

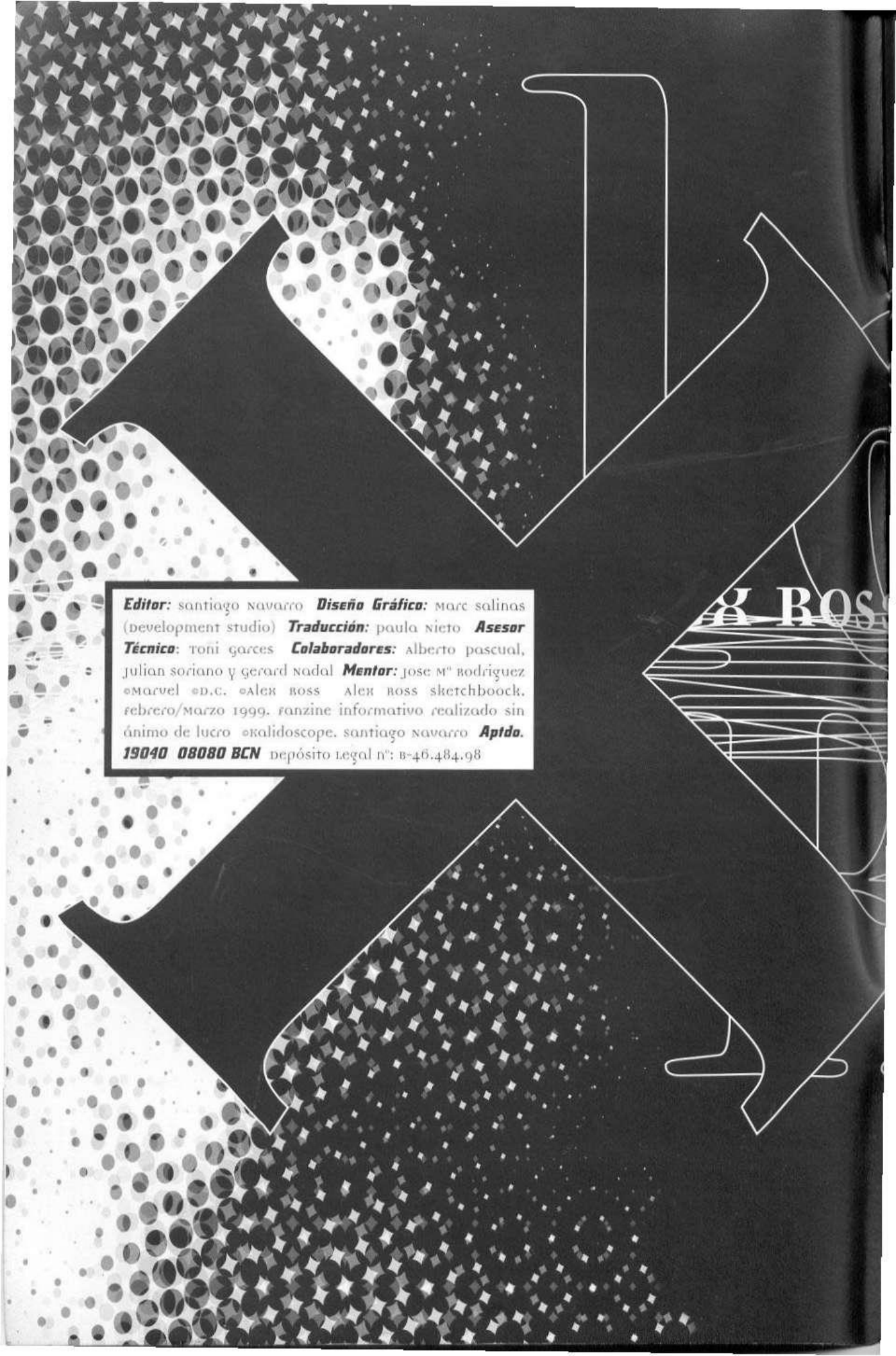
MARVELS • KINGDOM COME • EARTH-X

# Alex Ross

S K E T C H B O O K



KALEIDOSCOPE



**Editor:** santiago navarro **Diseño Gráfico:** marc salinas  
(development studio) **Traducción:** paula nieto **Asesor**  
**Técnico:** toñi garces **Colaboradores:** alberto pascual,  
julian soziano y gerard nadal **Mentor:** jose m<sup>o</sup> rodriguez  
«marvel d.c. «alex boss alex ross sketchbook.  
febrero/marzo 1999. fanzine informativo realizado sin  
ánimo de lucro «kalidoscope. santiago navarro **Apto.**  
**19040 08080 BCN** depósito legal n<sup>o</sup>: B-46.484.98

**Alex Boss**

APUNTES DEL NATURAL...

# ALEX ROSS

por Santiago Navarro

Como podeis observar, y desde en número anterior dedicado a Albert Montey, hemos cambiado el formato y el tipo de papel del fanzine con el único motivo de mejorar la reproducción de las imágenes y que el coste no subiera el precio del número, esperamos que los cambios hayan sido de vuestro agrado.

También queremos saludar a todos aquellos nuevos lectores que se hayan subido al tren del fanzine recientemente y coincidiendo con nuestra nueva distribución por parte de Pirac, la cual espero que nos haga llegar a mas gente que le pueda interesar nuestras publicaciones.

con un poco de suerte estareis leyendo la editorial a principios de marzo fecha esta marcada como tope para la aparición de este segundo especial sketchbook, dedicado a uno de los jóvenes autores americanos que han aparecido durante estos años, el cual en cada uno de sus nuevos proyectos arrastra tras de sí un gran público, dicho dibujante no es otro que el creador, junto a Kurt Busiek, de Marvel, el denominado por Rafa Martín Trehera, como el

watchmen de los noventa, Alex Ross, artista y creador de Kingdom Come, Uncle Sam y Earth-X.

antes de continuar con la presentación de este nuevo sketchbook quiero dar las gracias a una persona que nos ha cedido parte del material que aquí se reproduce por lo que creemos que este número debería estar dedicado a Gerard Nadal por su colaboración y admiración por Alex Ross.

El grueso del número está centrado en una extensa entrevista publicada en la revista de información comics interview, en la que Alex Ross nos habla de sus trabajos antes y después de Marvel, a la vez que nos explica los preparativos de Kingdom Come. A pesar de su "antigüedad" hemos creído que era interesante publicarla ya que en ella se habla de sus trabajos previos a Marvel y diferentes anécdotas de su colaboración con Kurt Busiek en Marvel.

La entrevista está acompañada de las diferentes fichas que realizó para Marvel, además de lápices y diseños realizados para dicha serie. como remate final publica-

mos los lápices y diseños de Kingdom Come (D.C) con explicaciones de Alex Ross referidas a diversos personajes principales de dicha miniserie, y finalmente tenéis una entrevista centrada en Earth-X (Marvel) acompañada de diversos diseños y páginas de esta miniserie que dibujará Jean Paul Leon.

Deseamos que el poster central e ilustraciones inéditas de Kingdom Come sea de vuestro agrado al igual que el número en sí. esperamos vuestras opiniones.

un saludo.

**P.D.:** Recordad que el próximo número será un especial dedicado a reproducir dibujos de diferentes salones del cómic, con portada de Kevin Nowlan coloreada por Elskén Gomez, con más de treinta autores diferentes (Alan Davis, Arthur Adams, Steve Bude, George Perez, Carlos Pacheco, Joe Kubert, Mike Allred, David Mazzucchelli, etc.).

**P.D.2:** Desde aquí esperamos que Javier Pulido y Marcos Martín tengan una feliz estancia en Nueva York, os deseamos mucha suerte.

A continuación teneis una extensa entrevista aparecida en 1995 en la revista de información *Amazing heroes*, que aunque haya sido realizada hace tres años creemos que es muy interesante transcribirla e incluirla en este especial ya que en ella Alex Ross nos cuenta cosas muy interesantes de sus inicios, resultados de *Marvels* y los preparativos de *Kingdom Come*. Como todos sabeis después de acabar *Kingdom Come* realizó la miniserie *Prestige Uncle Sam* (Vertigo D.C.) y *Superman: Peace on Earth*. Como colofón a este número teneis una pequeña entrevista en la que habla sobre su nuevo proyecto *Earth-X* (Marvel).



*Ilustración de la Antorcha Humana original aparecida en las guardas del tomo recopilatorio de *Marvels* (Marvel 1994).*

**Lou Mougin:** muy bien Alex, háblame de la nueva serie de D.C., cual va a ser el título, cómo surgió, y el acercamiento que tu y Mark Waid vais a hacer de cara al nuevo trabajo.

**Alex Ross:** bueno, básicamente es una serie de Elseworlds (otros mundos) que tiene lugar dentro de 20 años, en el futuro. Me atañe a mí la tarea de saber como será su apariencia 20 años mayores o, en muchos casos, un nuevo personaje toma posesión del lugar de otro personaje más antiguo, tengo toda una pila de personajes nuevos. Tu sabes que así los roles cambian en todos ellos.

**Lou:** es una revelación para mí saber que va a ser una serie de Elseworlds y no, como yo había pensado, una especie de Marvels D.C.

**Alex:** no, definitivamente no es una historia del universo D.C. por una cosa; eso sería literalmente mucho más difícil de hacer atendiendo a los estándares actuales porque... bueno, hasta donde me concierne, ninguna de las cosas de la historia de DC sucedió en realidad como se supone que ha sucedido, sea cual sea la historia que ellos han elegido para sí mismos ahora, puede haber cambiado dentro de otros 5 o 10 años.

**Lou:** el revisionismo prevaleciente.

**Alex:** sí, no es tan estable como la Marvel, Marvel todavía tiene ese punto de vista de la editorial de que si ha sido impreso por la Marvel, así ha ocurrido. La trama que estamos elaborando es sobre el proyecto final de del universo DC: en cierto modo esto actúa como un final del libro de "Marvels" donde tienes el comienzo de un universo de comics y los primeros 30 años más o menos. con esta serie se

convierte todo en una trama imaginaria como si se llegara a un final enorme y espectacular.

**Lou:** ¿una especie de Ragnarok?

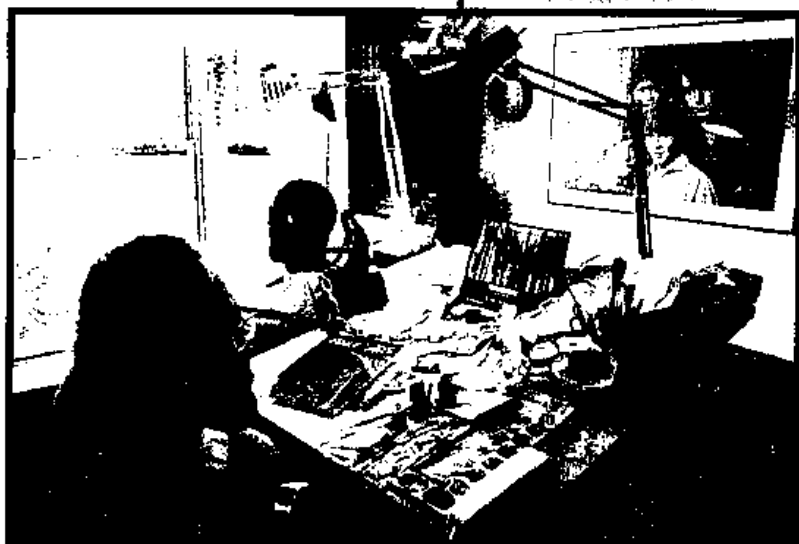
**Alex:** sí, exactamente.

**Lou:** ¿has pensado ya cual va a ser el nombre de estas series?

**Alex:** el título del proyecto es Kingdom Come (el reino que viene). tiene más sentido según vas sabiendo el desarrollo de la historia. (risas).

**Lou:** ¿cómo os metisteis Mark Waid y tu en este proyecto?

**Alex:** bueno, en principio yo des-



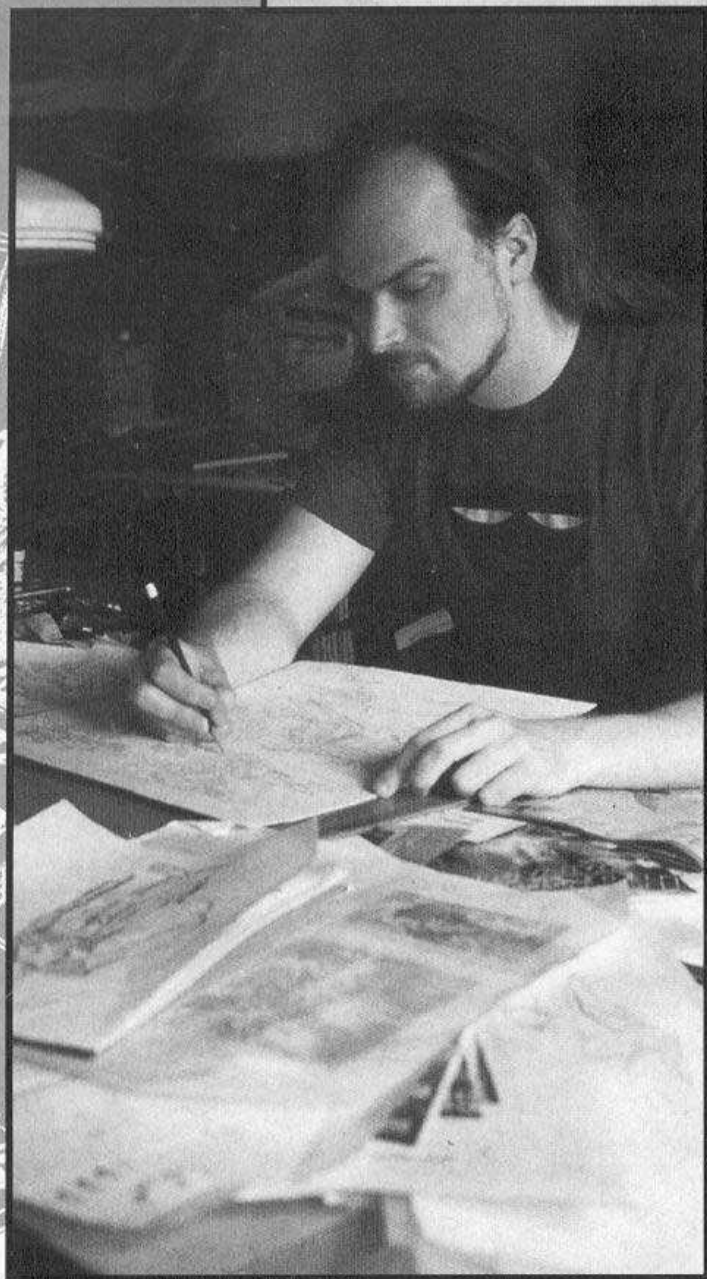
**Alex Ross en su antiguo estudio (Amazing Heroes 1994)**

cubrí el perfil inicial. iba a trabajar con James Robinson en el proyecto pero estaba demasiado comprometido y decidió que sería mejor que buscara a otro. Me recomendaron a Mark varias veces. Desde entonces, Mark ha formado parte de él. se extendió con la trama, rellenando algunos huecos. en esencia todo lo que yo había puesto en el ter borrador sigue ahí todavía, más todas las cosas que lo hacen funcionar de Mark Waid.

**Lou:** ¿así que el concepto original para las series fue tuyo?

**Alex:** sí.

**"Ninguna de las cosas de la historia de DC sucedió en realidad..."**



un periodo de control inicial mucho más largo... originalidad creativa fué en su mayoría lo que kurt aportó a ello. mientras que en esto... después de "marvels" sentí que debía seguir con algo mucho más completo. no quería que nadie me dijera de nuevo que no tenía un concepto de trabajo en el proyecto. por tanto pensé que debía aparecer con algo que estuviera extraordinariamente desarrollado y me dijeron: "de acuerdo, ¿ahora puedes tener a alguien para que me escriba esto?"

**Lou:** ¿riendo al máximo nivel ya desde el principio?

**Alex:** sí. sabes, no es necesariamente la mejor manera tampoco porque con james robinson el estaba pensando que qué porras estaba haciendo, que todo estaba ya hecho. (risas).

**Lou:** esa puede ser la manera en la que un escritor se puede sentir a veces. sabéis cuándo saldría KINGDOM COME, vais relajados o tenéis una idea.

**Alex:** bueno, yo comencé con esta serie en la misma época que con marvel, así que espero que me lleve sobre un año y medio. cuándo esté trabajando el 3º número deberá estar a punto de salir el nº 1.

**Lou:** entonces, ¿aparecerá en otoño del próximo año?

**Alex:** sí. esperemos que en noviembre, al menos diciembre del próximo año.

**Lou:** ¿en que fase de la producción estás ahora mismo? ¿has empezado la parte del dibujo ya?

**Alex:** comenzaré las primeras páginas a lapiz esta semana. gran parte de lo que ha estado pasando en los meses anteriores en tre mark y yo ha sido el desarrollo de los puntos más críticos

**"Cuando me surgió la idea de Marvels y fui a kurt Busiek todo lo que tenía era una bola llena de idas"**

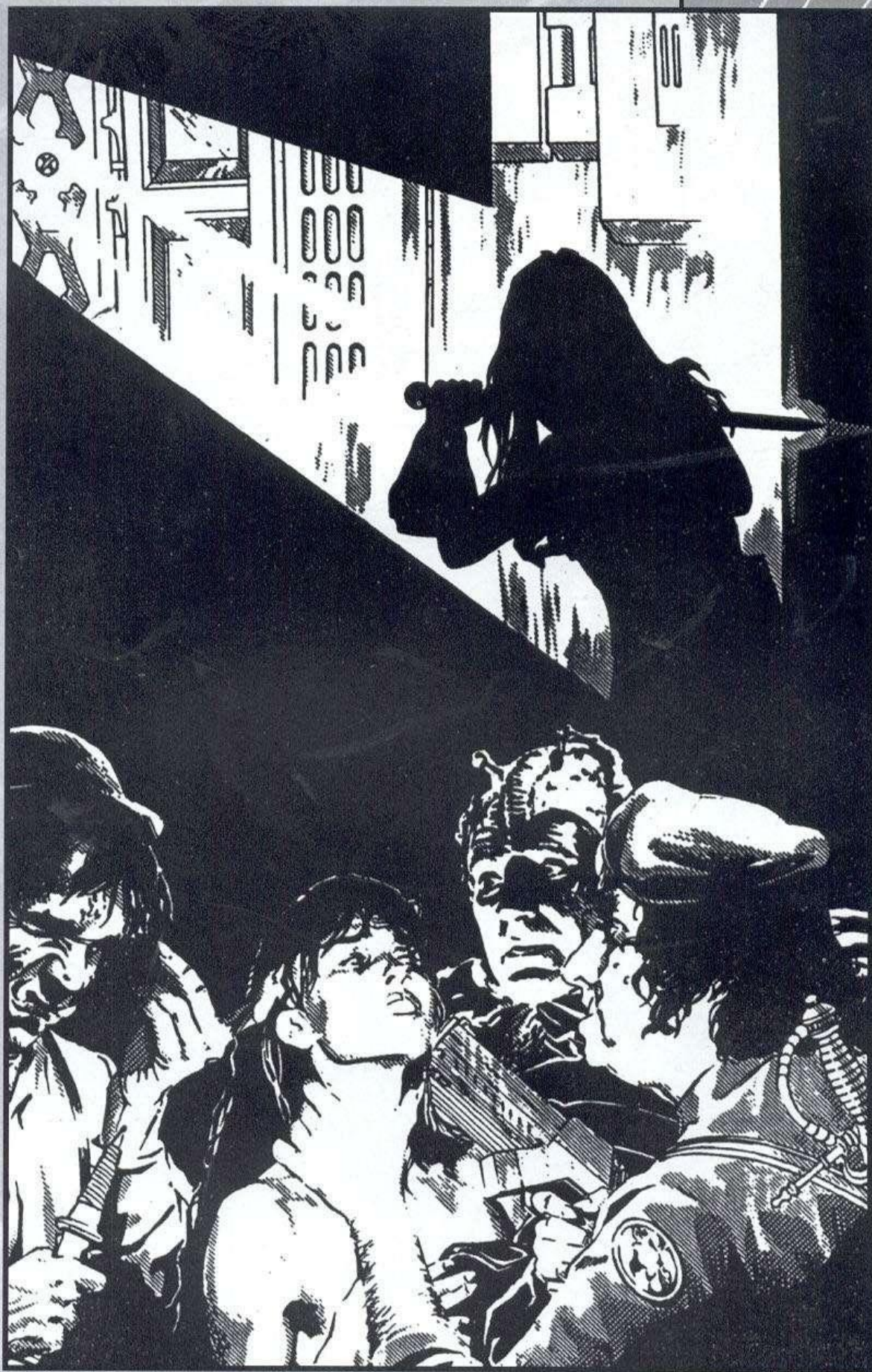
**Lou:** ¿tendrías entonces tu nombre en los créditos de script?

**Alex:** no, tendré mi nombre con los créditos de co-argumentista.

**Lou:** ¿habías hecho este tipo de trabajo antes?

**Alex:** bueno, al principio aparecí con "marvels" aunque esto es un poco más completo. cuando me surgió la idea de "marvels" y fui a kurt busiek con ello, todo lo que tenía era más o menos un montón de bocetos manejables y una bolsa llena de ideas. poca cosa estructurada. por eso hubo





*Ilustración perteneciente a la portada del tomo recopilatorio del cómic  
Shadowrun (Fasa Games), uno de sus primeros trabajos*

**"kingdom  
Come es como  
Crisis de Perez  
en la que tenía  
que dibujar a  
cada nuevo  
personaje que  
florece en el  
Universo DC"**

de la serie. He empleado todo mi tiempo en hacer bocetos de personajes y él ha estado refinando toda la trama en 4 números, haciendo paradas página por página. La diferencia entre este y "Marvels" es que estamos viendo la historia ahora. Hemos logrado un argumento muy elaborado, muy intrincado, quizás demasiado ambicioso para lo preparados que estamos. (risas). por ello debemos intentar hilarlo lentamente y asegurarnos de que no la fastidiamos de ninguna manera.

**Lou:** ¿entonces esto va a ser una especie de crisis de Elseworlds, será el giro adecuado para ello?, seguramente el equivocado, ahora que pienso en ello.

**Alex:** No, no. Yo diría que, de un modo superficial, eso es lo que se pretende que se nos cruce primero. Debes mirarlo y decir. "oh, esto es como aquella crisis de Pérez en la que el tipo tiene que dibujar cada nuevo personaje que florece en el universo DC?" tenemos una trama que es diferente de crisis en la que, básicamente, podemos hacer todo aquello que queramos en nuestro universo sin necesidad de arreglarlo al final. porque oficialmente nunca ocurrió, pero lo bonito, lo que me hace más feliz es que DC ha dejado que esto sea aprobado, es que nunca habrá un final oficial al universo escrito de DC. Superman siempre tendrá 35 años. Así que en cierto modo, esto es tan oficial como puede serlo.

**Lou:** entonces, en otras palabras, si pudiera haber un final para el universo de DC, éste debería ser el modo en que acabara.

**Alex:** bueno, es mucho más un final para el universo real de DC de lo que a tí te gustaría que fuera. si quisieras ignorarlo todo, podrías, porque ello no afecta a la continuidad.

**Lou:** casi como cuando vimos las histo-





*Ilustración perteneciente a una portada de Marvel Age (1994)*

# IRON MAN



*Diseños, previos a Marvels, para una serie de Ironman que nunca se llevó a cabo y que tenía como guionista a Kurt Busiek*

rias imaginarias de Mort Weisinger en SUPERMAN y él decía: "esto es una historia imaginaria pero ¿no sería fantástico si fuera real?!"

sabemos perfectamente que ni las "aceptadas" obras maestras de DC ni las "historias imaginarias" de ayer ni los cuentos de hoy de Elseworlds son "rea-

les?' quizás deberíamos simplemente ir con lo que Alan Moore dice en SUPERMAN#423, que era una historia imaginaria,'?... pero no lo son todas?.

**Alex:** sí, exactamente.

**Lou:** si siquiera quiero que nos reveles demasiado de la historia pero ¿hay alguna pista sobre la trama que nos puedas dar como un anticipo?.

**Alex:** oh, seguro, vamos a ver cómo empiezo con esto. en esencia, la estructura usa un mecanismo que saqué de "Marvels" y que es que toda la narración se ve a través de un único personaje humano quien no está relacionado con ninguno de los super-heroes, quienquiera que sea. este personaje humano que utilizo se ve empujado dentro de esta historia por The Spectre (el espectro), que lo usa más o menos como si fuera su ventana, hacia el punto de vista humano. esto se debe a que The Spectre, como le ha ocurrido siempre, está perdiendo contacto con el entendimiento de porqué la gente hace cosas y todo eso. The Spectre sabe que está gran cosa acercándose pero él quiere saber quien va a actuar bien y quien va a actuar mal. ¿donde debería aparecer el juicio en este gran final, Ragnarok o Revelations?. y además, 20 años en el futuro... bueno, en realidad las series son una parábola sobre el actual estado de la industria del cómic, donde hay una proliferación de super-heroes sin ninguna razón de ser y con tantos super-heroes ahí afuera, el mundo es todavía más caótico. esto es así porque dentro de 20 años las cosas no avanzarán del modo en que deben por culpa de que siempre estarán esos tipos alrede-

do estropeando las cosas y protegiendoles de todo.

