levanta antes que las aves para empezar la jornada, el ejecutivo que le roba horas a la noche para continuar, hasta el jugador de fútbol que deja la vida en cada pelota dividida.

Resulta curioso también que el concepto y slogan utilizados coincidan con el apellido del jugador que la hinchada reconoce como el más entregado: Paolo Guerrero.

El diseño de la camiseta fue desarrollado por Cherman, talentoso artista gráfico local. En palabras de Cherman el diseño actual retoma ciertas líneas de las camisetas clásicas de los años 80s "Volver a lo antiguo, a lo básico, a la camiseta con la que habíamos jugado y clasificado.. a eso aumentarle nuestras raíces"

Resulta muy interesante el símbolo ubicado en la parte superior de la espalda. Se trata un sol que fusiona la síntesis de un felino y un ave. Creo que es el detalle más logrado.

Cherman cuenta un poco al respecto: **"EL IMPERIO DEL SOL según muestra la gráfica, las principales deidades, divinidades están contenidas en este nuevo símbolo 1. EL SOL 2. EL KONDOR 3. EL FELINO Los 3 símbolos llevan consigo una fuerte carga de LUCHA y PROSPERIDAD. Por eso me imagino ke LOS GUERREROS DEL SOL pueden ser los jugador de la selección".**

Otro detalle interesante es la frase "Inti pa Sinchi" traducida como "Guerreros del sol" que está bordada en el interior de la camiseta.

Finalmente las reacciones en redes sociales no se han hecho esperar. Lo curioso es que las críticas, más que al diseño, se dirigen hacia los resultados que obtiene el seleccionado nacional en los encuentros deportivos. Una frase en el facebook del blog resume el sentir: "muchos diseños, pocos goles".■



“El diseño actual retoma ciertas líneas de las camisetas clásicas de los años 80s”



La mascota del MUNDIAL

La simpática mascota que representará al Mundial de Fútbol Brasil 2014, es un armadillo, cuyo autor o autores se desconocen, pero que participaron de una rigurosa selección.





La FIFA y el Comité Organizador Local del Mundial de Brasil 2014 han presentado a la mascota oficial del torneo, un armadillo de tres bandas, una especie de mamífero exclusivo de Sudamérica. La cadena de televisión 'O Globo' retransmitió la presentación oficial de la mascota de la Copa del Mundo en presencia de Ronaldo, leyenda del fútbol y miembro de la directiva del Comité Organizador Local.

«Me siento muy feliz al poder dar la bienvenida a un miembro tan importante del equipo de 2014 que será nuestro ilustre embajador durante los próximos dos años. Sin duda inspirará a muchos niños y jóvenes futbolistas de Brasil, y de todo el mundo, con la inmensa pasión que siente por el fútbol y por su país», declaró Ronaldo.

La FIFA y el Comité eligieron el diseño final

de la mascota del Mundial propuesta por la agencia '100%Design' tras estudiar 47 propuestas más teniendo en cuenta los resultados de los análisis de mercado realizados a niños brasileños de entre 5 y 12 años.

“La mascota aún no tiene nombre y será bautizada a través de una votación pública que finalizará a mediados de noviembre”

«Resulta muy apropiado el hecho de que el armadillo de tres bandas es una especie vulnerable. Uno de los objetivos del Mundial es usar el torneo para sensibilizar a la gente sobre la importancia del medioambiente y la ecología. Nos alegra poder hacerlo con la ayuda de la mascota, estoy seguro de que conquistará el cariño de muchos, no solo en Brasil, sino también en todo el mundo», comentó el secretario de la FIFA, Jérôme Valcke.

La mascota oficial será bautizada por el pueblo brasileño a través de una votación pública que finalizará a mediados de noviembre. Los tres nombres propuestos, elegidos por un jurado (formado por Bebeto, Arlindo Cruz, Thalita Rebouças, Roberto Duailibi y Fernanda Santos) son Amijubi, Fuleco y Zuzeco. ■

El fracaso de las mascotas

Naranjito fue la imagen del Mundial de España en 1982. Símbolo de una generación que vivió el cambio político del país, la naranja más famosa del mundo vive sus mejores años gracias al merchandising, algo que no logró hace 30 años por el fracaso de la selección española, que no superó la segunda ronda.

