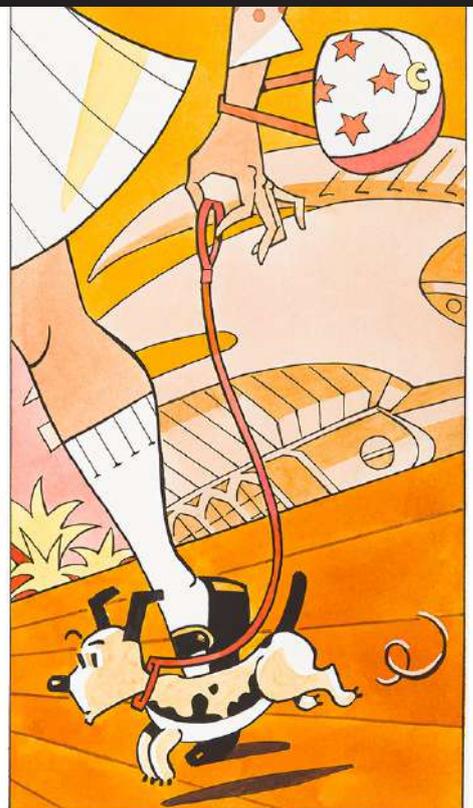
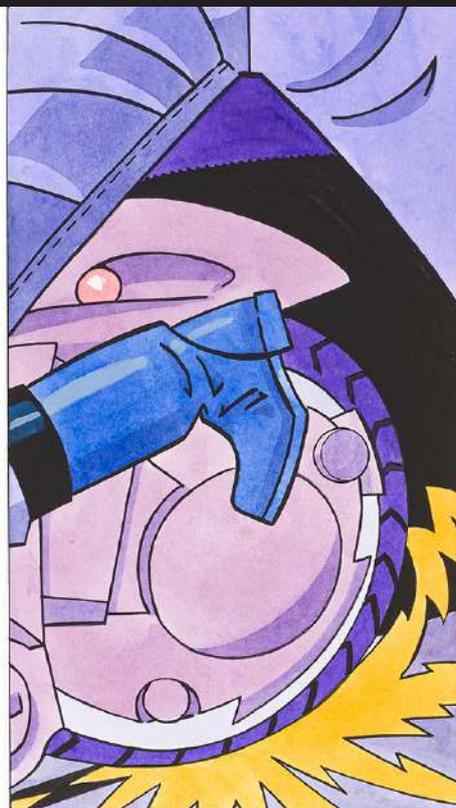




FICHAS TÉCNICAS

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023





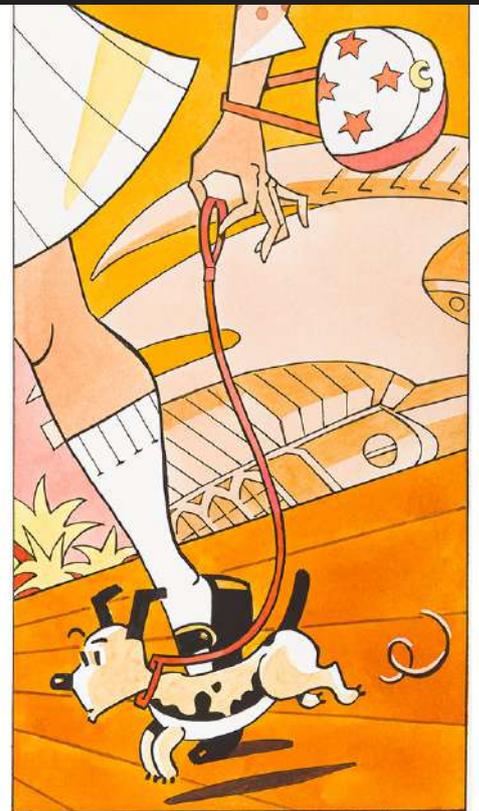
ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1. CÓMIC | 2 |
| 2. CULTURA OTAKU | 4 |
| 3. COSPLAY | 6 |
| 4. JUEGOS DE MESA | 8 |
| 5. VIDEOJUEGOS | 11 |
| 6. AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC | 13 |



1 FICHA TÉCNICA CÓMIC

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



FICHA TÉCNICA

CÓMIC

INFANTO-JUVENIL

En la historia de los cómics ha habido una fuerte relación entre estos y el público infanto-juvenil. El cómic, para generaciones enteras, era el gran medio de distracción y lectura en la infancia y juventud, al ser un formato barato y de fácil adquisición, hasta tal punto que muchas personas de este país han aprendido a leer con los tebeos.

El sector infanto-juvenil ha sido, y aún es a día de hoy, uno de los mayores lectores de cómic. Antiguamente, y debido a diversos factores, este era uno de los pocos medios que permitía a este sector de la población tener un modo educativo-cultural de entretenimiento. Dicho medio conseguía estimular su imaginación, llevándoles a situaciones diversas e inverosímiles, por lo menos al mismo nivel que la literatura convencional, al haber una vinculación de las imágenes desde la secuencia narrativa de las viñetas con el texto. Sin embargo, y aunque es un medio que ha demostrado tener una sobrada capacidad para tratar temas serios, adultos e incluso académicos, de forma rigurosa, debemos tener en cuenta la amplia demostración de la labor educativa que pueden realizar los cómics. Por todo ello es importante categorizar las obras por etapas evolutivas y madurativas, y no porque no puedan disfrutarse a prácticamente cualquier

edad, sino porque si a un público más joven se le "hace leer" obras cuyo contenido, por temática o forma narrativa, le es más difícil de disfrutar, le resultará aburrido, siendo posible que se pierda un lector/a que aborrezca la lectura, y este debemos recordar, que es uno de los objetivos de la estimulación lectora.

En la primera infancia es importante que se vayan conociendo los cómics y como comprender y leer la narración gráfica, aunque no sepan leer todavía. Cuando se inicia de la capacidad lectora es

importante ir introduciendo obras infantiles con poco contenido de texto, pero ya con todos los elementos propios del cómic moderno (bocadillos, onomatopeyas etc.). A medida que dicha capacidad se va desarrollando, y ya dejándoles libertad de elección, aunque se ejerza de guía dependiendo de la temática de las obras, se puede comenzar a trabajar su comprensión lectora desde preguntas sobre las mismas.