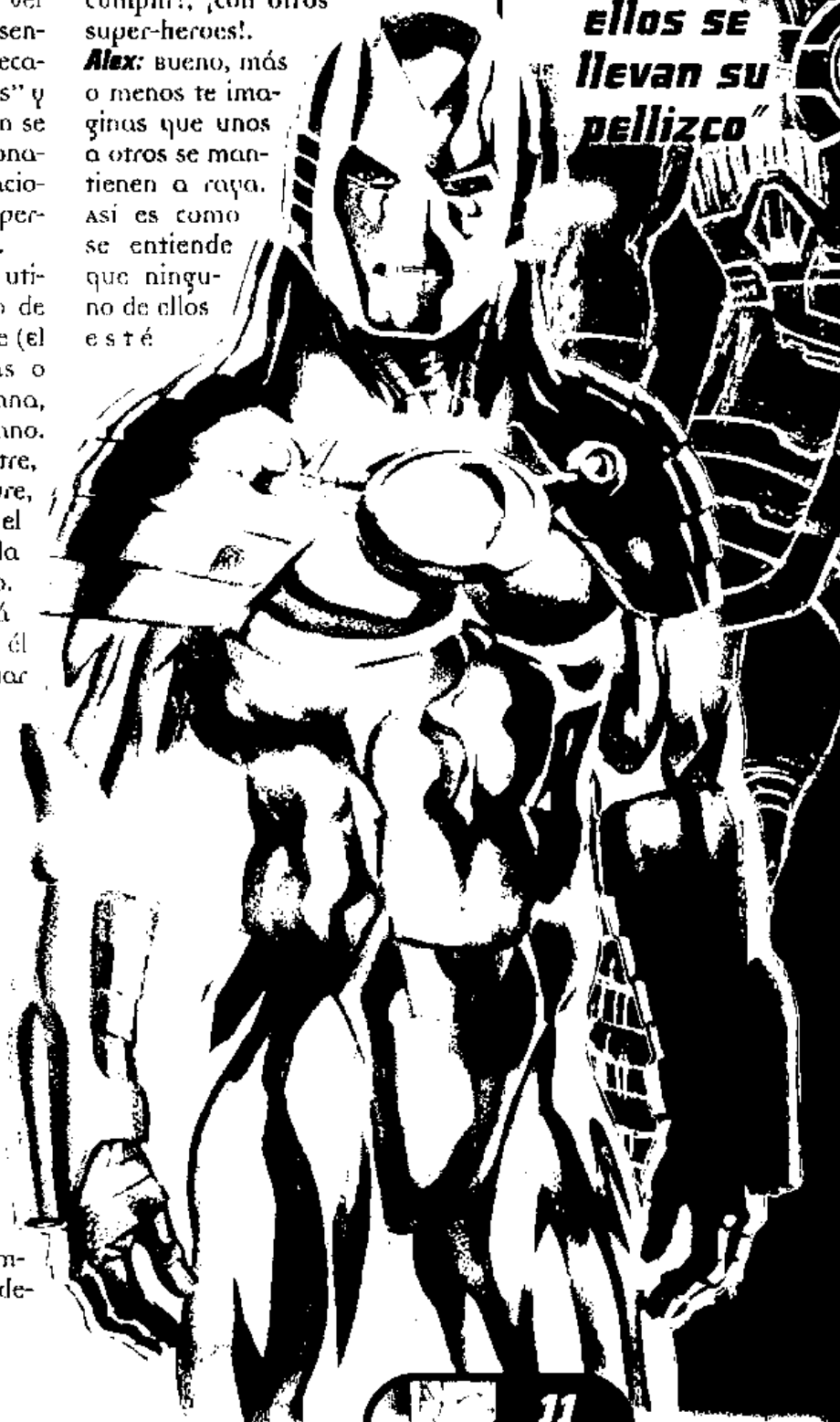
**Lou:** como un gobierno no oficial.

**Alex:** ¡mmm... sí! sí, la verdad es que nunca ha habido ninguna regla o normativa sobre los super-heroes.

**Lou:** cierto. ¿cómo pueden?. ¿cómo pueden hacerlas cumplir?. ¿con otros super-heroes!.

**Alex:** bueno, más o menos te imaginas que unos a otros se mantienen a raya. así es como se entiende que ninguno de ellos es t e

**"Hay demasiados comics de super heroes, la gran mayoría de ellos se llevan su pellizco"**





gobernando un país o algo semejante. Nadie fragua su propio ejército. Ellos al menos se mantienen controlados unos a otros. Pero por cada típica lucha de super-heroes que ves hoy día en los cómics, imagina que ocurren en el mundo real y tendrías un montón de daños causados a la sociedad humana. Y los super-heroes no arreglan necesariamente el lío que han montado. Llega un punto en nuestra historia en el cual un montón de super-heroes de la vieja generación, aquellos de una naturaleza más noble que no están metidos en naftalina pero que tienen una especie de desinterés por los de su clase...

**Lou:** ¿Retirados para pintar sus paisajes?

**Alex:** Bueno, en cierto modo todos están centrados en algo en particular. Como el futuro Flash está todavía medio mandando en Keystone City. Está todavía vigilándola y pendiente de ella. De hecho su poder se ha acelerado de tal modo que puede estar en cualquier parte al mismo tiempo; así que esta es una de las pocas ciudades donde el paisaje ha florecido verdaderamente bajo la protección de un super-heroe. Ha crecido dentro de uno de esos grandes y altos rascacielos de carmine infantilino, ya sabes, visiones rústicas del futuro.

**Lou:** el territorio de Adam Strange.

**Alex:** sí.

**Lou:** ¡eso nos encantará verlo!

**Alex:** ¡espero poder pintarlo! (risas). Y luego, el futuro Green Lantern ha creado una especie de satélite espacial flotando alrededor de la tierra para protegerla de cualquier tipo de invasión alienígena o lo que sea. sólo para protegerla de cosas del

espacio. así que todos estos tipos tan importantes están metidos en sus rollos. Batman está todavía en Gotham y casi está gobernándola.

**Lou:** ¿un jefe de ciudad?.

**Alex:** En cierto modo sí. ciertamente uno bien benevolente cuya única ocupación es que pueda mantenerla segura. todo el mundo está absorvido haciendo sus cosas y nosotros nos centramos en eso. Hay un monton de estos personajes más jóvenes que han aflorado en los últimos 20 años que simplemente se han desbocado.

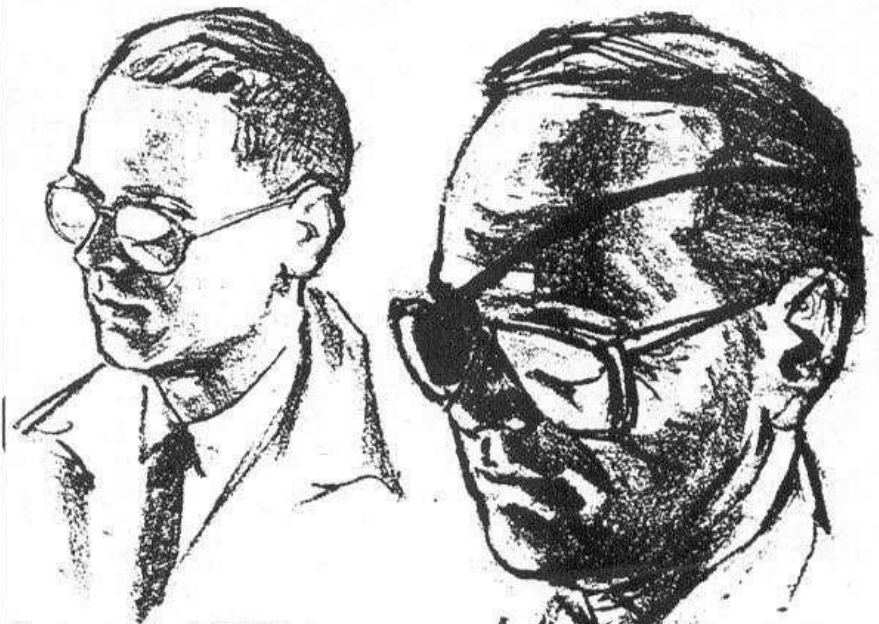
No son necesariamente villanos, de hecho esa es una gran parte de nuestra historia. No existe la necesidad de un lado malo en todo esto. es solo que hay mucho caos.

**Lou:** mucho conflicto.

**Alex:** sí. y hay algo de lo que ocurre que empuja en concreto a superman a salir de su bola de naftalina para volver y formar una especie de fuerza controladora, una especie de liga de la justicia para ir por ahí y más o menos meter en cintura a estos jóvenes y advenedizos. super-heroes que están arruinándolo todo. Éste es el comienzo de todo un debate entre él y Batman. se divide en diferentes facciones. vemos a varios personajes que se emparejan con Batman y otros con superman.

**Lou:** facciones políticas distintas.

**Alex:** sí. entre superheroes en realidad nunca puede existir un debate político sin llegar a la lucha. (risas). pueden hablar y hablar y hablar pero nunca terminan y entonces...



Bocetos previos de Phil Shelton  
(Marvel 1993)

**Lou:** Alguien pega un puñetazo.

**Alex:** sí. así que asociando a este montón de heroes, se da un sobreaviso de una guerra mayor que se avecina. esto es parte de la historia.

**Lou:** en cierto modo, es interesante y curioso que mientras hablabas de superman tomando parte de la situación, lo que me recuerda Marshall Law.

**Alex:** Imagino que tendría alguna cualidad de él pero lo que es seguro es que no pretendo parodiar super-heroes como hace Kevin O'Neill.

Lo que estos viejos personajes saliendo de la carpintería significan para mí, es que son personajes de causas más nobles, que



**"Los super  
heroes han  
puesto en  
peligro la  
longevidad  
del medio"**

no se ven en las rebajas estos días. es como una afirmación mía sobre lo que es actual y lo que está pasado. ultimamente todo es sobre cómo demasiados super-heroes se destruyeran, llegado el caso, a sí mismos: cargarse al de al lado, vamos. (risas). como cogido literalmente, que hay demasiados cómics de super-heroes y la gran mayoría de ellos se quieren llevar su pellizco.

**Lou:** cierto, tienen unas disminuciones cíclicas en las cuales tan pronto como uno o más desaparece, una piña entera de

pequeñas compañías independientes aparece e intenta llenar el hueco. pero creo que tienes razón en decir que el ciclo se está convirtiendo en lo que se debería llamar una crisis de sí misma.

**Alex:** sí. no sé si es tan malo como una crisis. creo que los super-heroes han puesto en peligro la longevidad del medio en estos momentos por culpa de lo mucho que nos los han metido en los últimos años. eso, en realidad, me hace creer que toda la industria del cómic puede tener un final y gran parte de ello puede ser responsabilidad de los cómics de super-heroes.

**Lou:** creo que tienes razón en eso, especialmente en la falta de buenos cómics para "engancharse." cuando hablo de "engancharse" me refiero a ese tipo de cómic que un crío de 6 u 8 años podría tener a su alcance para disfrutarlo e introducirse en el hábito de comprar cómics. entonces, un poco más tarde podría estar comprando digamos... FLASH, SUPERMAN, y un poco más adelante incluso SANDMAN o algo del estilo.

**Alex:** pero ni siquiera existe un nivel para engancharse con las mujeres de ninguna edad.

**Lou:** estoy seguro de que puedo ser rebatido por alguna gente que ha intentado orientar los cómics hacia las mujeres, pero seguramente tengas razón en eso. hay una pequeña cantidad de mujeres que los leen, aunque las que lo hacen



Bocetos de Miracle Woman (Eclipse 1990)

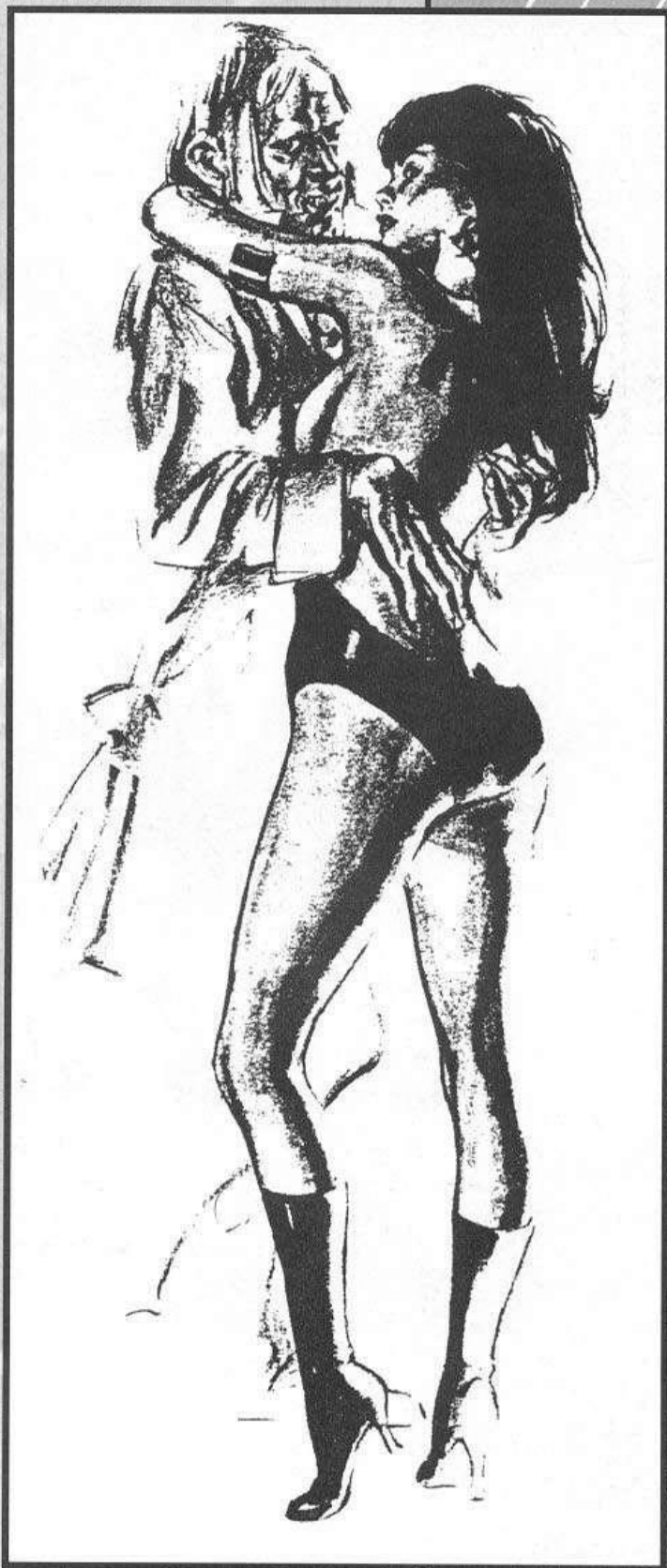
seguramente lean los que están orientados hacia los hombres. pero yo estaba pensando en la era del "enganche" hacia digamos 1961, cuando yo compraba primero cómics realmente duros y había una larga lista de cómics como Dell o Gold Key donde la gran mayoría de los títulos no estaban decantados hacia los super heroes. eso estaba dirigido deliberadamente para niños que tenían de 4 a 6 años. luego estaban los de DC y Marvel para cuando tenías unos 10 años. pero me pregunto si has leído la historietta de Alan Moore en ANYTHING GOES, "pictopia:" es una historia en la cual el mundo de los cómics es un mundo real, poblado originalmente por animales divertidos y personajes de periódico como Mandrake que se ve rápidamente relegado por todos esos personajes vestidos a lo fascista.

**Alex:** No, no lo he visto.

**Lou:** Ah, ese es un punto. veré si puedo conseguirte una copia. pero de todos modos, volviendo a la entrevista. ¿que ves como principal cambio haciendo la parte artística para KINGDOM COME?

**Alex:** bueno, el cambio típico es simplemente querer hacer un trabajo mejor. pero considerando que en Marvels en los momentos en los que viste los super heroes fueron pocos y distanciados. y que cada vez que los viste era ya una gran cosa - tuve que aislar esos momentos porque me dije: "bueno, vale, esta es seguramente la única vez en la que dibujaré a Giant-Man así que va a ser una enormidad"-, esta vez, las páginas van a ser todas prácticamente de super heroes después de un cierto punto de la historia. habrá la "gente real" que llenará el

fondo sólo para hacernos la idea de que hay muchos. (risas). estos últimos días lo que ha sido duro ha sido diseñar todos los nuevos personajes. he tenido



**Bocetos de Creepy y Vampirella (Harris 1990)**

que realizar innumerables versiones de vestidos clásicos, remendarlos para que sentaran bien y luego personajes nuevos para llenar los fondos sin que se me fuera nada de todo esto de la cabeza. intento y desarrollo algo

**Alex:** ¿Leíste eso en algún sitio?

**Lou:** sí. de hecho viene en the comic book collectors #14, mayo de 1994, en su entrevista contigo. y yo la repito de su introducción donde dice: "a principios



**"A la gente le encanta decirme "Marvel's Secret Weapon" por que me hacia parecer el mayor idiota del mundo"**

que tiene una especie de concepto tras de sí incluso si solo va a estar allí en una viñeta. alguien podría preguntarme: ¿quien es ese?" y yo le podría dar una respuesta concreta.

**Lou:** dejando KINGDOM COME por un rato, voy a ir hacia atrás. desde la aparición de marvels y la aceptación y premios por ello, el favor de la crítica y del público que compra cómics más el reconocimiento que has conseguido -que creo que está justificado- cómo por ejemplo "Marvel's secret weapon", (el arma secreta de marvel) o no mencionarla (risas), y todo eso.

**Alex:** (risas) ¿por qué eso todavía me persigue, por diós?

**Lou:** no lo sé.

de este año alguien llamó a alex ross "Marvel's secret weapon"?"

**Alex:** justo. además, el amigo que me hizo la entrevista estaba sacando algo con lo que yo estaba muy descontento porque alguien a quien ambos conocíamos salió con esa frase sabiendo que me iba a avergonzar escribiendola en un artículo de TRIBUNE y pareció perseguirme por un tiempo (risas), porque a la gente le encantaba decírmelo porque me hacía parecer el mayor idiota del mundo.

**Lou:** ¡oh, no!

**Alex:** ¡oh, sí!. oh sí. porque la gente empieza llamándote cosas así y luego pueden bajarte los humos. yo prefiero ser simplemente "el tipo pintor?" es suficiente.

**Lou:** bueno, es definitivamente



un nombre que te encaja, ¿como has llevado el aumento del empujón gracias a MARVELS?

**Alex:** supongo que lo que importa es lo extensivo que sea. quiero decir, es obvio que abre puertas en el sentido de que hace posible que pueda lanzar un proyecto a DC como este en el que estoy y que se ha aprobado. Algo que nunca se me ocurrió que pudiera

ser aprobado. ha sido una experiencia maravillosa. no sé exactamente lo que quieres decir.

**Lou:** bueno, déjame ver. tienes unos 25 años, ¿no?

**Alex:** tengo 24.

**Lou:** vale. y llevas en el medio unos 4 años ¿verdad?

**Alex:** sí.

*Ilustraciones de las  
X-Women publicadas  
en el Marvels #0  
(Marvels 1993)*



**Lou:** y entonces ¡bam! eres la última persona que he visto que ha conseguido este tipo de empujón tan lejos como llega el arte.

**Alex:** nunca he comparado la respuesta que he conseguido con la de nadie. No tengo ni idea. todavía miro los tipos que están en *Image* que tienen una especie de pestillo con un número de audiencia exterior, y sea lo que sea lo aclamado que haya estado ahora se disipará tan pronto como la gente vea lo poco que puede producir a un ritmo continuo. porque lo que yo hago lleva una pasada de tiempo y no puedo poner a circular un nuevo cómic cada mes para saciar nuevos apetitos que han sido estimulados hacia el material pintado. ni siquiera pueden la mayoría de los pintores. habrá un montón más de cómics pintados ahora pero no saldrán con

tanta frecuencia como tu querías.

por tanto hay una cierta cantidad de respuesta por parte de admiradores que he conseguido del tipo de gente que sí sigue a Jim Lee y Bob Liefeld alrededor del mundo. pero se van a esfumar. puede que vuelvan en el sentido de: "Heee, no te hemos visto antes. ¿qué más has hecho?!" (risas). estaré respondiendo yo mismo ante una nueva audiencia cada vez que haga un proyecto. tendré que estar reclamándola. porque mientras tanto me va a llevar un año y medio completar esto, KINGDOM COME.

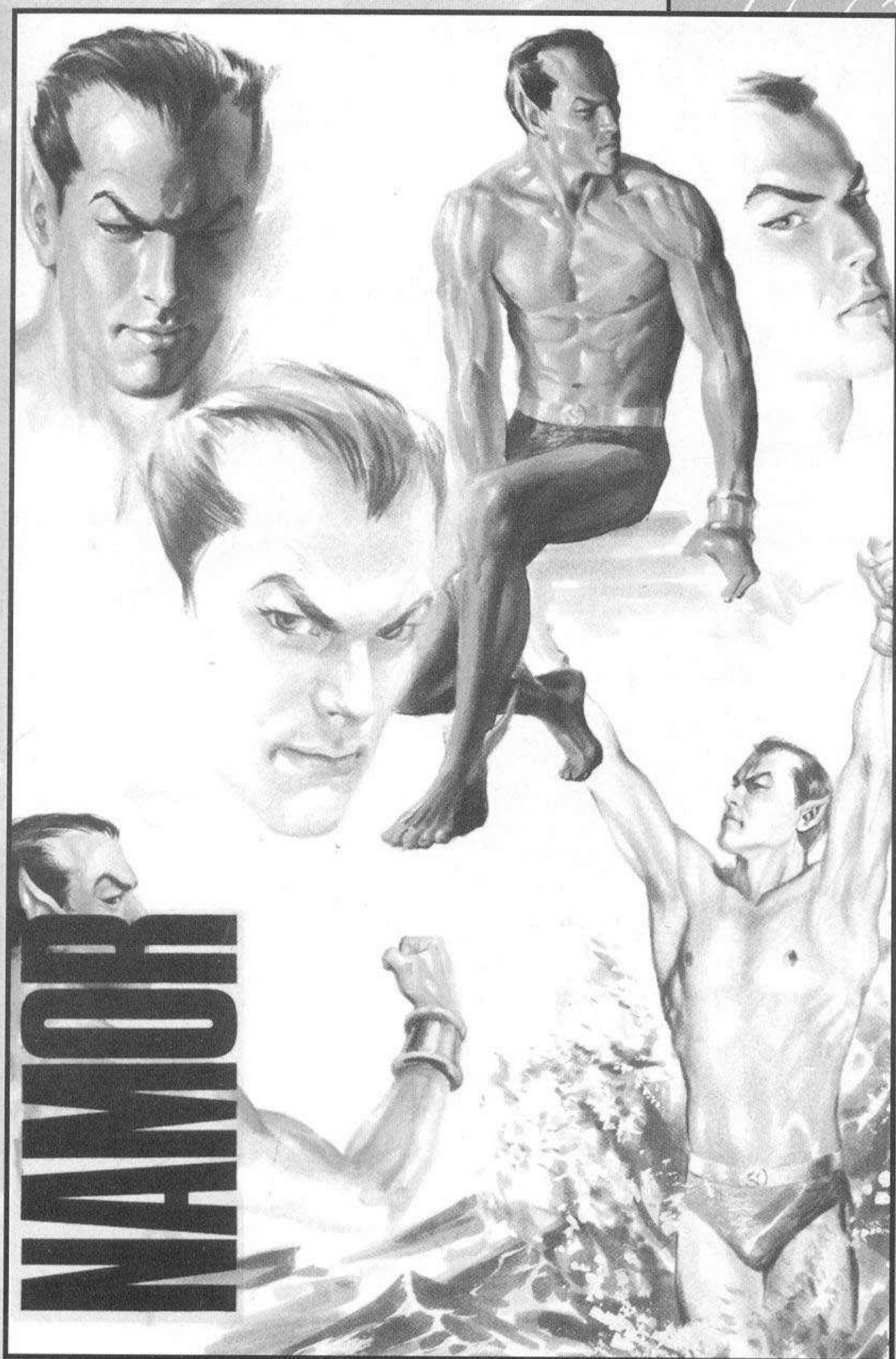
**Lou:** bueno, hace mucho tiempo escuché a Gil Kane decir que el número mensual era el peor enemigo de los cómics.

**Alex:** lo es.

**"Yo prefiero ser simplemente "El Tipo Pintor" "**



Sketches previos de Namor para Marvels (Marvel 1993)



# NAMOR

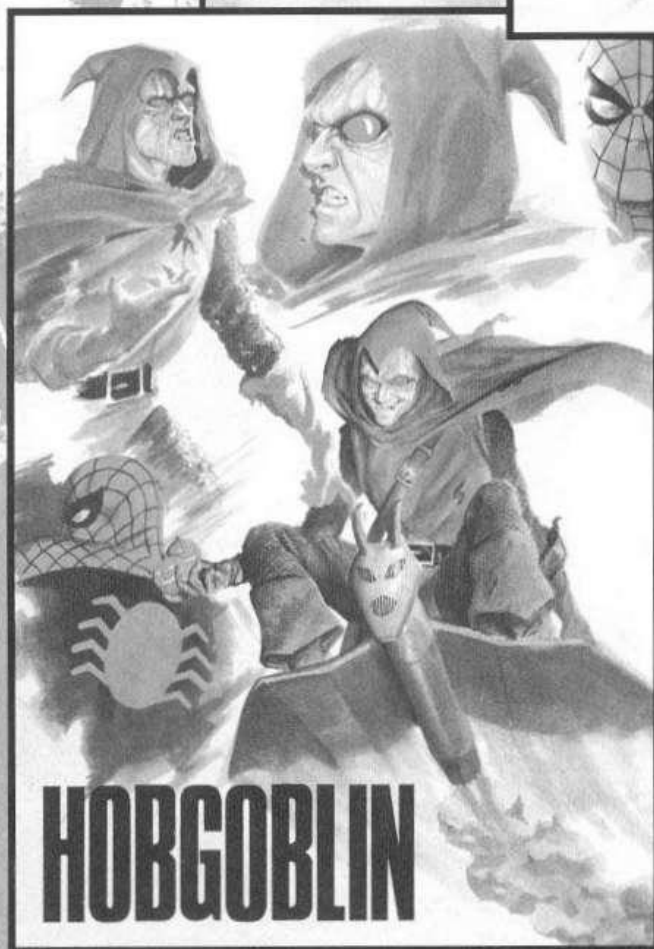
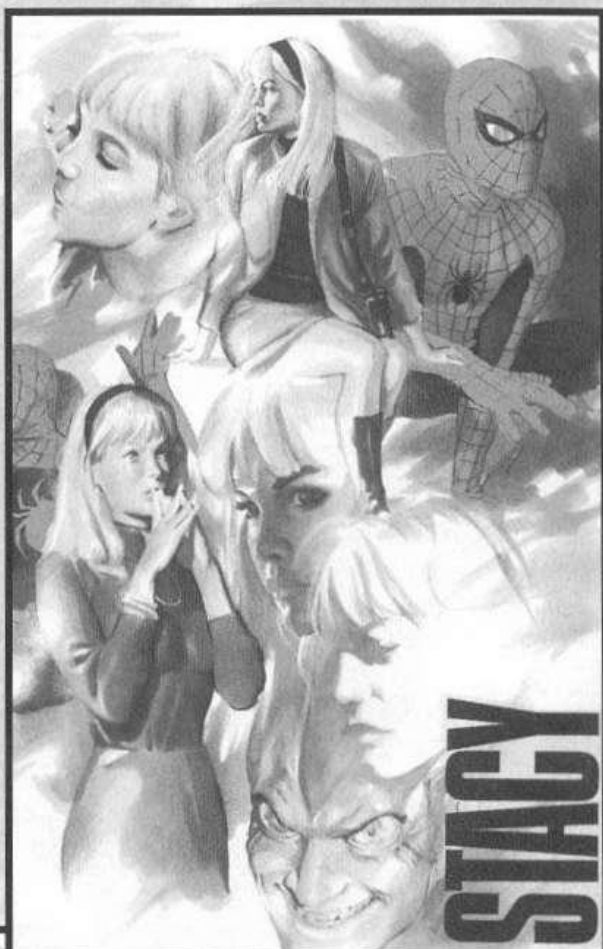
*A continuación se reproducen las diferentes fichas que hizo A. Ross para Marvels publicadas en el Marvels #0 (Marvel 1993)*



**"Lo que yo hago lleva una pasada de tiempo y no puedo poner en circulación un nuevo comic cada mes para saciar nuevos apetitos"**

**Lou:** y decía básicamente que un buen cómic debe ser producido como una buena película que es lo que te lleva a tí hacer la maldita historia, hacerla bien y luego sacarla. Algo como lo que estás haciendo con KINGDOM COME y antes con MARVELS.

