

Read Ebook {PDF EPUB} Chajnantor by Pablo Monreal



La historieta chilena y Pablo Monreal: «Ese fanatismo lo traspasaron a las generaciones que vinieron»

Mañana es el #DiaDeLaHistorietaCL , ya son más de 20 días en los que hemos estado conociendo más a creadores, artistas y personalidades del entorno de la historieta chilena. Hoy hablamos con Pablo Monreal , autor, creador y artista que está detrás de Chajnantor y Carta Prat entre otros proyectos artísticos, nos cuenta sobre lo que aprendió de las generaciones pasadas en la historieta y la profundidad de temas que pueden tratarse en cómics y novelas gráficas.

¿Qué te ha entregado a tu vida personal y profesional la historieta chilena, como lector y autor?

A ver... la historieta chilena me entregó una vitrina de gente interesante de la que poder aprender, la generación que es mayor a la mía me enseñó a través de sus cómics y charlas muchos temas valiosos. Tengo muchos cómics chilenos, me gustan sobre todo los que son ficciones más largas y que ahondan en temas profundos de lo que es el ser humano. También me gustan los de aventuras como Mampato .

¿Qué autor o autora de la tradición de la historieta chilena crees que representa mejor el cómic nacional, y por qué?

Themo Lobos . Es el más importante. Si todos fuéramos un poco Themo Lobos estaríamos salvados jajaja. Es que sus cómics son geniales y mis tíos son fanáticos de corazón de Mampato , son más fanáticos de Mampato que de la selección chilena jajaja. Y toda esa generación se encendió con ese cómic.

Ese fanatismo lo traspasaron a las generaciones que vinieron. Creo que los países tienen símbolos que para ellos representan la figura de lo que es la historieta, los estadounidenses tienen a Will Eisner, los japoneses a Osamu Tezuka, los belgas a Hergé. Nosotros tenemos a Themo Lobos.

¿Como ves y sientes hoy la historieta chilena actual y qué autores o autoras te parecen más interesantes? ¿Por qué?

Aquí podría estar hasta mañana. Primero, la veo entretenida. Y segundo, toda la ola de mestizaje de historieta chilena + manga me interesa, es decir, la Pía [Prado] , la Cata [Corvalán] , la Paulinaapc , y los que también tienen mucho de manga pero está más mezclado con otros estilos, como el Diego Schmidt , la Lira Kraunik .

Y hay otra que no tiene nada de manga pero que es de mi generación y la destacaría, la Constanza Yovaniniz o Kurisquare . Pero también están la Emina , el Van Alencer , el Gaspar Ortega (grande, Gaspar), el Necrotax (que es el mejor guionista de mi generación, en mi opinión), Novanim , la Koti o Flipfloppery , el Maldad , la Maru o Florypincel , la Rowein , la María José Barros , el Felipe Suanes . Y hay muchos más.

Luego están los masters, los dibujantes de cómics de los que aprendí mirando. Entre los que están el Diego Toro , Danny Jiménez , Miguel Ángel Ferrada , Alfredo Rodríguez , la Nycteris Berna , el Kóte [Carvajal] , que me hizo unos talleres cuando yo era súper chico y me enseñó todo lo básico, y Fyto Manga que lo mismo hizo. De todos ellos yo aprendí, por lo tanto los destacaría.

Puedes conocer más de Pablo Monreal en su fanpage de Facebook, y además en su cuenta de Twitter @monrealop.

Chajnantor by Pablo Monreal.

WOLU is an indie comics publisher founded by Chilean authors with a Japanese manga influence. We have a strong editorial line, coherent with our convictions regarding the role of art in society as well as the need of creating high quality entertainment content. WOLU has stories for all ages and tastes; romance, drama, comedy, and action.

We're looking to find entertainment markets in USA , Canada , Asia , and Japan that are interested in new stories created by Chilean artists and authors, we're working on translating our projects into Japanese and English with the main goal of having our works in different mediums and formats that engage with an audience.

"Chajnantor" (2016): ciencia ficción altiplánica.

Quinto día en nuestra # SemanaDeLaChilenidad y hoy revisamos la versión en papel de Chajnantor , un webcómic de ciencia ficción, lleno de un aire y contexto altiplánico escrito y dibujado por Pablo Monreal . Del título podemos decir que viene del kunza que significa "plataforma de despegue", contextualiza la historia en el 2032 y nos narra una trama sobre la defensa del origen del universo de parte de un grupo de jóvenes de diferentes tribus del mundo.

CHAJNANTOR.

Editorial: Colectivo Nahual Publicación: Enero 2016 Guion: Pablo Monreal Arte: Pablo Monreal Reseña: Super Takato.