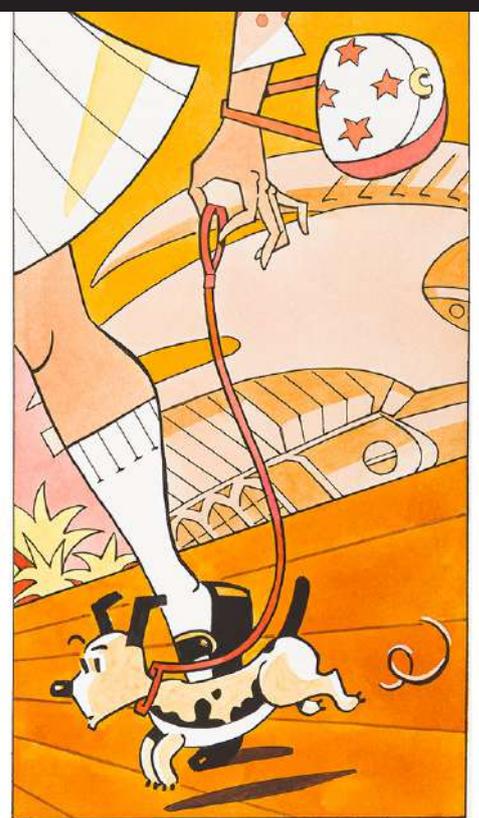
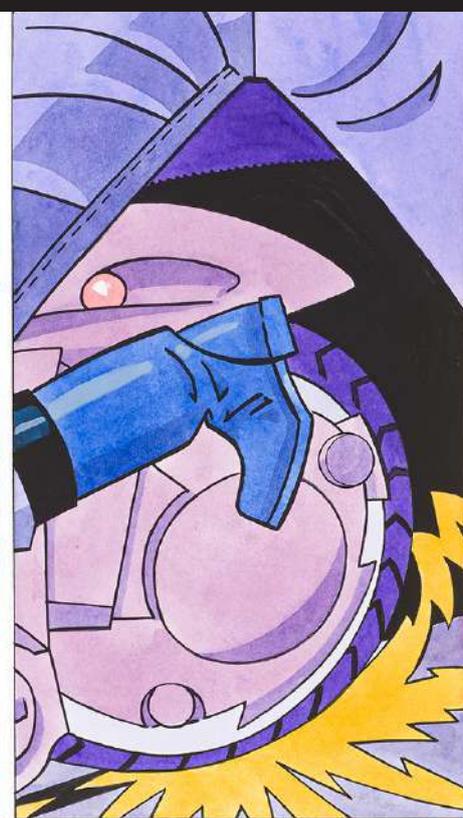
Algunos ejemplos de géneros y estilos de mucho éxito entre el público infanto-juvenil suelen ser, siempre teniendo en cuenta la catalogación por edades: superhéroes/ínas, Manga (Kodomo, Shonen y Shojo), así como humorístico, fantástico y de aventuras en general, e incluso románticas y costumbristas para el cómic franco-belga e Indy USA. Sin embargo, y gracias a docentes y autores/as, también se está poniendo de moda los cómics directamente didácticos y/o divulgativos sobre diferentes ramas educativas, que aunque son obras necesarias que potencian el aprendizaje curricular de las materias impartidas por los centros educativos, no debemos olvidar que todo cómic puede ser una obra educativa si se utiliza para trabajar su contenido de forma crítica y reflexiva.





2 FICHA TÉCNICA CULTURA OTAKU

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



FICHA TÉCNICA

CULTURA OTAKU

MANGA/MANHWA Y ANIME

El fenómeno Otaku, llegado desde territorio Nipón, tiene su origen en el Manga moderno, aunque actualmente es una cultura propia con características concretas. Cabe destacar que Manga es la nomenclatura de los cómics en Japón, popularizándose tanto su uso, que los creadores/as de Manga son denominados/as mangakas.

Al igual que en otros lugares del mundo, donde a los/as fans de este medio se les cataloga con términos como *Freak* (castellanizado Friki), *Nerds* etc. Otaku es la forma japonesa para referirse a sus seguidores/as, todos ellos significarían algo así como monstruo o raro. A pesar de esta denominación, el Manga goza de una relativa buena consideración socio-cultural en Japón. No obstante, con el auge de la llegada en Europa y E.E.U.U. del Anime, que es el nombre que la animación de dibujos recibe en Japón, y que se basa en la mayoría de ocasiones en un manga previo, este se convertiría en una forma de entretenimiento infanto-juvenil internacional y masiva, que interconectaba el medio del Manga y del Anime.

Poco a poco los Anime y Manga han ido llegando cada vez con más fuerza a territorio occidental, teniendo una excelente acogida. De hecho, hoy en día los títulos de Manga son el mayor éxito de ventas en librerías (tanto especializadas como generalistas).

Tal es su impacto en el mercado lector, que existe una amplia tipología de Manga, categorizada por el público al que van dirigidos: *Kodomo*; manga infantil, *Shonen*; manga para jóvenes, *Seinen*; manga dirigido a público adulto, *Shojo*; manga dirigido a mujeres jóvenes, *Josei*; manga para mujeres adultas, etc. Todos y cada uno de estos

pueden tratar sobre los diferentes géneros, subgéneros, o temáticas. Así algunos ejemplos son: *Nekketsu*; mangas de acción y aventuras donde el personaje protagonista defiende valores, *Gekiga*; manga de contenido adulto por su seriedad y temas realistas (su significado sería aproximadamente: imágenes dramáticas), *Mecha*; subgénero de robots gigantes, *Harem*; género erótico donde muchas personas del género contrario son atraídas por la misma persona, *Hentai*; género erótico-pornográfico adulto, *Jidaimono*; ambientado en el Japón feudal (samuráis y ninjas), entre otros de los muchos que hay.

En la misma línea, el *Manhwa*, nacido a mediados del siglo XX, aunque con antecedentes previos por su contacto con el Japón y el Manga, es el formato del cómic coreano (concretamente de Corea del sur) que a pesar de estar vinculado con el Manga japonés tiene una identidad propia.

En base a esta vinculación con toda la cultura japonesa y coreana, surge también el fenómeno J-pop y K-pop, que es básicamente Pop-Rock Japonés y Coreano, respectivamente, y que es un fenómeno de masas y que ha pasado a formar parte de la cultura Otaku. Es por ello que en el evento podemos encontrar concursos y conciertos sobre estos estilos musicales, así como al fenómeno del *Cosplay*.

Recientemente, también se ha puesto muy de moda el fenómeno *Webtoon*, muy parecido al fenómeno USA y Europeo de los *Webcomic*. A través de este formato las propias editoriales, tanto de Manga como de Manhwa, ponen a disposición del público los capítulos o números de las series online, las fechas de lanzamiento de futuras novedades etc.