**Alex:** sí, sí, es justo eso. esa es la perspectiva que tengo. la espina dorsal de la industria americana del cómic ha sido el número mensual pero el hecho de que eso nos presione a muchos de noso-



tros es ridículo. Los editores esperan entonces una rápida cantidad de trabajo y no es posible producir una cierta cantidad de calidad mensualmente. Así que muchos límites que tenemos, que frenan a este medio para mejorar son culpa de este negocio del mes. por suerte todavía no me ha estorbado a mí pero cuando estaba trabajando originariamente para estas series, MARVELS, nadie sabía nada de ello. de repente apareció en 4 meses y pareció que "¡juau!, ¡vaya asalto el de esta cosa nueva!" pero tan pronto como la gente ve lo que me lleva sacar otra nueva, van a decir "oh, bueno, queremos que aparezca algo de una maldita vez." Así que es como una droga que tenemos en esta país.

**Lou:** cierto. y que hace que quienes empujen sean las



nada más por un tiempo después de eso. Me gustaría que no fuera tan caro para que la gente no sintiera tanto que le pegan el ritmo comprando tal cosa.

**Lou:** sí, pero ese es el coste de la producción física de toda la obra.

**Alex:** no, no lo es.

**Lou:** ¿no lo es?.

**Alex:** no, con ese precio aparecieron en el último momento porque pensaron que, bueno, en principio iba a tener encuadernación.

**"He deseado introducirme en los comics desde siempre, desde que ví mi primer comic cuando tenía 4 o 5 años"**

empresas.

**Alex:** ¡sí!. (risas).

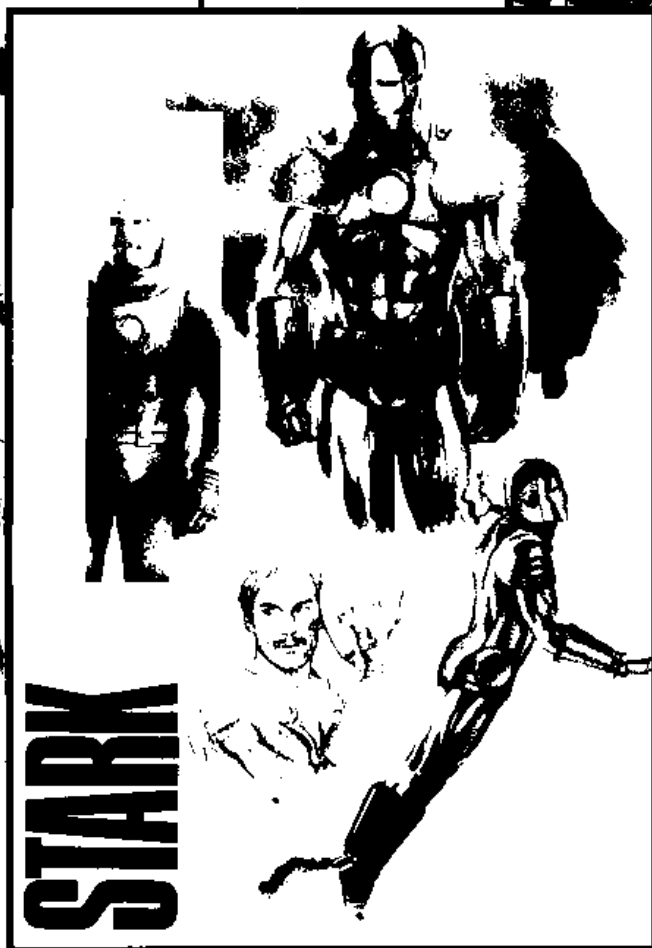
**Lou:** pienso que el concepto de novela gráfica es una manera de darle la vuelta pero cuando consideras cuántas novelas gráficas son simplemente un retapado de los cómics mensuales, no debe haber demasiada diferencia.

**Alex:** sí, la única manera que puedo ver novelas gráficas dadas la vuelta mientras más productos entran en ese formato y cuando tenemos menos de los números mensuales en sí, para el año próximo o así, todas las novelas gráficas que salgan son buenas. En el momento en el que alguien lea una realmente mala por la que ha pagado 5 ó 6 dólares se habrán acabado. si alguien que haya pagado los 6 dólares por MARVELS, no le ha gustado, entonces no leería



**"Tan pronto como ví un comic supe que lo que quería hacer era dibujarlos o si no convertir-me en Spideman"**

Y se imaginaron que con el truco en la cubierta de acetato que habíamos requerido de la que ello podían arañar otro pavo de los compradores. Decían: "oh, tenemos ese truco y además tenemos encuadernación de tapas duras. ¿cómo vas a equivocarte?" Y luego ocurre que no pueden hacer la encuadernación con el truco en el acetato. No se pegaría. Entonces de repente ya habían anunciado este nuevo precio y no hay forma de que lo rebajen de



nuevo. Lo triste de verdad es que están introduciendo todos estos productos nuevos que cuestan para empezar, 6 pavos. Incluso DC lo está haciendo.

**Lou:** justo, porque la gente ha demostrado que pagarán por ello.

**Alex:** sí, y seguramente MARVELS hizo algo mal al captar a tanta gente que pagara los 6 dólares por ella por lo que ahora las empresas se sienten bien pensando que deberían de hacer eso más a menudo.

**Lou:** bueno, otro par de vendas cae de mis ojos. (Bisas). vale, Alex como esta es tu entrevista, cuéntame como te metiste en los cómics, quisiste convertirte en un artista y todo eso.

**Alex:** me metí primero en los cómics en el '89 cuando hice una serie para Now comics llamada

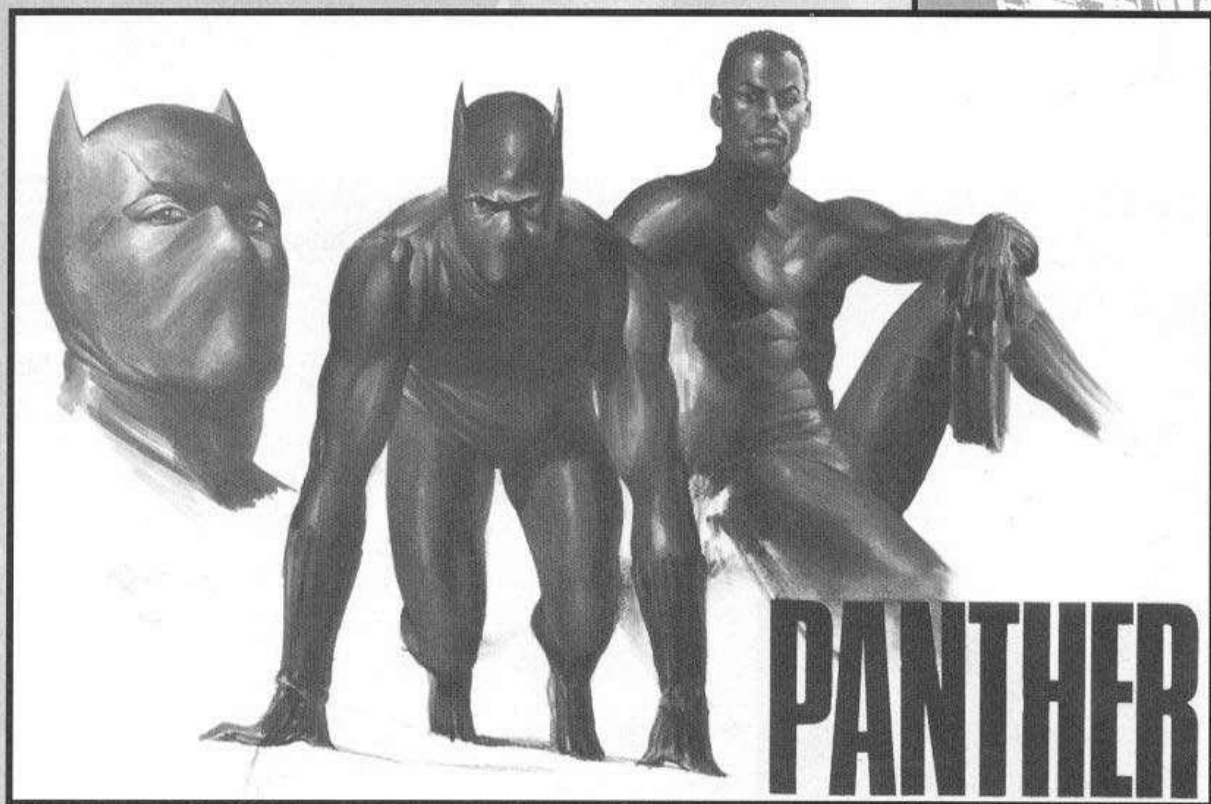
TERMINATOR: THE BURNING HEART (Terminator: el corazón ardiente). esto, como todo lo demás que he hecho en cómic, fué pintado. yo tenía 19 años. He deseado entrar en el mundo del cómic desde que era un crío, y cuando conseguí ese trabajo estaba en una agencia de publicidad haciendo storyboards a rotulador. es una preparación fantástica para hacer cosas de este tipo porque te obliga a tener que dibujar escenas monótonas,

para anuncios?.

**Alex:** sí, eran como composiciones para hacer carteles y anuncios. hice un montón de cosas para Miller Lite.

**Lou:** ¡oh, no sabía yo eso!.

**Alex:** (Bisas). de hecho hice una composición de un storyboard para ese anuncio que tenía a Leonard Nimoy y a su hija: "este no es el Oldsmobile de tu padre." (Bisas). nunca pensé que se llegaría a hacer pero así fué. y



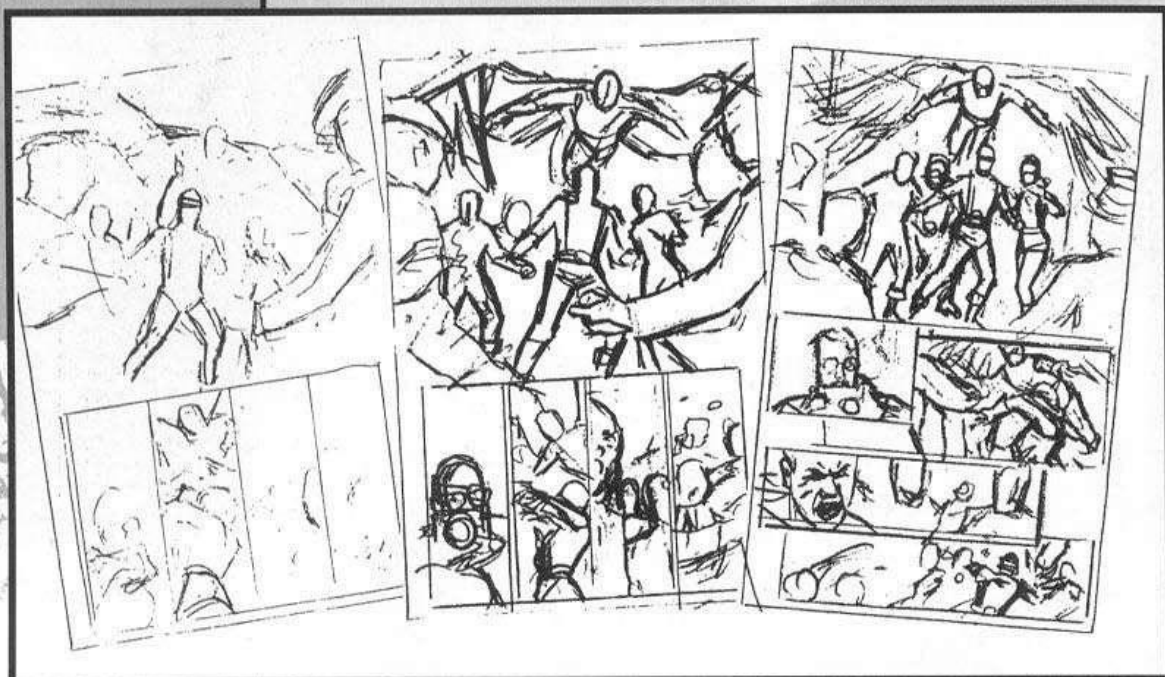
escenas domésticas y yo que sé que más, donde no se te ha perdido nada. no es tan divertido como otras cosas pero últimamente aprender a hacer el argumento, hacer todo lo que hace avanzar la historia, tener esa habilidad es la mayor habilidad que puedes aprender. La mayoría de gente en este campo no tiene ningún interés en dibujar nada que no sea estimulante durante todo el camino.

**Lou:** ¿fueron esos preparativos

desde entonces he estado deseando meterme en los cómics para siempre, desde que ví mi primer cómic cuando tenía 4 o 5 años.

**Lou:** ¿cual era?.

**Alex:** debían de ser Spider Super Stories. La verdad es que primero ví Spiderman en The Electric Company, y luego mis padres me compraron ese cómic porque todo lo que yo dibujaba era Spidermans. de vez en cuando me traían otros cómics, pero



*A continuación puedes observar el trabajo previo de diseño de una página desde que se realiza el lápiz hasta que se colorea*

**“La primera historia que hice para Marvel nunca llegó a publicarse, de hecho no me la devolvieron”**

supe tan pronto como ví a spideman y tan pronto como ví el cómic, que dibujar cómics era lo que quería hacer, o si no quería convertirme en spiderman, una de dos. (risas).

**Lou:** no sé que es más difícil, la verdad.

**Alex:** (risas). bueno, yo tenía ganas de intentarlo, así que como cualquier otro niño he estado haciendo mis cómics desde la más temprana edad hasta el instituto y todo eso. hasta que en el '89 me llegó la oportunidad. después de eso hice un pequeño trabajo para marvel. era para una serie llamada open space que kurt buriek editaba. la historieta que hice nunca llegó a editarse, de hecho se perdió en los años siguientes porque las series se suspendieron. nunca me devolvieron mi trabajo artístico, no sé porqué.

siguiendo a esto, pasé más o menos un año sin tener ningún trabajo de cómic para preparar la propuesta para MARVELS. todo el proceso de la propuesta es una larga historia que he contado ya muchas veces.

**Lou:** el negocio con now que ha tomado aspectos de pesadilla.

**Alex:** ¡dios santo!.

**Lou:** ¿terminaste trabajando para ellos porque estaban en chicago como tú?.

**Alex:** estaba en el area de chicago, y yo tenía un amigo que tenía un trabajo similar en publicidad que estaba haciendo un par de números de GHOSTBUSTERS. le habían ofrecido la serie y no era un proyecto para ser pintado hasta ese momento; necesitaban un lapicista para ello. él tenía un estilo muy de animación así que se hacía extraño que probaran a conseguir que podían para hacerlo y entonces llegó yo y preguntó: “¿bueno, puedo pintarlo también?” tuve una entrevista con ellos basada en la presentación de mi amigo. no es que tuviera una entrada triunfal en la empresa. mucha gente cree que necesitas conocer a alguien que es lo que marcará la diferencia, pero ultimamente tu portafolios debe hablar por si mismo. si tienes algo potente, alguien se dará cuenta.

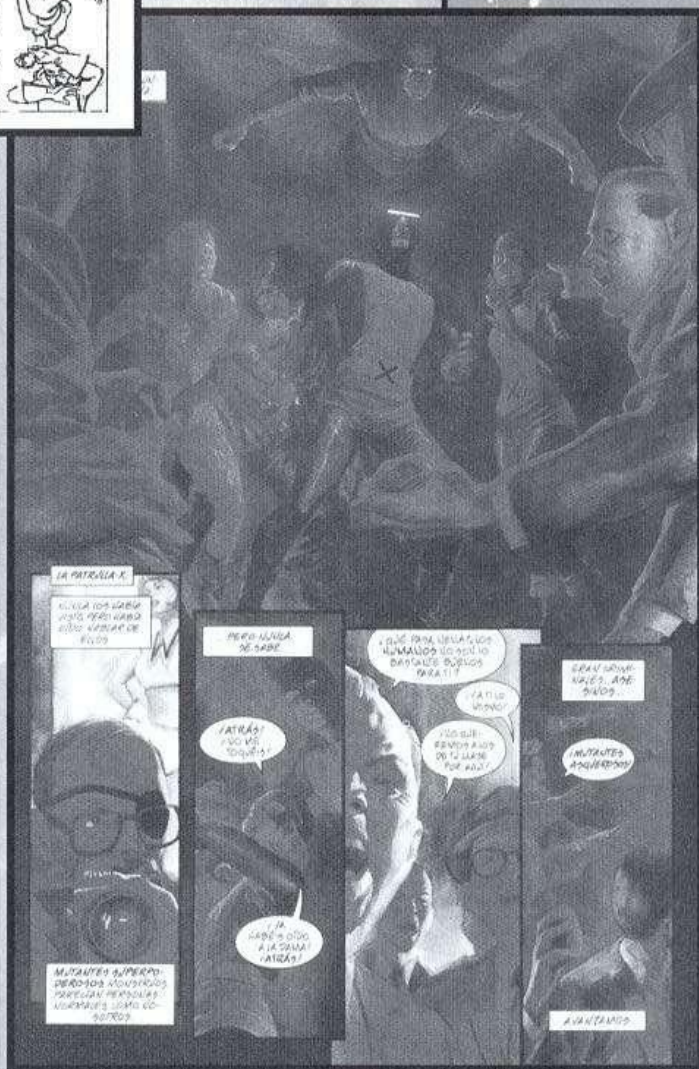


alguna experiencia como la que tuve con la now company y que también otra gente ha tenido.

**Lou:** vale, en términos de trabajo impreso, ¿fue tu siguiente trabajo el de MIRACLE MAN: THE APOCRYPHA #3, y de ahí HELLRAISER?

**Alex:** sí. la historietta de miracleman me enorgullecí y me hizo muy feliz tener esa oportunidad porque he

pero mezclarse con una compañía independiente de su reputación, bueno era algo que yo sabía que acabaría haciendo. lo que quería era tener el material impreso. ocurre que cuando te pasas mucho tiempo haciendo algo y no sientes que es apreciado por la gente a la que se lo haces y te toman el pelo con el dinero y con las partes de la producción del cómic, es una experiencia amarga que no te deja con demasiado optimismo hacia el medio. por suerte yo era tan ambicioso sobre lo que quería hacer que enseguida empecé a crear nuevas historietas con amigos y mías únicamente. eso me mantuvo y no importa lo mala que fuera la experiencia, no me iba a dejar amargar. puedo imaginar a un montón de gente -yo mismo incluido, pasando por eso en otra época de mi vida-, puede ser completamente frustrante pasar por



LA PATRULLA X  
 ¿QUE PASA CON LOS  
 AVISOS PERO NADIE  
 QUIERE VERLOS?  
 #1000

MUCHOS SUPER-  
 HEROES ACUSADOS  
 POR SUS PERROSCOS  
 ¿QUÉ PASA CON LOS  
 AVISOS PERO NADIE  
 QUIERE VERLOS?  
 #1000

PERO ¿QUÉ  
 DE SABE  
 #1000

¡ATRÁS!  
 ¡NO ME  
 TOQUES!  
 #1000

¡A  
 TRÁS!  
 ¡NO ME  
 TOQUES!  
 #1000

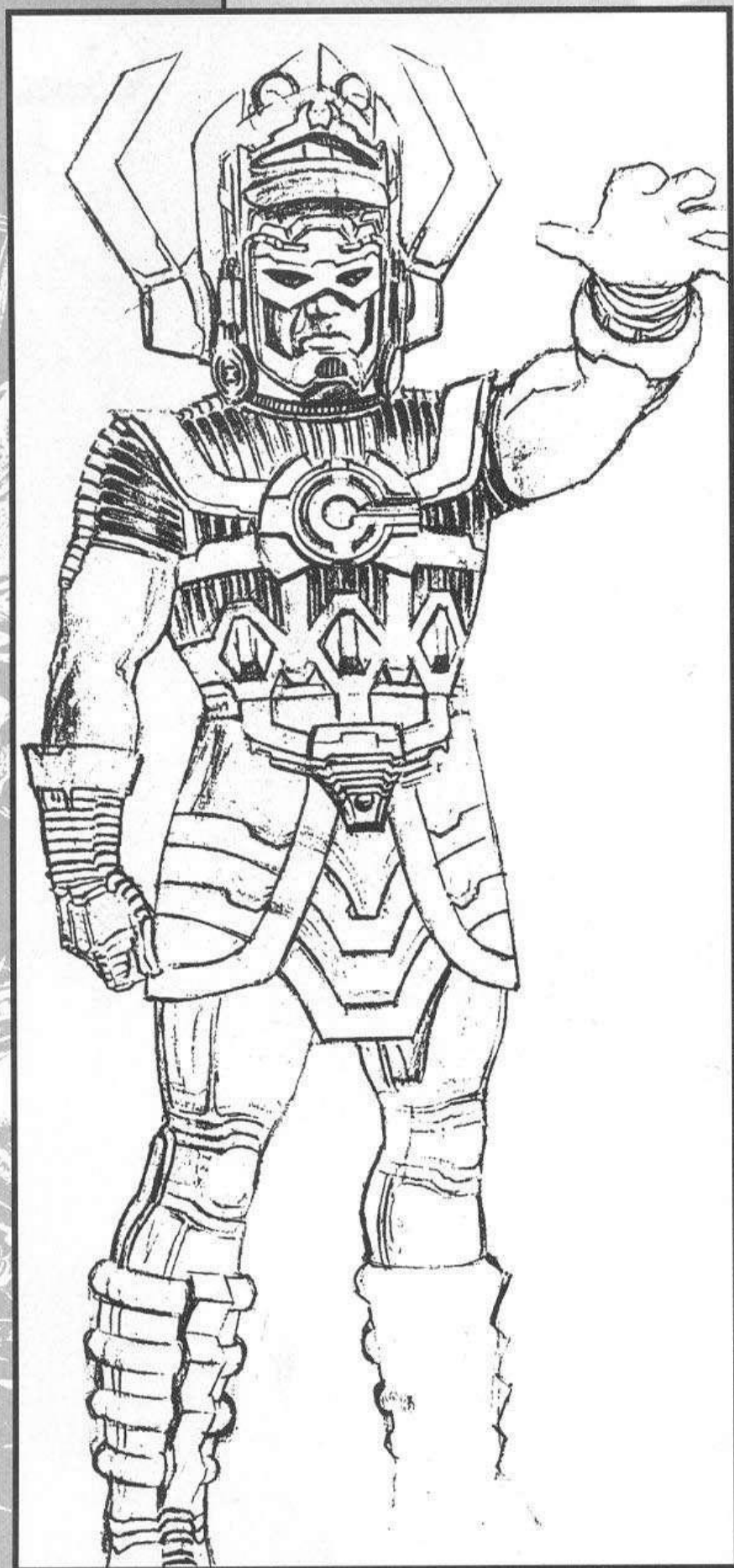
¿QUE PASA CON LOS  
 AVISOS PERO NADIE  
 QUIERE VERLOS?  
 #1000

¡ATRÁS!  
 ¡NO ME  
 TOQUES!  
 #1000

¿QUÉ PASA CON LOS  
 AVISOS PERO NADIE  
 QUIERE VERLOS?  
 #1000

¡MUTANTES  
 ACUSADOS!  
 #1000

¡MUTANTES  
 ACUSADOS!  
 #1000



sido un gran admirador de las series, las dos: la de Moore y la de Gaiman. Me vi envuelto en el trabajo de HELLBAZOR porque Clive Barker vio mis pruebas pintadas para Eclipse y por alguna razón, eso es insondable para todo el mundo, el editor de Eclipse permitió a Clive que se llevara las muestras y se las enseñara a un editor de Marvel donde podía conseguir trabajo. (risas). Luego querían que hiciera este nuevo argumento que saldrá en HELLBAZOR y que incluye diseñar nuevos personajes y yo que sé que más que han creado. Lo hice porque sabía que conseguiría una relación más estrecha con Marvel. Quería conseguir hablar con un editor de allí y en la primera conversación que tuve con el tipo, estaba mirando las muestras para la propuesta de Marvels. Solo eran pruebas de arte en ese momento; no había tomado forma todavía como proyecto acabado.

**Lou:** ¿quien era el editor allí?

**Alex:** Mark McLaren. Le gustaron lo suficiente para preguntar que si ya las habían editado. Yo le dije que no, que todavía era una propuesta



**Lou:** estoy seguro de que todo el mundo tiene al menos uno de esos dos y probablemente es justo ese tipo de material el que no se identifica contigo.

**Alex:** bueno, sí. fueron varias cosas. ultimamente mantengo en mi cabeza para el futuro la idea de que hacer un buen trabajo debe ser algo que salga de mí primero y luego la suelte a la empresa.