Creado por José María Martín Pacheco y Dolores Salto Zamora en la agencia de publicidad Bellido, Naranjito no tuvo una gran aceptación en España. Fue relacionado con el régimen franquista, llegándose a comentar que nació de un boceto de Francisco Franco. Los adjetivos más amables que recibió fueron “adefesio”, “monstruo” o “mamarracho”, entre otros. Y, como en tantas otras ocasiones, los creadores incluso fueron acusados de plagio (por ejemplo, de la calabaza Ruperta, del programa 'Un, dos, tres'.

Mal negocio

La agencia Bellido percibió un millón de pesetas (6.000 euros) de la Real Federación Española de Fútbol (RFEF), pero les negó toda explotación. La RFEF revendió los derechos a la empresa británica West

Nally, que estilizó a la mascota sin consultarlo con nadie, por 8,5 millones de euros. Hay que decir que Naranjito fue el dibujo elegido entre 586 propuestas por más de 200 agencias.

La prueba de que José María y Dolores tuvieron una nula influencia en la explotación de la mascota fue el encargo que recibió una empresa japonesa para que crearan una serie de dibujos animados



en la que Naranjito era la estrella.

El fracaso de Goleo VI en Alemania

El armadillo de tres bandas del Mundial de Brasil 2014 es la última de las mascotas de la historia de las grandes citas futbolísticas. La primera nació en Inglaterra 66. Era un león, Willie, ataviado con la bandera británica. Desde entonces, estos personajes han servido para vender mejor todo tipo de eventos deportivos. Con el armadillo ya son 13 las mascotas de la historia de los Mundiales balompédicos.

No en vano, la gran decepción fue otro león, Goleo VI, en Alemania 06. De hecho, la empresa que lo creó, Nici, pagó 28 millones de euros por los derechos de comercialización, pero se arruinó debido al poco interés que generó en la calle. Ahora empieza el camino de este armadillo que, supuestamente, empieza a ganarse las simpatías de niños y mayores. Tiene dos duros años por delante.

Esperamos que la gente se identifique con este gracioso muñequito y lo adopte. ■

SPIDERMAN

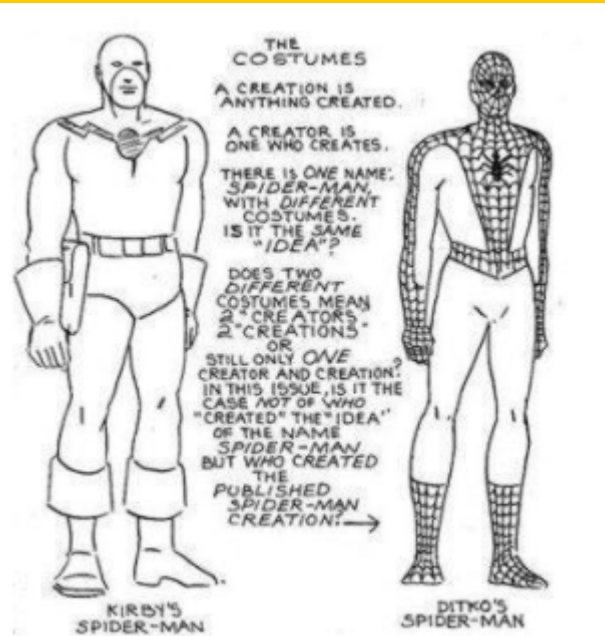
cumple 50 años

Se cumplen 50 años del nacimiento del famoso superhéroe de Marvel, cuya creación se atribuye en solitario a Stan Lee y Jack Kirby, mientras el dibujante Steve Ditko asegura que él fue quien creó su traje y descartó la pistola que le habían puesto.

