# FICHAS TÉCNICAS

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# FICHA TÉCNICA

# 1. CÓMIC

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# CÓMIC

¿QUÉ ES?

## DEFINICIÓN

El cómic es una forma de narrativa única que cuenta historias utilizando imágenes y texto dispuestos en viñetas secuenciales. Esta combinación creativa ofrece una experiencia de lectura muy dinámica y visualmente atractiva.

"Cómic" define el formato general de historias ilustradas, sin embargo, existen el Manga (japonés), Manhwa (coreano) y Webtoon (en línea) términos que definen variantes con características culturales y estilísticas propias.

## ORÍGENES Y CONTEXTO

El cómic se gestó a principios del siglo XX, siendo una evolución de las ilustraciones satíricas del siglo XIX, gracias a autores como Rodolphe Töpffer. Su desarrollo se entrelaza con cambios culturales, tecnológicos y la expansión de la prensa, dando lugar a una forma narrativa única que todos conocemos ahora.

Inicialmente, se popularizaron como tiras cómicas en periódicos y revistas. Con el tiempo, evolucionaron en diversas formas y géneros, convirtiéndose en una herramienta de entretenimiento mundial.

## INFLUENCIA CULTURAL

El cómic ha dejado una marca significativa en diversas áreas culturales. Su impacto se manifiesta, por ejemplo, en franquicias de videojuegos, series de televisión y adaptaciones cinematográficas.

Muchas historias exitosas han encontrado su origen en las páginas de cómics.

# CARACTERÍSTICAS

Los cómics cuentan con algunos elementos que hacen que consideremos un cómic como tal:

-Viñetas: Elementos fundamentales que constituyen la base del cómic, representando acciones o momentos específicos en la narrativa.

-Bocadillos: Pequeñas onomatopeyas o expresiones escritas en las viñetas, que representan sonidos o diálogos entre personajes.

-Textos: Incluyen diálogos, pensamientos, descripciones y otra información escrita que enriquece la comprensión de la historia.

-Portadas: Ubicadas al principio del cómic, las portadas presentan imágenes impactantes junto a un título, atrayendo la atención del lector.

-Guion: Constituye la narrativa principal de la historia, abarcando tanto la trama principal como subtramas que pueda contener la obra.

-Letreros o cartelas: Etiquetas que proporcionan información adicional sobre el tiempo, el lugar o los personajes, a menudo ubicadas en la parte superior o inferior de una viñeta.

-Dibujos: Ilustraciones detalladas y complejas que representan personajes, escenas y otros elementos esenciales en la narrativa visual del cómic.

-Color: Los cómics aprovechan una amplia gama de colores para enriquecer la experiencia visual, diferenciar escenas, personajes y elementos.

Los cómics se pueden agrupar según su historia, ya que abarcan diversos géneros.

Algunos de ellos son los siguientes:

Superhéroes: Narrativas protagonizadas por personajes con habilidades que luchan contra el mal.

Ciencia ficción: Futuros distantes o universos alternativos, con elementos de ciencia y tecnología avanzada.

Fantasía: Relatos ambientados en mundos imaginarios repletos de criaturas mágicas y épicas aventuras.

Horror: Cómics que exploran el terror, a veces incorporando elementos de terror y misterio.

Humor: Narrativas cómicas que se centran en la comedia, con personajes divertidos y situaciones absurdas.

Aventuras: Historias de acción y aventura que siguen a personajes enfrentando peligros en lugares exóticos.

Dramático: Relatos serios que tratan la intensidad emocional, con personajes complejos que enfrentan diversos desafíos.

Histórico: Cómics que se enfocan en eventos y períodos históricos, a veces incluyendo documentación.

¡Podemos clasificarlos también según el origen!
Es el caso del Manga japonés o el Manhwa coreano.

# FICHA TÉCNICA

# 2.ZONA ASIA

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# ZONA ASIA

¿QUÉ ES?

## DEFINICIÓN

La cultura asiática abarca un amplio conjunto de prácticas, valores, tradiciones y expresiones artísticas originadas en los países de Asia. Esta diversidad, tanto étnica como lingüística, religiosa e histórica, ha dado lugar a una variedad de costumbres y estilos de vida únicos.

En la actualidad, fenómenos como el manga japonés, el manhwa surcoreano y el K-pop han ganado popularidad global, influyendo no solo en el entretenimiento, sino también en la moda, el arte y la perspectiva juvenil a nivel mundial.

## ORÍGENES Y CONTEXTO

La cultura asiática se originó en antiguas civilizaciones de China, India, Japón y Corea. Factores históricos y religiosos, como dinastías, imperios y influencias del budismo, hinduismo y taoísmo, han moldeado profundamente esta cultura. La Ruta de la Seda facilitó la interacción cultural entre Asia y el resto del mundo.

El manga japonés, el manhwa surcoreano y el K-pop son fenómenos culturales globales que han surgido de estas influencias históricas

## INFLUENCIA CULTURAL

La cultura de Asia ha tenido un gran impacto en la cultura popular mundial.

Desde la explosión de la cultura japonesa a través del anime y el manga, hasta la influencia de la filosofía oriental en la psicología y la espiritualidad occidental, Asia ha dejado marca en diversos campos.

La cocina asiática, la moda, la arquitectura y las artes marciales también han influido en el escenario global.

# CARACTERÍSTICAS

Algunas características únicas que nos brinda la cultura asiática son las siguientes:

-Diversidad: Asia alberga una diversidad asombrosa de etnias, idiomas y tradiciones, lo que se refleja en su cultura.

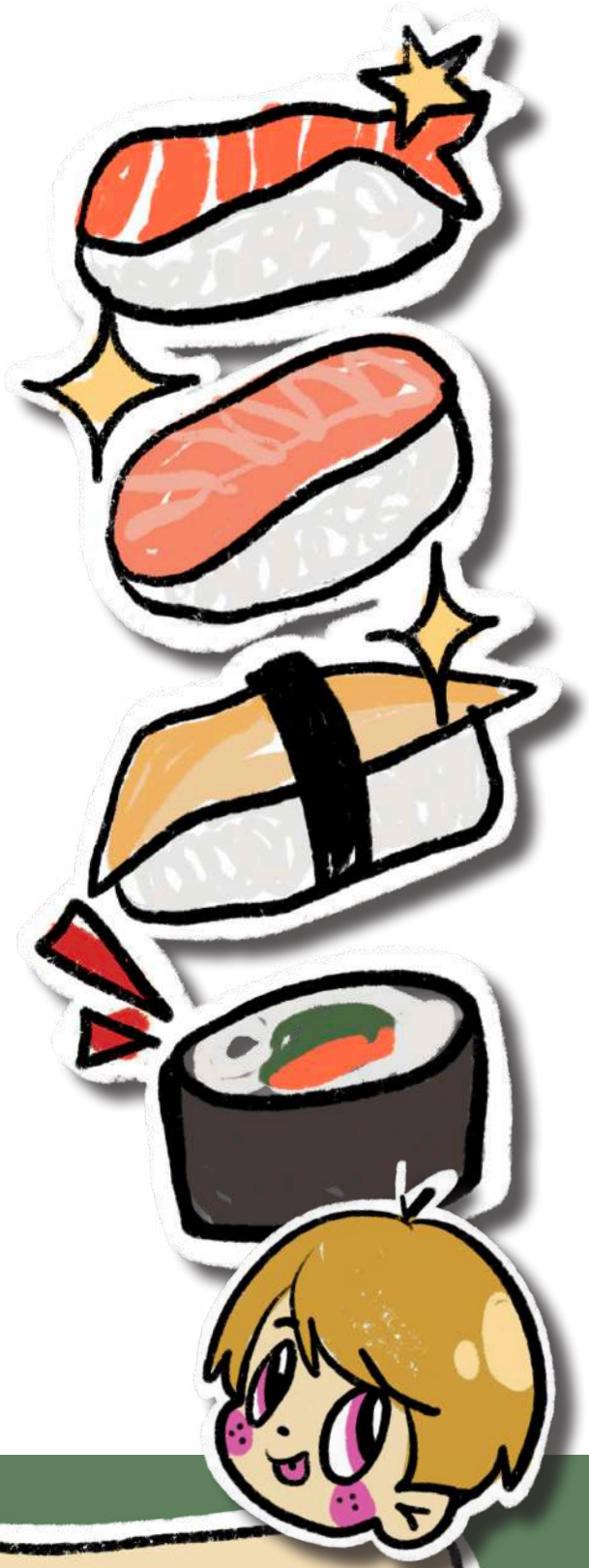
-Filosofías Tradicionales: Filosofías como el confucianismo, taoísmo, budismo, hinduismo, entre otras, han influido en la ética, la espiritualidad y la forma de vida de las personas.

-Artes Tradicionales: Formas de arte como la caligrafía, la pintura, la cerámica, y las artes marciales son parte integral de la cultura asiática.

-Respeto a la Naturaleza: Muchas culturas asiáticas tienen una profunda conexión con la naturaleza, reflejada en sus prácticas religiosas y enfoque hacia el medio ambiente.

-Manga y Manhwa: Estos son cómics que se caracterizan por sus tramas complejas, personajes vibrantes y un estilo artístico único.

-K-pop: La música pop coreana, conocida como K-pop, combina diversos géneros musicales, coreografías elaboradas y un enfoque en la imagen de los artistas. El equivalente japonés se denomina J-Pop.



En el Salón del Cómic de Valencia 2024, sumérgete en la "Zona Asia" y acércate a la vibrante cultura de Asia Oriental.

Conoce a destacados creadores, disfruta de talleres y exhibiciones, descubre nuevas tradiciones y participa en concursos especiales como el Idol Matsuri y el K-Pop Dance Revolution. ¡Explora, aprende y celebra la diversidad de Asia Oriental con nosotros!

# FICHA TÉCNICA

# 3. COSPLAY

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# COSPLAY

¿QUÉ ES?

## DEFINICIÓN

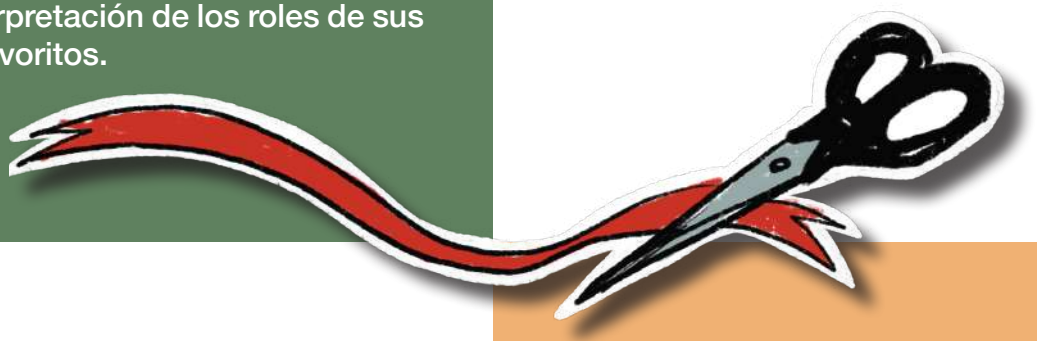
El cosplay, término derivado de la unión de las palabras “Costume Play”, es una expresión artística y cultural que implica la creación, uso y representación de disfraces de personajes ficticios de cómics, anime, videojuegos, películas, y otros medios.

Los participantes, conocidos como cosplayers, muchas veces no solo replican la vestimenta, sino que también se sumergen en la interpretación de los roles de sus personajes favoritos.

## CARACTERÍSTICAS

El rasgo distintivo del cosplay es su naturaleza creativa y participativa. Los cosplayers no solo confeccionan meticulosamente sus trajes y accesorios, sino que también pueden sumergir en la interpretación de los personajes, capturando gestos y actitudes específicas.

El cosplay es inclusivo, alentando a las personas de todas las edades, géneros y habilidades a participar y divertirse.



## ORÍGENES Y CONTEXTO

El cosplay tiene sus raíces en Japón, surgiendo en convenciones de Manga-Anime en la década de 1970.

Lo que comenzó como una práctica en eventos específicos evolucionó hasta convertirse en un fenómeno global apreciado en todo el mundo.

Sin embargo, los disfraces como tal tienen sus raíces en antiguas civilizaciones. ¡Así que podríamos decir que el cosplay no es algo completamente nuevo!

## INFLUENCIA CULTURAL

El impacto del cosplay se extiende a la cultura popular, generando comunidades activas en eventos especializados, redes sociales y convenciones.

Además, ha influido en la percepción y promoción de múltiples franquicias de entretenimiento (no sólo Manga-Anime), hasta convertirse en una forma única de expresar pasión por algunos de nuestros personajes e historias favoritas.

# FICHA TÉCNICA

# 4. JUEGOS DE MESA

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del CÓMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# JUEGOS DE MESA

¿QUÉ SON?

## DEFINICIÓN

Los juegos de mesa y juegos de rol son formas de entretenimiento que involucran la participación activa de los jugadores en experiencias lúdicas, ya sea con tablero o mediante la creación de historias ficticias.

Estos juegos fomentan la creatividad, la toma de decisiones estratégicas y la interacción social, cada uno a su manera, proporcionando opciones diversas para el entretenimiento entre amigos.

## CARACTERÍSTICAS

Los juegos de mesa se caracterizan por su estructura física y reglas definidas, con jugadores interactuando en un tablero con componentes específicos. Tienen una duración finita y se enfocan en la competencia o cooperación.

Por otro lado, los juegos de rol se centran en la narrativa y la interpretación de personajes, con un Director de Juego que guía la historia. Ofrecen creatividad, progresión de personajes y dependen fuertemente de la imaginación de los participantes para desarrollar tramas en mundos ficticios.

## ORÍGENES Y CONTEXTO

Los juegos de mesa tienen una larga historia que se remonta a civilizaciones antiguas, como los juegos de tablero en el Antiguo Egipto y otros como el ajedrez en la India. Los juegos de rol surgieron en la década de 1970, evolucionando desde los wargames y destacando por su narrativa y creatividad.

El primer juego de rol ampliamente reconocido es “Dungeons & Dragons”. Fue el primero en establecer las bases para el género y sirvió como modelo para muchos juegos de rol que le siguieron.

## INFLUENCIA CULTURAL

Los juegos de mesa han influido en la cultura actual, contribuyendo al desarrollo de géneros literarios y cinematográficos relacionados con la fantasía y la narrativa interactiva.

En la era digital, estos juegos han experimentado un resurgimiento, fusionando la diversión analógica con la tecnología, impactando así la forma en que la sociedad disfruta del entretenimiento y se conecta socialmente.

# FICHA TÉCNICA

# 5. VIDEOJUEGOS

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# VIDEOJUEGOS

¿QUÉ SON?

## DEFINICIÓN

Los videojuegos son formas interactivas de entretenimiento digital que involucran a los jugadores en experiencias virtuales a través de dispositivos electrónicos.

Algunos videojuegos pueden ser herramientas educativas valiosas que no solo ofrecen conocimientos específicos, sino que también promueven habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los jugadores.

## ORÍGENES Y CONTEXTO

Los videojuegos surgieron en la década de 1950 como simples experimentos y se popularizaron en las décadas de 1970 y 1980 con la aparición de las máquinas recreativas y las consolas domésticas.

Los videojuegos han avanzado significativamente, destacando por gráficos más realistas y experiencias más inmersivas. La realidad virtual) ha sido un importante desarrollo, llevando la interacción a un nivel más envolvente. La constante evolución tecnológica sigue impulsando la industria hacia experiencias de juego más impresionantes.

## INFLUENCIA CULTURAL

Los videojuegos han tenido un impacto significativo en la cultura popular, inspirando películas, series, música y generando comunidades de jugadores. Además, han influido en el diseño de interfaces y tecnologías interactivas.

Los videojuegos también han redefinido la interacción entre amigos al facilitar la socialización en línea, creando comunidades virtuales y contribuyendo a la formación de una identidad cultural nueva.

# CARACTERÍSTICAS

Podemos decir que los videojuegos tienen unas características únicas y elementos que nos hacen poder definirlos como tal.

Algunos de estos son los siguientes:

-Gráficos: Elemento visual que rápidamente ha ido evolucionando desde gráficos 2D hasta modelado en 3D detallado.

-Jugabilidad: Mecánica e interacciones que incluyen controles, movimientos y la toma de decisiones del jugador.

-Narrativa: Trama que guía las acciones del jugador, aportando a la experiencia general del juego.

-Desafíos: Obstáculos que el jugador debe superar, contribuyendo a la motivación, competitividad y satisfacción.

-Participación activa: Requiere la continua toma de decisiones por parte del jugador, que influyen en el desarrollo del juego.

-Experiencia inmersiva: Busca sumergir a los jugadores en nuevos mundos a través de los gráficos, música, sonidos y narrativa.

# FICHA TÉCNICA

# 6. EXPOSICIONES

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# EXPOSICIONES

¿QUÉ VERÁS?

## PACO ROCA

**EXPOSICIÓN SORPRESA**

¿Cómo podríamos llegar a conocer la esencia única de un artista?

Paco Roca y MacDiego nos ofrecen un viaje muy especial, acercarnos al mundo del gran dibujante de cómics valenciano.

Seremos pues, los protagonistas de este evento, que promete crear una experiencia que busca huir de lo previsible, y asegura no dejarnos indiferentes.

## LA HISTORIETA MEXICANA

**DE IDA Y VUELTA**

Esta exposición es un viaje visual por la narrativa gráfica en México desde 1826 hasta hoy. Tendremos la oportunidad de experimentar nuevas culturas a través del divertido y completo formato de cómic o historieta.

La exposición, comisariada por la Dra. Laura Nallely Hernández Nieto, explora cómo la historieta ha reflejado y construido identidades a lo largo del tiempo, permitiéndonos viajar por la historia de México desde el Salón del Cómic de Valencia.

## MILANG

**“HISTORIAS”**

Es una exposición sobre el grupo de artistas de cómic Hangart, ubicado en Malabo, Guinea Ecuatorial.

La muestra nos acerca a un mundo que nos resulta casi desconocido, el del cómic africano. Descubriremos un universo plagado de referencias que beben de la tradición local, empleando códigos internacionales.

Toda una celebración de los lazos que nos unen a este país africano.

Exposición presentada por los Centros Culturales de España en Bata y Malabo.

## KUBUNI

**UN VIAJE POR EL CÓMIC AFRICANO**

Kubuni, que significa “creación imaginaria” en swahili, te invita a explorar el cómic del África subsahariana.

Con más de 50 autores de 48 países, la exposición destaca la evolución del arte narrativo africano a lo largo del tiempo.

Esta muestra bilingüe es una ventana a la diversidad del cómic africano, desde tradiciones ancestrales hasta influencias contemporáneas como el manga.

# FICHA TÉCNICA

# 7. AUTORES

## SALÓN DEL CÓMIC VALENCIA 2024

VALÈNCIA SALÓN del COMIC

FERIA VALENCIA

AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA D'ACCIÓ CULTURAL

GENERALITAT VALENCIANA
Conselleria de Educación, Cultura y Deporte

INSTITUT BENLLIURE

# AUTORES

## ¿A QUIÉN CONOCERÁS?

En esta última ficha...
¡Exploraremos algunos de los autores que acudirán al Salón del Cómic de Valencia 2024!

Sumérgete en un mundo fascinante de creatividad con renombrados autores de cómic, y por supuesto divulgadores, expertos en cultura asiática, mangakas y artistas de manhwa.

Además, disfruta de la vibrante escena del cosplay, donde nuestros cosplayers invitados nos harán saber que cada detalle cuenta.

No te pierdas la oportunidad única de interactuar con tus creadores favoritos, obtener firmas y explorar la diversidad cultural y artística. Desde el 1 al 3 de marzo, vive una gran experiencia inolvidable, llena de pasión por el arte y la narrativa visual en el Salón del Cómic de Valencia.

¡Te esperamos!

GUILLEM ESCRICHE

MARC TORICES

AUDE PICAULT

DAVID LORENZO

GOSARIBAKSA

WADE OTAKU

ANA GALVAÑ

MARINA VELASCO

SOLE OTERO

MARÍA MEDEM

SERGIO HERNÁNDEZ Y TONI CABALLERO

ÉMILE CLARKE

JUDIT MALLOL

LAIA LÓPEZ

MÍRIAM BONASTRE TUR

CARLES DALMAU

LAURA PÉREZ

BEÑAT OLEA

RAQUEL GU

FERMÍN SOLÍS

BORJA GONZÁLEZ

KEKO

JULIA CEJAS

CARLOS PORTELA

SEBAS MARTÍN

MARY TALBOT

BRYAN TALBOT

GABRIEL H. WALTA

HERMANOS VALDERRAMA

DAVID RUBÍN

SAFIRA BARAN

CAPTAINGOSTLY

HEPHAESTUS COSPLAY FORGE