



# artefacto



Animación

Lo último  
de Pixar

*Anuncian películas  
sobre dinosaurios*

Revista virtual de todas las artes

AÑO 3 # 44 - Agosto 2011

**EN ESTE NÚMERO:**

Homenaje

## El genio de Vargas

La fascinante historia  
del gran dibujante  
arequipeño creador de  
las pin ups



Ilustración

El mundo  
Torreja

*La joven ilustradora peruana  
sorprende con su cuento*



Humor Gráfico

Murió el genial  
Rumen

*Humorista búlgaro deja  
legado incomparable*



Escultura

Marilyn desata  
polémica

*Gigantesca escultura exhibida  
en Chicago, es una atracción  
para los visitantes*

**Además:**

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

# El incomparable arte de Alberto Vargas

Alberto Vargas es uno de los más grandes dibujantes arequipeños que ha logrado llevar su arte al nivel más alto de la historia de la gráfica norteamericana. La Vargas Girls forman parte de un legado artístico reconocido por todos. Aquí una breve reseña sobre este gran artista.

## artefacto

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 Sanmartín (Perú)  
Gabriel Rodríguez (Perú)  
Pedro Paredes (Canadá)  
Francisco Puñal (Canarias)  
Jorge Paco (Arequipa)

**Contacto** [omarzev@gmail.com](mailto:omarzev@gmail.com)

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

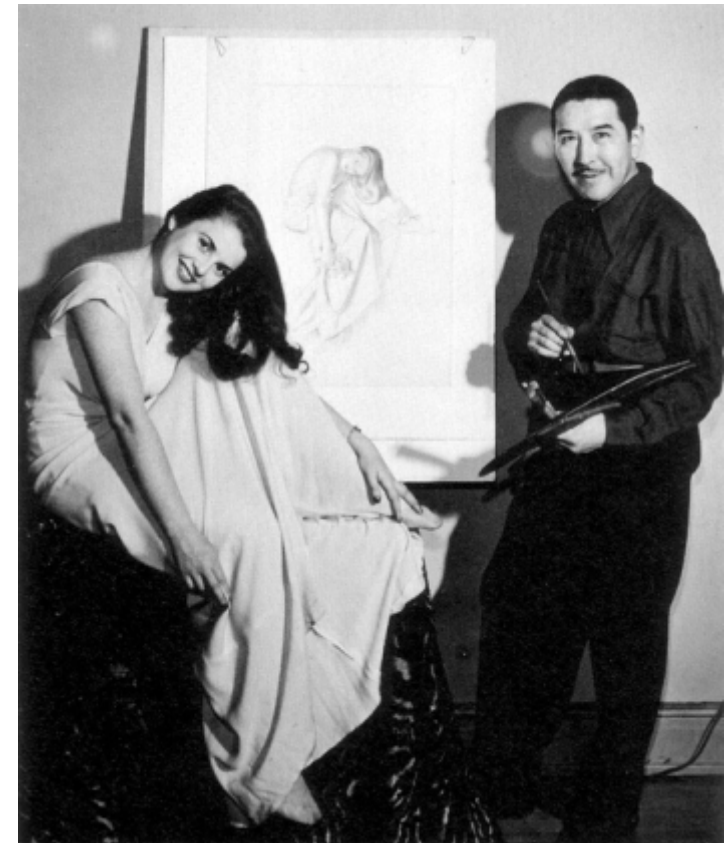
Razón Social: Omar Zevallos  
Dirección: Calle Guillermo Peratta 235  
Surco, Lima PERÚ.

Edición Nro. 44

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

El estilo Pin Up refiere a dibujos e ilustraciones de mujeres que aparecen en posturas o actitudes sugerentes o de sorpresa. La palabra en si se comenzó a utilizar en las décadas de los 40 y 50 en Estados Unidos. Este género cobró una gran popularidad especialmente durante los años de la Segunda Guerra Mundial. Los soldados estadounidenses llevaban consigo naipes y posters con los sensuales dibujos. En aviones, las chicas Pin Up adornaban la nariz del avión como un signo de distinción. Dentro del grupo de artistas que desarrollaron el estilo se encontraba el peruano Alberto Vargas.

“Las chicas Pin Up de Vargas adornaban las narices de los aviones, como un signo de distinción”



Alberto Vargas nació en Arequipa en 1896 siendo el primer hijo de Max Vargas, un reconocido fotógrafo arequipeño. Desde pequeño, Joaquín Alberto Vargas creció entre imágenes, cámaras y el ambiente artístico de los albores de la fotografía peruana.

Cuando tenía trece años manejaba el aerógrafo, una herramienta que su padre utilizaba para darle color, textura, sombra y profundidad a las fotos. Era lo que se utilizaba para retocar fotografías, lo hoy se usa Photoshop o softwares equivalentes.

Pero el gusto de ésta herramienta para A. Vargas significaba más que acentuar una imagen ya hecha, a él le interesaba utilizarlo para dibujar.