El nombre de Pablo Monreal suena fuerte en lo que es la historieta chilena independiente en el último tiempo, y quizás lo que nos toca reseñar el día de hoy es lo que pueda ayudar más a adentrarnos a este pequeño e inhóspito mundo.

En un Chile del año 2032, un viejo proyecto astronómico llamado ALBOR se ubica en el desierto de Atacama con el objetivo de descubrir el origen del universo y todo lo que ha sido creado. Dicho proyecto ha tenido altos y bajos, ya que muchas personas han tenido la visión de que puede cambiar el sentido de la vida y algunas razones de la existencia. Pero ALBOR posee un grupo de apoyo, los Arcanes , jóvenes de todo el mundo que defienden el propósito del proyecto. Pese a ello, algunos otros grupos, de origen religiosos o gubernamental, tratarán de detener esto de la forma que sea.

La historia que nos presenta Pablo Monreal es bastante llamativa en muchos sentidos. El primero es que te deja bastante claro el objetivo del proyecto en sus primeras páginas, además de aclarar muchos puntos de la trama que se irán abordando a través de su lectura. Al ir leyendo te adentras en una historia que tiene de todo, desde ciencia ficción hasta acción por doquier, formando una historia muy dinámica de principio a fin.

En el apartado autoral nos encontramos con Pablo Monreal en el guion y dibujo, trabajando una estética bastante llamativa para los personajes que nos presenta, destacando su estilo personal a través de las páginas; además de esto, la obra posee un guion bastante ágil. Pero las buenas historias no se hacen solo de una persona: en el trabajo de edición nos topamos con la mano de Pía Prado Bley, además de otros puntos como son el uso de grises y tinta. Como aporte final, dejar más que clara la presencia de los dos artistas en la portada a todo color, lo cual es un detalle que deja alucinando a todos.

Supongo que en este punto ya no queda nada más que decir. Chajnantor es una buena historia de principio a fin. Esperemos más buenos trabajos como este de la mano de Pablo Monreal a futuro, y que nos dejen tan contentos como este.

Los invitamos además a participar por una copia del cómic firmada por Pablo Monreal:

Pablo Monreal.

Siempre quise ser autor de cómic, desde muy pequeño. Soy del tipo de persona que nunca dice lo que realmente quiere, por lo que nunca lo expresé abiertamente. Pero todos mis compañeros de curso, mis hermanos, mis primos y en general la gente de mi misma edad con la que crecí lo sabe muy bien: pasaba todas las clases dibujando, todas las semanas inventando una nueva historia, un nuevo personaje, un sistema de personalidades que pudiera mantener tensión dentro de un mundo ficticio. Tengo cajones y cajones de proyectos por hacer. Sin embargo, siempre me fue muy bien en el colegio y a los 16 años me iba muy bien en los ensayos PSU, y por el contexto en que crecí, mucha gente esperaba mucho de mí, entonces no quedaba bien decir "voy a ser dibujante de cómics". El mundo se equivoca y subestima a los cómics, y la única forma de demostrar que es así es haciendo obras, y mostrando sus posibilidades. Yo me eduqué de muchas cosas, pero principalmente leyendo cómics, los cómics que yo leía vendían 6 millones de copias a la semana. El impacto cultural global de muchos de esos cómics hasta hoy en día es muy grande. Y entiendo que muchos dirán que eso es cultura de masas, pero si alguien te va a tratar de convencer de que tal obra de arte contemporáneo es más profunda que una obra de Miyazaki, Satrapi, Togashi o Moore, te están engañando: vas a aprender lo mismo o más si vas a leer esos cómics. Entré a arquitectura porque pensé que iba a desarrollar muchas habilidades, que me entrenaría en varias áreas. En arquitectura te enseñan matemáticas, arte, dibujo, historia, filosofía, ingeniería y muchas cosas más. Todo ese conocimiento es perfectamente aplicable a la narración gráfica y al cómic. Mira a Gabriel Rodríguez, mira a Gonzalo Martínez. Voy a hacer lo posible por vivir de los cómics, y si no se puede, siempre podré trabajar como arquitecto para llevar el pan a la casa y hacer que mis futuros hijos vivan bien. Pero incluso en el caso en que esté lleno de trabajo de arquitecto, nunca dejaré de hacer cómics.

Llevas un buen tiempo publicando tu web comic Carta Prat. ¿Cómo ha sido la experiencia en publicar en ese formato?

