

JOSÉ LADRÖN

JOSÉ LADRÖNN

José Omar Ladrönn
nace en Minatitlán,
Veracruz, en 1967

Desde muy pequeño está
fascinado por los cómics
y la ciencia-ficción



Doctor Who, The Tomorrow People,
Kamandi de Jack Kirby, Moebius,
Jodorowsky, El Inca, Alien, Blade
Runner, lo impactan profundamente.



Sus padres y hermana mayor
no le impiden seguir con sus
extraños intereses.

Pasa los días leyendo, dibujando
y viendo tv en la zapatería
de la familia, a la que decide
que no se va a dedicar.



Decide
dedicarse
a los
cómics

Estudia diseño gráfico
y arte. su intención es
convertirse en pintor.

Al salir de la escuela, consigue
un trabajo en Televisa, diseñando
escenografías y cortinillas.

No es su trabajo ideal.



Retoma el sueño de hacer cómics,
pero no sabe cómo empezar.



1995. Su amigo Juan Vlasco lo convence de probar suerte en la Comic-Con de San Diego.

Hacen un pacto: el que consiga trabajo primero va a ayudar al otro a conseguirlo después.

Esa vez no hay suerte, pero ahora está seguro de querer hacer cómics.



En 1996 regresa a San Diego.

Su estilo, que combina los escenarios hiperdetallados de Moebius con la energía de Kirby, le permite entrar a Marvel Comics. Dibuja a Blade, Spider-Boy, y en 1997 se convierte en el artista regular de Cable.

Juan Vlasco es su entintador.



El ritmo de trabajo lo tiene en tensión constante.



En el anual de Thor del 2000, una historia que él dibuja, entinta y colorea a su estilo causa un gran impacto.

Marvel espera esa calidad para una miniserie de los Inhumans.

Por la carga de trabajo sólo dibuja tres de los cuatro números.



Marvel le ofrece una novela gráfica de Silver Surfer que completaría la trilogía iniciada por Kirby y Moebius.

Es un proyecto soñado.

Marvel también se compromete a tramitar su visa de trabajo.

Ladrönn dibuja las primeras cuatro páginas.

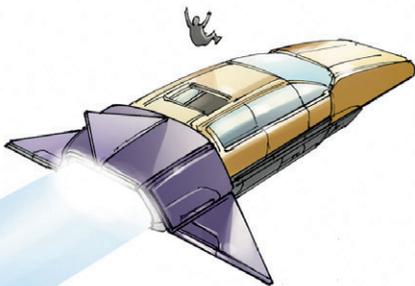


La novela se cancela.

La visa no llega.

Su contrato exclusivo con Marvel termina.

Richard Starkings, letralista y fundador de ComiCraft, a quien conoció durante su estancia en Marvel, le ayuda a conseguir la visa de trabajo y le ofrece un proyecto inusual.



Starkings quiere que Ladrónn diseñe e ilustre un cómic de ciencia ficción basado en la mascota de ComiCraft, Hip Flask.

Crear un universo completo.



Hip Flask es un hipopótamo.

Que usa una gabardina.

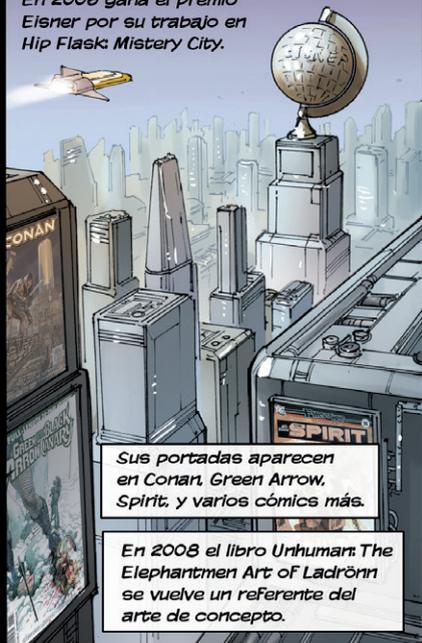
Ladrónn ve algo en el proyecto... acepta el reto.

El primer número de Hip Flask: Unnatural Selection, en 2003, es un Fenómeno.

Así nace el mundo de los Elephantmen.

Ladrónn Finalmente puede aplicar todas sus técnicas e influencias, creando una estética nunca antes vista, que desarrolla en Hip Flask: Elephantmen, de 2004.

En 2006 gana el premio Eisner por su trabajo en Hip Flask: Mystery City.



Sus portadas aparecen en Conan, Green Arrow, Spirit, y varios cómics más.

En 2008 el libro Unhuman: The Elephantmen Art of Ladrónn se vuelve un referente del arte de concepto.

Su esposa Yuyi lo apoya a través de las presiones y los múltiples proyectos. El siguiente número de Hip Flask: Ouroboros, aparecerá hasta el 2013...



...debido a una oportunidad que nace de la historia "Lágrimas de Oro" que Ladrónn había dibujado en 2004 para Metal Hurlant.

Esa historia fue escrita por Alejandro Jodorowsky



Jodorowsky lo llama de nuevo y le ofrece el Incal Final.



Jodorowsky y Moebius hicieron Juntos la historia del Incal de 1980 a 1988... Ladrönn siempre la admiró. Fue una de sus más grandes inspiraciones.

Durante ocho años trabaja en los últimos tres volúmenes de la historia.

Su trabajo es aclamado internacionalmente.



Terminado el Incal, Jodorowsky le pide hacer la continuación en cómic de su película de culto, El Topo.

Sin abandonar el cómic, Ladrönn se dedica al diseño y arquitectura virtual para videojuegos, como Beachhead 2020

Su primer tomo de Hijos del Topo, Cain, aparece en 2016.

Otros dos tomos están en proceso, así como el Final de Hip Flæk Irreversible.

Ladrönn sigue enfocado a explorar las posibilidades del cómic, a su manera poco convencional.

Desarrollando sus propias técnicas, creando al ritmo necesario para lograr obras memorables, e inspirando a miles con los resultados.

invitando a los lectores a conocer sus nuevos mundos, como ha hecho por más de veinte años.

AXEL MEDELLÍN MACHAIN
HISTORIA DE LA NARRATIVA GRAFICA 2
MAESTRA PATRICIA AYALA GARCÍA
31 DE AGOSTO DE 2018