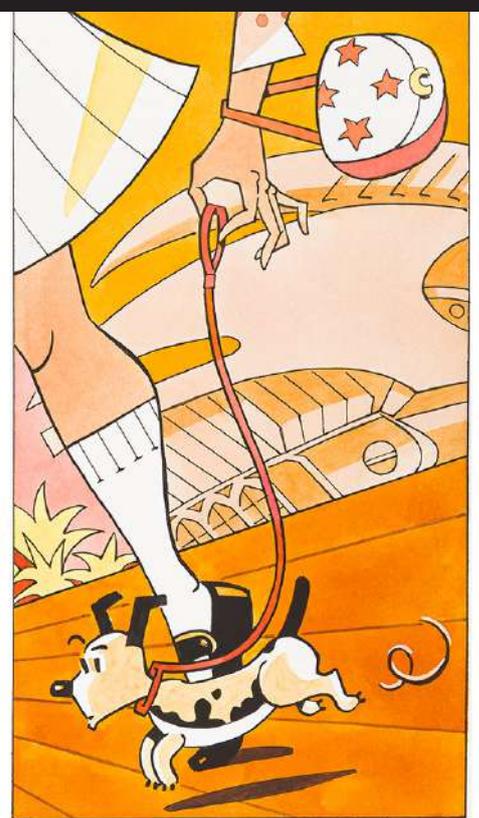
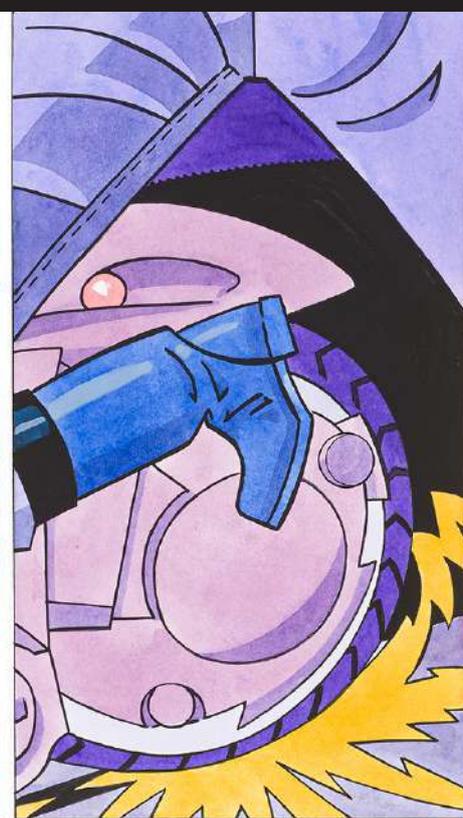
Por todo ello, el Salón del Cómic de Valencia se enorgullece de dar cabida a esta cultura, que goza de tantísima representación de múltiples edades, sobre todo entre el sector más joven que fomenta la imaginación.





3 FICHA TÉCNICA COSPLAY

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



FICHA TÉCNICA COSPLAY

¿Qué es el Cosplay? Es un hobby amplísimo que abarca desde la confección y creación de un traje de tu personaje favorito hasta la interpretación y caracterización del mismo. El término *Cosplay* viene de la contracción de *Costume Play* (interpretar disfrazado/a o juego de disfraz). Nacido en los años 70 en convenciones de Manga-Anime en Japón, esta actividad representativa, culturalmente está muy relacionada con el universo de los cómics, cine y TV, así como con el propio Manga-Anime, videojuegos etc. ya que sus participantes deben elegir un personaje que les guste para durante un rato actuar como este. Sin embargo, aunque este ha sido criticado por muchas personas sin entender realmente qué es, y malentendiéndolo como que solamente es una forma de disfrazarse de un personaje, ya que es un hobby totalmente inclusivo que acepta cualquier tipo de cuerpos, y no exige que tengas que tener el físico del personaje en ningún momento. De

hecho, el cosplay anima a que todo el mundo pueda realizarlo sobre el/la personaje que le guste sin sentirse presionado si no se parece físicamente con este/a y que pueda disfrutar de igual modo, y la opción de tratar de interpretar a ese personaje con sus mismos movimientos, forma de hablar, forma de ser etc. sería algo opcional.

Así, cada vez más esta afición ha ido teniendo más y más seguidores/as desde muchos medios afines como el cómic, los videojuegos, la televisión, el cine etc. Estos/as mismos/as no solo realizan previamente una labor de documentación del personaje, sino que también invierten mucho tiempo en realizar un traje de cosplay acorde con el personaje que les gusta.

Teniendo en cuenta esto, hay que pensar en el gran y laborioso proceso que se debe llevar a cabo para conseguir realizar un cosplay. En primer lugar, debe conseguirse el disfraz, para el cual (y en muchas ocasiones además es mejor valorado que la opción de comprar un disfraz ya realizado) hay que buscarse telas y/o prendas

diversas para reconvertirlas, cosiéndolas y arreglándolas. En segundo lugar, debe buscarse todo tipo de complementos necesarios, así como maquillajes posibles (no podemos olvidar que se deben probar todos ellos previamente para conseguir el efecto deseado). Y en último lugar, de forma opcional, una preparación física y corporal, así como un ensayo de las particularidades y movimientos. En algunas ocasiones, también se perfeccionan los diálogos del personaje en cuestión para que este coincida con su imagen iconográfica de referencia.

Los/as *Cosplayers*, nomenclatura de los/as fans del cosplay, se reúnen en multitud de eventos de cómic, estrenos de alguna obra del medio que más les gusta etc. En Japón, siendo el lugar de origen del término, es algo tan popular que incluso hay lugares como cafeterías y/o restaurantes dedicados específicamente al cosplay, donde sus empleados/as trabajan disfrazados/as, y en los que además hay un protocolo de actuación acorde a la temática de los mismos.

Tal ha sido, y es, su repercusión que hay *cosplayers* que se consideran influencers en redes sociales. Debido a la gran cantidad de seguidores/as que tienen, algunos/as de estos/as se convierten en profesionales que trabajan de ello, acudiendo a eventos e incluso organizando sus propios concursos. De hecho, existen eventos, únicamente con la temática cosplay, donde se pueden encontrar talleres, charlas explicativas etc. todo ello pensado para compartir experiencias, consejos y ayuda para que así cualquiera pueda disfrutar viendo y viviendo esta actividad.