Me abrió la cabeza. Una vez, Toyo Ito, un arquitecto japonés, escribió que navegar en internet es como meter los pies en el agua. En un sentido espacial esa es la sensación. Estás en Chile, y dos segundos luego hablando con gente de Corea del Sur, de México, contestando a indoneses ayudándote con traductores, tratando de hacer negocios con españoles. Estás en todos lados y al mismo tiempo en ninguno. Puedes ser completamente exitoso y conocido, pero sales de la puerta de tu hogar y no te conoce nadie. Un espacio paradójico sin espacio. El webcomic está inserto en eso, en ese sistema de conexiones inmenso. Carta Prat me ha permitido entender en un año mucho mejor internet de lo que no lo había entendido en toda mi vida. Una de las cosas más curiosas que me pasó este último año es que muchos indoneses, estoy hablando de miles de personas, empezaron a generar muchas interacciones con mis cómics, a pesar de que no entienden ni una sola palabra de lo que dicen. Y aunque hace un par de años no sabía prácticamente nada de Indonesia, ahora siento una afinidad muy grande con ese país. Este año comenzaré a hacer webcómics y trabajos para ellos. Indonesia es un país gigantesco, con una fuerza de trabajo y una cultura arrolladora. Estos lugares que han quedado al margen de la historia oficial y de la economía, que concentran la mayor parte de la población mundial y que sus mitos y culturas no han sido destacadas, y de hecho, muy poco mostradas en las ficciones del mundo globalizado, como el sudeste Asiático, Latino América, África, entre otros, son los lugares que me interesan a mí.

Tu webcomic ganó el 2015 el premio a mejor webcomic y mejor webcomic de suspenso en el portal donde lo publicas, Subcultura. Además te adjudicaste el fondo del libro para convertirlo en un libro a todo color. ¿Qué sientes al recibir estos premios a tu esfuerzo?

El año pasado recibí el fondo del libro para realizar Chajnantor, un cómic de ciencia ficción que está pronto a publicarse. Este año recibí otro para Carta Prat, y esa confirmación me hace sentir muy tranquilo con mi propio trabajo. Eso también tiene relación con que este año mucha gente ha leído lo que hago, y para mí, que estoy recién empezando a publicar, es algo muy gratificante. Con respecto a Subcultura, pienso que es una gran comunidad y estoy muy agradecido por la gente que votó por mi cómic. Creo que si de esfuerzo se trata, todavía me falta. Me despierto por las mañanas y pienso que aunque haga muchas páginas esa semana, siempre hay un japonés o un norteamericano que hace el doble de trabajo que yo en el mismo periodo de tiempo, exactamente con los mismos materiales y la misma capacidad mental y física. Eso me hace sentir fatal y comienzo a trabajar de inmediato. No quiero mirar a la gente que admiro como estrellas fugaces que nunca alcanzaré, sino como lo que son, seres humanos muy talentosos que trabajaron mucho. Siento que cualquiera de nosotros puede ser uno de ellos.

Pasando a la parte técnica, ¿tu trabajo lo realizas de forma análoga o digital?

Depende. Para Chajnantor hice el grafito y las tintas a mano, y para Carta Prat hice todo en computador. Tiene que ver con lo que quieras expresar. Carta Prat es una historia rápida de tensiones cortas de guion. Chajnantor es una historia pensada con más calma, con partes de tensiones largas, eso quiere decir que cada viñeta pide más atención o idealmente debería leerse más lento. Por esto el lineart de esta es a mano.

A los chicos que están recién empezando, ¿qué les recomendarías: hacer talleres o aprender de forma autodidacta?

Antes que recomendarle alguna de esas opciones, les recomendaría leer. En primer lugar y por sobre todas las cosas, leer. Una vez se conozcan a sí mismos y se entiendan a ellos, o vean las cosas que les interesan, entenderán cual es el camino que deben tomar. Hay espíritus que están mucho más cómodos aprendiendo todo solos en casa, y otros que necesitan el contacto humano o que en la interacción aprenden mucho más. Hay que conocerse a sí mismo, y eso solo se hace leyendo y cultivándose.

De freelancers a emprendedores: La historia de WOLU Editorial.

Se dice que la industria del cómic tiene dos pilares: Estados Unidos y Japón. Fuera de la caricatura política, los artistas latinoamericanos carecemos de una plataforma estable o un público que rutinariamente consuma nuestro trabajo. Parte del trato es que tenemos que construirlo colectivamente, de forma autodidacta y siempre negociando a favor nuestro contenido, pero en contra de nuestra estabilidad económica. Por eso, lo que Pablo Monreal y Pía Prado están haciendo en Chile no solo es inspirador, es verdaderamente revolucionario.

En el 2018, ambos ilustradores y artistas de cómic, fundaron WOLU, una editorial de narrativa gráfica que se especializa en manga latinoamericano. En esta nota te contamos un poco de su historia y cómo fue la evolución de freelancers a emprendedores.

Páginas en proceso de Café Amargo, de Pía Prado.

¿Cómo empezaron a hacer cómic?