En 1911 él y su familia migraron a Europa. Vargas tenía quince años y, a pesar de su predilección por los dibujos y la pintura, estudió fotografía en Zurich y Génova guiado por su padre. Pero Alberto seguía dibujando y aprendía nuevas técnicas, como la acuarela, al mismo tiempo que visitaba museos, donde donde adquirió una predilección por la pintura clásica.

# VARGAS





“Las Chicas Vargas se convirtieron en un símbolo de Esquire y los mandos militares las utilizaron para levantar la moral”

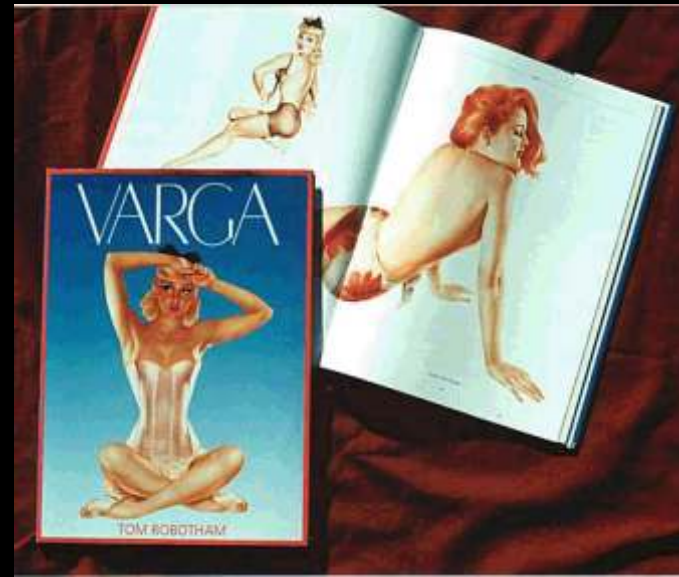
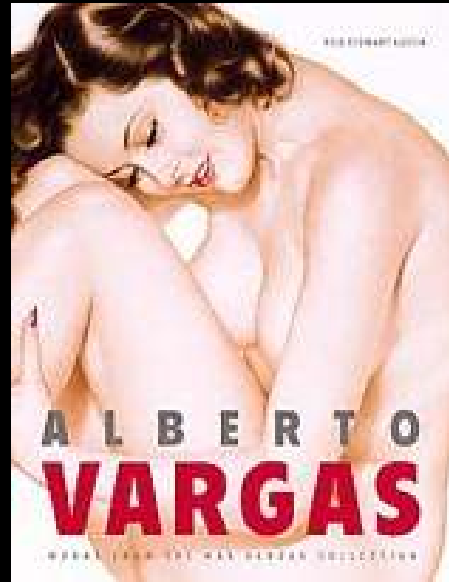
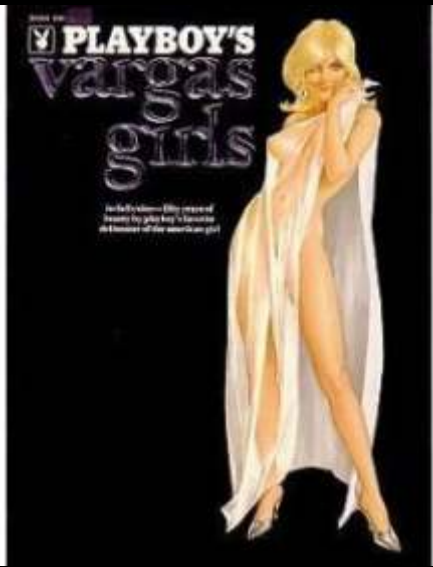
otros trabajos que tuvo como freelance, tuvo el de hacer afiches de películas para las productoras Paramount Pictures, 20th Century Fox, Warner Brothers, MGM Studios, entre otras. Las "Varga Girls" fueron un éxito desde el primer momento. Con la Segunda Guerra Mundial en pleno desarrollo en Europa y con EEUU como el gran proveedor de los Aliados, el país fue

inundado por una ola de patriotismo. Las "Chicas Varga" se convirtieron en un símbolo de Esquire y los mandos militares aprovecharon la oportunidad para utilizarlo como un medio para elevar la moral de las tropas. En 1941, Esquire vendió 320 mil

Cinco años después de haber llegado, la Primera Guerra Mundial comenzaba a hacer imposible la vida en Europa, Alberto Vargas, a sus veinte años, decidió viajar a Nueva York convencido que debía seguir con la pintura y la ilustración. Ahí consiguió trabajo haciendo ilustraciones.

A los 23 años consiguió trabajo haciendo ilustraciones para Florence Ziegfield, un productor que montaba espectáculos del tipo Broadway pero más sensuales. Entre





calendarios que le reportaron \$80 mil a los editores. Las "Chicas Varga" se convirtieron símbolo del esfuerzo bélico de los EEUU, debido a su poder de penetración en el mercado. Alberto Vargas trabajó como un esclavo, explotado todo ese tiempo por la revista Esquire. En 1944 después de trabajar durante un año sin contrato y con el mismo sueldo. Vargas y su esposa se sentaron con los editores y firmaron un nuevo acuerdo contractual, que Vargas firmó sin leerlo siquiera y del cual nunca, ni él ni su esposa, recibieron una copia. Once años después del término de la guerra, la revista para hombres Playboy publicó algunas de sus obras, que eran especialmente sensuales y donde las chicas aparecían 'ligeras de ropa' por el tipo de publicación. Hugh Hefner, fundador y dueño de Playboy, le ofreció publicar su obra mensualmente. La única condición que el artista puso ante la propuesta fue la de no

“ Alberto Vargas trabajó como esclavo explotado todo el tiempo por la revista Esquire, sin contrato y con el mismo sueldo”



incluir o 'descubrir' las entrepiernas de las chicas.

Cuando se comenzaron a comercializar las reproducciones de Vargas, los editores las vendieron por un total de \$14 millones y un original "Spanish Lace" se vende ahora en \$165.000. Un original de Ava Gardner cuesta \$195.000 y "Diana" tiene un valor de \$325.000. Más de la mitad de las obras que se venden actualmente son reproducciones, el resto son originales y hay miles de miles de copias falsificadas.

En 1974, Anna Mae sufrió una grave caída de la cual no se recuperó nunca y la llevó a la muerte. Vargas quedó desolado y

totalmente desamparado. Su sobrina Astrid, que vivía en Los Ángeles con su esposo y tres hijos, lo acompañó, haciendo todo lo que Anne Mae hacía por él y hasta el resto de sus días lo siguió haciendo. Durante 8 años Astrid Vargas Conde, fue la mano derecha de su tío y su confidente. En 1979,

Alberto Vargas y su sobrina Astrid fueron a Europa para una exhibición y para visitar algunas ciudades europeas, donde fue recibido y agasajado como nunca lo fue en EEUU.

En la actualidad, 27 años después, su obra sigue siendo un referente y una fuente de inspiración en Estados Unidos y Europa. Sin embargo, en Perú, pocos son los que saben quien fue y cuál es su legado artístico. ■





# RUMEN

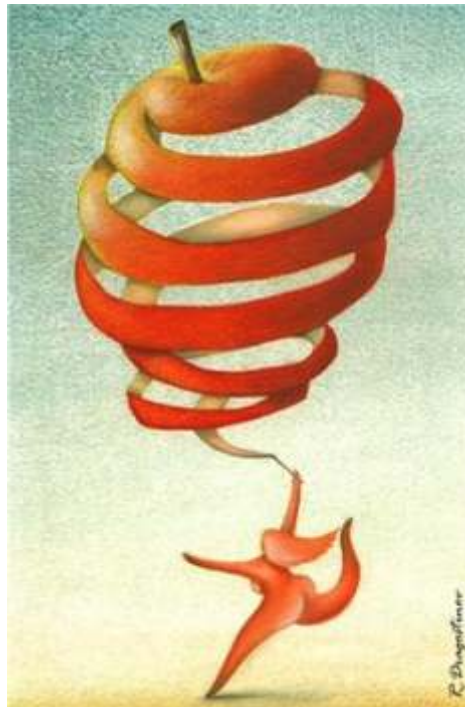
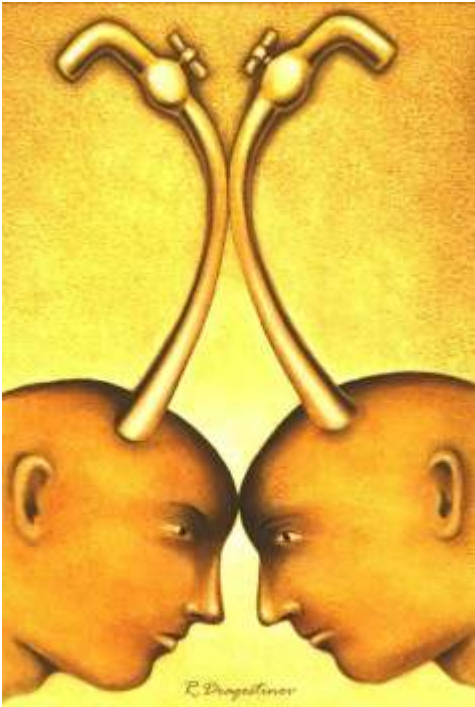
## Se fue un grande

Hace unos días, la noticia nos golpeó duramente, el extraordinario dibujante búlgaro Rumen Dragostinov, había muerto. Las redes sociales se conmocionaron y hasta se crearon espacios en el facebook para rendir homenaje a este grande del humor gráfico mundial. Aquí una muestra de su enorme talento.

■ Escribe: Omar ZEVALLOS

Hace unos años, tuve la suerte de ver sus obras originales en el sede de la Asociación de dibujantes Turcos, en Estambul; Rumen Dragostinov fue uno de los grandes y sus trabajos tenían el sello personal de un verdadero artista. Trabajados cuidadosamente con acrílicos sobre cartón y concebidos con la genialidad del creador. Su humor reflexivo y profundo, le sirvió para ser reconocido en diversos eventos mundiales donde obtuvo los primeros premios. Incluso envió uno de sus trabajos al Salón Internacional de Humor Gráfico que organizamos en Perú. Desde este rincón queremos rendir tributo a este gran humorista que nos dejó un legado importante que siempre recordaremos.