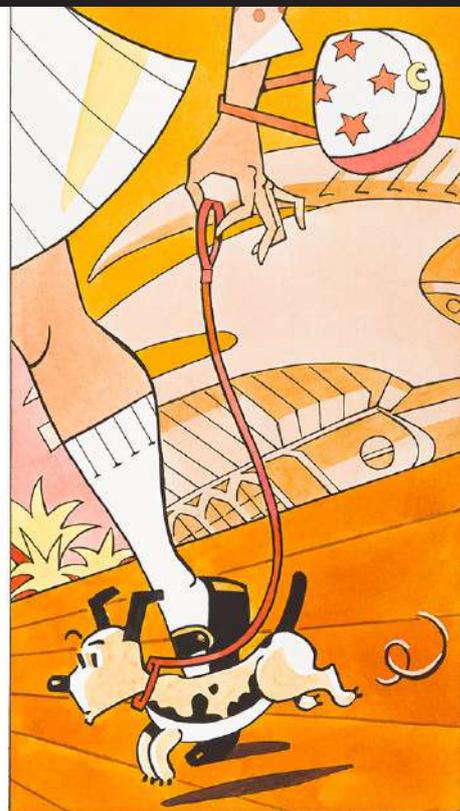
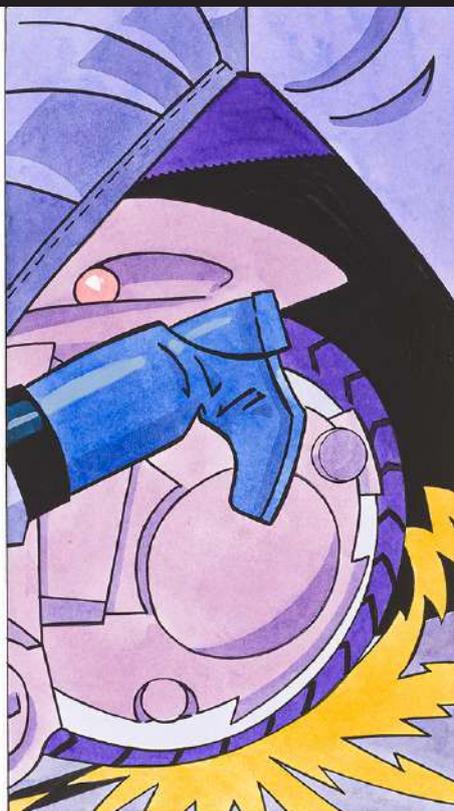
Por todas estas razones, el Salón del Cómic de Valencia este año apuesta por una importante ampliación en su contenido, dirigiendo sus esfuerzos, entre otros, hacia la cultura pop japonesa y coreana. El cosplay lleva más de 20 años siendo un área de referencia para eventos a nivel nacional e internacional. Así pues, Valencia quiere abrirse y acoger a todos/as los/as amantes de un hobby que da tanta vida a series, películas y lecturas de todo el mundo, ofreciendo diversas actividades y concursos.





4 FICHA TÉCNICA JUEGOS DE MESA

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



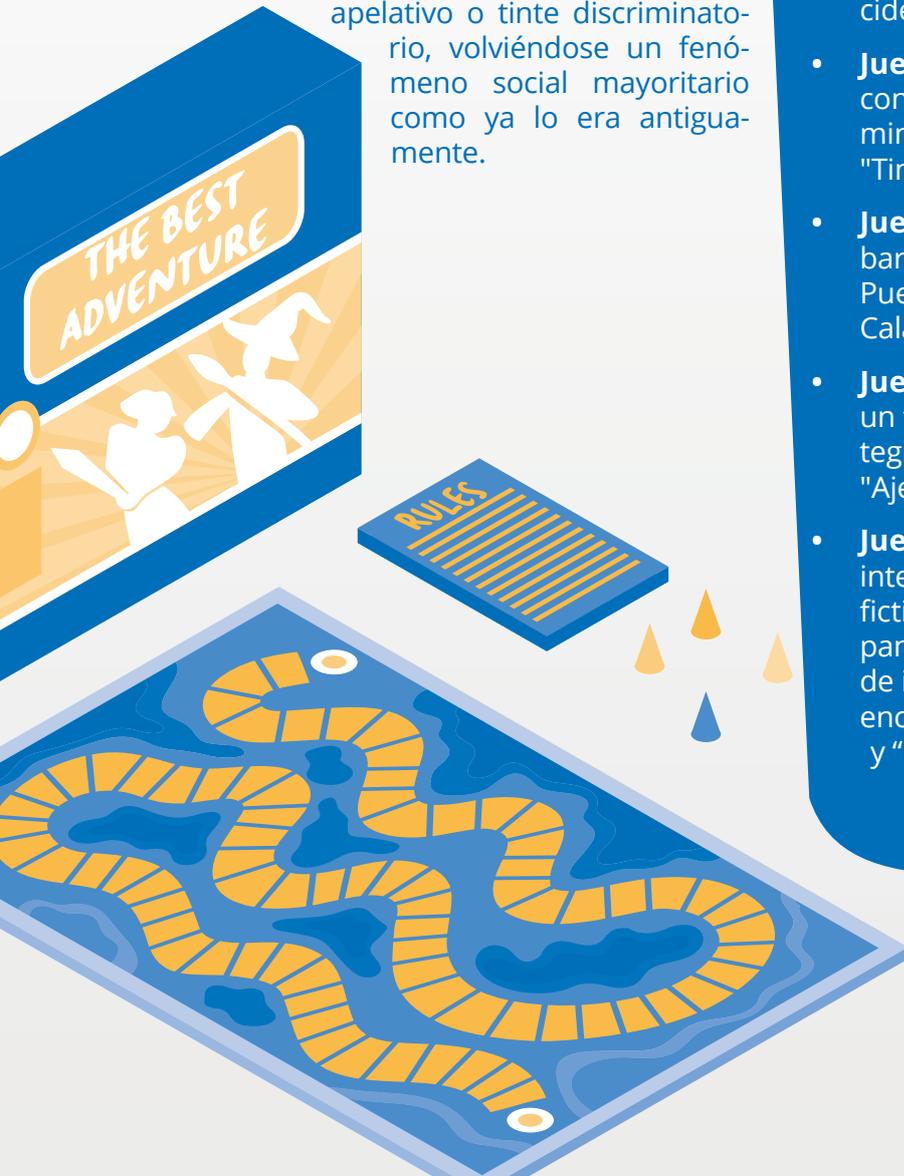
FICHA TÉCNICA

JUEGOS DE MESA

Un dato documentado a nivel histórico y arqueológico es que, desde hace miles de años, el ser humano ha jugado a juegos de mesa, siendo este un elemento cultural y socializador. No obstante, hoy en día hay un gran auge de esta forma de socializar, ya que los juegos de mesa (e incluidos los juegos de rol) se están convirtiendo cada vez más en formas de entretenimiento masivo elegido por una gran cantidad de población. Cabe destacar que gran parte de los/as consumidores/as de este tipo de juegos suelen ser personas afines a los hobbies educativo-culturales, tal y como fue durante buena parte de la segunda mitad del siglo XX, cuando se les acuñaba con el término Fiki (venido del Inglés Freak, monstruo o raro). Por suerte, esta afición ha perdido ese apelativo o tinte discriminatorio, volviéndose un fenómeno social mayoritario como ya lo era antiguamente.