**Lou:** una de las cosas en las que no me

**“El trabajo para Hellrazor es el más avergonzante que he hecho y espero que nadie lo vea”**

basándome en la recomendación de kurt busiek se la haré saber a todo el mundo. me dijo que le encantaría hacerla y le pregunté si kurt podría escribirla porque él y yo ya habíamos hablado de ello. yo se lo había soltado y habíamos quedado en hablarlo en profundidad más adelante. todo partió de aquí. así que terminé el trabajo de HELLBAZOR para cimentar esa relación y asegurándome de que no dejaba la cosa ahí. pero a la larga el cómic de HELLBAZOR se hizo mi trabajo más avergonzante, debía de haber salido cuando podía haber hecho un trabajo mejor. no me gustaba demasiado la historietita que debía hacer. no estoy muy interesado en las historietas tipo sangrientas; además no tenía mucha sustancia por lo que a mí me tocaba. lo intenté pero me salió algo muy malo. y prefiero que mucha gente no lo vea nunca. (risas).



quería meter con MARVELS es que ha habido un montón de historietas cataclísmicas en marvel desde la golden age hasta 1972 que tu y kurt cubrísteis como las luchas de torch/namor, la galactus trilogía, la muerte de gwen satcy, el debut de centinelas y la kree-srukll war. ¿pero ha

Poster a lápiz y acabado de los X-Men en el que se recrea la portada de los X-Men #1 (Marvel 1994)

**"Andrew Loomis ha sido mi mayor influencia, ya que su gran realismo es su mejor inspiración"**

habido otras historietas en Marvel en las que te hubiera gustado meter mano artística-mente?, si es así, ¿cuales fueron?

**Alex:** oh, chico, bueno, hay en realidad una pila de personajes que me hubiera encantado meter en las series, como los inhumanos y doctor doom. quiero decir, la lista es innumerable. bueno, al principio me había planteado historietas con continuidad que estaban situadas en la historia de Marvel que no fueron solo recontar historietas ya existentes. me

hubiera gustado hacer esas grandes series de sub-mariner en los '50, mostrando lo que fue su



vida mientras tuvo amnesia.

**Lou:** y tampoco ningún cómic.

**Alex:** (risas). bueno, sabes, hablando de las historias de Kirby cuando vagaba por Nueva York o algo así pero ¿historietas específicas?. ¡caray!, cada historieta de los Fantastic Four es monumental de alguna manera, todo lo que Kirby hizo es así, la primera lucha entre Hulk y The Thing.

**Lou:** me preguntaba si, por ejemplo considerando el material tan espectacular que Steranko hizo en Nick Fury, agente de S.H.I.E.L.D., ¿por qué no apareció luchando con Hydra o The Relay Claw o algo así?

**Alex:** bueno, estás equivocado.



Poster a lápiz y acabado en el que se recrea la portada de de Fantastic Four #1



**Lou:** ¿equivocado? probablemente lo estoy.

**Alex:** Nick Fury está en al menos 2 números. si ves la página de la boda con el chapuzón de Reed Richards y Sue Storm, revísate en número de *FANTASTIC FOUR ANNUAL #3*. Nick Fury y los tipos de S.H.I.E.L.D., sus viejos colegas

de la 2ª guerra mundial, Gabe y Dum Dum, que son una especie de guardias de seguridad para la boda, están ahí. y al final de la ilustración bajando por los pasillos en el medio puedes ver a Gabe hablando con Nick Fury. está haciendo referencias a estos 2 tipos en la entrada que están



*Ilustración perteneciente a un poster de DC (1994) previo a Kingdom Come*

intentando pasar pero que no tienen invitaciones. En el cómic real, esta es una broma que hicieron cuando Stan Lee y Jack Kirby están intentando cargarse la boda.

**Low:** recuerdo eso porque compré el FANTASTIC FOUR ANNUAL #3

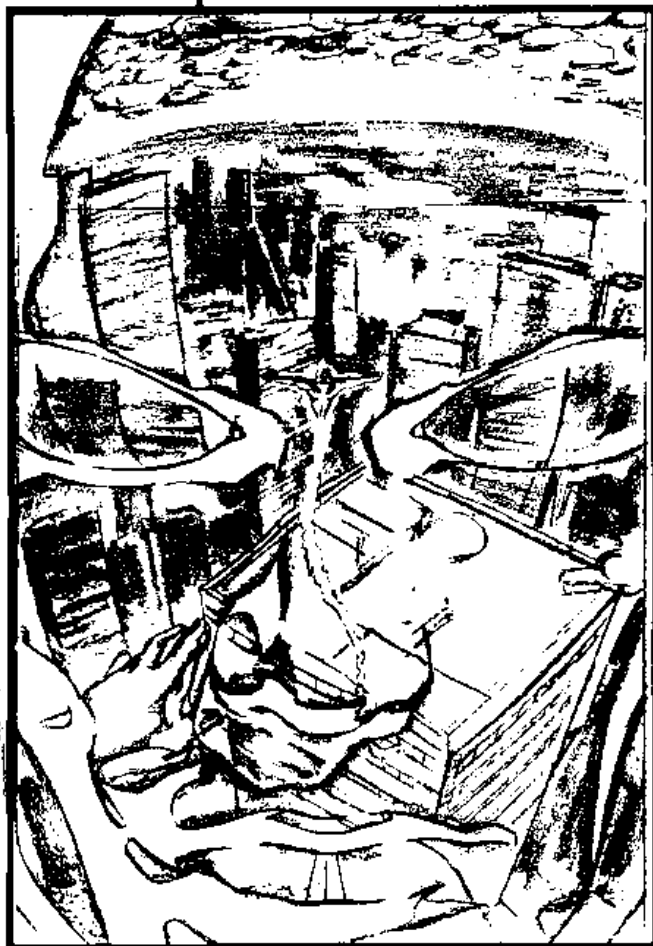
la primera vez que salió.

**Alex:** Y luego, en el n° 3, al principio de la historietita antes de la parte de Galactus, se ven unas noticias muy rápidas sobre una batalla que S.H.I.E.L.D. tuvo con, ¡ja!, no me acuerdo; tenían esas grandes cosas con forma de huevo...



**“La mayor influencia en mi evolución artística ha sido Bernie Wrightson”**

**“Pasé una época en la que estaba intentando dibujar como él”**



**"Una vez mi editor me dijo "inecesitamos gente que dibuje como tú! pero mmm... mejor"**

**Lou:** ¿the druid?!

**Alex:** ¿ese era the druid?!

**Lou:** sí.

**Alex:** vale, pues se ve una ilustración de nick fury y los tipos de S.H.I.E.L.D. luchando contra esos otros y está basada en la portada de kirby de los STRANGE TALES. así que nick fury está allí.

**Lou:** vale, perdona mi escasa atención al detalle. ahora hemos recorrido la parte de tu carrera que llega hasta MARVELS. después de conseguir las valoraciones positivas y los premios ¿como se quedó todo?!

**Alex:** tan bien como puedas imaginarte. me llevaron a los marvels y tuve la oportunidad de conocer a will eisner y a los eisners. todo eso era más de lo que nadie podía esperar. era algo para captar mi atención de

hecho era algo en lo que no había pensado hasta que llegó el momento de hacer estas ceremonias ya que no me gusta esperar nada de nada.. nunca me ha gustado depositar todas mis esperanzas en algo. así que ¿qué puedo decir?. fue fantástico.

**Lou:** una de las cosas que he disfrutado en MARVELS y en otros sitios es tu afición por los chistes artísticos como poner a actores o gente de los cómics en los dibujos a la manera que paul gulacy solía hacer MASTER OF KUNG FU. creo haber identificado a un tipo que se parece a roy scheider en tu historietta de miracleman y al men for U.N.C.L.E. y a john romita en MARVELS. y aún encima, vi como curioseabas en un par de personajes del WATCHMEN en MARVELS #4!.

**Alex:** sí. ¡mucha gente pilló eso!.

**Lou:** ¿quieres comentar algo más?!

**Alex:** bueno, es algo que hago más o menos para mantenerlo interesante para mí cuando estoy haciendo algunas de las imágenes más aburridas. (risas). cuando metes un cameo de un famoso no es ilegal... lo es cuando lo usas con un personaje principal. pero meter a los monkeys o a los beatles en el fondo, ese tipo de cosas, captan mi interés y me dan algo en lo que centrarme cuando tengo una pequeña multitud donde no tienes a mucha gente saliendose de su propia piel para hacerlo, incluido yo.

**Lou:** ¿renías a los monkeys en la boda de s.e.?

**Alex:** los beatles estaban en la boda de s.e. y los monkeys estaban en una página en la que ocurre la batalla de galactus.



hasta Dave McKean que me dejó K.O. cuando apareció con su primer cómic de super heroes pintado allá por 1989. estaba casi listo para aparecer al final del año. (risas). él me influye de un modo constante en lo que hago. uh, jeee... intenta acordarte de alguien más monumental...

La mayor influencia en mi evolución artística global ha sido Bernie wrightson. pasé por una época en la que estaba intentado dibujar como él, intentando ser un clon de Bernie.



*Portada de Marvels #0 en la cual podemos observar el sketch previo de John Romita Sr. (Marvel 1993)*

**Lou:** una de las cosas que quería profundizar son tus influencias artísticas. no solo de otros artistas del cómic sino de pintores. ¿cuales son tus influencias en cómic y en pintura?

**Alex:** bueno, supongo que Andrew Loomis ha tenido una gran influencia sobre mí, artísticamente al poseer un realismo que es su mayor inspiración. intento más o menos presentar algo donde todo parezca muy real para todo el mundo. pintores. más la gente que me influye constantemente como las portadas de James Bama.

**Lou:** eso es lo que iba a decirte, ¿Doc Savage?

**Alex:** no tengo demasiados de esos pero lo que ví de ellos todavía permanece en mi cabeza. las viejas portadas de los magazines de varios artistas que no tienen nombres para mí. estoy constantemente influido por pintores dentro de la industria del cómic desde Glenn Fabry





diciéndome que no podía limitarme a hacer algo plano, a un arte de 2 dimensiones. es de verdad a través de él, yo creo, que conseguí interesarme por lograr cosas más realistas; porque copiar a wrightson no era un fin en sí mismo. Llegados a un punto sentí que ya valía, que había perseguido eso. Ahora, ¿a donde voy desde aquí?.

**Lou:** sabía lo de tu inspiración en wrightson. ¿has tenido oportunidad de ponerte en contacto con bernie desde que ha funcionado el trabajo de MARVELS?.

**Alex:** bueno, estuve haciendo una viñeta con él en oakland. fui junto a él luego y le dije: "hey, soy el tipo de la viñeta y sé que no me conoces, ni tampoco mi trabajo pero has sido la mayor influencia que he tenido desde mi desarrollo artístico?" (risas). y sabes, es una afirmación de

sobre todo la manera en que él advertía de que había sombras elaboradas en la gente que viene de fuentes de luz, que las figuras tienen volumen para ellas, eso era algo que a duras penas vi en otros cómics. en la mayoría de los que estaba leyendo, nunca se usaba una sombra. todo eran formas hechas a línea. por eso era realmente grande en pérez en ese momento, y esa es la base de su estilo. wrightson era como una voz machacona en mi nuca

peso para un tipo que está ahí sentado y solo puede decir: "oh, jeee." pero él nunca ha visto nada de mi trabajo, es una persona muy amistosa. he tenido la misma oportunidad con mucha otra gente que me ha inspirado como adam hughes, john bomita sr., cuando se han acercado a mí y me han dicho que les encantaba mi trabajo. es la experiencia más extraña que puede tener alguien en mi situación.

**Lou:** pero seguramente muy reconfortante, me imagino.

**Alex:** oh, sí. esa es una de las cosas que animan a seguir en este negocio, conocer a otros creadores, gente que admiras y que te admira a tí. no hay nada mejor que eso.

**Lou:** pintar en cómics solía limitarse ocasionalmente en las portadas. por supuesto, bell y gold key solían mandar al infierno todo eso y entonces marvel y dc se metieron un poco aquí y allá. pero ahora vemos portadas pintadas y cómics pintados casi como si estuvieran pasados de moda.

**Alex:** están pasados de moda. (risas). creo que los cómics bien pintados están aquí para quedarse. solo es que ¿cuántos de esos vas a conocer?. conozco a una piña de buenos pintores que se están ganado la vida ahora haciendo las historietas. como glenn fabray y su BATMAN/JUDGE DREDD en el que está trabajando que saldrá a la luz en determinado momento próximo, en el futuro. también el tipo que me sigue haciendo la secuela de MARVELS, tristan schane. es un pintor fabuloso. va a hacer todos los personajes que son mas populares de la secuela. la gente la va a adorar. y marvel está sacando sus sensores para encontrar a gente que pinte como alex ross pero que dibujen con más dinamismo. es una frase concreta que escuché de alguien que es como un representante artístico y que está hablando con mi editor. mi editor está diciendo a la gente: "sí, necesitamos gente que dibuje como alex, pero mmmm... mejor!". (risas).

**Lou:** eso es como: "¡Ah, necesitamos gente que dibuje como neal adams pero, mmm...

mejor!!"

**Alex:** no tanto, pero no me dió la impresión de que del modo que MARVELS fué dibujado, cada página no fuera completamente dinámica porque no se suponía que la historieta tenía que ser dinámica en todas sus páginas. quiero decir, hay momentos dinámicos y deberían haber parecido diferentes que otros momentos de la historieta. (risas). se suponía que debían ser subtitulados pero eso lo hace mi editor para sí.

**Lou:** para mí los momentos dinámicos de MARVELS estaban en las pequeñas cosas como phil sheldon denunciando a alguna gente por encender a los

**"Soy capaz de guardar una idea un año o dos y tan pronto como tengo un momento libre, volver a ella"**



**"Marvel está sacando tantas malditas versiones recopilatorias de lo mismo, por que sienten que fueron engañados con su dinero la primera vez"**

heroes o cuando tira su taza a la televisión, o cuando se enfrenta a un jeremiah en el parque donde el nivel del agua está subiendo hasta sus tobillos, o algo así. no precisamente la página en la que The Avengers luchan con The Skulls y Kree, aunque ese sea un momento dinámico también. pero los momentos de una quietud dinámica son los que yo me llevo de esas series.

**Alex:** bueno, me gustaría pensar que esos son los que permanecen en la mayoría de las mentes. pero no lo son. (risas). en realidad, los que yo preferiría que se quedaran en la mente de la gente son los que hice. el material donde tienes (pone un acento cretino), "oh, este super heroe

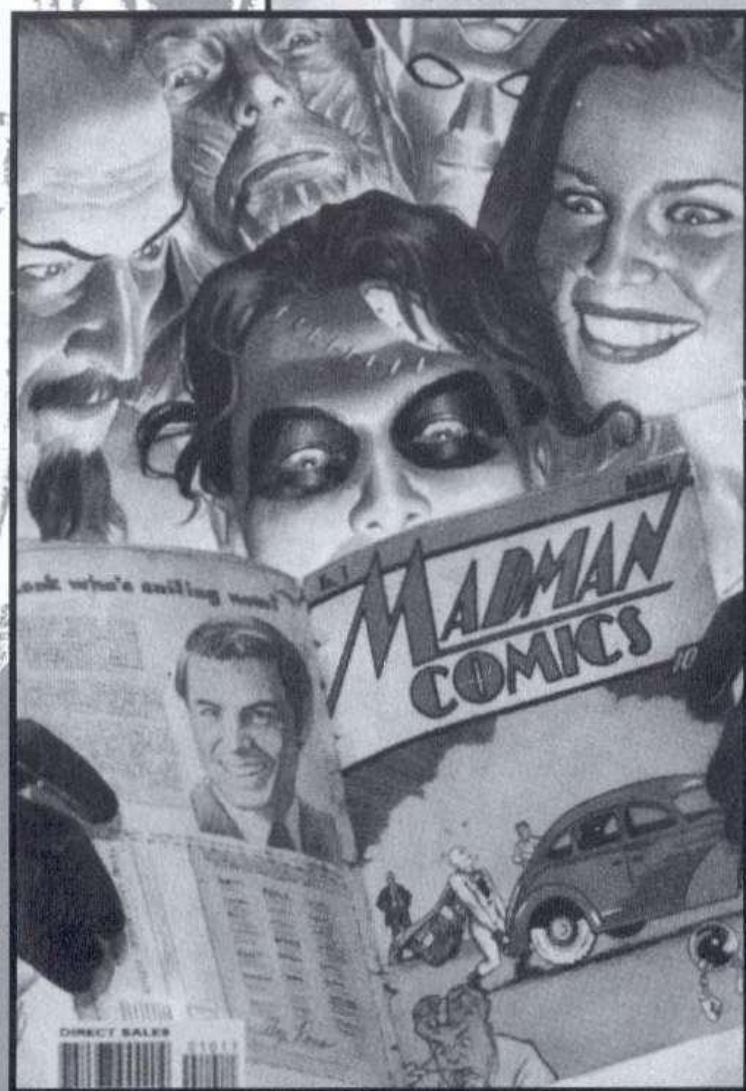
de esta página, es grande y a todo color. es increíble." no he recibido demasiados comentarios de páginas en las que está al tipo y su familia. pero está bien.

**Lou:** después de las series de DC, KINGDOM COME ¿que vas a hacer?. sé que has hecho publicidad. ¿re verías haciendo portadas de libros, magazines, carteles de películas, ese tipo de cosas?.

**Alex:** sé que hay mucho dinero en ese campo e iría a por el si me sintiera totalmente insatisfecho con lo que estuviera ocurriendo en mi carrera en este terreno. pero en última instancia, a mí me gustaría pintar portadas de cosas con las que me siento en sintonía y no me puedo imaginar acabar dibujando cubiertas de bolsas de papel. me siento muy unido a las cosas que me gusta hacer en los cómics y estoy tan satisfecho artísticamente en este entorno por ahora que no me veo merodeando en otros terrenos. si tuviera alguna oferta para hacer storyboards de películas ya no me sujetaría nada.

**Lou:** vale, estaremos contentos de tenerte por aquí durante un tiempo. ¿cuales son algunos de tus anhelos para el futuro de tu carrera?.

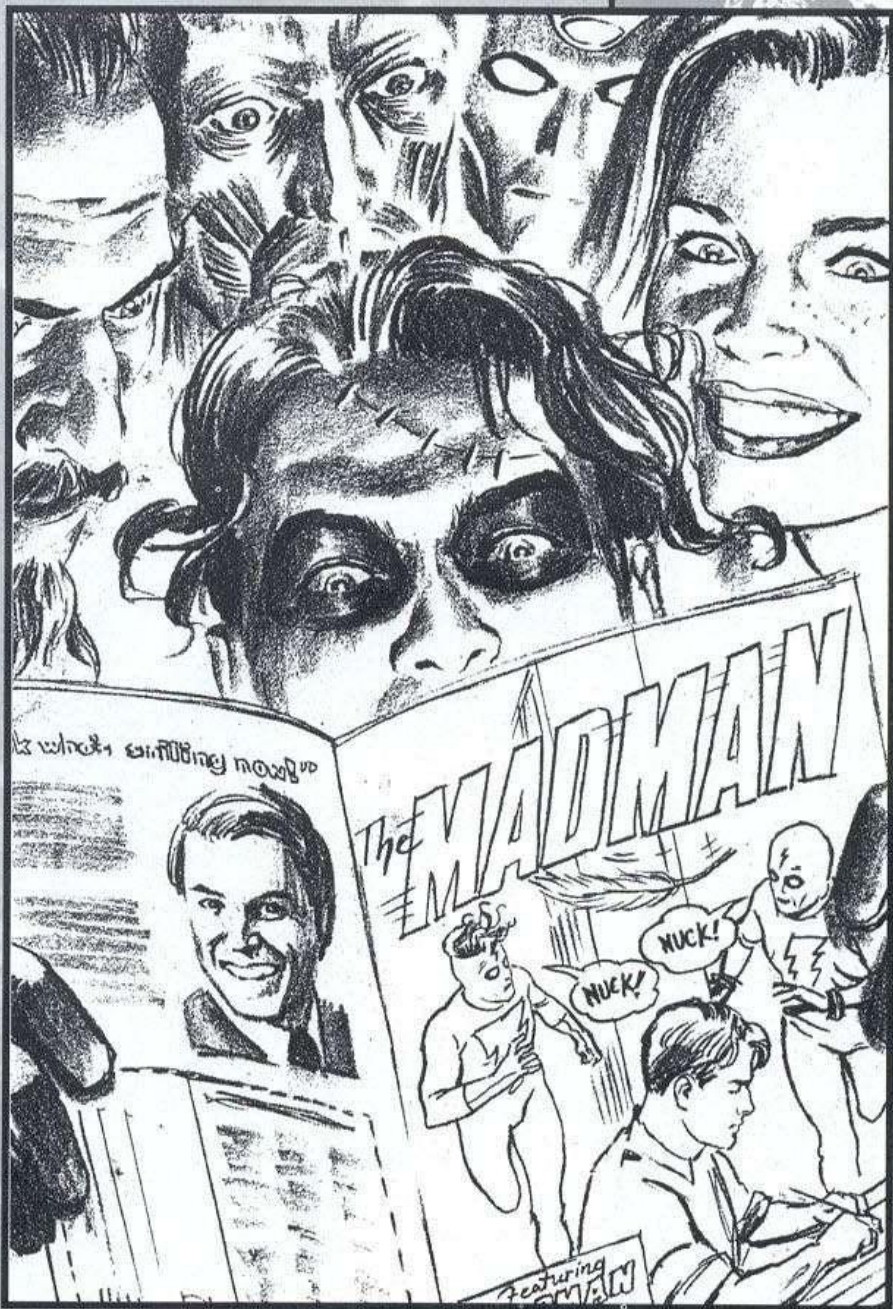
**Alex:** soy la clase de persona que planea las cosas con bastante antelación, así que es como volver a tu pregunta sobre como me sentí al recibir tal respuesta por MARVELS. no fué tan chocante porque había estado trabajando en el maldito asunto asunto por mucho tiempo. me había aprovechado de su existencia en este mundo durante tanto que había sido demasiado el centro de mi vida y ahora ya lo podía olvidar. ese es mi modo de ser en realidad. tan pronto como lo terminé ya



estaba fuera de mi cabeza y pensando en otras cosas. He estado concibiendo gran parte del proyecto de DC cuando todavía estaba trabajando en MARVELS. Era esta clase de línea parabólica en la que estaba pensando: "vale, voy a hacer esto el año que viene... y bla, bla, bla?"

**Lou:** te protegió de quemarte totalmente, quizás.

**Alex:** No sé si fué así. Soy bastante bueno manteniendo la inspiración. Es duro pero de algún modo soy capaz de guardar una idea un año o dos y tan pronto como tengo un momento libre, volver a ella y encontrarla todavía interesante como la había sido hace 2 años. En el plazo de 1 semana se supone que estará lista esta segunda portada dura de MARVELS para salir que ha sido impresa por Marvel. La 1ª salió como in-graffiti. La 2ª edición que tendrá una mayor tirada tendrá una portada con 5 despleables de entrada que yo he diseñado. Es un concepto en el que he estado trabajando durante los dos últimos años y medio. Lleva el logotipo entero a lo largo de todo el desplegable. Así que puedes imaginar que toda la portada del cómic es esa gran "M" y según la vas desplegando aparece el resto de la palabra "MARVELS". Además cada letra es una especie de viejo diseño del logo de ROOM donde están todos los super heroes bailando alrededor



de él. por eso está aquí. mi acierto fué ese, con esto, sólo tenía que quedarse ahí, estar ahí; lo dejé caer y lo aparté por un tiempo, sabía que volvería a aparecer de nuevo y entonces lo empujé a salir, lo miré de desarrollar un poco más y me imaginé donde colocaría a determinados personajes y todo eso. y me ha sido posible volver a ello con constancia y encontrarme totalmente decepcionado por ello. He tenido bastante éxito controlando mi cerebro, así que varios argumentos y personajes en los

**"En  
Marvels me  
dí cuenta  
que me  
encantaba  
hacer gente  
de una  
generación  
mucho  
mayor,  
simplemente  
porque  
nunca ves  
eso en los  
comics"**

que me gustaría en un futuro próximo después de los 2 años más o menos que estaré trabajando en este proyecto. Estoy bastante seguro de que todavía tendré la inspiración para acercarme a eso tan pronto como esto de DC esté hecho. Algunos de los personajes serán para DC también.

**Lou:** sé que has hecho el SANDMAN MYSTERY THEATRE recientemente. ¿vas a estar haciendo algo entre ahora y el tiempo que haya hasta el estreno de las series de DC?

**Alex:** bueno, habrá mucho trabajo del que he hecho en los últimos años que no haya visto nadie nunca y que será editado en este momento. Hay 4 pósters que saldrán de Marvel, uno de los cuales que sé que saldrá antes de finales de año. Es una recreación de la portada de los FANTASTIC FOUR#1. El segundo será una recreación de la portada de un X-MEN#1 y luego otra de AMAZING FANTASY #15 que hice hace un tiempo y que fué editada en la portada de HERO ILLUSTRATED. Eso será sacado como un cartel y luego esta ilustración en 5 partes que he hecho para la tapa. También servirá como un poster tamaño puerta de Marvel. Todo esto seguramente no salga hasta finales de año. Luego también he hecho otras 2 portadas para WIZARD, ambas son tipo desplegables de heroes y villanos clásicos de Marvel. También está el cartel de DC que no sé

cuando saldrá a la luz, se suponía que antes que acabe el año.

**Lou:** he visto un anuncio de esto.

**Alex:** están las portadas que he realizado como la de PRIME. cosas de esas que todavía no han sido edi-



tadas. Así que va a parecer que todavía ando por allí haciendo cosas pero es tan sólo que todo esto que tengo desde hace algún tiempo todavía no ha sido impreso.

**Lou:** pero todavía estará ahí manteniéndote en el candelero.

**Alex:** no sé cuanto tiempo les lle-

vará lanzar la secuela de MARVELS pero pienso que tan pronto como la 1ª esté fuera va a hacer caer los calcetines a mucha gente y los niños la van a ir a comprar en manadas y las tiendas la van a encargar a miles, con

ello Marvel está sacando tantas malditas versiones recopilatorias de lo mismo ahora, porque sienten que fueron engañados con su dinero la 1ª vez. De este modo están largando toda colección imaginable.

**Lou:** Al menos todo el mundo tendrá la oportunidad de disfrutarla si no la han podido hacer la 1ª vez.

**Alex:** sí.

**Lou:** bueno, cerrando este tema alex, estoy contento de haber estado viendo tus cosas desde ahora hasta KINGDOM COME y en cierto modo hasta después de eso. ¿hay algo que quieras comentarnos de eso como cual ha sido la parte más divertida hasta ahora?

