

Carlos Pacheco - Rafael Marín - Rafa Fonteriz

# IBERIA INC.™



# DOLMEN EDITORIAL

NOVEDADES MARZO 2016

**DOLMEN**  
EDITORIAL

[www.dolmeneditorial.com](http://www.dolmeneditorial.com)  
[dolmen@dolmeneditorial.com](mailto:dolmen@dolmeneditorial.com)



Carlos Pacheco · Rafael Marín · Rafa Fonteriz

# IBERIA INC.™



Iberia Inc.

Autores: Carlos Pacheco · Rafael Marín · Rafa Fonteriz  
Cómic. Cartoné. 18,5x28. B/N y Color. 208 páginas. 24,95 €.  
ISBN: 978-84-16436-40-8



www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

# CÓMIC

## IBERIA INC.

### Vicente García

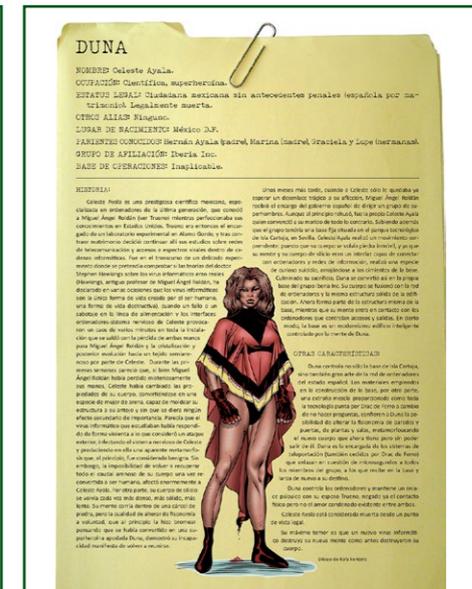
Tanto el dibujo, con esos seres hipermusculados, rebuscados escorzos, perfecto dominio de figuras y movimientos como un argumento milimétricamente desarrollado que repite encuentros y desencuentros entre seres disfrazados acabados a palos, anécdotas simples jalonadas de frases cortas, sincopadas, irónicas o tristes pero que nunca se quieren vacías; esa introspección de personajes al borde del derrumbe (...); o el montaje, con splash pages y descomposición de la secuencia en pequeñas viñetas de primeros planos (...) esta vez en pie de igualdad tal con las creaciones del otro lado del Atlántico que el resultado final podría ser perfectamente intercambiable.

Pedro Porcel, Superhombres ibéricos (Edicions de Ponent – 2014)

Con Iberia Inc. la tradición del cuadernillo de aventuras da la mano al muy americano género de superhéroes. El resultado, una entretenidísima serie con apariencia de comic-book, pero aroma a tebeo.