Además, el sector cuenta con una amplia variedad de tipos de juegos de mesa, cada uno con sus propias características y objetivos. Algunos de los tipos más comunes incluyen:

- **Juegos de estrategia** o *Eurogames*: Estos juegos requieren que los jugadores tomen decisiones estratégicas y planifiquen su camino hacia la victoria. Pueden incluir juegos como "Agricola", "Colonos de catán" y "Carcassonne".
- **Juegos de aventura** o *Ameritrash*: Estos juegos suelen tener un enfoque en la exploración y el descubrimiento, y a menudo incluyen elementos de fantasía o ciencia ficción. Ejemplos incluyen "Zombicide" y "Arkham Horror".
- **Juegos de party**: Estos juegos son ideales para jugar con un grupo grande de personas y suelen incluir mini-juegos y desafíos divertidos. Ejemplos incluyen "Time's up" y "Dobble".
- **Juegos de cartas** o *Cardgames*: Estos juegos utilizan barajas de cartas para crear un juego estructurado. Pueden incluir juegos como "Virus", "La Fallera Calavera" y "Magic: The Gathering".
- **Juegos de mesa abstractos**: Estos juegos no tienen un tema específico y se basan en la lógica y la estrategia pura. Pueden incluir juegos como "Azul" y "Ajedrez".
- **Juegos de rol**: Son aquellos en los que los jugadores interpretan el papel de un personaje en un mundo ficticio y en conjunto entre las personas que participan generan una historia con un alto componente de interpretación e improvisación. Entre estos juegos encontramos títulos como "Dragones y Mazmorras" y "Pequeños detectives de monstruos".



FICHA TÉCNICA

JUEGOS DE MESA

Por su parte, los juegos interpretativos o de Rol, surgidos en los años 70, tienen su origen en los *wargames* (juegos de guerra de tablero) que, poco a poco, reivindicaron mayor importancia al trasfondo o historia de los personajes que participaban en esas batallas o guerras. Sin embargo, con el tiempo fueron evolucionando hasta tener al menos dos variantes importantes, el rol en mesa (jugado parecido a un juego de mesa donde predomina la imaginación, siendo opcional usar figuras y mapas) y el rol en vivo (actuando presencialmente como si fuese una improvisación constante de teatro). En estos juegos suelen contar con dos grandes formas de participantes, el narrador (el que cuenta la historia e interpreta al resto de los personajes) y los jugadores (que interpretan a personajes que han creado). No obstante, cabe destacar que en estos juegos no hay un/a ganador/a, lo importante es la colaboración y el transcurso y desarrollo de la narración para conseguir objetivos de los personajes. Con todo esto, aunque este medio comenzó como un hobby no muy popular, con el paso del tiempo comenzó a adquirir un cierto auge y esplendor, necesitando desarrollarse. Para ello, además de introducirse en muy diversas temáticas y ambientaciones, se centró en la interpretación de los personajes fantásticos, dándole una mayor importancia a la interpretación del personaje sobre el factor azar de las tiradas de dados.

Cabe destacar que, si bien es cierto que hubo diversas campañas para demonizar el medio del rol desde el amarillismo, así como por el desconocimiento social, se ha observado que, tanto los juegos de mesa como los juegos de rol pueden resultar útiles como recursos educativos, tal y como muestran algunas metodologías educativas como ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos), así como la conocida Gamificación Educativa o Ludificación Educativa. Estando dentro de este bloque los *Serious Games* así como los *Escape rooms* o *Breakouts* educativos. Cabrían destacar el uso del juego en otras metodologías educativas como: el Aprendizaje Basado en Proyectos o el

Aprendizaje Cooperativo (trabajo en equipo). No obstante, hay que tener en cuenta que por supuesto todas estas metodologías trabajarían la diversidad, la inclusión y la empatía además de otros aspectos psico-sociales y educativos.

Desde hace ya unos años, y debido al fenómeno transmedia, existe una mayor vinculación entre juegos de mesa, juegos de rol, videojuegos, TV series, cine y por supuesto, cómic. Así, pueden verse, y cada vez más, que hay multitud de cómics adaptados a juegos de rol, e incluso ha ocurrido el fenómeno contrario, juegos de rol que han terminado teniendo sus propios cómics, formando una retroalimentación entre medios. De esta forma, van surgiendo intercambios y ampliaciones de este hobby, lo que facilita que muchas personas se acerquen a otros medios culturales.

Finalmente se debe tener en cuenta que hay muchos otros tipos de juegos de mesa y de rol disponibles, y muchos juegos pueden encajar en más de una categoría. La mejor manera de descubrir qué tipo de juegos de mesa te gustan es probar diferentes juegos y ver cuáles te resultan más divertidos y desafiantes.

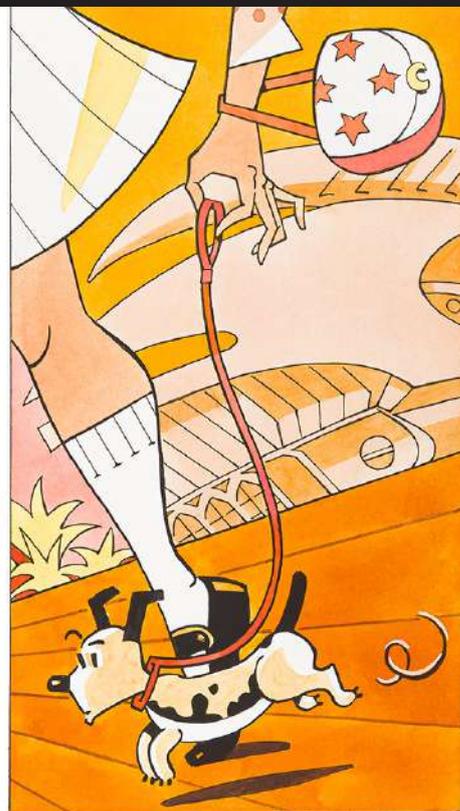
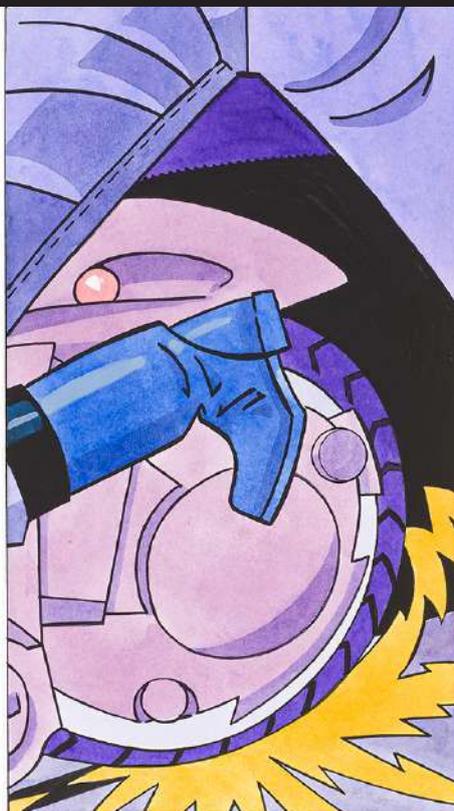
Por todo ello, desde el Salón del Cómic de Valencia ofrecemos una sección de juegos de mesa y juegos de rol, la cual puede observarse desarrollada en el itinerario del Salón. Así, quien lo prefiera podrá conocer diversos juegos familiares y educativos de interés.