**Alex:** más que nada, no han sido ni las convenciones, ni el reconocimiento ni nada parecido. nada de la respuesta hacia el trabajo ha sido lo más agradable. lo mejor es consumarlo y hacer el trabajo, que se me permitiera hacer un trabajo del que me siento orgulloso. estaba en cada momento inspirado artísticamente con el proyecto de MARVELS como cualquier otro artista podría estarlo pintando algo que hubiera hecho él solito.

siento algo muy parecido con este trabajo de DC y le debo eso al éxito y a los lectores de MARVELS para que éste fuera aprobado por DC. estoy logrando una gran... ¿cual es la frase adecuada para esto?

**Lou:** ¿altura psíquica?

**Alex:** ¿altura psíquica!. algo muy raro diría yo pero (risas) vamos a decir simplemente que he tenido una gran cantidad de suerte en este trabajo y más en los proyectos en particular en los que me he metido. eso es lo que me hace continuar. es maravillosa la respuesta que he conseguido

mucha más demanda de la que yo hice.

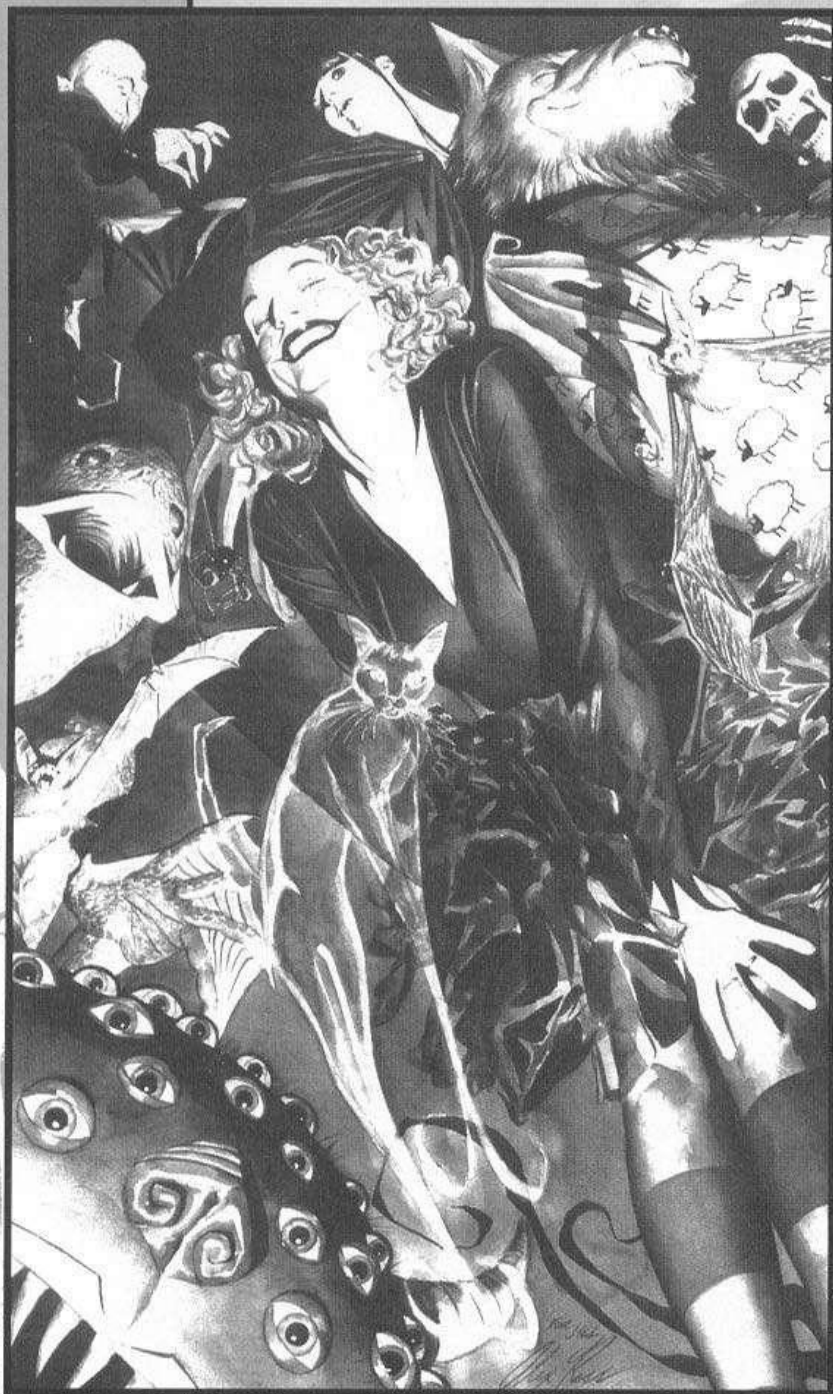
**Lou:** oh, no sé yo muy bien eso.

**Alex:** bueno, lo harán, porque esperan venderla tan bien como la mía.

**Lou:** puede que tengas razón sobre eso.

**Alex:** sí, porque ahora no tendrán la misma respuesta negativa que tuvieron conmigo pensando que no iba a vender. por

**"Los editores creen que si los personajes no son jóvenes los lectores no se van a identificar con ellos"**



nuando satisfecho basandolo todo en mi trabajo que soy capaz de hacer, obteniendo satisfacción por ello.

**Lou:** ¿que es lo que tienes más ganas de dibujar en KINGDOM COME?.

**Alex:** presentar a las super estrellas clásicas de DC como hombre y mujeres mayores. presentados con las edades que deben tener en realidad. como superman, que debe tener 50 años desde que fué creado y tendré que dibujar a un hombre de esa edad. por alguna razón, trabajando en MARVELS cuando estaba haciendo el personaje principal, descubrí que me encantaba hacer gente de una generación mucho mayor, simplemente porque nunca ves eso en los cómics.

más allá de esto. por supuesto sé que me va a influir si logro una escasa aceptación porque soy como cualquier otro. si la gente odia algo que has hecho te vas a sentir mal. estoy seguro que llegaré a un punto en el que estará algo mosqueado cuando todo el mundo siga a tristan schane y no se paren en mi puerta. (risas), pero creo que llegará y pasará porque lo puedo preveer ahora. en el fondo puedo verme conti-

todo el mundo es joven, cada cómic image -y lo siento si acremeto contra los chicos de image porque no debería hacerlo contra nadie-. ocurre lo mismo con marvel o con DC en cada nuevo personaje que crean. siempre atractivos para la gente joven. es como si siempre se pensara que si los personajes no son jóvenes los lectores no van a identificarse con ellos al no estar entre, digamos, los 18 y los 30

años. y a mi me gusta la gente que ya lleva un tiempo en el mundo. me gustan las arrugas, me gustan los pliegos de la piel. me gusta la gente que tiene el peso de la edad en ellos. eso va a ser una alegría total, hacer un superman viejo, un batman mucho más viejo, justo como frank miller. tuvo una acometida buenísima cuando hizo a un batman cincuentón en DARK KNIGHT, y creo que yo voy a tener la misma sensación.

**Lou:** ¿tienes alguna aversión especial en el mundo del cómic?

**Alex:** podría reiterar finalmente que justo lo que tratan estas series que es que la gente en las compañías, el público que compra, la gente de las tiendas, cree que el único género vendible en este momento es el de las historias de superhéroes. yo creo que esto es una gran pena porque esto es sólo un medio para contar historias, no hay nada que diga que tengan que ser de superhéroes; pero están completamente colapsadas por ellos. y no hay razón para ello. el género de los superhéroes es válido, fue el tema de MARVELS y lo será de mis series para DC aunque iremos reduciéndolos, pero ello no significa que tengan ningún derecho sobre esta industria. es como si cada película que se hiciera fuera de horror o si cada programa de televisión fuera un culebrón. es absurdo, el hecho es que hemos sacado muchísimo material de este tipo en los últimos años. he leído cosas impresionantes en este género pero ultimamente está siendo un estorbo; creo que está dañando la progresión del medio, estancándolo.

**Lou:** bueno, puede que esto sea una consecuencia directa de que una generación entera de creadores haya sido alimenta-

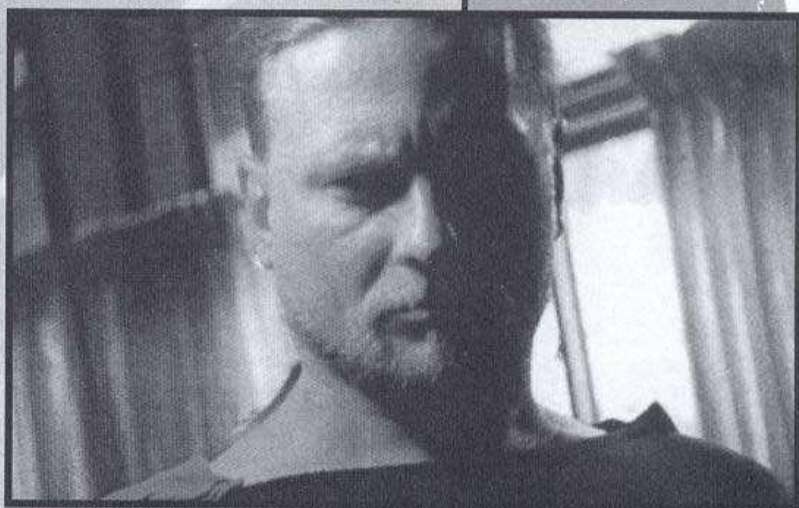
da del deseo de no hacer otra cosa más que escribir y dibujar un cómic de superhéroes.

**Alex:** sí y esta es otra de las aversiones que tengo, la incesante naturaleza del cómic. sabes, mucha de la gente, artistas que veo trabajar profesionalmente y aquellos que vienen a mí con sus portafolios, están aprendiendo a dibujar basándose nada más que en los cómics que leen.

**Lou:** ¡claro, esa es su única conexión!

**Alex:** y muchas veces estás viendo el trabajo de gente que no ha aprendido a trabajar basándose en kirby, sino mirando el trabajo de alguien que aprendió de alguien que aprendió viendo el trabajo de kirby. están logrando una educación más que diluida, que es simplemente incestuosa, es la palabra clave aquí. la única manera de que el medio crezca es si la gente adopta influencias y perspectivas artísticas basadas en otras cosas. si eso quiere decir en manga de japon o si quiere decir que traes tus experiencias del mundo del arte o de la animación, no importa, simplemente trae algo más. no traiga lo que ya hay aquí. •

**"La única manera de que el medio crezca es si la gente aporta influencias y perspectivas artísticas basadas en otras cosas"**



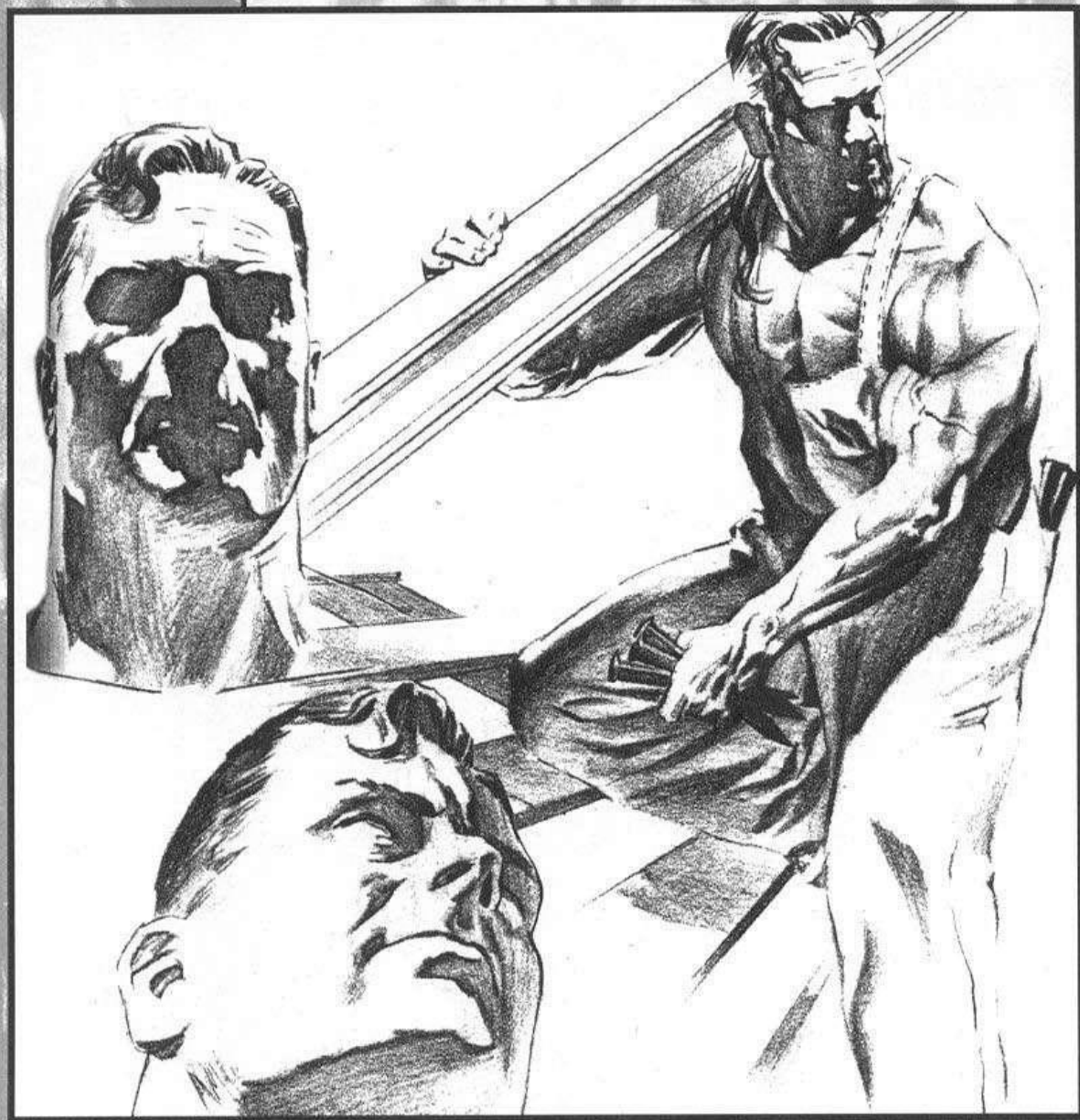
**Modelo fotográfico de Superman y El Capitán América de Earth-X.**



# KINGDOM COME

***“No pido que cada personaje sea drásticamente diferente, pero que sí sea divertido para el lector”***

“creo que hemos hecho un trabajo apropiado en cuanto a la representación visual de cada uno de los personajes que ha tenido un nombre en la historia de DC”, dice Ross. sus descripciones de heroes devuelven algunos a sus raíces mientras que otros evolucionan a partir de versiones actuales. “no pido que cada personaje sea drásticamente diferente, pero sí que sea divertido para el espectador. la constante ha sido que he intentado respetar lo que tenían en mente los creadores originales pero dejando que las raíces fueran visibles?”



# KALEIDOSCOPE

## ESPECIAL SALONES DEL COMIC

**Durante el Salón del Cómic de Barcelona' 99 saldrá a la venta un nuevo especial Sketchbook de 56 páginas con portada de Kevin Nowlan coloreada por Elsken Gómez en el que se reproducen más de 60 apuntes del Salón de un total de 40 autores**



**Recordad que nos podéis encontrar en el Salón junto al Fanzine Studio en el Stan de Antifaz Cómico, en el que podréis encontrar tanto números atrasados como las fabulosas camisetas que para dicho acontecimiento han realizado Albert Monteys (Calavera Lunar) y Daniel Acuña (Claus y Simón), si no podéis venir a comprarlas, enviadnos una carta al Apartado Postal pidiéndonos lo que os interese**

**KALEIDOSCOPE APDO. POSTAL 19040 08080 BARCELONA**



A L E X



THE EAGLE



THE BAT



THE THUNDER



THE DREAMER

# THE KINGDOM

THE FUTURE IS NOW. MONTHLY FROM



R O S S



**ESPECIALISTAS EN  
MERCHANDISING  
DE STAR WARS,  
MANGA  
Y COMIC-BOOKS**

**C/Mayor de Gracia, 205  
Tel.: 93 237 81 19 08012 Barcelona**

# FREAKS

**LA PARADA DE LOS MONSTRUOS**



**C/Alí Bei 10, 08010 BCN ☎ 93 265 80 05**

**◀ L1: Arc de Triomf ▶ L2: Plaça de Tetuan**

## COMPRAMOS:

**🗨 Comics 🎮 Vídeos**  
**📖 Novelas de Sci-fi 🗡 Libros de Terror**  
**🎬 B.S.O.'s, Posters 🛒 Merchandising,...**

**Material nacional y de importación.**

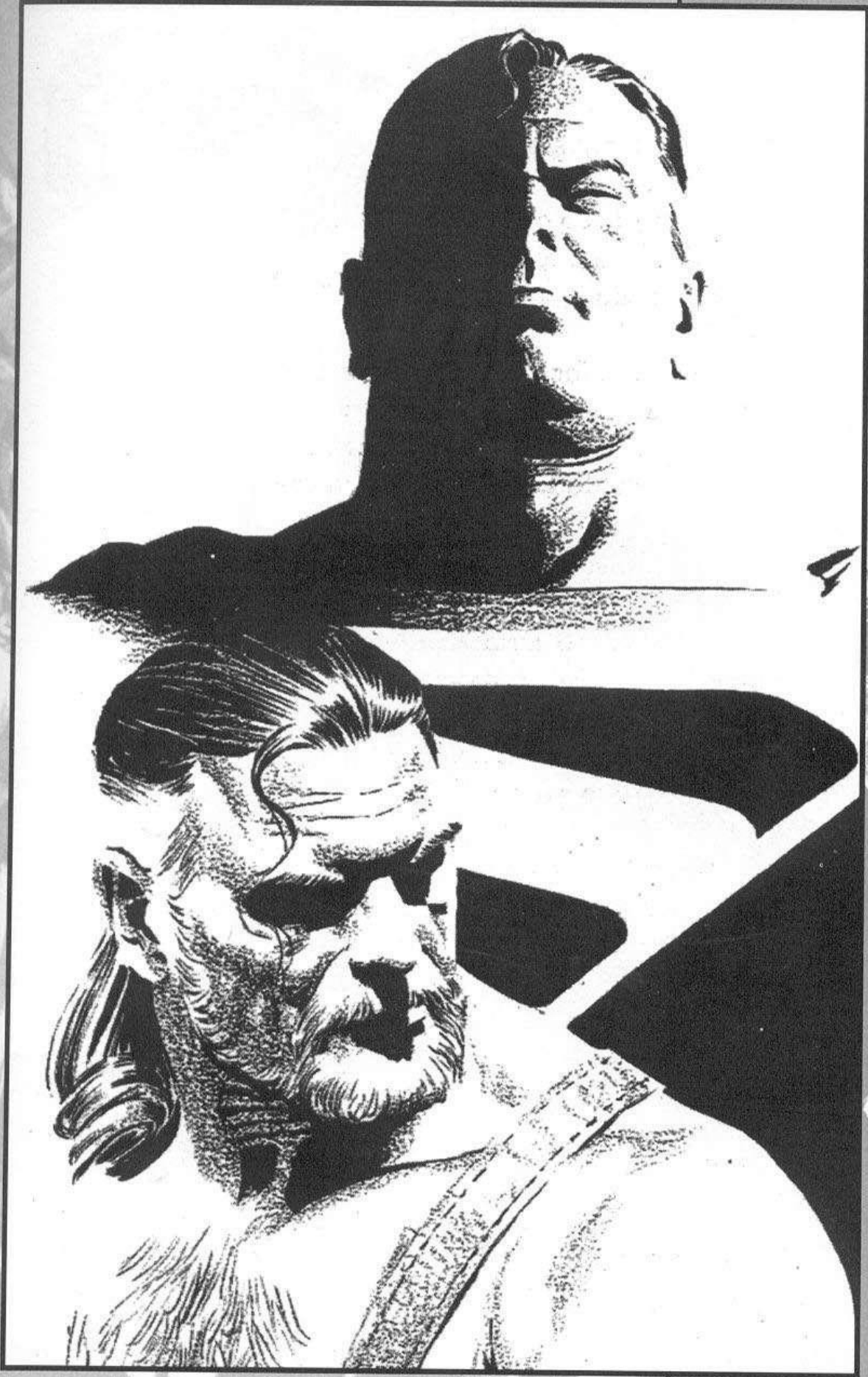
**Pasamos a domicilio. Pago al contado.**



**EXPOSICIÓN  
ALBERT MONTEYS**

**ESCUELSA JOSO**  
**Desde Febrero a Marzo 1999**

**Barcelona: Violant d'Hongria, 69  
Tel.: 93 490 21 20**





## WONDER WOMAN

creada del barro y dada la vida por los dioses, wonder woman no ha envejecido, explica ross. muestra una parte superior del cuerpo en cierta manera voluminosa que muchos artistas dibujan. "yo quería darle un toque realista de su tono muscular según debe tener una mujer

tan fuerte como ella pero no estaría tan exagerada como powerwoman?" su símbolo del pecho será más grande también, algo que siempre ha fastidiado a ross. también lleva una faldilla mejor que taparrabos. "john byrne es un marica por no dibujar todas las estrellas;" se ríe ross. "Las veo como un cambio. si son





***"John Byrne és un marica..."***



difíciles de dibujar, entonces mucho mejor porque me hace trabajar más duro. La faldilla "baja hasta los isquios lo que nunca le quedó bien pero le damos un toque más sexy al abrirle los laterales?"

## **SUPERMAN**

"superman ha envejecido en conjunto muy bien pero se le puede ver la edad en la cara cuando te acercas," dice ross. ha cogido un currido a lo doc savage. El mayor cambio es el símbolo del pecho, recogiendo el estilo del rojo y negro de los años 40 y los dibujos anima-

dos de max fleischer. "el símbolo de superman ha cambiado a lo largo del tiempo y yo quería dar la sensación de que todavía sigue transformándose." incluso el azul y rojo son más oscuros de lo habitual, remarca. "es muy diferente pero todavía fiel a sus raíces. le he dado un sentido de grandeza y la verdad es que no me lo he pasado mejor dibujando el traje de nadie más que el de superman."

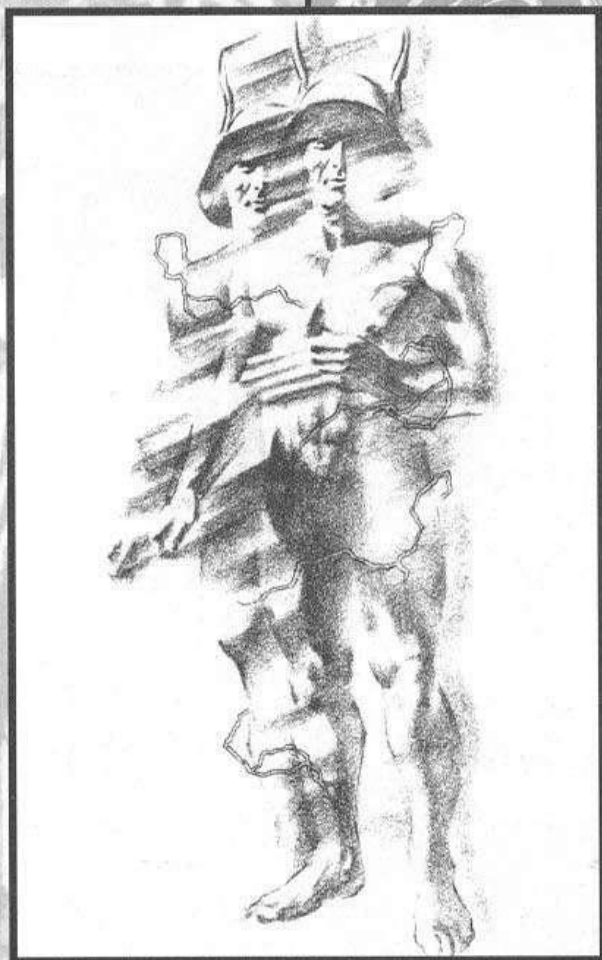
## **REV NORMAN Mc CAY**

The spectre co-protagoniza





este personaje para ayudarlo a interpretar los sucesos de la historia desde un punto de vista humano. toda la acción se ve desde su perspectiva como "marvels" fué visto a través de los ojos de phil sheldon.



ross basó el aspecto de este personaje en el de su propio padre. "toda la gracia de este proyecto estaba en convertir a mi padre en un personaje clave del universo dc," se ríe. "el conocer a la persona que existe bajo este personaje

***"No me lo he pasado mejor dibujando el traje de nadie mas que el de Superman"***

K

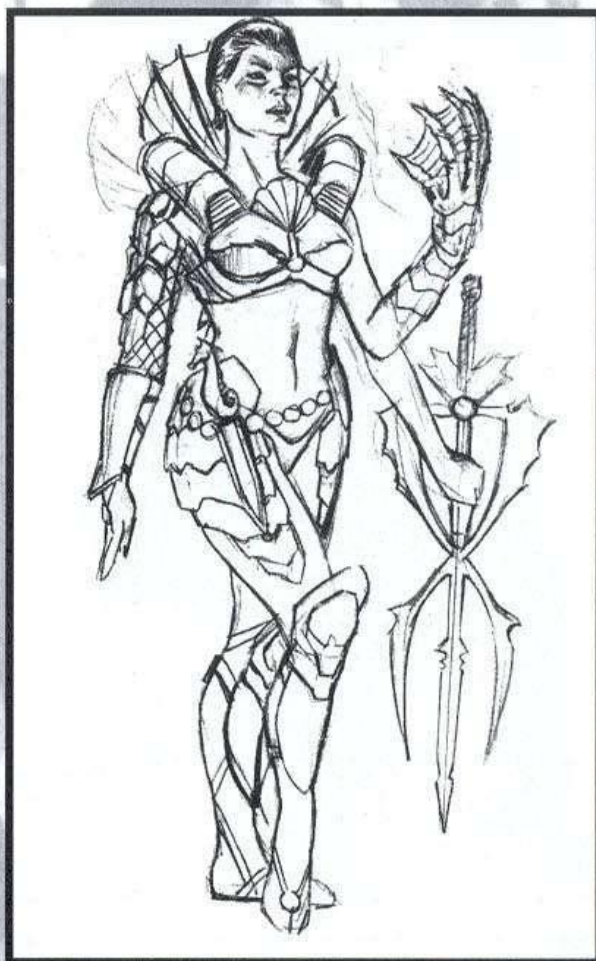
“le añade una profundidad más real al proyecto para mí?” mi padre es una persona muy interesante y carismática como la figura

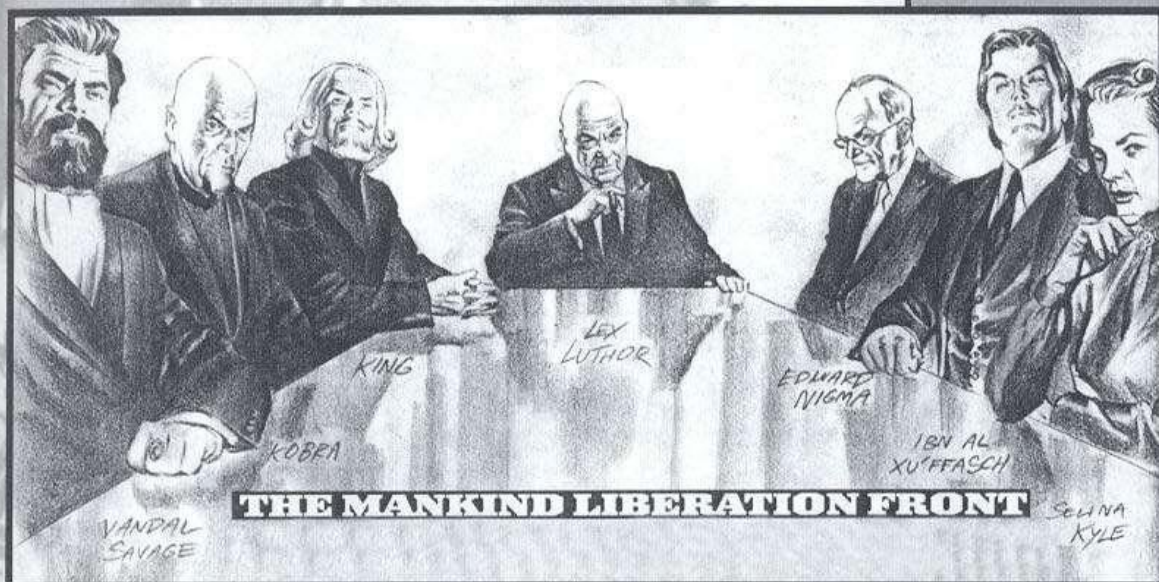


de un maduro James Stewart. Él representa para mí un ideal de hombre medio de los años '30 o '40 que parece que ya no existe. Es como Mister Rogers, con esa dulzura y todo, aunque después de posar para todas las fotos que le hice, seguramente esté harto de él.