Pablo: Llevo 4 a 5 años haciendo cómics de forma independiente. Mientras estudiaba arquitectura, fui haciendo la saga de El Arca, Chajnantor y Carta Prat.

Pía: En el 2011 publiqué mi primer cómic online y luego comencé a publicar mis trabajos en fanzines para venderlos en ferias. Esto sucedía mientras estudiaba Ilustración en la universidad (donde conocí a Pablo en el 2014) y así comencé a monetizar mi trabajo. Al principio los cómics no dejaban mucho dinero, así que comencé a ofrecer comisiones y en alguna ocasión a realizar el arte de guiones ya escritos.

¿Cómo nació WOLU?

Pía: La idea original fue de Pablo, él estaba terminando su saga “Carta Prat” y necesitaba una editorial que lo publicara. Así se dio el inicio a pensar “Hagamos una editorial nosotros mismos como equipo”. Siempre me ha interesado el trabajo de editor, así que le ofrecí trabajar como editora para apoyar su plan.

Pablo: La idea de WOLU apareció cuando junté a un equipo para trabajar en una cabaña al sur de Chile por unos meses, para producir muchas páginas de cómic en muy poco tiempo, apoyándonos en el proceso creativo y de producción. El equipo en principio se formó así, pero luego convocamos a más personas e incluso hubo los que nos escribieron directamente, enviándonos sus trabajos. Empezamos a fines de diciembre del 2018, así que ya tenemos más de un año.

WOLU significa “mi hogar” y el número “8” (nuestro número de la suerte) en distintos idiomas. Quería englobar la amplitud y diversidad del por qué un equipo de personas hace cómic.

Los 4 volúmenes de Carta Prat, de Pablo Monreal.

¿Cuál es el objetivo de Wolu?

Pablo: Vamos paso a paso directo a nuestro objetivo: ser una editorial de manga fuerte, lo más fuerte que se pueda ser. Somos un espacio que concentra autores con trabajos de gran calidad y entretenidos para el público. La experiencia ha sido difícil, es un ambiente competitivo pero me encanta, es como un sueño hecho realidad. Crearemos el vínculo del rubro editorial asiático y latinoamericano.

Pía: Aprovechamos para combinar el evento de lanzamiento de la editorial con la publicación de los 4 volúmenes de Carta Prat y estamos todavía muy agradecidos por la gran respuesta del público. Al principio no sabíamos si íbamos a recuperar nuestra inversión, pero no sólo fue así, sino que podemos pagarle mensualmente a los autores por su trabajo.

Varios títulos de WOLU en venta.

¿Qué quieren aportar a la escena del cómic latinoamericano?

Pía: La razón por la que WOLU nació es porque sentíamos que no existía una editorial que le pusiera valor al “manga” como una influencia importante para artistas jóvenes. Por eso buscamos devolverle la mano a esas historias que nos formaron desde que éramos muy pequeños y darle el espacio a voces que no siempre son escuchadas.

Pablo: Nuestro rol como latinoamericanos que hacen cómic es hacer el mejor cómic posible, y como editorial es crear un espacio organizado para generar oportunidades reales a artistas de Latinoamérica, para que puedan mostrar su talento al mundo.

Wolucita (personaje de marca), por @dextrous.sinistrous.

¿Podemos leer algún título de WOLU online?

Pablo: Sí, pueden leer la mayoría de nuestros cómics online. Carta Prat está completo en Tapas, lo pueden leer completamente gratis. Los trabajos de Pía los pueden leer en Faneo.es en español.

Pía: También estamos desarrollando una plataforma para que puedan leer los primeros capítulos de los títulos de WOLU por nuestra página web, así que estén muy atentos a las novedades que estaremos comunicando por nuestras redes, pueden encontrarlos en Instagram o Twitter.

¡También subimos mucho contenido entretenido, como los cómics de WOLUCITA, que son creados por Gabriela Gutiérrez. ¡Vayan a leerlos!

Cómic de Wolucita y Ulow (personajes de marca) por @ciendol.

Si no tienes una plataforma, créala. Hoy, más que nunca, el poder de un creador independiente no tiene límites. El deber que tenemos con nuestra comunidad no termina en publicar nuestros proyectos. Seamos parte del cambio y ayudemos a crear, gestionar y estabilizar plataformas que sirvan para el progreso de todos. Pablo y Pía son ahora los editores que les hubiera gustado tener al principio, cambiaron el mundo para mejor. Nosotros, ¡también podemos! Tomemos sus consejos: necesitamos constancia, propósito y saber trabajar en equipo.

¿Te gustaría aprender a hacer manga? Revisa el curso Ilustración tradicional y digital para comics de Pía Prado en Crehana.