5 FICHA TÉCNICA VIDEOJUEGOS

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



FICHA TÉCNICA

VIDEOJUEGOS

Los videojuegos tienen, como medio narrativo, un gran vínculo con el cómic. De esta forma, muchos/as fans de cómics son a su vez *Gamers*, jugadores/as de videojuegos.

El origen de los videojuegos es bastante reciente, pudiendo rastrearse en la década de los años 50, hasta popularizarse en las décadas de los años 70 y 80. Durante una época, las máquinas recreativas fueron un fenómeno social, se trataba de unas videoconsolas para ser usadas en lugares concretos donde jugabas a cambio de insertar dinero.

Poco a poco el formato de los videojuegos fue evolucionando, partiendo de lo que hoy en día se considerarían "grandes ordenadores" (casetes, disquetes etc.), pasando por las primeras videoconsolas personales para el hogar que funcionaban con cartuchos, y así hasta llegar a la tecnología de los CD s, DVD s etc. De esta forma, de ser algo bastante rudimentario, los videojuegos llegaron a perfeccionar la calidad gráfica que poseen hoy en día, pudiendo jugar en casi cualquier medio de tecnología digital, incluidos los móviles.

En la misma línea, desde hace unos años el fenómeno transmedia (la interrelación entre diversos medios afines como cómic, TV, cine, videojuegos, libros etc.) ha sido determinante para acercar unos medios a otros, hasta el punto de que muchos/as de los/as aficionados/as al medio del cómic y el manga son también aficionados/as a

los videojuegos. Asimismo, la industria de los videojuegos precisa de muchos/as dibujantes y artistas gráficos para su diseño y creación.

En base a esto, es muy comprensible que una gran cantidad de cómics tengan adaptaciones a videojuegos, e incluso que a videojuegos muy populares se les haya realizado obras de cómic, videojuegos sobre series de Anime, así como videojuegos de series de televisión y plataformas digitales, y de obras de cine, y por supuesto la opción viceversa de que de un videojuego se pase a otro medio. Cabe destacar que esta interrelación ocurre en ambos sentidos, es decir que al igual que hay videojuegos de cómics previos, también se han hecho cómics sobre videojuegos, lo mismo que ocurre con el resto de medios afines ya mencionados.

Si bien es cierto que en muchas ocasiones el medio de los videojuegos ha sido también muy criticado, en ocasiones por el mismo contenido de estos, en otras se le ha condenado por ocupar mucho tiempo distrayendo a los/as más jóvenes etc. Sin embargo, este es un medio que trata multitud de géneros y temáticas y que consta con demostradas evidencias neurocientíficas, en relación a los múltiples beneficios que tiene para el desarrollo cognitivo y la capacidad de aprendizaje, a través de la dinamización de las temáticas que trata. Algunos de estos son: mejora de la atención, estimulación de la creatividad, desarrollo de la memoria visual y la orientación viso-espacial, potenciación de la empatía y valores prosociales, fomento del trabajo en equipo, mejora de la estrategia, fortalecimiento del pensamiento crítico y lógico para la resolución de problemas, así como de la habilidad matemática, el desarrollo del lenguaje y el conocimiento de otros idiomas.

Los videojuegos son un sector cultural en alza, y teniendo en cuenta la velocidad de los avances tecnológicos con los que este medio cuenta, el Salón del Cómic de Valencia se complace en ofrecer un espacio propio repleto de actividades temáticas.

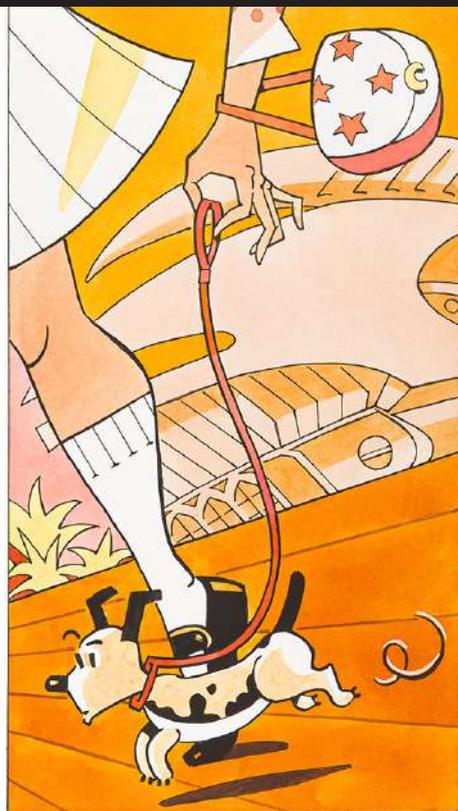
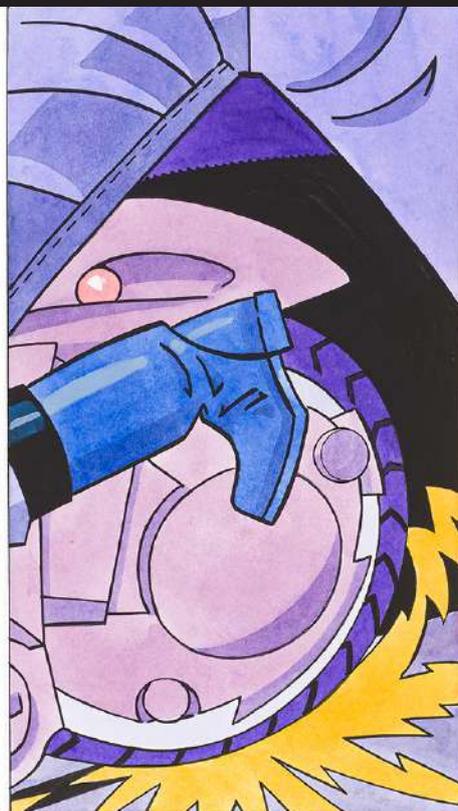




FICHA TÉCNICA

6 AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC

SALÓN DEL CÓMIC VALÈNCIA 2023



FICHA TÉCNICA

AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC

El Salón del Cómic València se complace en traer a una selección de autores y autoras de renombre, tanto nacional como internacional, anualmente. Y este año tenemos el enorme placer de contar, algunos ejemplos destacados en sus temáticas, estilos y géneros son:

MANHWA (ESTILO DE CÓMIC COREANO).

• **Keum Suk Gendry-Kim:** autora e ilustradora surcoreana de Manhwa internacional, aunque ya había trabajado en el sector traduciendo obras y como ilustradora, sus primeras novelas gráficas fueron publicadas para el mercado francés, pero ha comenzado a tener el reconocimiento a partir de su primera obra en coreano consiguiendo éxito de la crítica con *Hierba*, galardonada y nominada a muchos premios de amplio reconocimiento del sector, y posteriormente con *La Espera*, desde el género de la no ficción con temáticas sociales y desde el cómic histórico biográfico.

CÓMIC INFANTOJUVENIL.

• **Xavier Bonet:** Ilustrador y dibujante de cómic, centrado en el cómic y literatura infanto-juvenil de diferentes temáticas de aventura, fantasía y el humor. Algunas de sus obras más destacadas son: *La radio de Deley*, *Lilly Medialuna*, *The Last Kids on Earth: Thrilling Tales from the Tree Hous*, *The wind in the willows*.

• **Diana Vicedo:** ilustradora Freelance trabajando desde hace más de 10 años en su gran pasión, la ilustración infantil y juvenil, con cuentos infantiles, novelas juveniles, diseños textiles para moda infantil, juegos, Motion Graphics y Apps. También ha colaborado con agencias publicitarias, en empresas de videojuegos y empresas de grandes marcas. Además de realizar tiras de cómic en sus redes sociales.

CÓMIC USA.

• **Álvaro Martínez Bueno:** ilustrador y dibujante de cómic con una larga trayectoria en publicidad y que saltó a la fama en el cómic USA, en el que ha trabajado en series como: *Harbinger* y *Archer & Armstrong* para Valiant Entertainment. Posteriormente, en: *Ultimate X-Men*, *Iron Man*, *Cataclism* etc. de Marvel Comics. Así como en: *Detective Comics*, *Justice League Dark*, *Batman & Robin Eternal*, *Booster Gold*, *Aquaman* etc. de DC. Además, recientemente ha trabajado en la línea Black Label de DC con la exitosa y galardonada (premios Eisner) serie *The Nice House on the Lake*, (siendo un Bestseller estando durante semanas entre las obras más vendidas a nivel mundial) una historia de terror de Ciencia Ficción apocalíptica (y post-apocalíptica), siendo este su trabajo más personal realizado en la industria del cómic USA.

• **Jesús Merino:** Dibujante, ilustrador y entintador de cómic. Comienza su carrera profesional tras ganar un concurso de cómic, y le publican diversas obras nacionales. Pronto, siendo compañero de la línea Laberinto, con superhéroes españoles, comenzó a ser entintador del dibujante Carlos Pacheco para el cómic USA en empresas como Marvel o DC, y series tan conocidas como: *Superman*, *Avengers Forever* o *Fantastic Four*. Pero a principios de los años 2000 retomó su etapa de dibujante, con la editorial DC, dibujando en series como: *Superman*, *Justice Society of America*, *The Flash*, *Aquaman* o *Justice League*, en lo que continúa actualmente.

FICHA TÉCNICA

AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC

MEDICINA GRÁFICA (CÓMIC DIDÁCTICO SOBRE ASPECTOS MÉDICOS).

• **Occimorons:** El psicólogo Pablo R. Coca realiza cómics sobre la salud mental como obra divulgativa y educativa desde la medicina gráfica. Actualmente el grueso de sus obras es, además de tiras en redes, *Esas cosas que nos pesan*.

MANGA (ESTILO DE CÓMIC JAPONÉS).

• **Blanca Mira:** Un referente sobre el manga español, realizando mangas como autora española. En 2013 publica su primera novela y en 2015 publica su primer manga, convirtiéndose en una mangaka profesional de fuera de Japón tras ganar un concurso sobre manga. Algunas de sus obras son: *Ad Mortem*, *Heraldos*. Así como novelas estilo ranobe (estilo de tradición japonesa), *Eraclea*, la leyenda de la Semilla Dorada y *El príncipe de la Calamidad*. En el año 2019 le fue concedido el premio "Mangaka 2019" por su trayectoria en el festival del Cómic y el Manga de Gran Canaria.

• **Miss Pad Thai:** La ilustradora y autora de cómic Esther Gonzalez con obras chibis, humorísticas y costumbristas e incluso biográficas y autobiográficas, de carácter feminista, sobre relacionales y emociones, tratando aspectos psicosociales. Además de ser muy activa publicando tiras en redes sociales, sus obras actuales son: *La vida siendo una intensa* y *Living la vida sola*.

NOVELA GRÁFICA, OBRA DE CÓMIC ADULTA, GENERALMENTE SOCIAL, EN OCASIONES CONSTUMBRISTA.

• **Paco Roca:** autor completo, dibujante e ilustrador valenciano, con multitud de premios sobre sus obras como por ejemplo: Premio Nacional del cómic español (*Arrugas*), obra con la que comenzaría a cosechar éxito, Premio a las Bellas Artes de España en el año 2008, Premio Eisner (*La Casa*) año 2020, y un largo

etc. de galardones por estas mismas obras u otras. Además se han realizado adaptaciones a otros medios de algunas de ellas como: *Arrugas*, que recibió 2 premios Goya en el año 2012, así como *Memorias de un hombre en pijama* y la adaptación de "El Tesoro del Cisne Negro" en TV serie por plataforma digital llamada: "La Fortuna". El autor es un referente del género costumbrista con obras cuya temática social trata temas como: la vejez, la soledad, el tiempo, la familia, la historia, la cultura y la memoria. Sus obras más destacadas son: *Arrugas*, *El Invierno del dibujante*, *Los Surcos del Azar*, *El Tesoro del cisne negro*, *La casa*, *Regreso al Edén*, *Memorias de un hombre en pijama*.

• **Cristina Durán:** autora, dibujante de cómic e ilustradora. Tiene muchas publicaciones como ilustradora aunque en cómic la mayoría de su obra está realizada con el guionista Miguel Ángel Giner Bou, en calidad de dibujante, con el que recibió el Premio Nacional del Cómic de España en 2020. Aunque llevan muchos años en el sector de forma profesional, la obra con la que se dio más a conocer fue con *Una posibilidad entre mil* y su continuación *La máquina de Efrén* (posteriormente reeditados conjuntamente como *Una posibilidad*). Obras autobiográficas sobre el nacimiento de su hija con parálisis cerebral y el posterior proceso de adopción de su segunda hija. Y aunque han publicado más obras el éxito definitivo le vino con la obra: *El día 3*, sobre el accidente de metro Valencia y sus consecuencias jurídico-políticas, del cual recibió el Premio Nacional del Cómic. Destacan sus obras sociales, costumbristas y reivindicativas. La última obra, de forma biográfica, que ha realizado es: *María la Jabalina*, sobre la guerra civil española.

FICHA TÉCNICA

AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC

• **Miguel Ángel Giner Bou:** autor, dibujante y guionista de cómic. Ha realizado muchas obras en calidad de dibujante y de guionista, sin embargo muchas de sus obras están realizadas en colaboración con la dibujante Cristina Durán, con la que recibió el Premio Nacional del Cómic de España en 2020, en calidad de guionista. Aunque llevan muchos años en el sector de forma profesional, la obra con la que se dio más a conocer fue con *Una posibilidad entre mil* y su continuación *La máquina de Efrén* (posteriormente reeditados conjuntamente como *Una posibilidad*). Obras autobiográficas sobre el nacimiento de su hija con parálisis cerebral y el posterior proceso de adopción de su segunda hija. Y aunque han publicado más obras el éxito definitivo le vino con la obra: *El día 3*, sobre el accidente de metro Valencia y sus consecuencias jurídico-políticas, del cual recibió el Premio Nacional del Cómic. Destacan sus obras sociales, costumbristas y reivindicativas. La última obra, de forma biográfica, que ha realizado es: *María la Jabalina*, sobre la guerra civil española.

• **Laura Pérez:** dibujante e ilustradora, que a trabajado para múltiples publicaciones nacionales y extranjeras. En sus obras de cómic, a través de su trazo, ha trabajado sobre todo la temática del terror, destacando obras como: *Ocultos*, *Espanto*, *Tótem* etc. Cabe destacar que recientemente se popularizado todavía más su arte al haber participado con ilustraciones en la TV serie, *Solo Asesinatos en el edificio*.

• **Daniel Torres:** galardonado y reconocido dibujante, ilustrador y autor de cómic de la llamada Nueva Escuela Valenciana, heredera de la Línea Clara. Tiene una gran trayectoria nacional, en revistas como: *El Vibora*, *Dibus*, *Cairo* y otras publicaciones, e internacional, habiendo colaborado con autores como Alan Moore. Además de ser el creador de *Tom*, serie que continúa en activo tras muchos años. Algunas de sus últimas obras son: *Burbujas*, *La casa*, *Picasso en la Guerra Civil*, *El futuro que no fue* etc.

• **David Rubín:** diseñador gráfico, ilustrador, autor completo, y dibujante de cómic, que ha trabajado para cómics nacionales tanto como para obras internacionales. Sus primeras obras de cómic, *El circo del desaliento* y *La tetera del oso malayo*, tuvieron numerosas nominaciones y premios de galardones de cómic. Pero su éxito profesional en el cómic comenzaría con la obra *El Héroe*. A partir de ese momento comenzaría a publicar en el mercado USA (destacando su participación en el universo *Black Hammer*, la trilogía de *Ether* etc.) Además de realizar también obras nacionales como *Beowulf* o la más reciente *El Fuego*.

NOVELA GRÁFICA, CÓMIC HISTÓRICO.

• **Sento:** autor completo, diseñador, docente e ilustrador. Una de las figuras actuales de la llamada línea valenciana de cómic, ha colaborado en revistas de cómic míticas del cómic español. Además, desde el año 2013 retomó el cómic con la primera parte de la galardonada obra biográfica sobre la Guerra Civil Española, como obra de cómic histórico, tratando la memoria histórica, *Dr. Uriel*, que ha sido reeditada en un formato de tomo único de las tres partes de la obra original. Y su última obra publicada es *Historias en el Museo del Prado*.

NOVELA GRÁFICA, HUMORÍSTICO-SATÍRICA.

• **Paco Sordo:** autor de cómics, dibujante e ilustrador freelance. Ha trabajado en revistas de cómic, como *El Jueves*, así como ilustrado multitud de libros. También publica tiras, viñetas e historias cortas en sus redes sociales. Y finalmente ha recibido el Premio Nacional del cómic español 2022, por su obra "El Pacto".

FICHA TÉCNICA

AUTORES Y OBRAS DE CÓMIC

NOVELA GRÁFICA, PERIODISMO GRÁFICO.

- **Guy Delisle:** Un referente del periodismo gráfico, con multitud de galardones de sus obras, basadas en sus viajes por Asia y Oriente Medio, es por ello que también son obras autobiográficas y biográficas además de tratar sobre cómic histórico y social, incluso costumbristas sobre crítica social. Algunas de sus obras más representativas: *Shenzhen*, *Pyongyang*, *Crónicas birmanas* y *Crónicas de Jerusalén* así como el recopilatorio de historias cortas *Cómo no hacer nada*, y el cómic infantil *Luis va a la playa*, el integral del *Inspector Moroni* y *Guía del mal padre*. Sus últimas obras publicadas son: *Escapar. Historia de un rehén*, y la cuarta entrega, fin de serie, de *Guía del mal padre*. Así como su último trabajo *Crónicas de juventud*.

CÓMIC SOCIAL, HUMORÍSTICO Y CRÍTICO.

- **Agustina Guerrero:** Diseñadora gráfica, ilustradora y dibujante. Creadora del personaje *La Volátil*. En 2011 comenzó a publicar su blog autobiográfico *Diario de una volátil*, que obtuvo un fulminante éxito en las redes sociales. Relata la historia de una chica treintañera que trata con humor sus problemas cotidianos, y además de contar con varias continuaciones tiene su propia línea de Merchandising. Posteriormente ha realizado otras publicaciones como por ejemplo: *Nina diario de una adolescente*, y otras obras multiautorales.

- **Lola Vendetta:** Raquel Riba Rossy se declara una apasionada del arte y se quería dedicar a ello desde que tiene uso de razón. Tras realizar sus estudios crea el personaje Lola Vendetta que le traerá el éxito en el mundo de la ilustración y el cómic desde la reflexión feminista y reivindicativa de su obra, que ha traspasado fronteras y formatos con merchandising y las redes sociales.



Ver el resto de autores/as en la página web y/o en las redes sociales del Salón del Cómic València.

Consultar las charlas y la firma de los autores/as en www.saloncomicvalencia.com

VALÈNCIA

SALÓN
del CÒMIC



FERIA VALENCIA

www.saloncomicvalencia.com



Salón del Còmic València | Av. de les Fires, s/n. 46035 València