### **RED ROBIN**

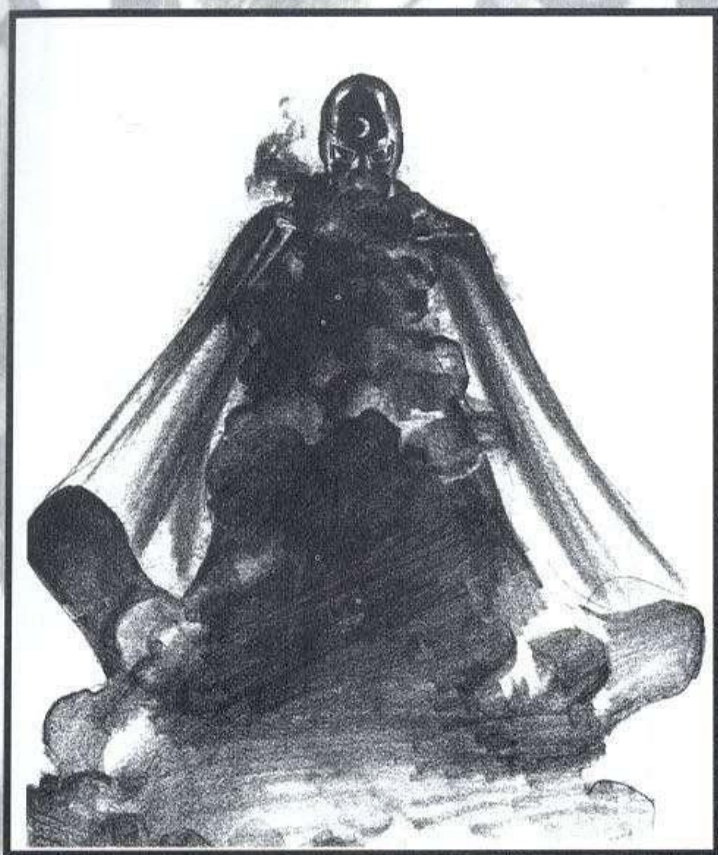
Dick Grayson recor-





tó la capa de robin creando un traje casi todo negro con una placa roja en el pecho copiando la apariencia de un pájaro. "como me lo tomé muy diferente con batman, cogi mucha de la influencia de neal adams de mi infancia para hacer mi robin?" dice ross. Los lectores nunca oirán

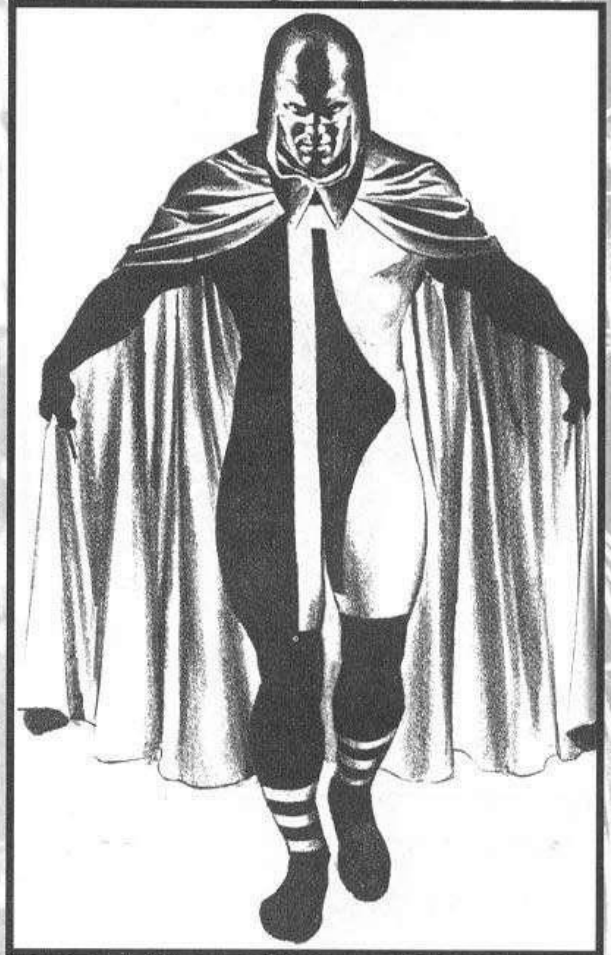
llamarle Red robin pero el nombre ayudó a ross a darle el aspecto apropiado. "me recuerda a rob roy, una especie de espadachín, heroe escocés o







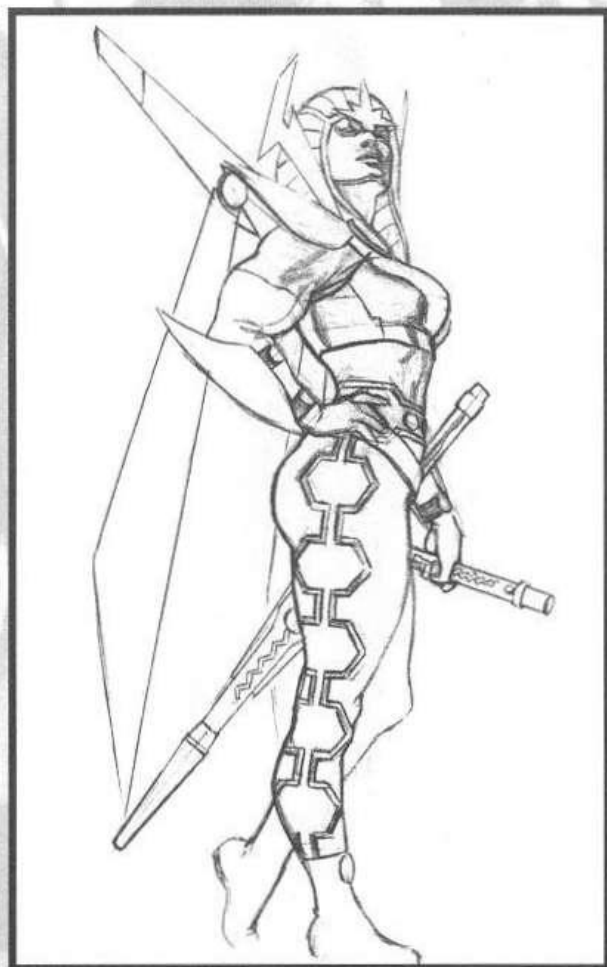
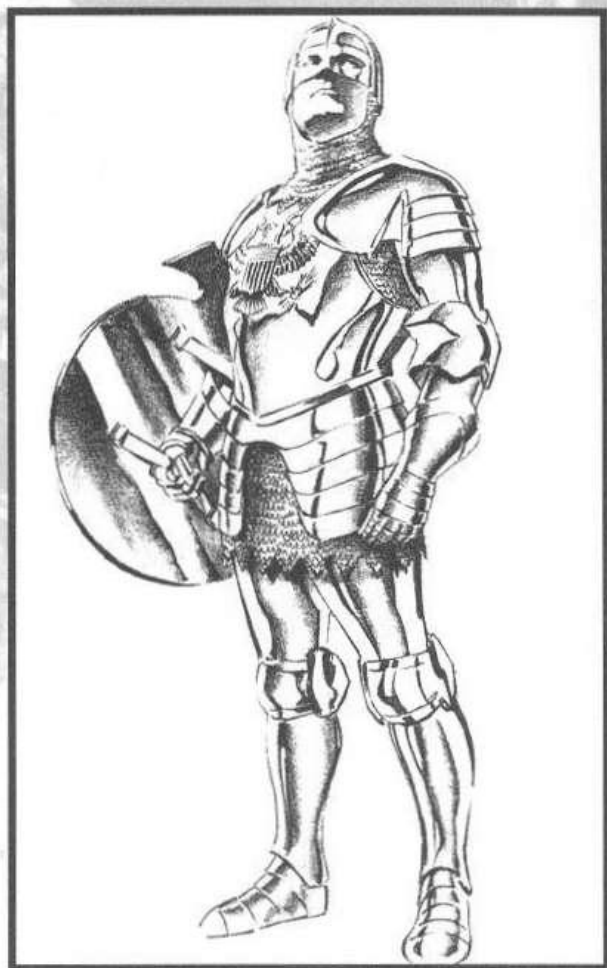
irlandés" dice. "solo dice unas pocas frases pero es visualmente prominente e importante. todos los reen ritans originales son prominentes?"



### **THE FLASH**

Este caracter derivado de flash evoca casi una imagen de aspecto divino pero boss no dirá a cual flash ya existente representa. su apariencia viene de su solución al

dilema de querer estar en todas partes a un tiempo. "nunca está demasiado quieto," dice Ross.



***"Toda la gracia de este proyecto estaba en convertir a mi padre en un personaje clave del Universo DC"***

"existe como un borrón en movimiento. Así puedes creerte que esté en más lugares del que ves en él!" estará representado por un resplandor rojo sobre todo su cuerpo y electricidad estática rizándose alrededor de él sin detalle aparente en el traje y mostrán-

do los dedos de los pies?" justo como dibujé al hombre que era despedido en "marvels" (el humano).

**HAWKMAN**  
este personaje está extrapolado



de su encarnación más reciente en la que un dios halcón protagoniza un papel clave al darle al héroe sus poderes. "cojí el cuerpo del dios-halcón y lo puse en nuestro plano de existencia, con el

alma de uno de los hombres halcón que conocemos" dice. Los adornos egipcios rinden homenaje



al héroe de la golden age del mismo modo que la máscara que Ross basó en la versión dibujada por Jerry Ordway en las series de los '80, "All-Star Squadron": "cuando me senté para crear este personaje, dibujé la versión que más me gustaba. es fiel tanto a la ver-

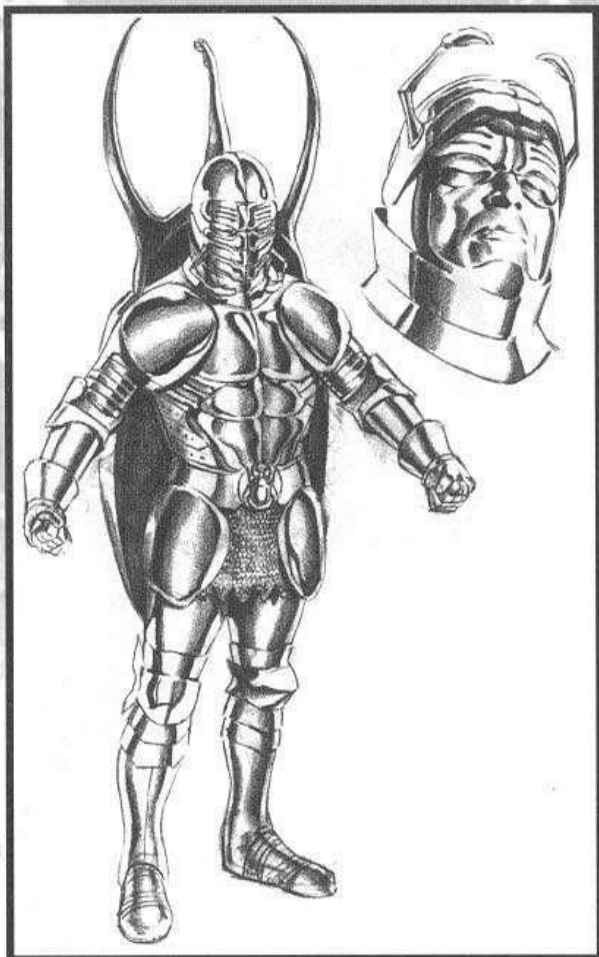


***"Todo los  
Teen Titans  
originales son  
prominentes"***



sión más reciente como a la más vieja."

## **THE FLASH II**

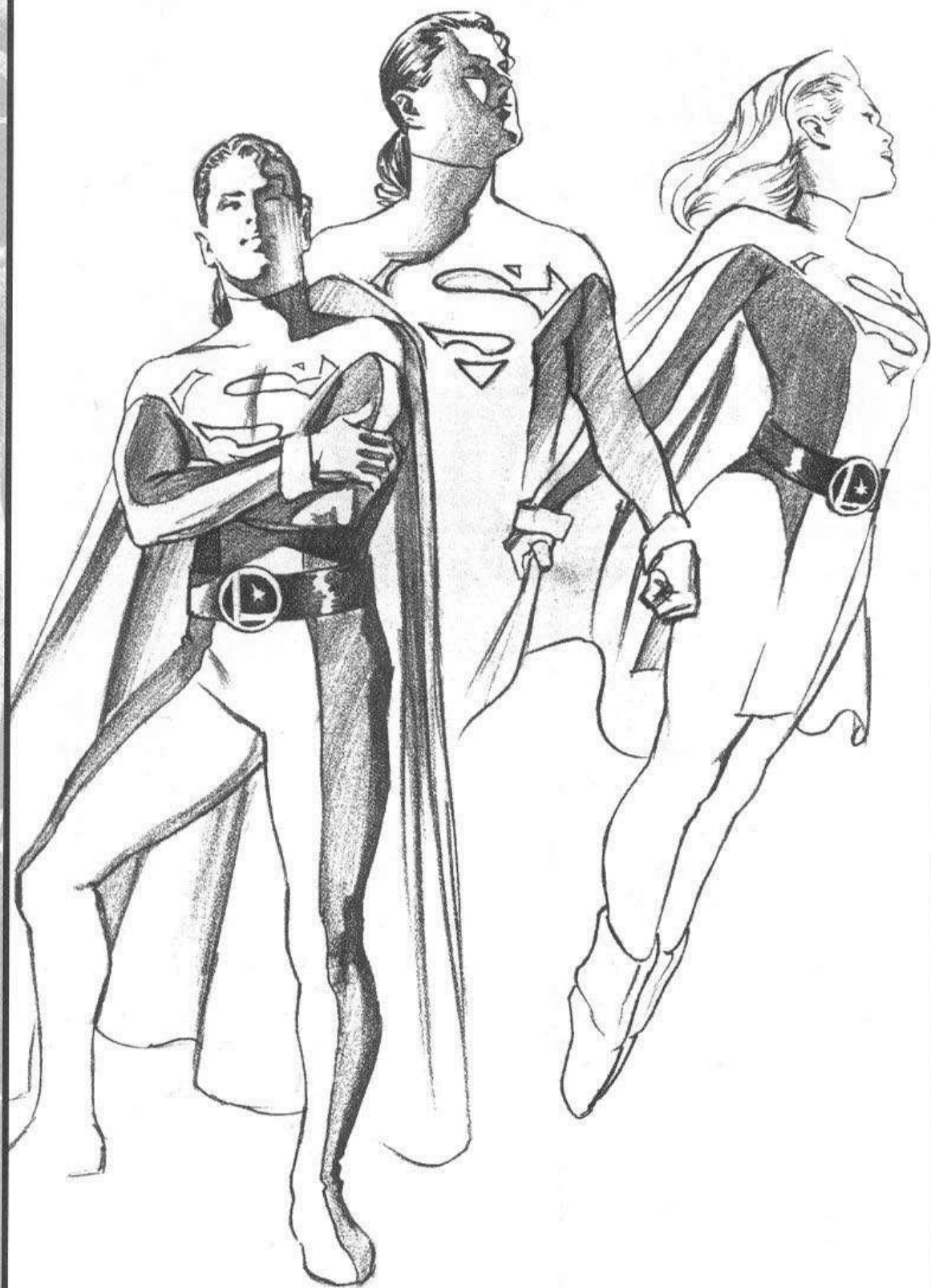


La nueva flash, como el nuevo green lantern, es hija de una encarnación anterior. "esas capas están siempre desfadas," explica ross, de hecho todos los titans originales saldrán con niños. su versión de la joven flash fué diseñada antes de que jesse





***"El nuevo Green Lantern está influenciado por las últimas miniseries de James Robinson"***





quick adoptara una cierta apariencia similar en el cómic flash, nos recalca. sin admitir con quien está emparentada nos dice cautelosamente, "parece tener una fuerte conexión con el aspecto



del flash kid de wally west?"

## **GREEN LANTERN**

Ross no revelará qué Lantern es el que está bajo la máscara pero los lectores en última instancia se

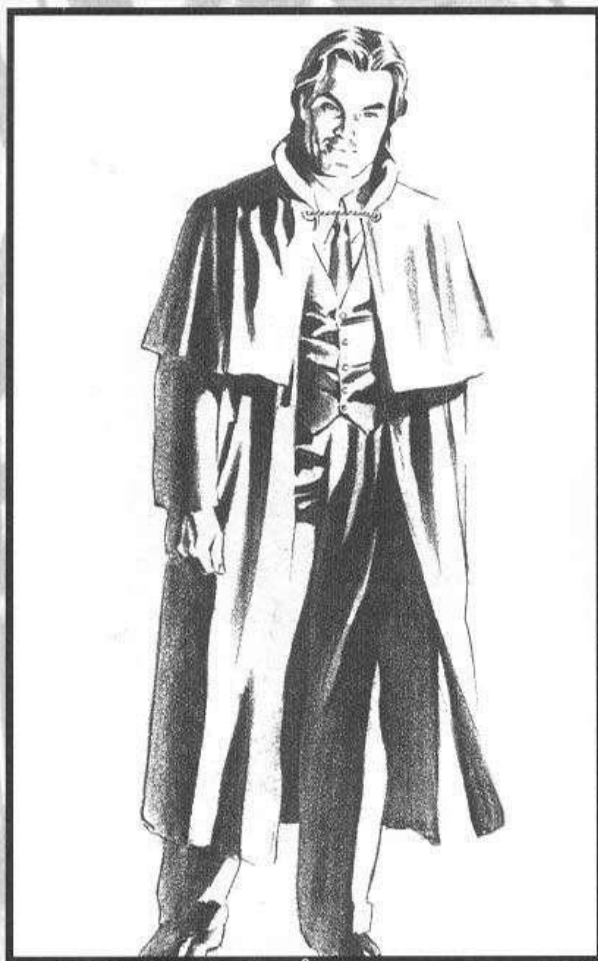
lo imaginarán, nos dice. (nos promete que no será guñardner). su apariencia combina en esencia



la versión de la golden age y el estilo del parallax de hal Jordan. "mi objetivo ha sido crear un diseño que no ofendiera a martin nodell (creador de la golden age gl). hay un cierto

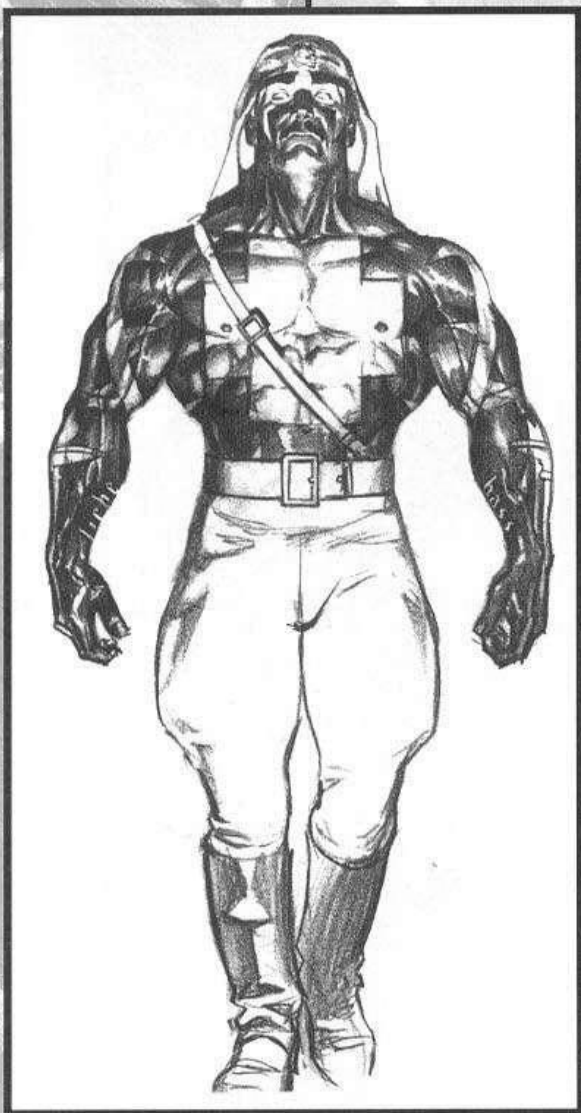


homenaje tributado ahí con su grandeza y su apariencia general?"(más del estilo de Hal Jordan se verá en el nuevo Green Lantern). La personalidad de este Green



Lantern ha estado inspirada por el escritor James Robinson y sus mini series The

golden age en las que GL era un héroe todopoderoso que intentaba no interferir en sucesos corrientes.