“Rumen concebía el humor como una forma de enfrentar al ser humano consigo mismo. Sus obras nos hacen pensar pero también sonreír”





# MARILYN

## forever

Una gigantesca escultura de la bella Marilyn Monroe, hecha por el artista norteamericano Sewaur Johnson, ha desatado toda una controversia, por la exposición de las prendas íntimas de la bomba sexy. ¿Qué les parece?

De 8 metros de alto y con un peso de 15.400 kilos, los materiales utilizados para su construcción fueron el aluminio y el acero inoxidable. Una obra que se exhibe en el Pioneer Court de la avenida Michigan para que todos puedan acercarse a ella. Una escultura que sabido captar la sensualidad de la actriz y que, sin dudas, es el nuevo centro de atracción de la ciudad.

En tanto, según fuente extra oficiales, el éxito de la iniciativa, sumado a lo maravilloso de la obra, harían que luego de la primavera de 2012, la escultura comenzara a recorrer los Estados Unidos colocándose en lugares estratégicos de diferentes ciudades del país.





“ La gran escultura de MM, ha desatado la polémica en EE.UU. porque muestra su ropa interior”



Mónica Torrejón Majluf (Torreja) es una joven ilustradora que acaba de publicar su libro “El trágico e inexplicable caso de la niña con cuatro ojos” (Polifonía Editorial); ella vive en Nueva York y se ha desempeñado como diseñadora en diversas agencias de publicidad. Con ella conversamos para conocer lo que quiere y piensa del arte de la ilustración.



■ Entrevista: Omar ZEVALLOS

**-¿Cuándo te inicias como ilustradora?**

Yo estudié ilustración como parte del programa de diseño gráfico en la Toulouse pero no pensé ser ilustradora hasta más tarde cuando me mudé a Toronto y comencé a trabajar en FCB donde mientras trabajaba con Zapatillas Fila y Mazda, los directores creativos al ver mi trabajo personal, me pidieron que haga algunas ilustraciones para esos clientes. Pasó de manera natural, casi sin querer. Comenzó por casualidad y después se convirtió en un motivo económico pero al final se convirtió en una necesidad de expresión interior que no me permite el diseño por su naturaleza más 'comercial'.

# Los ojos de TORREJA

**-¿Cómo nace la historia de “El trágico e inexplicable caso de la niña con cuatro ojos”?**

Nace de una experiencia personal. De una necesidad de conectarme con otra gente de “cuatro ojos”.

El nacer con 4 ojos es una metáfora para alguien que nace con la melancolía de

sentir las cosas muy profundamente; y en el cuento, Ricardina está desesperada por no sufrir más y decide pedirle al carnicero que le extirpe la visión extraordinaria que la obliga a profundizar demasiado en las desilusiones de la vida.

Al final se ve al personaje con los ojos “malos” aún en su cabeza, habiendo sido



tanto como dibujar. Amo hacer las dos cosas y creo que las dos me permiten expresar mi mundo interior. Además creo que para lograr expresar el concepto con pureza necesitaba tener yo la voz tanto como la imagen de quién comunicaba esta historia. Creo que las palabras y las imágenes van de la mano en este caso convirtiéndose en un todo que compone el mensaje.

**-¿Tuviste claro cómo serían los personajes en el papel?**

No, los personajes fueron saliendo de manera visceral. Yo los sentía con el lápiz. Sentí quién era esta niña, sentí quién era yo y cual era su entorno, y sentí a los otros personajes presentes pero solo de manera “muda” ya que están ahí casi solo como espectadores del mundo en el que ella se encuentra encerrada.

**-¿Qué técnica utilizaste para la ilustración?**

Utilicé óleo, acrílico, collage, lápices de color, el corazón y la falta de razón.

extirpados los supuestamente ojos “buenos” que estaban en su cara. Esto es parte del humor negro del cuento ya que todos sabemos que ese tipo de cosas no se pueden extirpar y por eso al final Ricardina aún puede reflexionar. Puede que esto no tenga sentido, pero en cuestiones como el de la visión extraordinaria nunca lo tiene.

**-Normalmente los ilustradores trabajan con guionistas o escritores ¿Por qué decidiste hacer todo tu sola?**

Porque siempre me ha gustado escribir

“Siempre me ha gustado escribir tanto como dibujar, amo hacer las dos cosas porque creo que muestran mi mundo interior”



**-¿Hiciste muchos bocetos antes de concebir la historia?**

No, yo siempre dibujo todo de frente, me gusta sentir lo inesperado de lo que sale de uno mismo; y no me gusta cambiarlo una vez dibujado. Creo que es parte de mi proceso, es como exorcizar lo que uno tiene dentro en el papel y de ahí aprender a vivir con el monstruo que uno creó, que para bien o para mal—y aunque no le guste a la gente—es real y está vivo. Ya una vez creado no se puede extinguir con el borrador porque sería una traición a uno mismo.

**-¿Tuviste temor de conectar con los pequeños lectores?**

No, porque creo que algo que es real siempre encontrará quien conecte. Creo que éste cuento es una metáfora que describe parte de la condición humana sin importar la edad. Los niños entienden muchas cosas de manera emocional sin tener que tener explicaciones.

**-¿Qué otros cuentos has ilustrado?**

He ilustrado/ escrito un cuento antes de éste pero que nunca publiqué. Está en inglés y es sobre una niña llamada funny clementine. Además tengo otros personajes como Party Cake Heads que es una 'broma' o juego de palabras con "Coke Heads" solo que estos son kekitos y en vez de estar "high" en drogas, están "high" de tanto azúcar.

**-¿Qué proyectos se vienen?**

Yo nunca sé que se viene.

**-¿Qué opinas del uso de las tableta digital y del photoshop para ilustrar?**

Me gusta como idea, pero no es para mí.



Hay algunas ilustraciones de tipo comercial que hago con tableta pero hay un puente que no logro cruzar en cuanto a mi trabajo personal, en el requiero realmente estar 'presente' en la obra.

Creo que existe entre un autor y su lienzo una relación muy estrecha y la presencia, la esencia, la intención y el alma del artista se puede sentir en cada milímetro de la obra, cosa que no sucede para mí con trabajos digitales. Creo además que lo todo lo hecho en computadora no tiene esa cualidad 'eterna', siento que lo digital es pasajero. Por eso me da mucha tristeza la fotografía digital, porque las memorias que uno tanto quiere capturar se han hecho aún mas pasajeras.

**-¿A qué te dedicas en tu trabajo diario?**

Tengo clientes freelance de diseño gráfico, diseño de web e ilustración, pero mi trabajo diario es buscar algo realmente significativo que hacer. ■





# ALTUNA

## el defensor

Esta es la segunda parte de una interesante entrevista concedida por el genial dibujante argentino, en su última visita a Lima, donde habla de los derechos de autor y de cómo los artistas gráficos deberían unirse

■ Entrevista: Pepe SANMARTÍN

**- Los diseñadores son los diseñadores, los ilustradores son los ilustradores, algunos conocemos de gerencia o de administración pero no somos especialistas; eso es también un punto flaco, al menos en el Perú, para intentar una agremiación importante. ¿Cómo lo han logrado superar ustedes?**

Bueno, te hablo de Cataluña, porque en el resto son entidades que son mucho más pequeñas. Es decir, las asociaciones en España juntamos alrededor de 1300 socios, 1300 dibujantes. La catalana tiene alrededor de 600, la mitad de toda España, y la

catalana en los últimos 6 años dobló los socios, teníamos 300 y ahora estamos en 600. Y tenemos 2 empleados, una gerente o directora que es fundamental. Es importante y básico que haya alguien así, ella es licenciada en economía, licenciada en gestión cultural, licenciada en periodismo, entonces es un manejo que a mí como presidente (estuve 5 años y algo), me hizo fácil la tarea, y al actual presidente se lo hará también. Claro, los dibujantes son los dibujantes, algunos entenderán, pero no conocemos de gestión, de relaciones institucionales... ese tipo de

cosas yo aprendí pero de la mano de ella. Entonces, para una organización de este tipo es fundamental una guía, digamos para tercerizar la actuación, o sea, los dibujantes tenemos la ideología de la asociación, pero la gestión la llevan los profesionales en el área, que a veces son difíciles de encontrar.

**¿Y cómo se subvenciona los honorarios de una profesional así?**

Bueno, en España, con la cuota societaria primero, y después con actividades que están subvencionadas por otras

instituciones. Nosotros hacemos actividades, muchísimas actividades durante todo el año. Entonces, esas actividades tienen una subvención mínima del gobierno de Cataluña, de la parte cultural de Cataluña, no de España, y cada una de esas actividades tiene que estar documentada peso por peso, euro por euro, y de ahí siempre queda algún resto que pueda derivarse para infraestructura de la asociación.

**-¿Cuánto es ese aporte del socio?**

Más o menos, 15 euros por mes.

**-¿Qué es la APIC (Asociación Profesional de Ilustradores de Cataluña)?**

Ahí está el observatorio de la ilustración gráfica, en donde hay todo un estudio que se puede bajar en PDF sobre los nuevos soportes digitales y sobre cómo debemos manejarnos en los medios digitales. El trabajo estructural que se hace en España, sobre conocimiento profesional para hacer pedagogía en nuestro campo, es fantástico. No lo hacen en Francia, no lo hacen en Inglaterra, no lo hacen en Alemania; lo hacen en España. Entre APIC y las demás (las otras Asociaciones) estamos todos relacionados, y establecimos un tarifario al que pueden acceder inclusive todos los colegas que desde aquí deben estar trabajando para España.

**-Ustedes ya tienen un tarifario que por lo menos les da una referencia de costos y demás, ¿qué pasa con los latinoamericanos que van a Europa y no le hacen caso al tarifario, por la necesidad de conseguir el trabajo?**

Es que no se puede hacer nada en contra de eso. Hacen competencia desleal. En la Asociación de Dibujantes de Argentina he pedido mil veces que cuando alguien tenga un trabajo para España, que nos consulten, estamos para eso, para ver qué precios pedir, qué contratos firmar. Es fundamental, porque aunque tengas la necesidad de trabajar, tú puedes tener ese trabajo ahora y de esa manera, pero lo que tienes que saber es que así estás perjudicando a un colega, a un colectivo de

“El trabajo estructural que se hace en España sobre conocimiento profesional para hacer pedagogía en nuestro campo es fantástico”



ilustradores, y que te estás perjudicando a ti mismo para un futuro próximo. En España lo tenemos muy claro.

**-Aquí este tipo de cosas es inmanejable.** Sí, pero en Argentina y en Francia también es inmanejable. El mundo editorial francés es atroz. Por ejemplo, si tú quieres firmar un contrato para hacer una historieta en Francia, te pagarán más pero, el contrato que firmas es con una sesión de derechos de venta para toda la vida y 70 años después de tu muerte. Esa es la Ley. Porque te dicen, tú firma, la sesión de derechos de venta de este material es de

acuerdo a la Ley número tanto, y no te dicen su contenido, pero se trata de una Ley de Propiedad Intelectual que rige en Francia. ¡...70 años hasta después de tu muerte! Entonces, yo me muero y se muere el editor y los derechos de venta son de los herederos del editor, no de los míos. Bueno, ahora, tienen un sindicato en Francia, en donde la industria del mundo del cómic es poderosísima, además de la del cine, y si en España hay 1200 dibujantes agremiados, en Francia debe haber 4mil o 5mil porque su industria es mucho más grande. ¿Pero sabes cuántos autores hay en dicho sindicato? ...280. No tienen poder de representación. Nosotros nos sindicamos en APIC, hacemos jornadas de comic e invitamos a los franceses. Ellos vienen y nos filman porque, claro, en las jornadas que hacemos nosotros hay 250 dibujantes, ellos nunca pueden juntar ni 15. Entonces, nos filman asombrados y van y muestran de cómo estamos organizados en España.

### -¿Por qué el español sí se agremia y el francés no?

Bueno, en parte también por el trabajo que hacemos. Un trabajo asociativo muy importante, cuando alguien nos dice “¿qué me da la asociación de ilustradores para hacerme socio?” puedo estar media hora hablando también de lo que les damos y de las posibilidades que tenemos en APIC.

### ¿Esos beneficios aparecen en sus páginas?

( [www.apic.es](http://www.apic.es) [www.fadip.org](http://www.fadip.org) )

Claro, por ejemplo ahora está Boloña, la Feria del Libro Infantil y Juvenil de Boloña, a la que vamos 40 catalanes, la logística la



hacemos dentro de la APIC, cada cual se paga su billete, pero previamente a eso hacemos un blog donde colgamos todo el material de los dibujantes que van a ir a mostrar sus carpetas, y avisamos a todas las editoriales que van a estar en Boloña de que van a estar estos profesionales con sus trabajos a quienes podrán contactar. Tenemos un stand en Boloña en donde nos

reunimos todos, la pasamos fantástico, en la noche salimos, tomamos mucho vino, es muy divertido.

### Pero hay un trabajo previo muy importante...

Por ejemplo, antes de ir, hacemos un seminario de negociación, donde hay alguien que le explica a la gente más joven cómo negociar con un editor, cómo leer un contrato, cuáles son las cosas fundamentales de un contrato, cuáles son los derechos de venta, cuales son los soportes digitales.... hay muchísimo. Es toda una especie de estructura organizativa y es muy profesional. No es un ateneo cultural.

-¿Cuánto tiempo tienen de organizados? Ya tenemos 30 años trabajando en favor de los dibujantes. ■

“Nosotros orientamos a los jóvenes cómo negociar con un editor, cuáles son sus derechos como artista”





# PIXAR lo que se viene

Sencillamente espectacular, fue el lanzamiento de Pixar para el verano que se viene y en el que los dinosaurios serán los protagonistas.

En la Comic-Con casi todo Hollywood enseñó sus galas y mostró sus futuros lanzamientos. Casi todo, porque Disney tiene suficiente poder (y megaestudios, ya que engloban a Pixar, Disney y Marvel) como para montar su propia convención en verano, en concreto en Anaheim (California), y atraer a 80.000 personas en tres días de celebraciones. Es la D23, en referencia al año, 1923, en el que el

estudio llegó a California. Aquellos inicios son ahora una extraña mezcla de princesas, animación, parques temáticos y superhéroes. "Se trata de dar algo a nuestros fans", afirmó desde el escenario John Lasseter, cerebro creativo al frente de esta corporación y fundador de los estudios Pixar. Un deseo que subrayó mostrando una larga cartelera de futuros estrenos a seguidores enfebrecidos por ser

los primeros en ver esas imágenes inéditas y a sus estrellas, a quienes recibieron con vítores.

La D23 fue la primera prueba de fuego para el estudio de cómo vender por igual al mismo público a Cenicienta y a Hulk. La prueba quedó superada con éxito cuando el mismo público que recibió con pasión a la rana Gustavo y sus Teleñecos y escuchó con alegría los planes de Pixar de realizar otras dos películas de animación aún sin título. La primera la dirigirá Bob Peterson, el codirector de Up, y tendrá como protagonistas a los dinosaurios, jugando con la hipótesis de que nunca se hubieran extinguido, porque el asteroide que chocó



con la Tierra y provocó su desaparición sencillamente ni rozó el planeta. La segunda, al mando de la otra cabeza pensante de Up, Peter Docter llevará al espectador al fondo de la mente humana. Además de los filmes de Pixar, los otros dos platos fuertes fueron la presencia del reparto de Los vengadores -Robert Downey, Jr., Chris Hemsworth, Scarlett Johansson o Jeremy Renner-, a los que acompañaron 4.000 pasteles en forma de martillo de Thor, y el despliegue alrededor de John Carter, filme de ciencia-ficción basado en las novelas de Edgar Rice Burroughs que con un astronómico presupuesto de 208,2 millones de euros es el debut de Andrew Stanton (WALL-E). ■



Nacido en Buenos Aires en 1928, Solano López -tataranieta del mariscal paraguayo del mismo nombre- comenzó a publicar profesionalmente en 1953 en la editorial Columba. Cuando pasó a la editorial Abril, ya era reconocido como dibujante de aventuras. Allí conoció a Oesterheld. Solano López y Oesterheld comenzaron a trabajar juntos en 1955 en la serie Bull Rocket de la revista Misterix. En la editorial Frontera, de Oesterheld, le pusieron la firma a los personajes de Rolo el Marciano Adoptivo, Amapola Negra, Joe Zonda, Rul de la Luna y el Eternauta.

El Eternauta se publicó como tira semanal en Hora Cero a partir de 1957. Después fue reeditada en numerosas ocasiones y Oesterheld la recreó más adelante con Alberto Breccia.

Luego de esa saga, Solano López colaboró con la editorial inglesa Fleetway y se radicó en Europa entre 1963 y 1968 (desde donde creó a Galaxus, Kelly Ojo Mágico, Adam Eterno y el Profesor Kraken). Regresó al país para publicar en Columba y en 1976 aceptó la propuesta de Ediciones Record para reunirse con Oesterheld y crear una segunda parte de El Eternauta, publicada en la revista Skorpion, al tiempo que inicia junto a Ricardo Barreiro la saga de Slot Barr.

Luego de la desaparición de Oesterheld durante la dictadura militar, Solano López emigró a España en 1977, termina Slot Barr y crea junto a su hijo Gabriel la saga de Ana y las Historias Tristes. Entre otras, dibujó la serie bélica Aguila Negra, para Nippur Magnum; Calle Corrientes, para



El dibujante argentino Francisco Solano López, famoso ilustrador de la historieta El Eternauta, murió hace unos días en Buenos Aires y aquí le rendimos homenaje.

# Se fue el Eternauta SOLANO



SuperHumor; y Evaristo, aparecida en Fierro.

Recibió la distinción de Personalidad destacada de la Cultura, que otorga la Legislatura de la ciudad de Buenos Aires; el Premio Especial El Madroño, de la Expo Comic de Madrid; y el Premio Rodolfo Walsh a su trayectoria del Sindicato de Periodistas. Actualmente publicaba en el portal de la agencia de noticias Télam la historieta Sección imposible, con guiones de Teodoro Boot. ■

## Un blog

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



Admirador de la vida y el arte, practicante del no menor arte de la caricatura, escéptico del poder y alérgico a quienes lo poseen. Es lo que sostiene este gran caricaturista mexicano. Aquí pueden ver parte de su talento.

## Un libro

En septiembre estará a la venta en España YES WE CAMP! Trazos para una (r)evolución. Editado por Dibbuds, jugando con el famoso "Yes, we Can" de Obama, este libro reúne a numerosos dibujantes ibéricos que narran con sus viñetas la experiencia del 15-M que le cambió la cara a Madrid y a toda España.



## Jurados en Bostoons

El inquieto Mario Barros, ha lanzado el Concurso de Humor Gráfico "Un homenaje al 10mo. Aniversario del 11 de septiembre", plazo que vence a fin de mes y que ya viene congregando varios cientos de trabajos de todas partes del mundo.

El evento que tiene su sede en la apacible y bella ciudad de Boston, en Estados Unidos, tendrá este año como jurados internacionales a los reconocidos humoristas gráficos: Omar Zevallos (Presidente), Angel Boligán (México), Omar Turcios (España), Julio Carrión-Karry (Perú) y Arturo Kemchs (México). Los ganadores serán parte de la exhibición que se llevará a cabo en Cambridge College. ¡Suerte!



## 3er CONCURSO INTERNACIONAL DE CARICATURA LA CIUDAD DE LAS IDEAS 2011

- Podrán participar artistas de cualquier lugar del mundo profesionales o aficionados, mayores de 18 años.
  - Las obras presentadas deberán ser totalmente originales e inéditas.
  - La pregunta a desarrollar es: Si tuvieras la oportunidad de comenzar de cero: **RESET, ¿Qué cambiarías de tu vida o tu entorno?**
- El concurso se trata de saber que responderías a esta pregunta con una caricatura, puedes usar textos cortos en la caricatura y deberán estar escritos en español o traducidos en inglés si tu idioma no es ninguno de los anteriores.
- Cada concursante podrá participar con 3 obras (se descalificarán aquellos autores que manden más de 3 obras).
  - Cualquier técnica será aceptada (digital o manual. A color o en b/n).
  - La obra no podrá ser mayor 21 cm x 29 cm o en tamaño proporcional, con resolución no menor de 300 dpi.
  - Las obras y los sobres con los datos del autor se enviarán a la siguiente dirección: **3er. Concurso Internacional**

### de Caricatura

Reforma 222, Piso 12  
Col. Juárez  
Delegación Cuauhtémoc  
C.P. 06600 México D.F.

Por correo electrónico serán las siguientes direcciones:

ccartoon2011@yahoo.com.mx ,  
mar\_interactiva@yahoo.com.mx con copia a

[contacto@ciudadde las ideas.com](mailto:contacto@ciudadde las ideas.com)- Las obras seleccionadas serán expuestas en Puebla, México, durante los días 11, 12 y 13 de noviembre del 2011, y aparecerán en el blog: <http://cartonistciudadde las ideas.blogspot.com/>

- **La presente convocatoria estará vigente a partir del 1 de junio hasta el 9 de septiembre de 2011.** Los trabajos enviados por correo electrónico o mensajería deberán tener esta fecha registrada como límite en el matasellos o en el correo. **www.ciudadde las ideas.com**

## Desde el alma de Pepe

El día a día, las circunstancias mediáticas nos van llamando más la atención en todo sentido, pero lo que debemos seguir considerando siempre es el entorno medioambiental en el que vivimos y los valores humanos con los que nos manejamos social e individualmente. Una oportunidad para reflexionar sobre ello amenamente es la exposición que inauguró Pepe Sanmartín con 30 ilustraciones de reflexión y humor gráfico en la sala de exposiciones de la Biblioteca Nacional del Perú. La muestra va hasta fin de mes. ¡No se la pierdan!



# Arranca el IV Salón Internacional de Humor Gráfico - Lima 2011

Como ya es habitual, el 1ro de septiembre de cada año se inaugura el Salón Internacional de Humor Gráfico - Lima 2011, que este año llega a su cuarta edición, con la alegría de llevar a los millones de peruanos, una selección de los mejores trabajos de humor gráfico de los más importantes maestros del humor de todo el mundo.

Como saben, el tema de este año es "Reciclaje" y hemos recibido más de 1 500 trabajos de medio centenar de países; de los cuales se ha hecho ya una selección muy rigurosa para la exposición y para el libro, que será



enviado a cada uno de los artistas seleccionados. Este años, tendremos además dos actividades públicas; el día 2 de septiembre estaremos en la Plaza de Armas de Lima, pintando un mural con todos los artistas invitados, el mismo que será entregado a la Municipalidad de Lima para su exhibición. Por la tarde, en el Centro Comercial Real Plaza del Centro

Cívico, estaremos haciendo caricaturas gratis al público, además de firmar autógrafos a los que quieran. ¡Los esperamos a todos!



*Gilmar Fraga*



*Arturo Kemchs*



*Alberto Montt*

## Carlitos en la era digital



Peanuts, la tira cómica de Snoopy, el personaje creado por Charles Schultz, da el salto a la web. Iconix, la empresa que posee la marca de las aventuras de Charlie Brown y sus amigos, va a comenzar a desarrollar

videojuegos para móviles, e-books y aplicaciones para Facebook (donde ya tiene más de 800.000 fans) y otros soportes digitales, según ha informado este miércoles «The Washington Post». La intención es dar a conocer Peanuts entre los más jóvenes.

## Una dupla ganadora



Dos talentos se juntaron y lograron el Primer Premio del II Concurso Librería Contracultura de Novela Gráfica; se trata del caricaturista Mario Molina (dibujos) y Oscar Malca (Guión) con la historieta "En la Cara No", una narración que nos lleva de la mano de cuatro amigos inseparables a contemplar un retrato de la sociedad peruana sus valores y miserias en los años considerados mas violentos y corruptos de éstos últimos tiempos.

Además como finalista fue proclamado Carlos Dávila, con su Novela Gráfica "Desperdidas", segundo año en que este joven talento alcanza esta ocupación, en ambos casos las obras premiadas serán publicadas por Contracultura y seguramente causan el mismo impacto y convocatoria que sus predecesoras. ¡¡Felicitaciones!!!!