■ Escribe: Israel VIANA

«Yo creé a Spiderman. Decidimos dárselo a Steve Ditko, pero yo dibujé la primera portada de Spiderman. Yo creé al personaje. Yo creé el traje. Yo creé todas esas series», aseguraba Jack Kirby en la revista «The Comics Journal», en febrero de 1990. Habían pasado casi tres décadas desde el nacimiento del más famoso de los superhéroes de Marvel, que cumple ahora 50 años, y el famoso dibujante aún defendía con uñas y dientes su autoría. Sin embargo, la controversia jamás se ha aclarado por completo y ha pasado a formar parte de la misma leyenda del personaje. Poco le importa esto al joven Peter Parker que, medio siglo después de que le picara aquella





araña en el primer capítulo publicado en la serie de «Amazing Fantasy», sigue en plena forma y con la capacidad para hacer soñar absolutamente intacta. Acaba de estrenar otra película y Marvel tiene dos series en marcha («Amazing Spider-man», heredera de la original, y «Ultimate Spider-man»). [Ver la fotogalería «los mayores enemigos de Spiderman»].

El origen de la controversia se encuentra algunos años antes de su primera publicación y en ella se han visto involucrados tanto el famoso guionista y editor Stan Lee –cocreador de los principales héroes de Marvel Cómics–, y dibujantes como Joe Simon, Steve Ditko, Jack Kirby.

Allá por 1953...

La referencia más antigua del origen de Spiderman aparece en el libro de Joe Simon «The Comic Book Makers» (2003), creador

del Capitán América. Cuenta que en 1953, después de dejar Marvel junto a Jack Kirby, ideó a un personaje llamado «Spiderman», cuyo guión trabajó junto a su cuñado, Jack Oleck, que propuso cambiar el nombre por el de «Silver Spider». Pero la historia fue rechazada por la editorial Harvey.

“En 1959 Simon retoma la historia con Kirby pero renombrando al personaje como “La Mosca” y llevaba los ojos ocultos”

En 1959, Simon retoma la historia con Kirby, pero renombrando al personaje como «The Fly» (La Mosca), el cual llevaba los ojos ocultos por una especie de gafas de bucear y una ridícula pistola que sólo emitía ruido, ya que, en 1954, la ley impedía que los cómics mostrasen violencia. Entre los poderes de La Mosca se encontraba el de trepar por las paredes y el de poseer una agilidad sobrehumana y capacidad para tejer telarañas desde su espalda.

Aún creyendo a Simon, aquellos no eran más que esbozos de un personaje aún inexistente. Fue en 1962, poco después de que a Stan Lee le llegara el éxito con Los 4 Fantásticos y comenzara a crear junto a Kirby y Ditko la mayoría de los personajes clásicos que hicieron de Marvel la editorial más importante del momento, cuando su director, Martin Goodman, le pidió que crease un nuevo superhéroe. Comenzaba

la llamada Edad de Plata del cómic estadounidense.

Según el libro de Simon, Stan Lee le preguntó en 1962 a Kirby si tenía algunas ideas para nuevos superhéroes. Y Kirby echó mano del primigenio logo del Spiderman de Simon, que se lo había dejado, y le hizo alguna variación hasta hacerlo suyo. Pero nada tenía que ver ese con el que se publicó finalmente.

Aún así, fue quizá eso lo que llevó a Jack Kirby a insistir durante años en que el Hombre Araña era una creación suya que después desarrollaron Stan Lee y Steve Ditko. «Hice un montón de cosas. La única serie en la que no trabajé fue Spide-man, que hizo Steve Ditko. Pero el personaje fue creación mía», subrayaba en la revista «Comics Scene», en marzo de 1982.

Ditko se negó siempre a aceptar esta sentencia, y ni Kirby ni Stan Lee fueron capaces de llegar a un acuerdo en este entuerto.

Según Ditko, Kirby sólo le había entregado cinco páginas dibujadas a lápiz, de las cuales sólo en una aparecía un dibujo del nuevo superhéroe. «Era el típico héroe de acción de Kirby», explicaba, asegurando que el diseño del primer traje y el logo del pecho, «que es lo que importa», no sabía si era realmente de Kirby o de Lee, pero que se parecía bastante al Hombre Hormiga. Además, «el Spiderman de Kirby tenía una pistola de red, que nunca había sido vista en funcionamiento. La única conexión con el tema arácnido era el nombre. Ese es el superhéroe que me dieron. Eso es todo sobre la “creación” del Spiderman de Jack», recordaba veinte años después.