*"Me gustaría que el Doctor Mignight fuera conocido por su apellido"*

**THE MANKIND LIBERATION FRONT**  
(Frente de Liberación de la Humanidad)

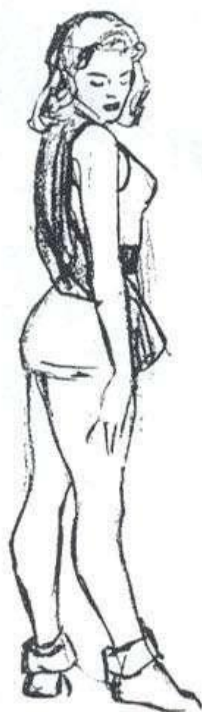
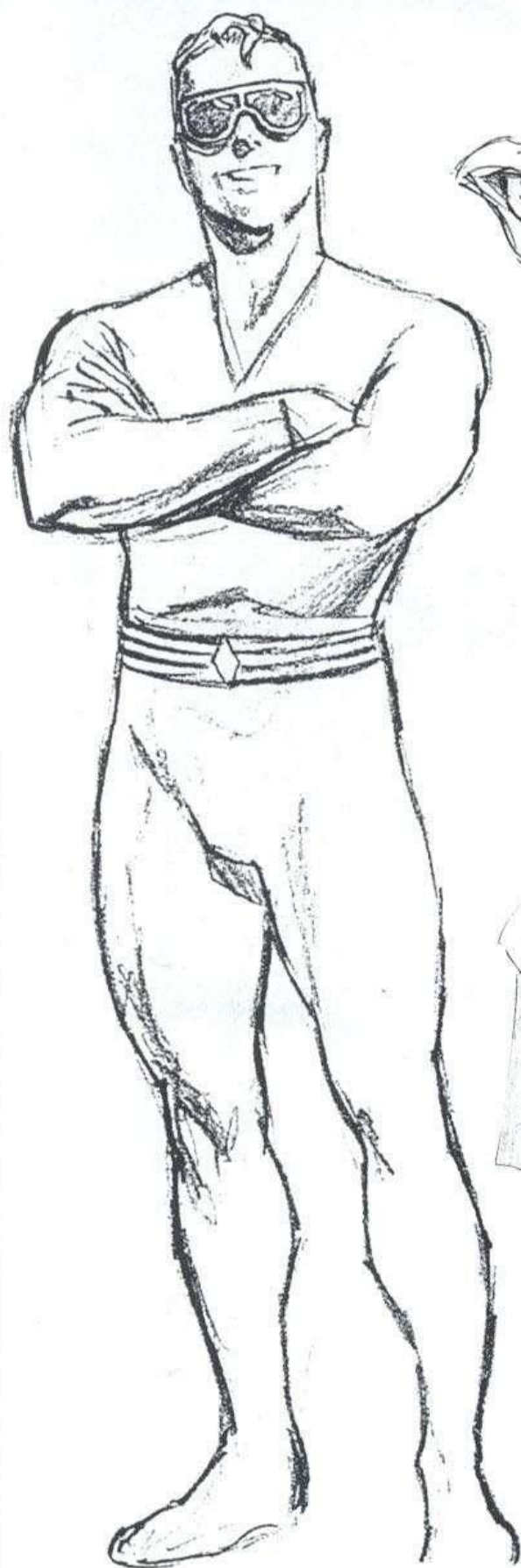
waid puso mucho énfasis en incluir a algu-

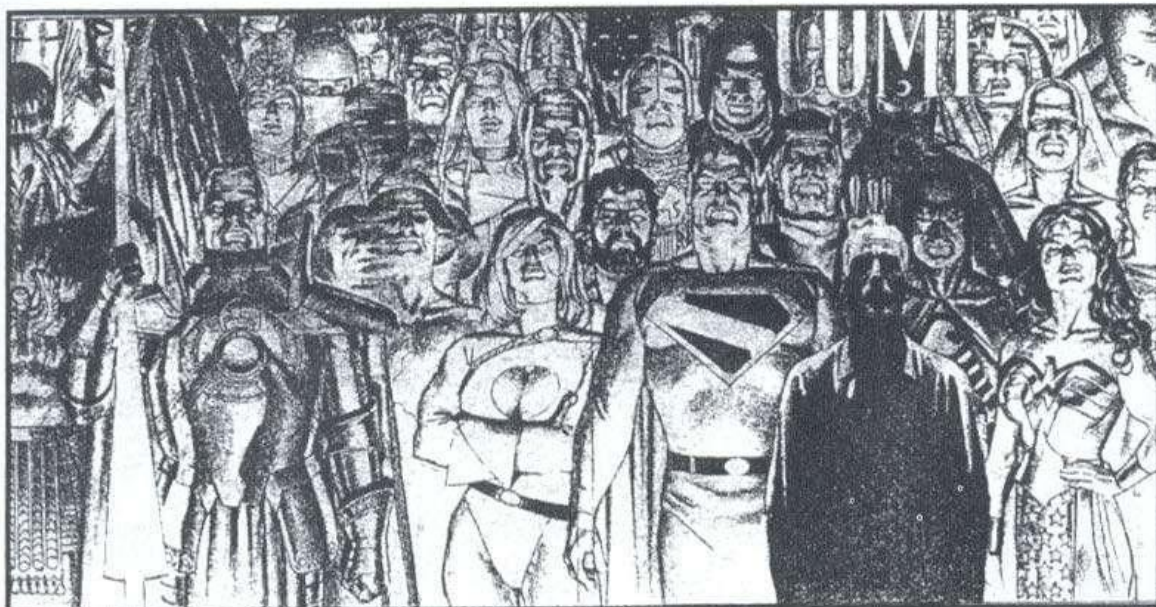


nos super villanos para que entre ellos crearan una organización compuesta de malos claves en la historia. Ross los vistió como a unos ejecutivos impersonales y



los dibujó con la edad que creía adecuada. "Incluso sin sus trajes era capaz

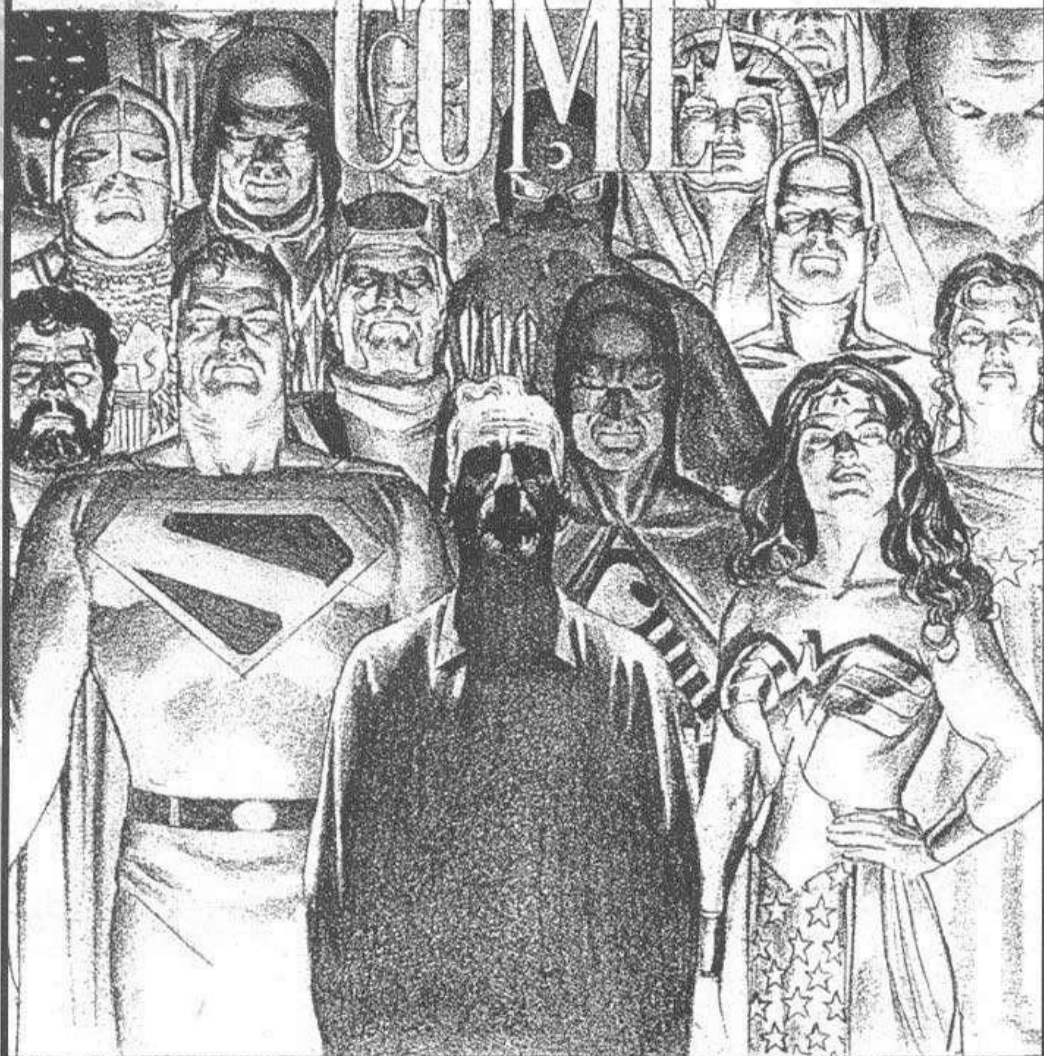




Lápices de las tres primeras portadas de Kingdom Come (DC 1996)

# KINGDOM

# COME



Mark WAID Alex ROSS

de trabajar en muchos aspectos de sus personalidades e historias," nos dice. por ejemplo, catwoman utiliza el vestido y el corte de pelo que tenía en su primera aparición en **BATMAN #1**.

### **DR. MIDNIGHT III**

"quería hacer algo completa-

mente diferente a este personaje," dice ross. "como infinity inc. lo había reinventado como una mujer y el traje de bed robin se parecía mucho al de la versión original del dr. midnight, decidí ir en una dirección distinta y jugar con sus bombas de humo." el nuevo midnight consiste sólo en la

máscara y la capa con el humo negro ondeando por debajo. Boss hizo un acercamiento similar con el Dr. Fate. "Ambos existen como huecos con cosas fluyendo de sus capas," explica. "Igual que con Red Tornado y Dr. Fate, me gustaría que el Dr. Midnight fuera conocido solo por su apellido lo que resume su carácter?"

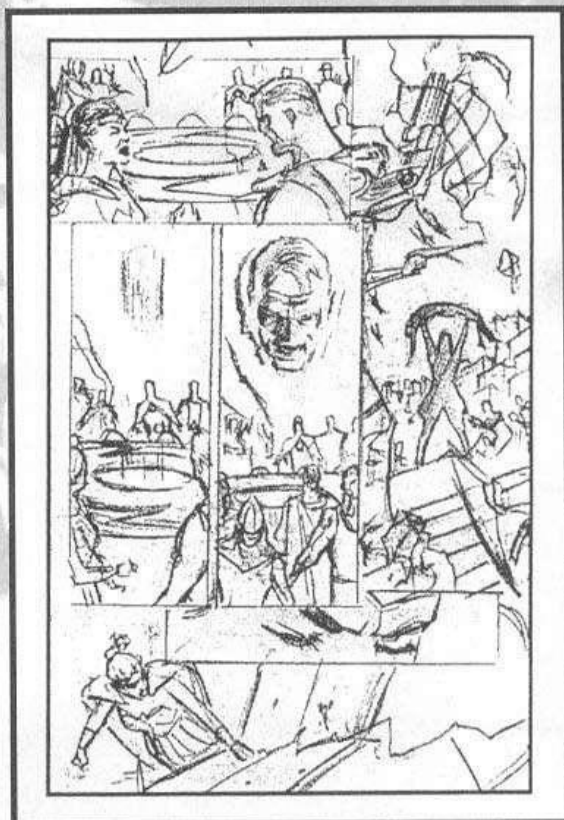
## RED TORNADO

Boss reconstruyó a este héroe hasta uno de sus varios orígenes en el cual él encarnaba a un tornado viviente. "Es la manifestación física sin el caparazón," explica. "pero mantiene la forma del cuerpo con la capa y las botas destellantes. El esquema del rojo y púrpura hace homenaje al original Red Tornado de los '40 mejor que el que da la versión posterior rojo/azul/amarillo. También ha creado un Red Tornado nuevo más joven, es una chica de largos cabellos pelirrojos que actúa como una protegida."

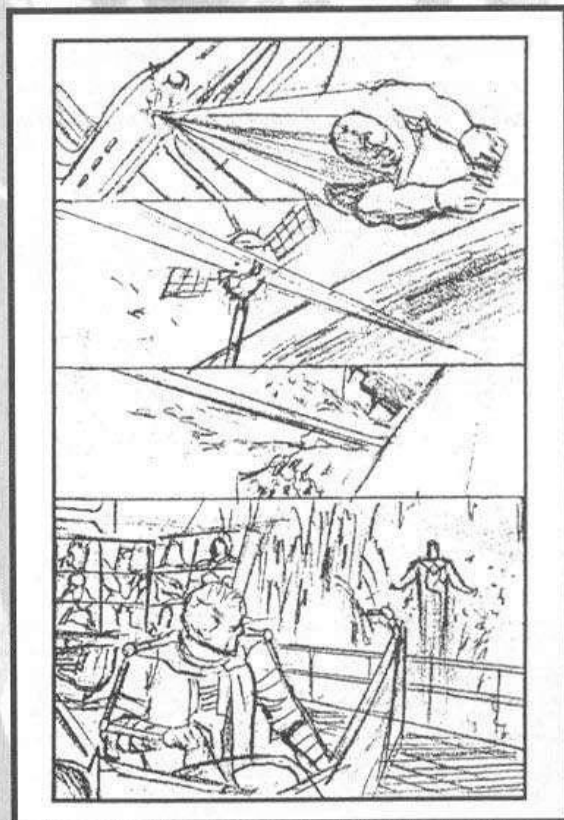
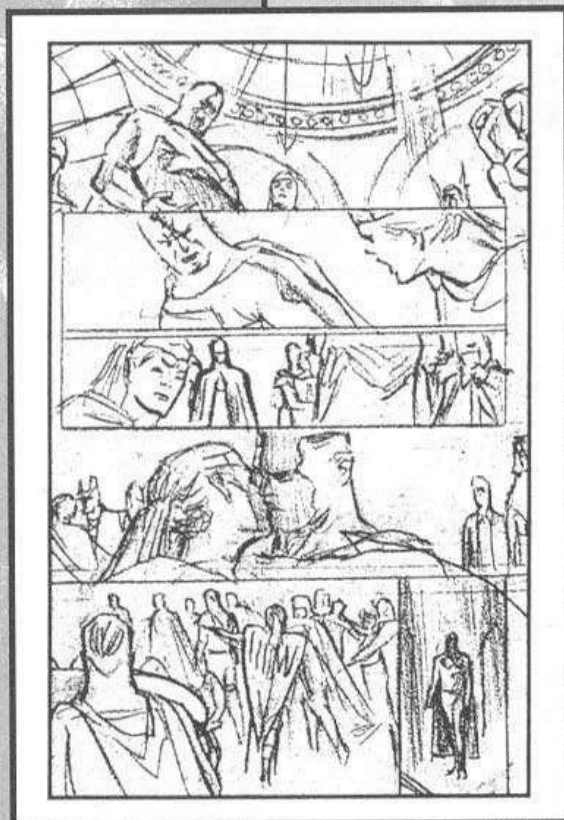


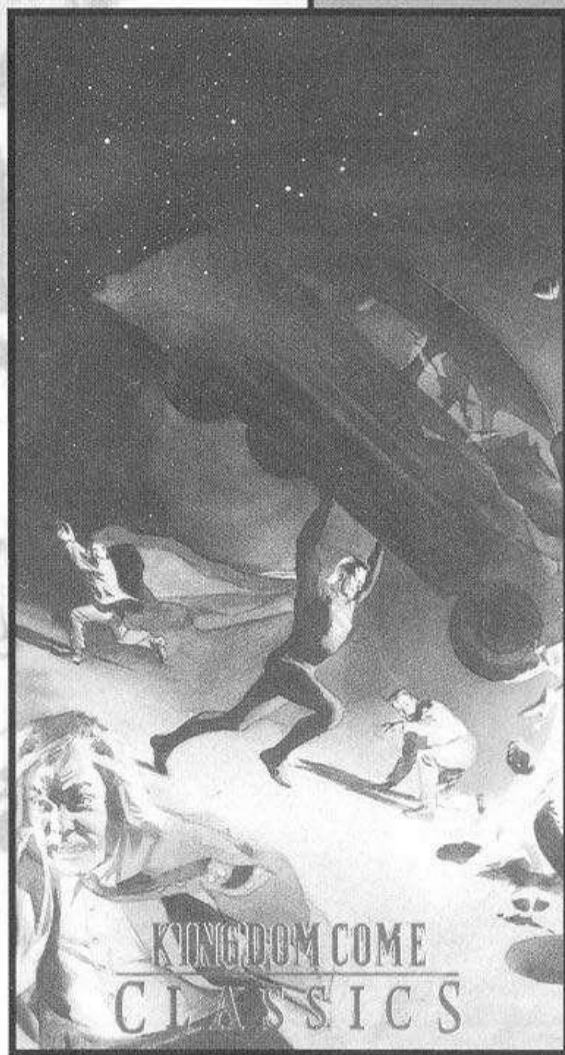
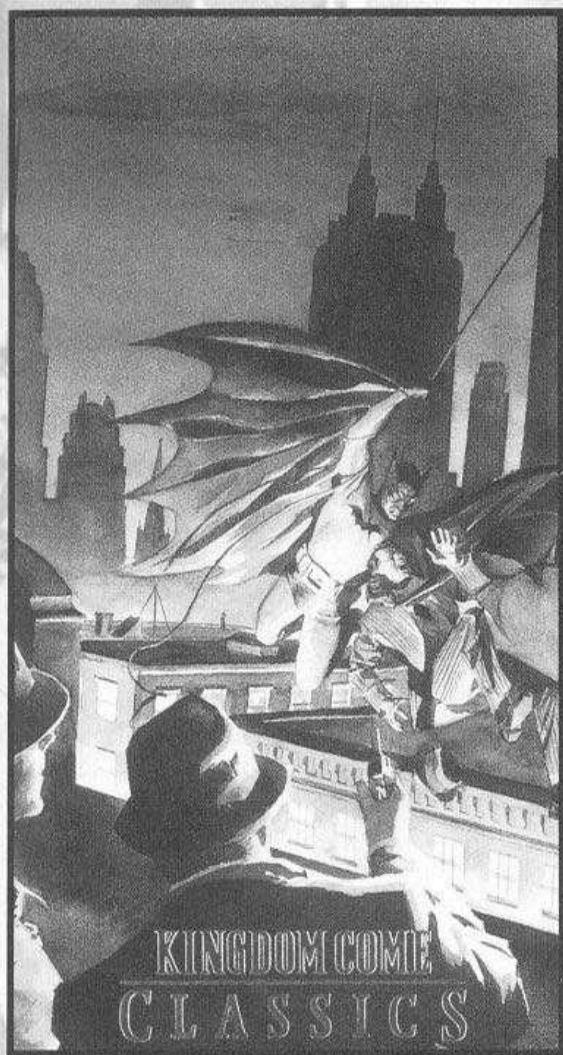
*En la parte superior tenéis el storyboard de una de las primeras páginas de Kingdom Come, y en la parte derecha varias ideas de portada para la nueva serie The Kingdom, que finalmente no fueron utilizadas, ya que Alex ha quedado fuera del proyecto.*



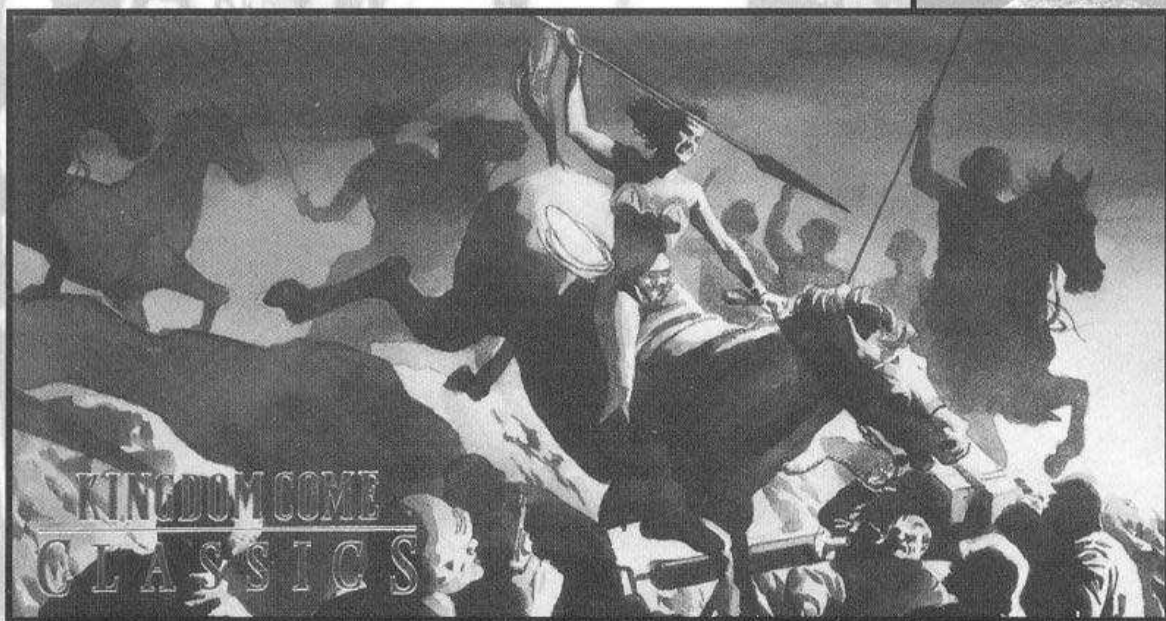


*Diferentes storyboards para páginas de Kingdom Come (DC 1996).*





*Trading Cards especiales de la colección de Kingdom Come, de las cuales Alex Ross ha realizado las diferentes versiones de las portadas originales de Batman, Superman y Wonder Woman, en las que hacían su primera aparición.*



# A PLANETA! ALEX!



**"La Plaga-X  
hace que cada  
humano se  
convierta en  
una bestia"**

**Marvel Magazine:** ¿cual es la premisa de EARTH-X?

**Alex Ross:** Hemos hecho una especie de acercamiento acelerado al no tan lejano futuro del universo marvel y hemos encontrado que el mundo entero ha sido "mutado" como resultado de un tipo de enfermedad a la que nos referimos como plaga x. nadie sabe de que se trata pero hace que cada ser humano se convierta en una bestia diferente. ahora, la mayoría de nuestros heroes principales todavía andan por ahí pero en un mundo en el que cada uno tiene sus propias habilidades super humanas. la pregunta es qué es lo que los heroes clásicos tienen que proteger.

Alex Ross (Marvels, Kingdom Come, Superman: Peace on Earth) ha abierto mucho camino nuevo. sus dibujos pintados de superheroes han traído un nivel de "poner corazón frente al realismo" en el mundo del cómic que poco -sino ninguno- había sido capaz de conjugar.

el más nuevo proyecto de Ross, EARTH-X, no es una excepción. desde su concepción hasta el producto final esta serie limitada es diferente, única. los bocetos de las series llega a la calle en diciembre seguido de un número #0, 12 entregas mensuales y un final apoteosico con el número #X. ¿interesante?. ahí estuvo el MARVEL MAGAZINE, sobre todo después de que tuvieramos un cara a cara con Mr. Ross.

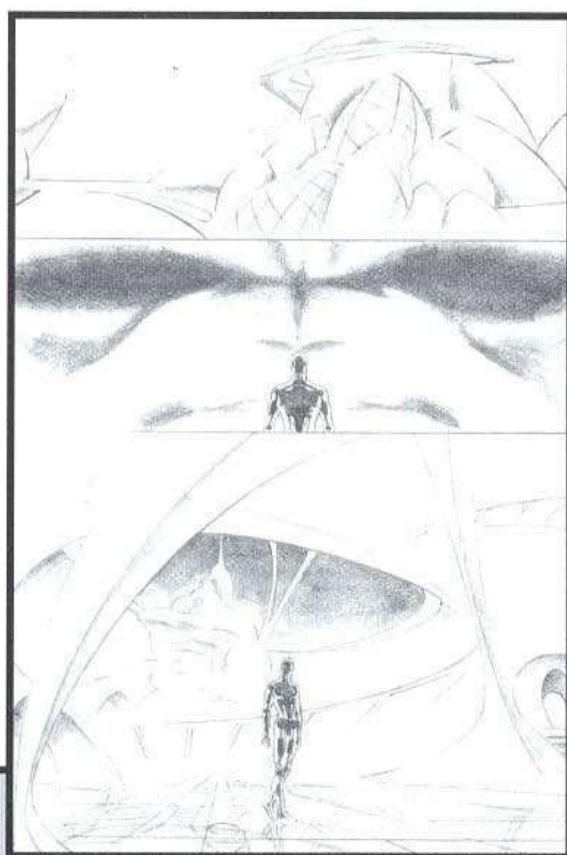
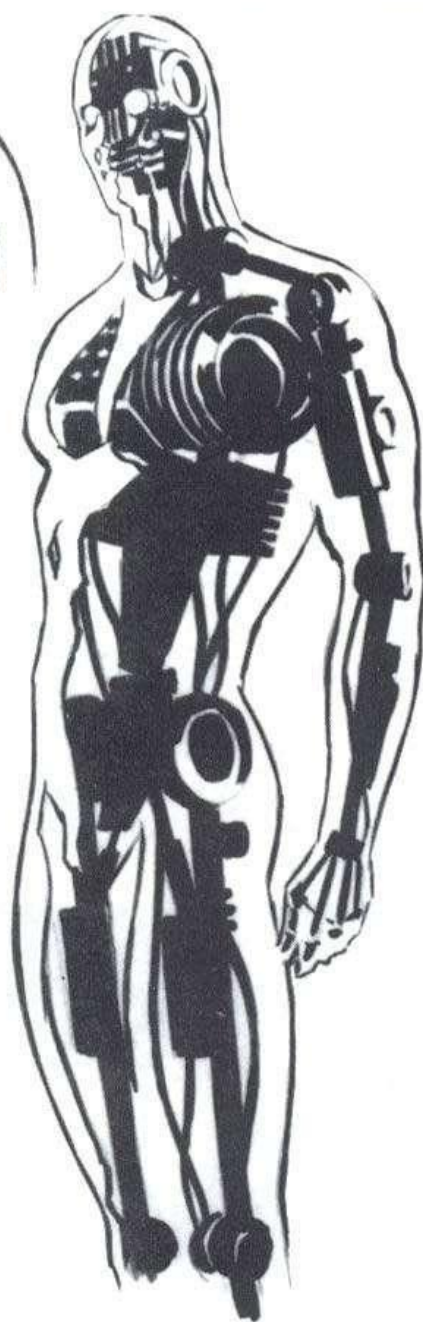
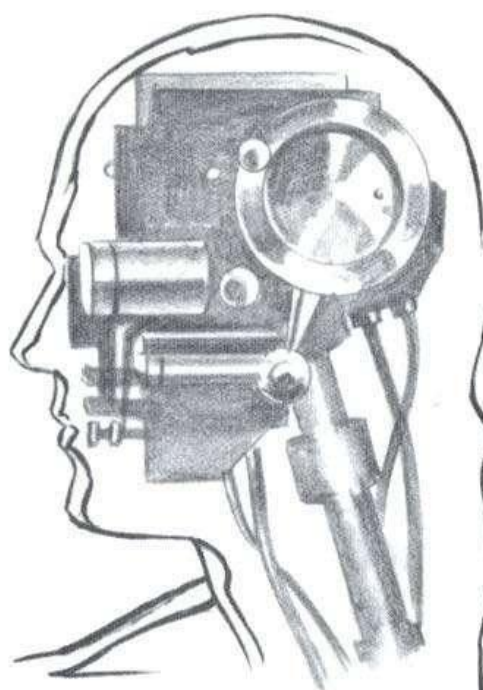
el constante problema más importante es el de mantener a la sociedad unida.