Álvaro Pons

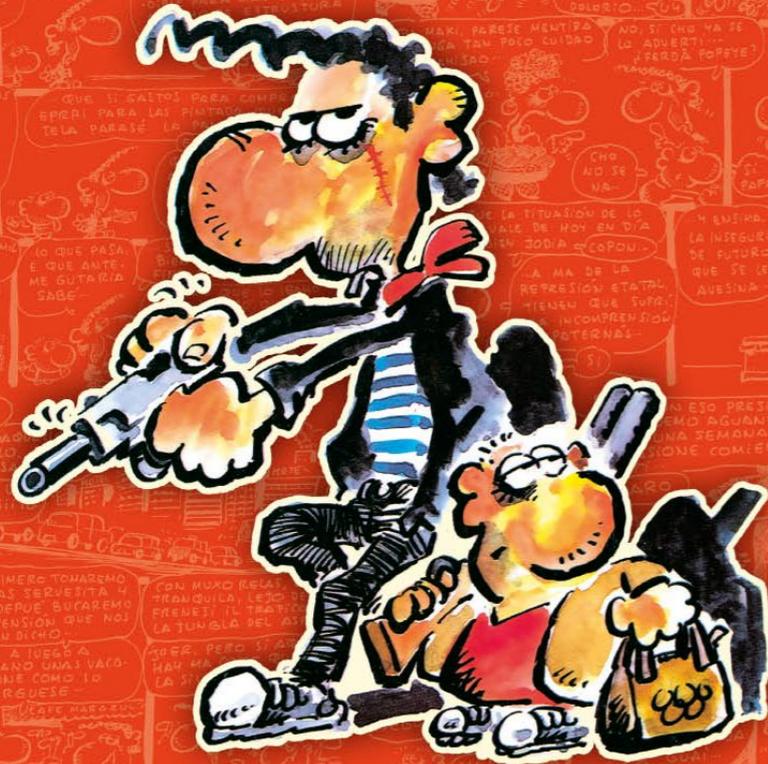
## Páginas interiores



# ivà MAKINAVAJA

"EL ÚLTIMO CHORIZO"

1987 · 1989



DOLMEN  
EDITORIAL

## Makinavaja "el último chorizo" 1987-1989

Autor: Ivà

Cartoné. 21x28 B/N 160 páginas. 24.95€

ISBN: 978-84-16436-48-4



www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

DOLMEN  
EDITORIAL

# CÓMIC

## MAKINAVAJA 1987-1989

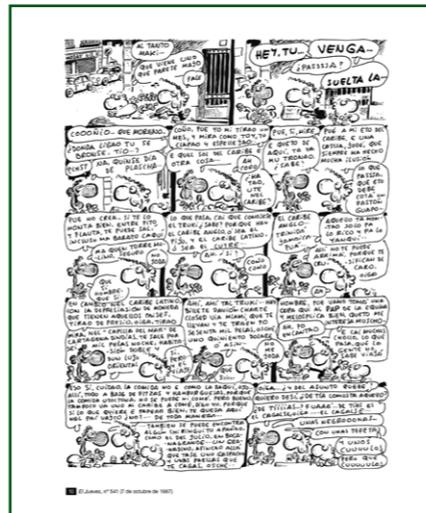
(Colección Por fin es viernes)

Ivà

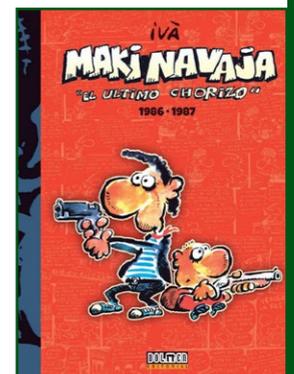
Makinavaja, el último chorizo nace en el semanario El Jueves en 1986. Su creador, Ivà, ya era uno de los más destacados humoristas gráficos del país, como había demostrado sobradamente en, por ejemplo, sus colaboraciones en revistas como Barrabás o El Papus.

Este segundo volumen de la publicación integral de todas las historietas de Makinavaja, el último chorizo, recoge las historietas publicadas entre septiembre de 1987 y marzo de 1989.

## Páginas interiores



## Otros títulos de la colección



**Peyo**  
**Benito Sansón**  
 EL CIRCO BODONI  
 LADY D'OLFINA



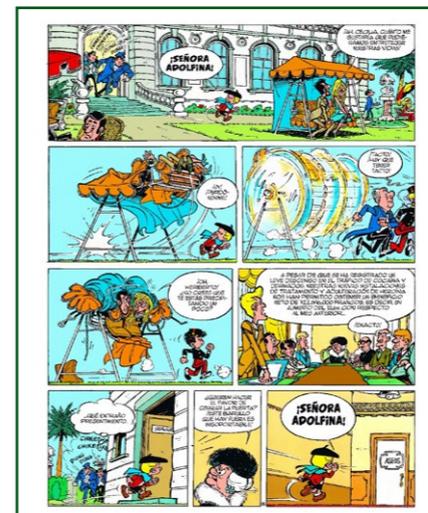
# CÓMIC

## BENITO SANSÓN #3 (Colección Fuera Borda)

**Peyo**

¡El superhéroe en pantalones cortos vuelve en dos de sus más memorables aventuras, donde el talento gráfico de Walthéry alcanza su máximo esplendor! En El circo Bodoni, Benito hace gala de su fuerza descomunal, por vez primera en público, para ayudar a un pequeño circo al borde de la quiebra; y en Lady D'Olfina vuelve a encontrarse con una vieja conocida, la señora Adolfina, que bajo un nuevo alias se ha convertido en una irreductible líder de una banda de mafiosos. Como siempre, todo ello acompañado de fascinantes textos sobre la creación de ambas historias y otras rarezas en torno a nuestro personaje.

### Páginas interiores



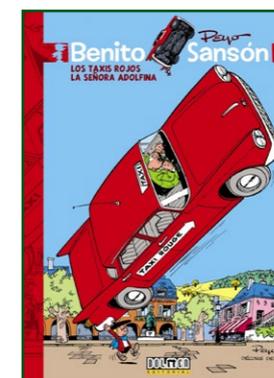
### El Libro de Sarah: La Fortaleza del Tiempo

Autor: Peyo  
 Cartoné. 21x28.152 págs. Color. 29,95€  
 ISBN: 978-84-16436-38-5



www.dolmeneditorial.com  
 dolmen@dolmeneditorial.com

### Otros títulos de la colección

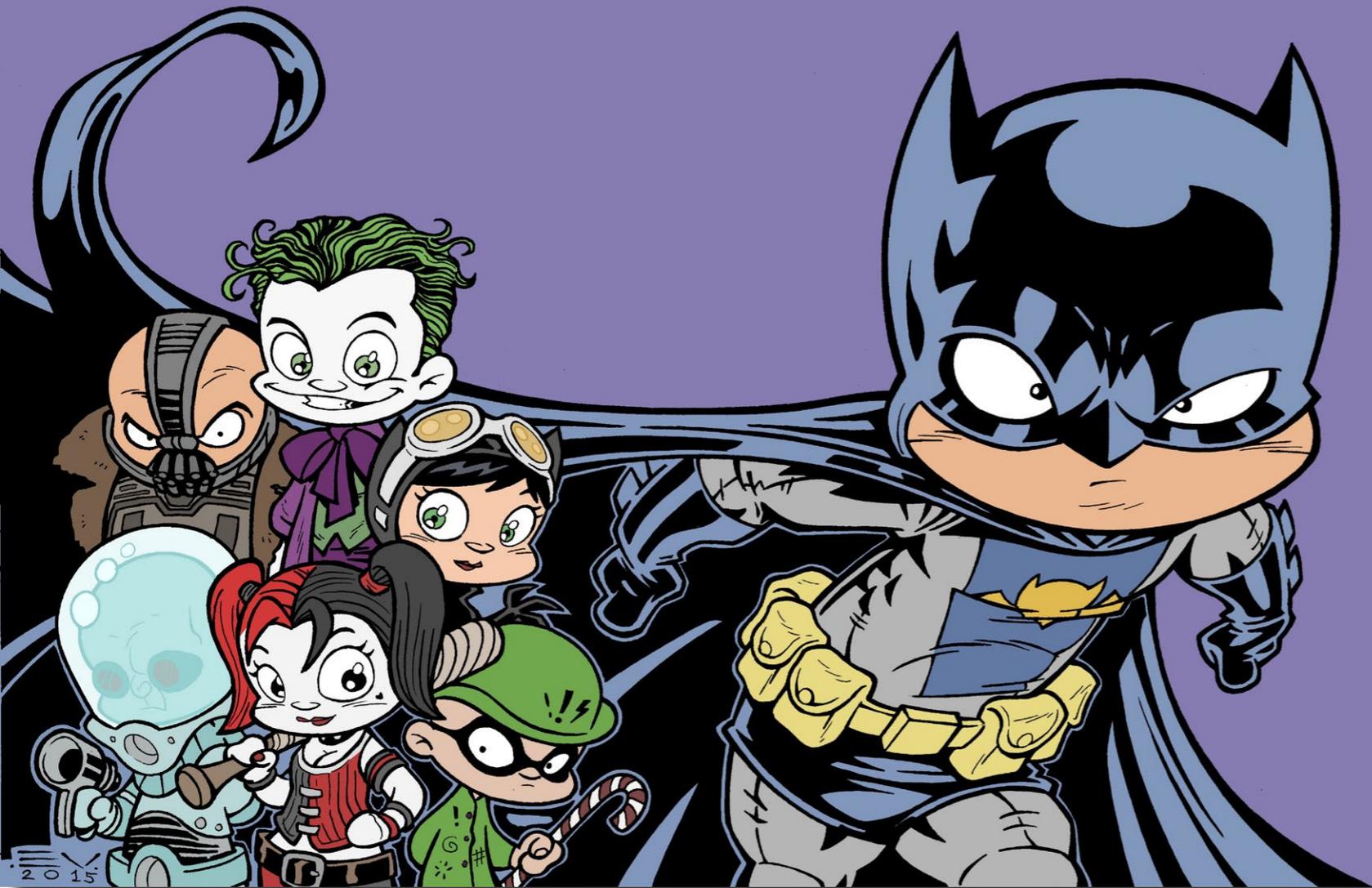


# CÓMIC

## EL CABEZÓN OSCURO (Edición integral)

Enrique V. Vegas

La obra de Enrique V. Vegas centrada en uno de los personajes más icónico del mundo del cómic: Batman, el señor oscuro. Risas, diversión y mucho entretenimiento por doquier.



### Páginas interiores



El Cabezón Oscuro  
(edición integral)

Autor: Enrique V. Vegas  
Cómic. Cartoné. 15x21. B/N. 104 páginas. 15 €.  
ISBN: 978-84-16436-43-9

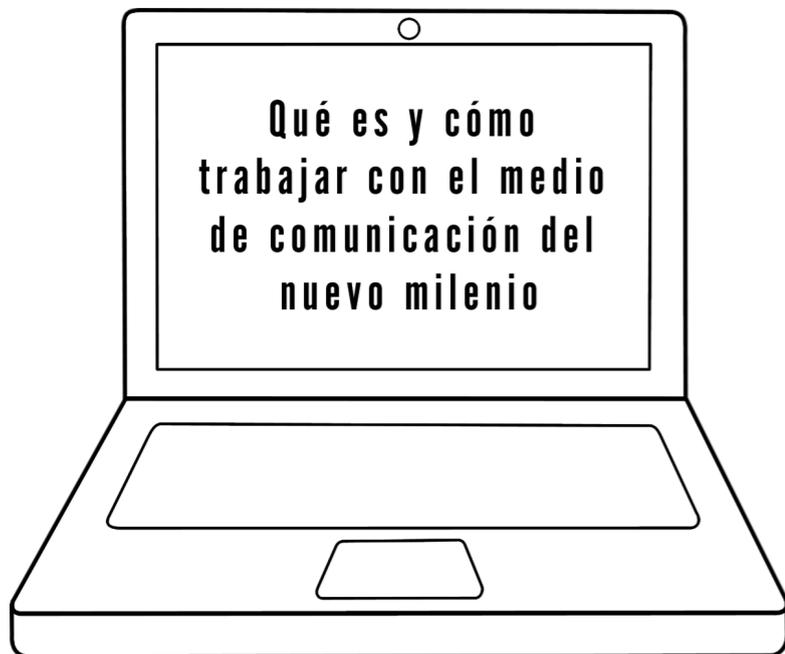


www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

**DOLMEN**  
EDITORIAL

# YouTube

PARA PRINCIPIANTES



ISAAC VIANA

**DOLMEN**  
EDITORIAL

## Youtube para principiantes

Qué es y cómo trabajar con el medio de comunicación del nuevo milenio

Autor: Isaac Viana

Ensayo. Rústica. Blanco y negro. 120 páginas. 9.95€

ISBN: 978-84-16436-39-2



**DOLMEN**  
EDITORIAL

www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

# ENSAYO

## YOUTUBE PARA PRINCIPIANTES:

QUÉ ES Y CÓMO TRABAJAR CON EL MEDIO DE COMUNICACIÓN DEL NUEVO MILENIO

Isaac Viana

Después de “Como sobrevivir a un apocalipsis zombi con tu madre”, este libro te ayudará a descubrir todos los secretos para convertirte en todo un veterano del vídeo en internet.

YouTube es el medio de comunicación favorito del nuevo milenio. Millones de personas han comenzado a desarrollar su creatividad y han dado a conocer su visión de la vida gracias al gran portal de vídeo de Google.

¿Quieres desarrollarte como profesional de este nuevo canal? Isaac Viana, comunicador audiovisual, te acompañará a lo largo de estas páginas y te dará a conocer a los más famosos “youtubers” del mundo, además de ayudarte a mejorar tus capacidades técnicas para convertirte en todo un veterano del vídeo en internet.

### SOBRE EL AUTOR:

Isaac Viana Tapias es pionero en la comunicación audiovisual 2.0. Comenzó su carrera en una radio local con el programa Game Over, el espacio sobre videojuegos más veterano de nuestro país, que empezó a compartirse oficialmente en internet desde la temporada 2000-2001, casi un lustro antes de la explosión de los podcasts.

Conoce a...

Freddie Wong y Brandon Laascht  
NOMBRE: FREDDIE WONG Y BRANDON LAASCHT  
Twitter: @lfreng / @brandnja  
YouTube: freddiew / brandnja2

Freddie Wong no comenzó su carrera en YouTube como director de cortos de acción, sino como jugador profesional de Guitar Hero. Gracias a ello, viajó a diferentes torneos y fue usado para promocionar juegos nuevos como Rock Band. Sin embargo, el canal da el giro cinematográfico en 2010, con un vídeo inspirado en la pistola de Portal, en el que aparecen también los miembros de Corridor Digital y Brandon Laascht, su compañero de clase en universidad.

Freddie y Brandon se embarcan durante tres años en una agotadora carrera de hacer un vídeo nuevo cada semana, poniendo a prueba sus conocimientos técnicos sobre efectos visuales y cinematografía. Colaboran así con multitud de estrellas de YouTube, de televisión y de Hollywood, hasta que en 2013 deciden frenar este ritmo de trabajo para centrarse en diferentes terrenos: Freddie Wong crea Rocket Jump, una productora audiovisual cuyo producto más conocido es Video

21

¿Qué material necesito?

Vlogs y monólogos

Aunque os parezca que la gente improvisa este tipo de contenidos, tened mucho ojo: los mejores son los que se preparan. No me refiero tanto a un guion al dedillo como tener, al menos, un listado de puntos que quieras hablar; de esta manera ni te pierdes ni titubeas. Además, dentro de esta categoría entrarían también los monólogos o el humor. Mirad el canal de Café con Lou, o la serie Explicado a los Frikis del canal GameXploitation.

Para grabar se necesita una cámara decente, buena iluminación y un fondo presentable. Una webcam raramente vale: necesitáis una cámara porque tienen una lente más grande, lo que permite mayor entrada de luz y, por lo tanto, una imagen más nítida. Para la iluminación podéis tirar de focos y lámparas: idealmente focos llamados de luz-día, que es un dato que suele acompañar a su descripción (también lo veréis descrito como temperatura de color 5.600° Kelvin). Pero si no contáis con muchos medios, no os preocupéis: hay focos led sencillos, pequeños y muy baratos en lugares como eBay y Amazon; no os costará encontrarlos.

Por último, la presentación es muy importante. No os pongáis frente a una cámara sin estar arreglados. Al menos afeitados (o recortados la barba) si sois hombres, arreglaros el pelo y ponerlos una ropa presentable: presentad una imagen que os defina, que dé la imagen que deseáis transmitir. Lo que se ve detrás

Una capturadora de vídeo resulta esencial si quieres capturar tus partidas desde una consola.

31

Reglas básicas para grabar vídeo

Plano general: Con este tipo de planos, situamos al espectador.

- Plano medio: El actor aparece cortado por la parte inferior alrededor de la cintura.
- Primer plano: El actor aparece cortado por la parte inferior alrededor del pecho.
- Plano detalle: Encuadramos un objeto concreto en primer plano. Por ejemplo, un cenicero donde apoyamos un cigarrillo, un reloj de la pared, una mano encendiendo un fogón... Sirve para ayudar al espectador a entender la acción, pero también sirve a la hora de montar para ayudar a unir los cortes.

Primer plano, segundo plano y fondo

Hay otro tipo de “planos” y se refieren a la profundidad de una escena: tanto lo que vemos más cerca de la cámara, como a una distancia media y el fondo influyen en la información que recibe el espectador.

Si en una escena vemos un bate de béisbol en la pared y más tarde el protagonista se ve con un bate de béisbol en la mano, el espectador relaciona ambos

67

revista de información sobre cómic  
**DOLMEN**  
EDITORIAL  
MARZO 2016  
Nº 247 · 2,99 €

# DOLMEN



## DOLMEN #247

Revista. 68 páginas. Color. 2,99 €  
Fecha de salida: 4 de marzo. 2016  
ISMN: 977-16-97634-00-7-00247



www.dolmeneditorial.com  
dolmen@dolmeneditorial.com

# Y ADEMÁS

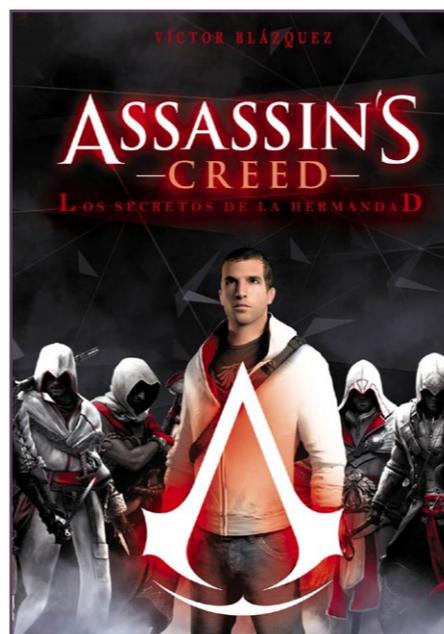
## DOLMEN #247

Después de tener a **DeMatteis** el mes pasado, en esta ocasión le llega el turno a otro de los grandes clásicos del mundo del cómic: **Alan Davis**, con entrevista, reseñas de su obra, artículo sobre su carrera y sketchbook de dibujos suyos.

Además, artículos sobre la JLA y el Capitán América de Remender, junto a todas las secciones habituales: noticias, columnas de opinión, reseñas, listado de novedades, etc.

# PRÓXIMAMENTE

## ASSASSIN'S CREED Los secretos de la hermandad Víctor Blázquez



Dolmen iniciará una nueva colección de ensayo dedicada a videojuegos: Dolmen Games, cuyo primer título estará dedicado a la saga Assassin's Creed que llegará de mano del reconocido autor Víctor Blázquez.

Desde que apareciera en el mercado el primer *Assassin's creed*, la franquicia ha ido creciendo en número de ventas y de seguidores. Sus personajes se han convertido en iconos, sus tramas en obsesiones y su recorrido por la historia en uno de los mayores placeres a los que cualquier jugador de consolas ha podido tener acceso.

**Assassin's creed: Los secretos de la Hermandad** es un viaje a través de las capas de realidad y ficción que se esconden tras la franquicia, una muestra de todo aquello que ha hecho grande a la saga, los misterios y las certezas. Porque no son solo juegos de aventuras y acción. Porque nada es verdad y todo está permitido.