Toda la idea de Jack sobre Spiderman estaba inexplicada y era inexistente”



Aunque estas ideas originales nada tenían que ver con la que resultó finalmente, Stan Lee y Jack Kirby siempre se atribuyeron la paternidad del personaje en solitario, mientras que Ditko, dibujante y coguionista de la serie a posteriori, tuvo que luchar por ser reconocido como co-creador, olvidándose todo el mundo de Simon. Cuenta Ditko que Lee quiso llamar al superhéroe Hawkman, pero el nombre ya estaba cogido por la editorial DC Comics. Y después, propuso que Spiderman fuese un adolescente con un anillo mágico con el que podría transformarse en un superhéroe adulto, pero que él le advirtió de que se parecía mucho a La Mosca, que Joe Simon había creado para Archie Comics años antes.

Ditko defendía que aquellas primeras ideas que le pasaron no se les podía considerar estrictamente la «creación» del personaje. Eran simplemente «cinco páginas a lápiz no utilizadas de una historia sin terminar. Existían como una parte, un fragmento de un todo no desarrollado. La historia, personajes, título e ideas estaban incompletas y son desconocidas. Toda la “idea” de Jack de Spiderman estaba inexplicada, era inexistente, no estaba creada». Y después aseguraba que todos los detalles de aquella primera «creación» fueron descartados y jamás utilizados. Desde el primer científico que aparecía viviendo al lado de Peter Parker, hasta su anillo, entre otras ideas. «¿Qué queda de la “creación original”? Un hombre, un adolescente, una tía y un tío», respondía. Y Spiderman, medio siglo después sigue en lo suyo, sorteando enemigos... y películas, cómic y todo lo que venga.■

Un blog

<http://maritoalmaraz.blogspot.com/>



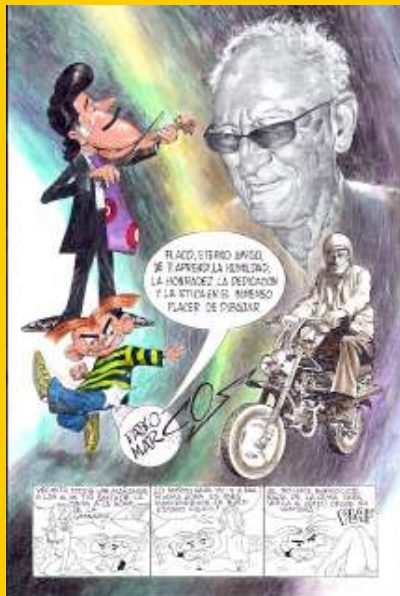
Un versátil artista argentino que hace gala de su destreza y talento para plasmar sus estampas tangueras, ese humor gráfico tan peculiar y sus ilustraciones sueltas y bien logradas. Visiten su blog.

Un libro

El genial Perich tomó como idea Camino, el libro de Monseñor Escrivá de Balaguer, fundador del Opus Dei, y lo convirtió en Autopista, una parodia con estructura similar pero compuesta de máximas ácidas y humorísticas sobre la España de franquista.



Homenaje a Fairlie



Como todos los años, el 12 de septiembre se organizó el Día de la Historieta Peruana y dentro de las actividades, se hizo un merecido homenaje al maestro Julio Fairlie, que falleciera hace unos meses. peruanos.

En esta oportunidad, el famoso historietista peruano Pablo Marcos quizo estar presente en el homenaje a la figura de este patriarca de la Historieta peruana por eso le envió este dibujo homenaje que fue exhibido ese día en la mesa de honor.

4to. Concurso Internacional de Caricatura dele Festival de Mentes Brillantes

B A S E S.

1. Podrán participar artistas de cualquier lugar del mundo, profesionales o aficionados, mayores de 18 años.
2. Las obras presentadas deberán ser totalmente originales e inéditas. No deberán estar participando de manera simultánea en otro concurso o evento.
3. El tema del Festival de la Ciudad de las Ideas 2012 es: The Magic of if (La magia de las posibilidades), así la pregunta a desarrollar es: What if?... (¿Y si?...)

Ejemplos:

¿Que pasaría si fuéramos eternos?...
Y si existiera vida en otro planeta....
¿Cómo responderías a estas preguntas con una caricatura?,
pueden usarse textos cortos en la caricatura y deberán estar escritos en

español o traducidos al inglés, si tu idioma no es ninguno de estos, deberás dejar clara la pregunta de manera implícita en la caricatura o en el título de la obra.

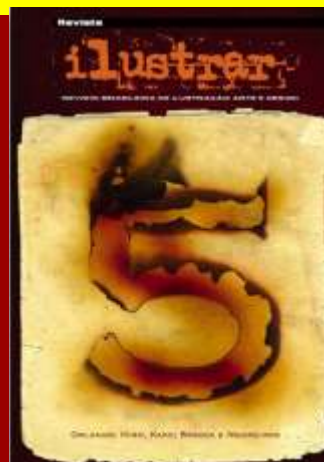
(La organización se reserva el derecho de retirar del concurso los trabajos que resulten ofensivos).

4. Cada concursante podrá participar con 3 obras. (Se descalificarán aquellos autores que manden más de 3).

5. Cualquier técnica será aceptada (digital o manual. A color o en b/n).

6. La obra no podrá ser mayor de 21 cm x 29 cm ó tamaño proporcional, con resolución no menor de 300 dpi.

INFORMACIÓN COMPLETA EN:
<http://www.ciudaddelasideas.com/articles/view/17>



Ilustrar Nro. 30

La extraordinaria revista virtual "Ilustrar" celebra a lo grande sus edición número 30 con una serie de dibujos de todos sus entrevistados a lo largo de estos meses.

Una edición de lujo que no se pueden perder. ya saben que la revista es gratuita y se puede descargar de su página web:
www.revistailustrar.com/

Perich en Alcalá



La Fábrica del Humor acogerá, del 14 al 28 de octubre, la exposición Perich y Autopista, humor sin peajes, una obra inolvidable que marcó un hito en la década de los setenta.

La muestra reproduce los dibujos de Autopista, publicado en 1971 y cuyo título pretendía ser, según su autor, una parodia del libro Camino, del fundador del Opus Dei José María Escrivá de Balaguer. Este libro, cuyo fenómeno editorial nadie se esperaba, consagró definitivamente a Perich como dibujante y humorista.

En junio de 1972, la revista Dossier Mundo le dedicó un monográfico y, más de treinta años después, la Fábrica del Humor recupera aquella obra, que hizo llegar el humor político al gran público y significó el despegue y consolidación del humor gráfico, tras el franquismo, en la prensa de

nuestro país.

Jaume Perich nació en Barcelona el 5 de noviembre de 1941. Inició su carrera profesional como redactor de la editorial Bruguera en 1964, y como humorista en 1966 en Solidaridad Nacional.

Dibujó la viñeta diaria para La Vanguardia, Diario de Barcelona, Mundo Diario y finalmente, El Periódico de Catalunya, y en las revistas Hermano Lobo, Por Favor –de la que fue fundador–, Patufet, Entreviú, Fotogramas, o El Jueves. Falleció el 1 de febrero de 1995 y, en su honor, se entrega el Premi Internacional de Humor Gat Perich. Perich ha sido uno de los más incisivos humoristas de nuestro país y su mirada, lúcida y mordaz, retrató de forma crítica el último cuarto del siglo XX, aunque muchos de sus dibujos y aforismos sigan hoy tan vigentes como en el momento de su publicación.

Murió el padre de Archie

El legendario dibujante estadounidense Joe Kubert, conocido por su trabajo en DC Comics con personajes como "Sgt. Rock", "Hawkman", falleció a los 85 años. Nacido el 18 de



septiembre de 1926, Kubert emigró con su familia a Nueva York cuando era niño, y empezó sus pinitos como dibujante a partir de los once años de edad en MLJ Studios.

Bajo el tutelaje de artistas como Charles Biro, Mort Meskin y Bob Montana, Kubert logró, con apenas 12 años de edad, abrirse espacio en el cómic "Archie".

Original millonario



La portada original del artista Todd McFarlane para "El sorprendente Hombre Araña" No. 328 se vendió por un récord de 657.250 dólares en una subasta, en la que otras piezas de la década de 1990 sumaron decenas de miles de dólares. La portada de McFarlane, que muestra al Hombre Araña dándole un golpe en la guata a Hulk, era parte de una colección de arte original propiedad de Martin Shamus, propietario de una tienda de cómics y objetos de colección en Long Island, Nueva York.