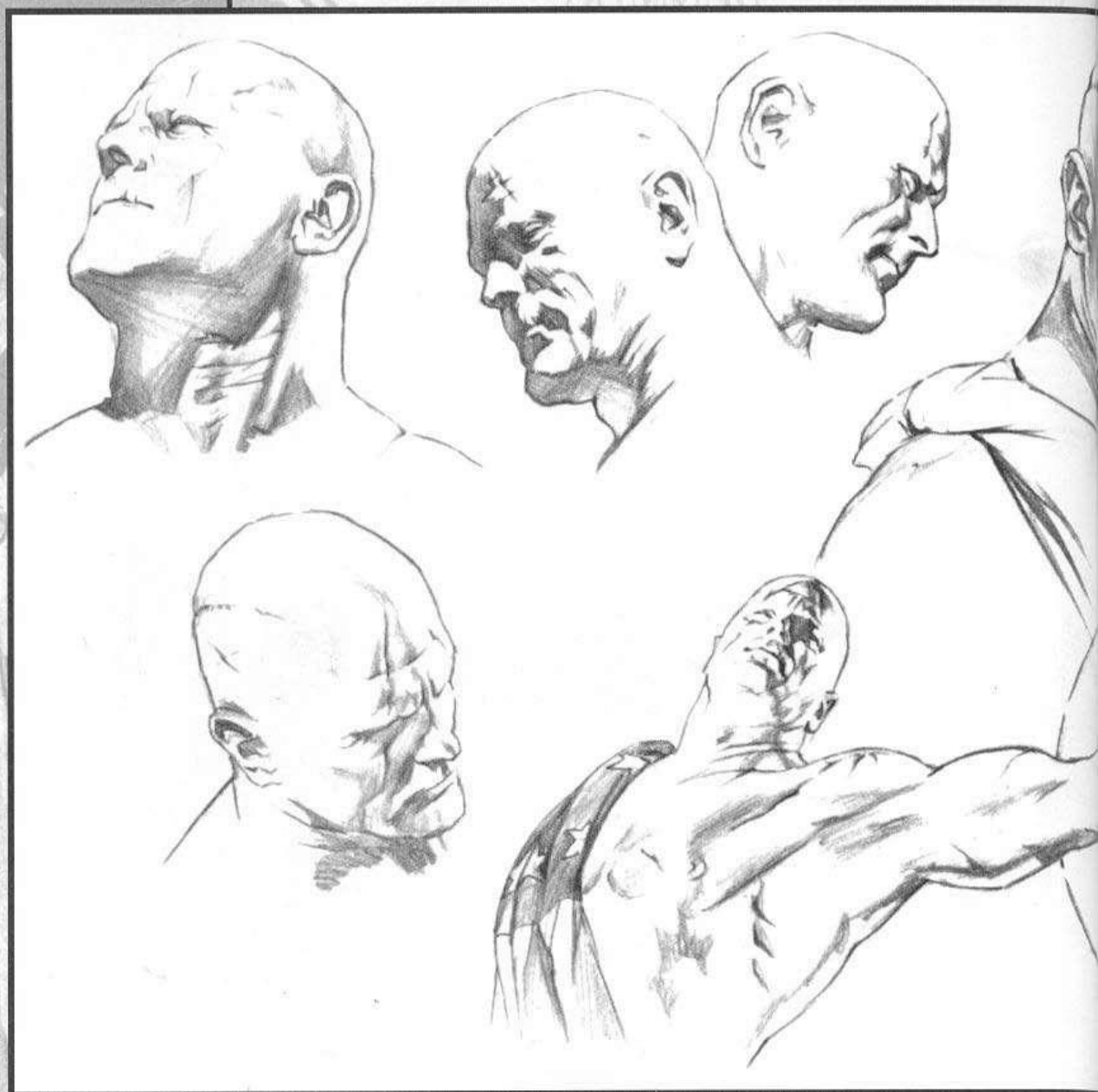
**MM:** ¿qué inició este proyecto?

**Alex Ross:** Empezó con el tema de Wizard (nota del editor: un folleto que presenta las ideas del EARTH-X de Ross en Wizard #77). en concreto hace un par de años, Wizard me había preguntado si consideraría hacer un apartado de bocetos de lo que serían mis visiones en el futuro de algunos personajes de Marvel. en ese momento no me lo tomé muy en serio porque estaba trabajando en otras series peleando con el mismo tema y no quería comprometer aquello. pero un año más tarde

la idea todavía me rondaba y me preguntaba que si lo hiciera a lo mejor podría salir con algo que fuera su propio animal. cuando volví a wizard la mayor parte de mis propuestas eran poco serias. Es mucho más obvio en el diseño de spider man que surgió de la idea de

dibujar a todos los personajes de marvel gordos, hinchados y mucho más viejos. según trabajaba pensaba que me gustaría añadirles algo más de texto. entoces contacté con un amigo mío en marvel llamado jim krueger (¿atemporales?) de MARVEL VISION.



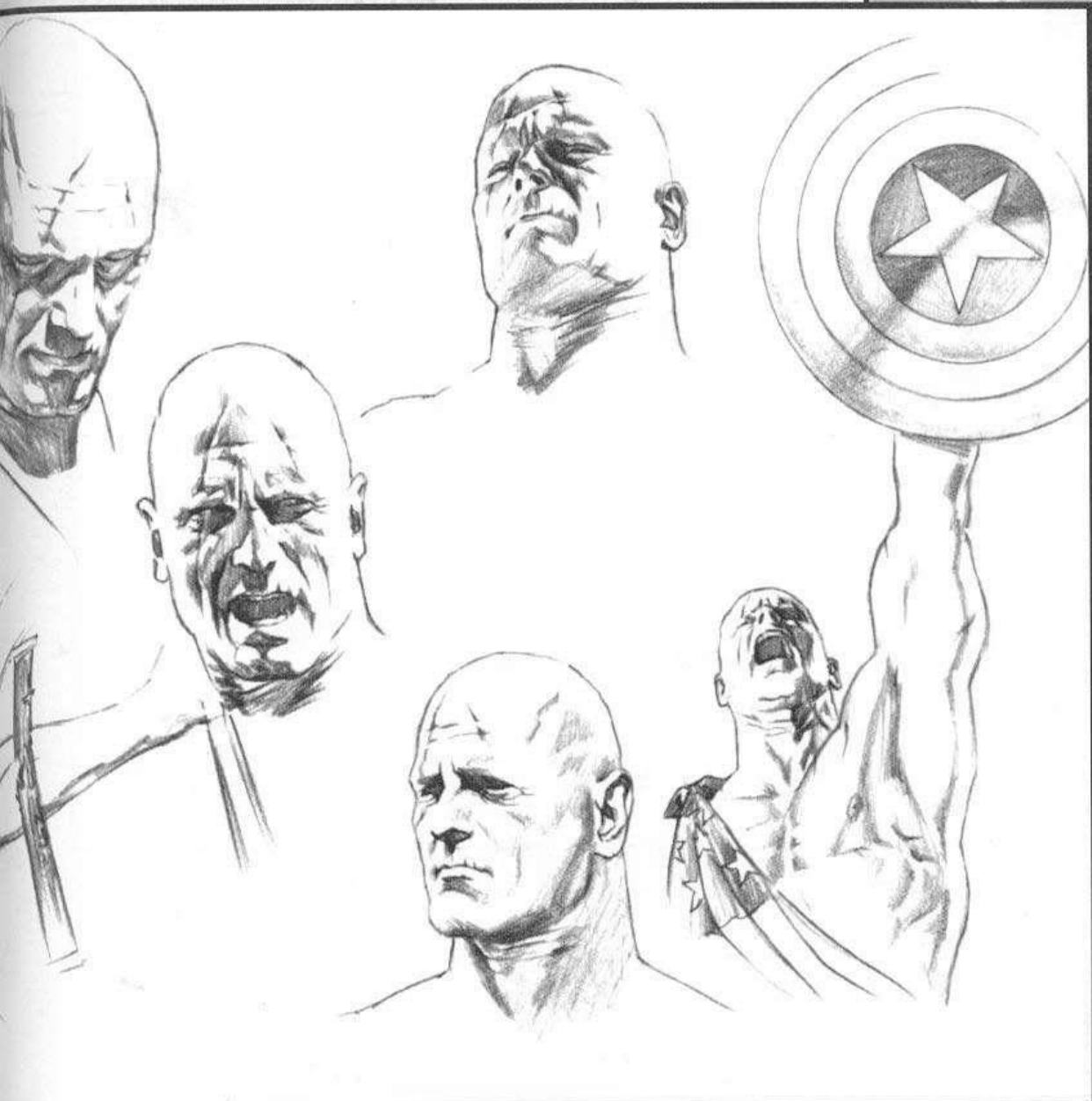


entonces le lancé esta pregunta: ¿quien lo ha causado?. Jim volvió con una respuesta que la verdad me dejó pasmado y en una hora empezamos a trabajar en los detalles de la historia entera. nunca la hubiera considerado más allá del concepto básico, pero ahora ya teníamos una trama misteriosa, un cuento heroico y todas esas diferentes subtramas en marcha.

**MM:** Aunque esta es tu idea no serás responsable del arte del interior. ¿porqué?.

**Alex Ross:** porque tardaría más de 2 años si yo hiciera todo el arte. Desde el principio sabía que si Marvel se acercaba a mí para hacer esto sería puramente para estar como un supervisor. yo quería a otro artista para trabajar con él y que tuviera similitudes de estilo básicas conmigo así que un poco escoguí a dedo a John Paul Leon (challenges of the unknown).

**MM:** ¿así que tu puesto oficial con Earth X es ...?.



**Alex Ross:** La historia es de Jim Krueger y mía y haré también las portadas. Esta es fácilmente la relación de trabajo más imparcial con un equipo que siempre he conocido. Todo lo que digo es realmente bien considerado. También he sido el que ha tenido que dirigir todo el proceso con Marvel. El trabajo actual en las series va a llevar mucho más trabajo de estos chicos pero para mí este proyecto es tan personal como cualquier otro que haya estado dibujando.

**MM:** ¿Cual es el adelanto del sketchbook de EARTH X que sale en diciembre?.

**Alex Ross:** La mayor parte del sketchbook es nueva pero también se incluyen cosas de Wizard debido a que del año pasado hasta ahora he estado haciendo montones de bocetos y diseños de personajes nuevos que todavía no habían sido vistos. John Paul ha hecho unas 6 pruebas de personajes y esperamos conseguir algunos más. Será un libro de 48 páginas y dará suficiente idea de donde

**"Si yo hiciese todo el trabajo tardaría más de 2 años"**



vamos a entrar con EARTH X.

**MM:** La idea del “¿que tal si...?” no es nueva para los cómics Marvel. ¿que hace que EARTH X sea tan diferente de digamos “age of apocalypse” o MUTANT X?

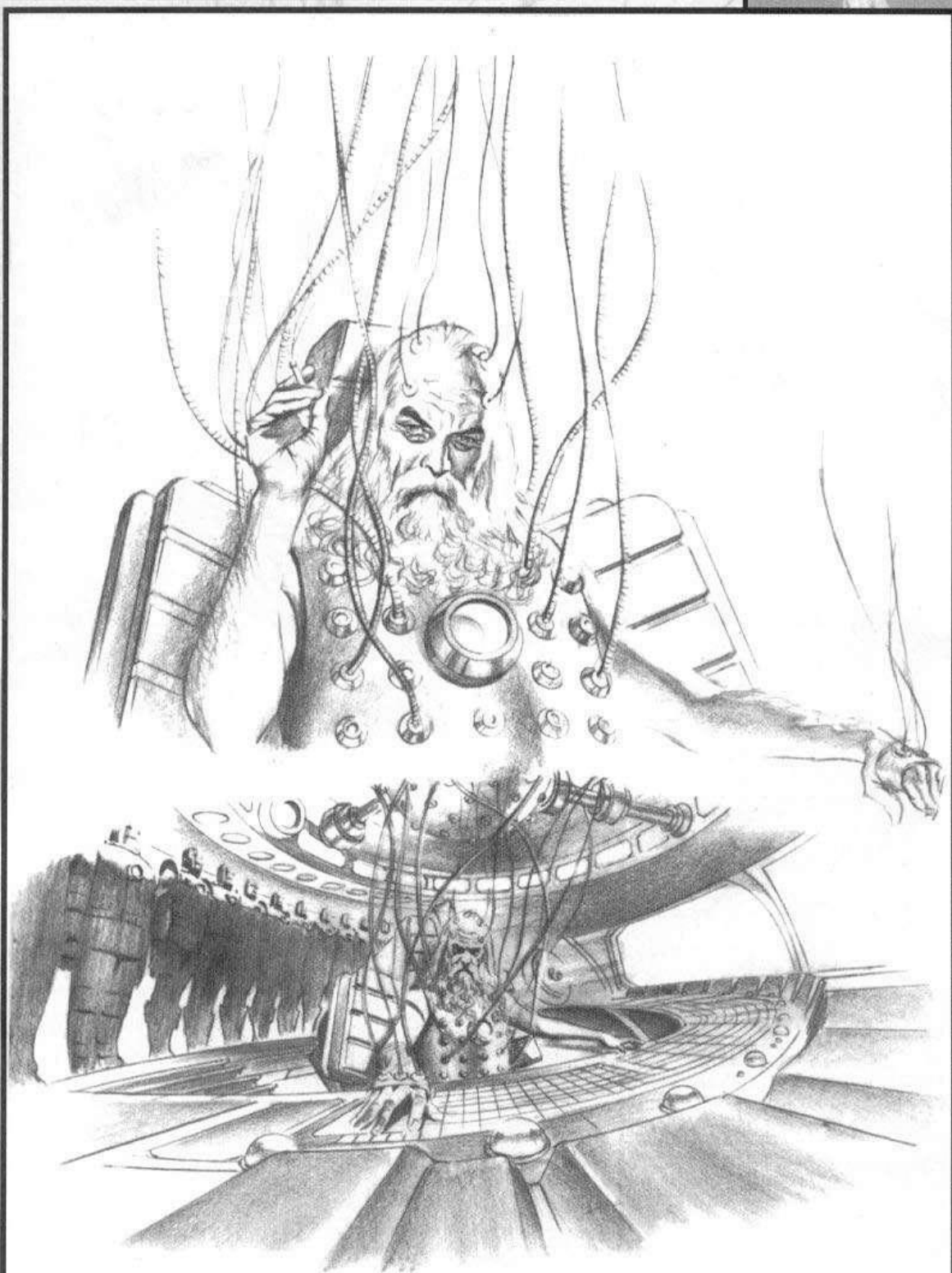
**Alex Ross:** creo que lo que hace nuestro proyecto especial es la ambición de cubrir mucho territorio. incluso siendo una historia tan larga nos metemos en muchos detalles de muchos personajes y los tenemos a todos juntos en una conexión armoniosa. la idea general de lo que estas series esperan conseguir es revelar la razón completa de porqué los super humanos existen en el universo Marvel y, de hecho, definirla.

**MM:** ¿puedes dar un rápido repaso de algunos de los per-

sonajes implicados?

**Alex Ross:** ya desde la primera página damos una apariencia nueva a los inhumans, son uno de esos grupos extraños de personajes que metemos ahí y parecen estar fuera de lugar, pero son una razón fundamental de que esto sea lo que es, cada uno de los inhumans está exagerado en su naturaleza humana. en algunos casos son mas bien medio hombre y medio animal. en realidad veremos la historia de algun modo a través de su punto de vista.

el capitán America también es muy importante en las series, pensé que la manera más fácil de dar una visión diferente de él era tenerlo literalmente enrollado en la bandera en lugar de que ésta se transformara en su traje, pero por



***“Este proyecto es tan personal como otro que haya dibujado”***





**"En este cómic  
puedo interpretar  
todo lo que  
leí de pequeño"**

supuesto su escudo es tan atemporal como siempre teniendo en cuenta además que es este elemento irrompible mucho más que la espada Excalibur. en nuestra versión del capitán es también mucho más viejo. ha sido fuertemente golpeado y herido por muchas guerras. Lo he creado como una figura calva para aumentar su naturaleza llena de cicatrices de guerra en su presencia.

**MM:** obviamente te lo estás pasando bien. ¿es este tu proyecto soñado de marvel?.

**Alex Ross:** oh, sí. para mí esta

es una manera de interpretar completamente todo lo que leí cuando era niño a través de mi propio espejo distorsionado. EARTH X está desarrollado en el futuro así que puedo colocar todo lo que ha ocurrido en el medio. planeamos que muchas de las cosas tengan que ser asumidas también. no vamos a contar a nadie lo que ha estado ocurriendo.

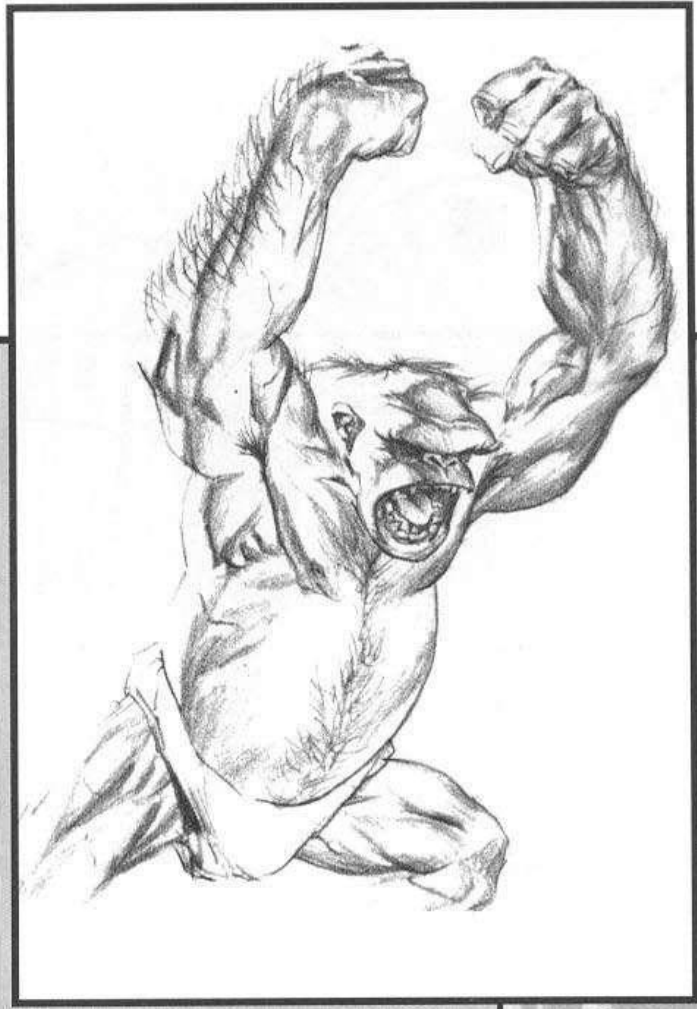
**MM:** si hubiera un Alex Ross en EARTH X, ¿como sería?.

**Alex Ross:** bueno... me has tenido allí (risas)... si me fuera posible transformarme del



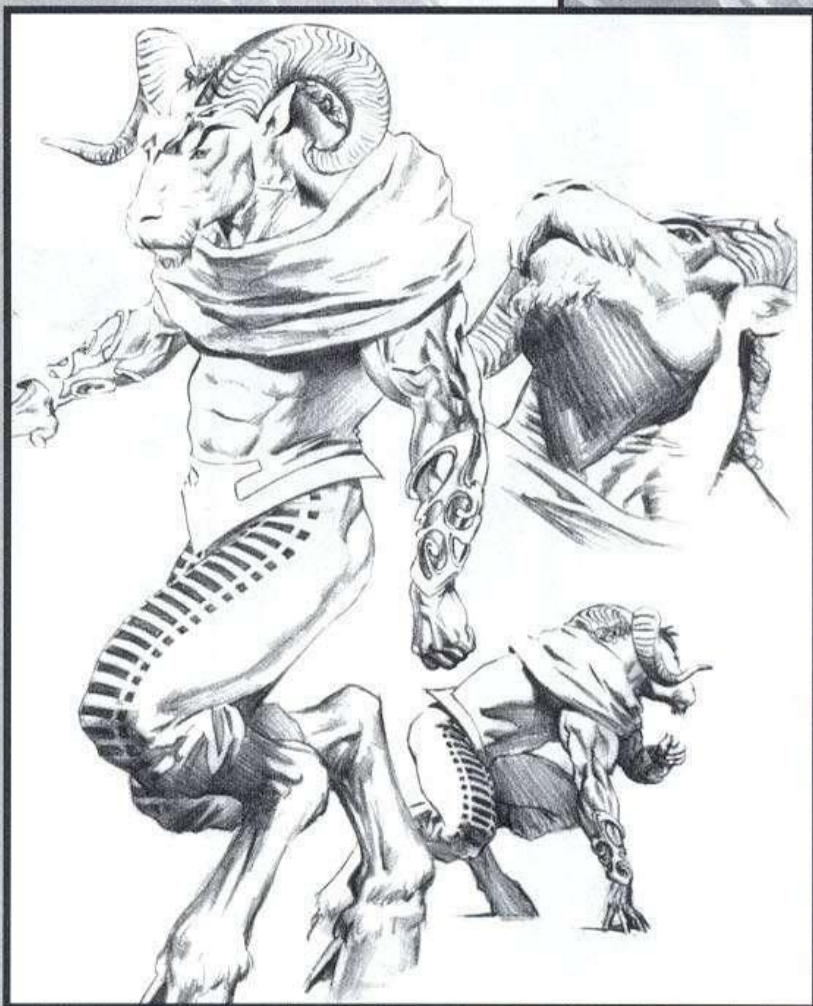
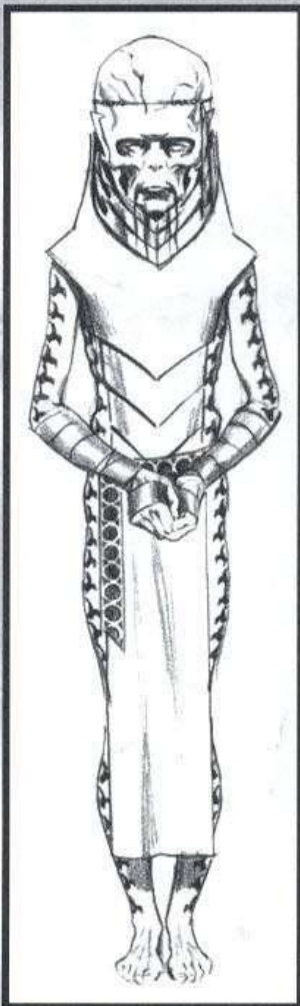


modo que quisiera, seguramente tendría la posibilidad de volar entre mis poderes pero mejor que eso sería algo peor.



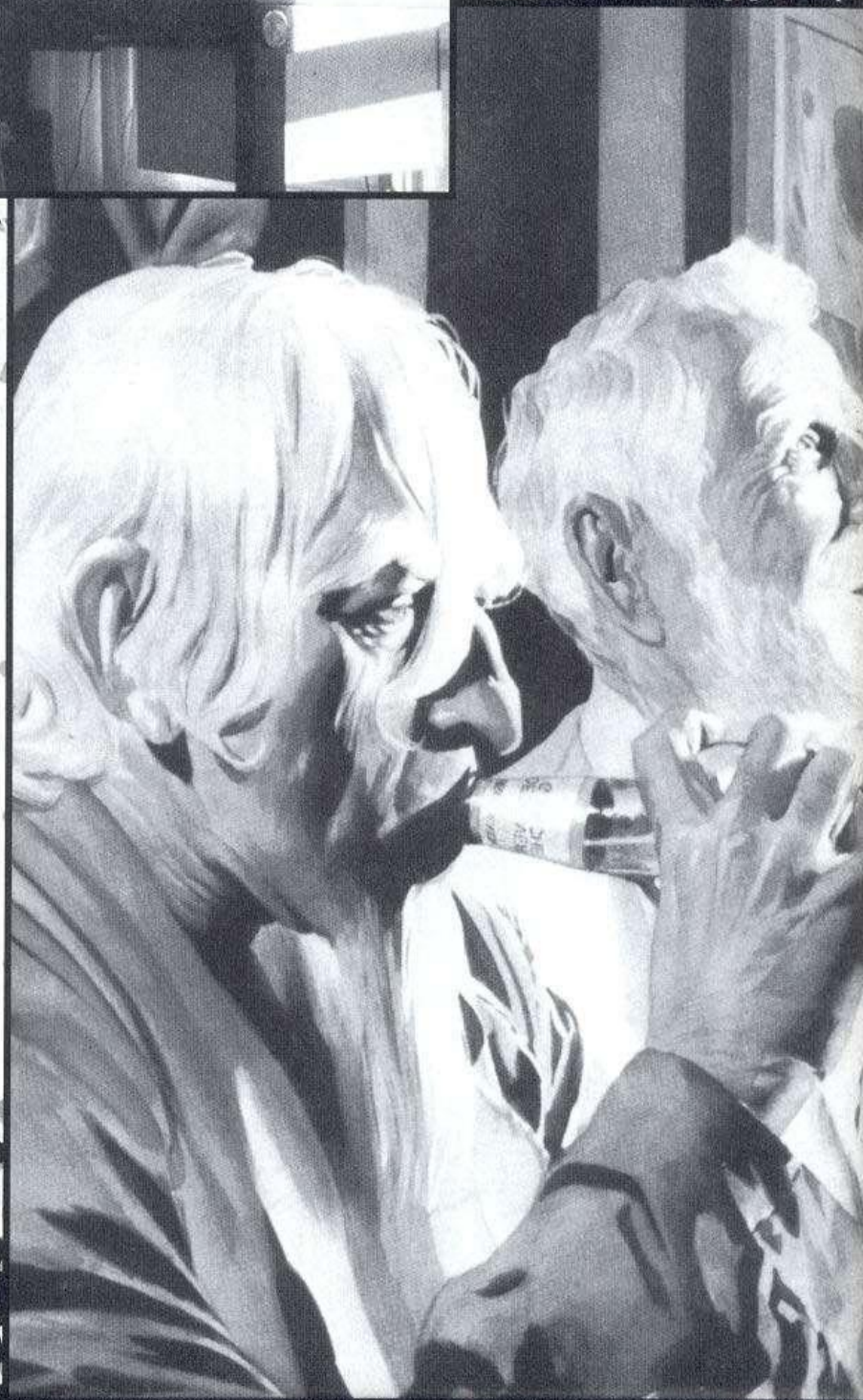
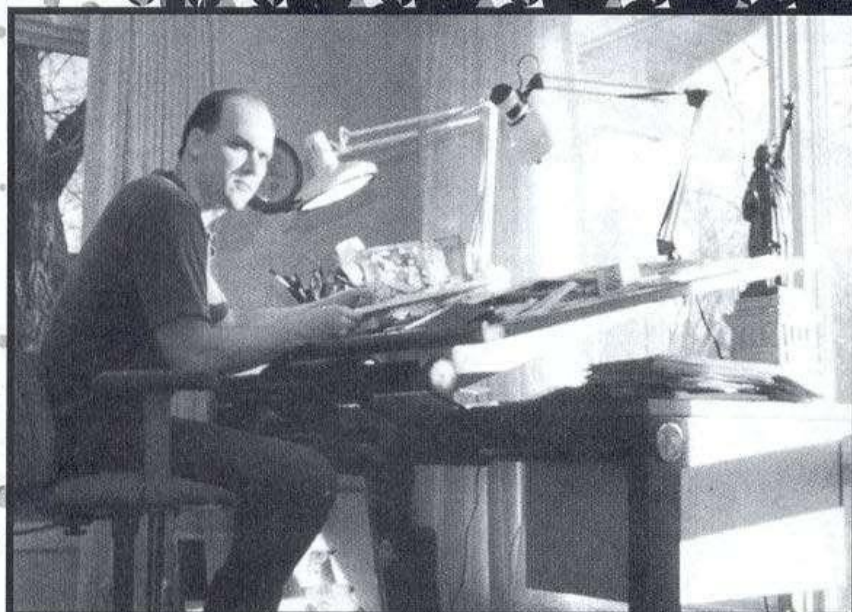
*"Si yo viviese en  
esa hipotética  
Tierra-X tendría  
el poder de volar"*











EX  
ROSS:

