



FITXES TÈCNIQUES

SALÓ DEL CÒMIC
VALÈNCIA 2024

FITXA TÈCNICA

1. CÒMIC

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



CÒMIC

QUÈ ÉS?

DEFINICIÓ

El còmic és una forma de narrativa única que conta històries utilitzant imatges i text disposats en vinyetes sequencials. Aquesta combinació creativa ofereix una experiència de lectura molt dinàmica i visualment atractiva.

“Còmic” defineix el format general d’històries il·lustrades, no obstant això, existeixen el Manga (japonès), Manhwa (coreà) i Webtoon (en línia), termes que defineixen variants amb característiques culturals i estilístiques pròpies.



ORÍGENS I CONTEXT

El còmic es va gestar a principis del segle XX, com una evolució de les il·lustracions satíriques del segle XIX, gràcies a autors com Rodolphe Töpffer.

El seu desenvolupament s’entrellaça amb canvis culturals, tecnològics i l’expansió de la premsa, donant lloc a una forma narrativa única que tots coneixem ara.

Inicialment, es van popularitzar com a tires còmiques en diaris i revistes. Amb el temps, van evolucionar en diverses formes i gèneres, convertint-se en una eina d’entreteniment mundial.

INFLUÈNCIA CULTURAL

El còmic ha deixat una marca significativa en diverses àrees culturals. El seu impacte es manifesta, per exemple, en franquícies de videojocs, sèries de televisió i adaptacions cinematogràfiques.

Moltes històries d’èxit han trobat el seu origen a les pàgines de còmics.





CARACTERÍSTIQUES

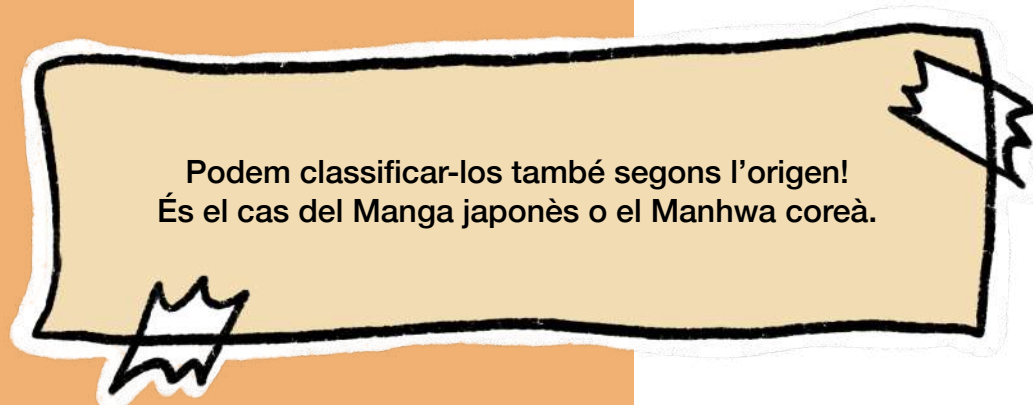
Els còmics compten amb alguns elements que fan que considerem un còmic com a tal:

- Vinyetes: Elements fonamentals que constitueixen la base del còmic, representant accions o moments específics en la narrativa.
- Bafarades o globus: Petites onomatopeies o expressions escrites a les vinyetes, que representen sons o diàlegs entre personatges.
- Textos: Inclouen diàlegs, pensaments, descripcions i altra informació escrita que enriqueix la comprensió de la història.
- Portades: Situades al principi del còmic, les portades presenten imatges impactants juntament amb un títol, atreient l'atenció del lector.
- Guió: Constitueix la narrativa principal de la història, abraçant tant la trama principal com subtrames que pugui contenir l'obra.
- Rètols: Etiquetes que proporcionen informació addicional sobre el temps, el lloc o els personatges, sovint situades a la part superior o inferior d'una vinyeta.
- Dibuixos: Il·lustracions detallades i complexes que representen personatges, escenes i altres elements essencials en la narrativa visual del còmic.
- Color: Els còmics aprofiten una àmplia gamma de colors per enriquir l'experiència visual, diferenciant escenes, personatges i elements.

Els còmics es poden agrupar segons la seva història, ja que hi ha diversos gèneres.

Alguns d'ells són els següents:

- Superherois: Narratives protagonitzades per personatges amb habilitats que lluiten contra el mal.
- Ciència ficció: Futurs distants o universos alternatius, amb elements de ciència i tecnologia avançada.
- Fantasia: Relats ambientats en móns imaginaris plens de criatures màgiques i èpiques aventures.
- Horror: Còmics que exploren el terror, a vegades incorporant elements de terror i misteri.
- Humor: Narratives còmiques que se centren en la comèdia, amb personatges divertits i situacions absurdes.
- Aventures: Històries d'acció i aventura que segueixen a personatges enfrontant perills en llocs exòtics.
- Dramàtic: Relats seriosos que tracten la intensitat emocional, amb personatges complexos que enfronten diversos reptes.
- Històric: Còmics que es centren en esdeveniments i períodes històrics, a vegades incloent documentació.



Podem classificar-los també segons l'origen!
És el cas del Manga japonès o el Manhwa coreà.

FITXA TÈCNICA

2.ZONA ÀSIA

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024





ZONA ÀSIA

QUÈ ÉS?

DEFINICIÓ

La cultura asiàtica abasta un ampli conjunt de pràctiques, valors, tradicions i expressions artístiques originades en els països d'Àsia. Aquesta diversitat, tant ètnica com lingüística, religiosa i històrica, ha donat lloc a una varietat de costums i estils de vida únics.

En l'actualitat, fenòmens com el manga japonès, el manhwa sud-coreà i el K-pop han guanyat popularitat global, influïnt no solament en l'entreteniment, sinó també en la moda, l'art i la perspectiva juvenil a nivell mundial.



ORÍGENS I CONTEXT

La cultura asiàtica es va originar en antigues civilitzacions de la Xina, l'Índia, el Japó i Corea. Factors històrics i religiosos, com dinasties, imperis i influències del budisme, hinduisme i taoisme, han modelat profundament aquesta cultura. La Ruta de la Seda va facilitar la interacció cultural entre Àsia i la resta del món.

El manga japonès, el manhwa sud-coreà i el K-pop són fenòmens culturals globals que han sorgit d'aquestes influències històriques.

INFLUÈNCIA CULTURAL

La cultura d'Àsia ha tingut un gran impacte en la cultura popular mundial.

Des de l'explosió de la cultura japonesa a través de l'anime i el manga, fins a la influència de la filosofia oriental en la psicologia i l'espiritualitat occidental, Àsia ha deixat marca en diversos camps.

La cuina asiàtica, la moda, l'arquitectura i les arts marcial també han influït en l'escenari global.



CARACTERÍSTIQUES

Algunes característiques úniques que ens brinda la cultura asiàtica són les següents:

-Diversitat: Àsia alberga una diversitat sorprenent d'ètnies, idiomes i tradicions, la qual cosa es reflectix en la seua cultura.

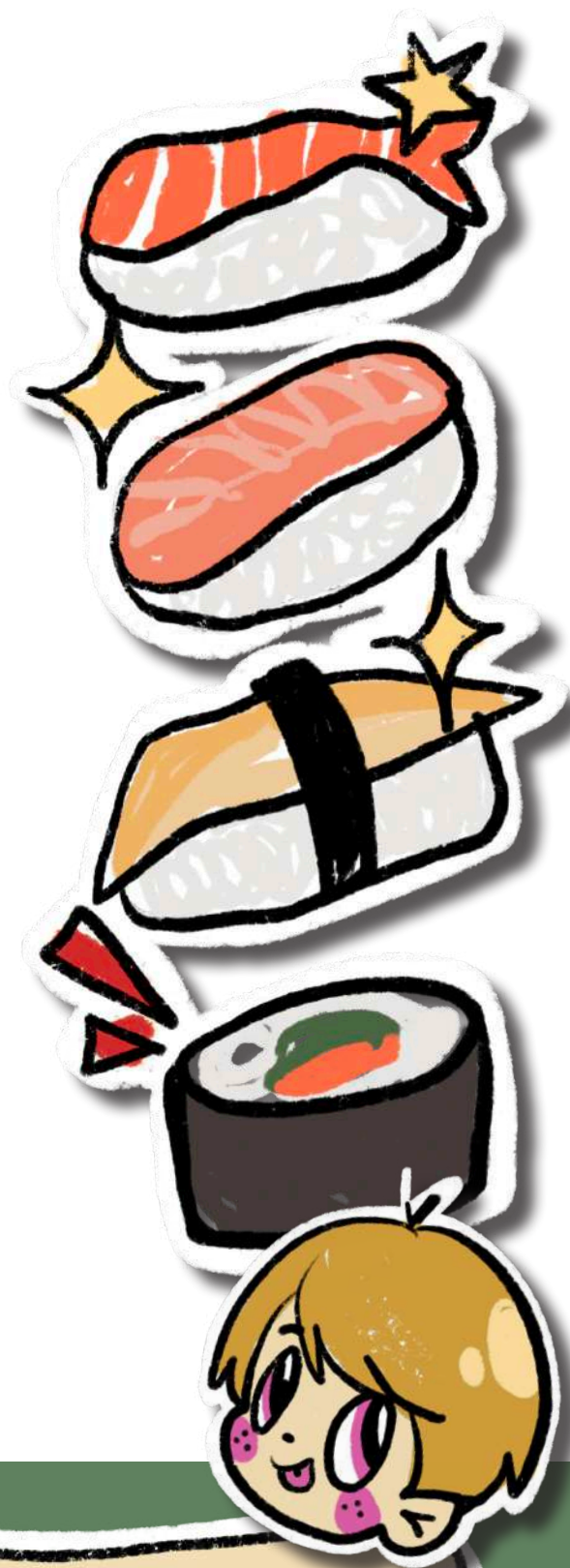
-Filosofies Tradicionals: Filosofies com el confucianisme, taoisme, budisme, hinduisme, entre altres, han influït en l'ètica, l'espiritualitat i la forma de vida de les persones.

-Arts Tradicionals: Formes d'art com la calligrafia, la pintura, la ceràmica, i les arts marcial són part integral de la cultura asiàtica.

-Respecte a la Naturalesa: Moltes cultures asiàtiques tenen una profunda connexió amb la naturalesa, reflectida en les seues pràctiques religioses i enfocament cap al medi ambient.

-Manga i Manhwa: Aquests són còmics que es caracteritzen per les seues trames complexes, personatges vibrants i un estil artístic únic.

-K-pop: La música pop coreana, coneguda com a K-pop, combina diversos gèneres musicals, coreografies elaborades i un enfocament en la imatge dels artistes. L'equivalent japonès es denomina J-Pop.



En el Saló del Còmic de València 2024, submergeix-te en la “Zona Àsia” i acosta’t a la vibrants cultura de l’Àsia Oriental.

Coneix a destacats creadors, gaudeix de tallers i exposicions, descobreix noves tradicions i participa en concursos especials com l’Idol Matsuri i el K-Pop Dance Revolution. Explora, aprèn i celebra la diversitat de l’Àsia Oriental amb nosaltres!

FITXA TÈCNICA

3. COSPLAY

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024





COSPLAY

QUÈ ÉS?

DEFINICIÓ

El cosplay, terme derivat de la unió de les paraules “Costume Play”, és una expressió artística i cultural que implica la creació, ús i representació de disfresses de personatges ficticis de còmics, anime, videojocs, pel·lícules i altres mitjans.

Els participants, coneguts com a cosplayers, moltes vegades no només replica la vestimenta, sinó que també es submergeixen en la interpretació dels rols dels seus personatges preferits.

CARACTERÍSTIQUES

El tret distintiu del cosplay és la seva naturalesa creativa i participativa. Els cosplayers no només confeccionen meticulosament els seus vestits i accessoris, sinó que també poden submergir-se en la interpretació dels personatges, capturant gestos i actituds específiques.

El cosplay és inclusiu, encoratjant les persones de totes les edats, gèneres i habilitats a participar i divertir-se.



ORÍGENS I CONTEXT

El cosplay té les seves arrels al Japó, sorgint en convencions de Manga-Anime a la dècada de 1970.

El que va començar com una pràctica en esdeveniments específics va evolucionar fins a convertir-se en un fenomen global apreciat arreu del món.

No obstant això, els disfresses com a tal tenen les seves arrels en antigues civilitzacions. Així que podríem dir que el cosplay no és una cosa completament nova!



INFLUÈNCIA CULTURAL

L'impacte del cosplay s'estén a la cultura popular, generant comunitats actives en esdeveniments especialitzats, xarxes socials i convencions.

A més, ha influït en la percepció i promoció de múltiples franquícies d'entreteniment (no només Manga-Anime), fins a convertir-se en una forma única d'expressar passió per alguns dels nostres personatges i històries favorites.



FITXA TÈCNICA

4. JOCS DE TAULA

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



JOCs DE TAULA

QUÈ SÓN?

DEFINICIÓ

Els jocs de taula i jocs de rol són formes d'entreteniment que involucren la participació activa dels jugadors en experiències lúdiques, ja siga amb tauler o mitjançant la creació d'històries fictícies.

Aquests jocs fomenten la creativitat, la presa de decisions estratègiques i la interacció social, cadascun a la seua manera, proporcionant opcions diverses per a l'entreteniment entre amics.



ORÍGENS I CONTEXT

Els jocs de taula tenen una llarga història que es remunta a civilitzacions antigues, com els jocs de tauler a l'Antic Egipte i altres com l'escacs a l'Índia. Els jocs de rol van sorgir a la dècada de 1970, evolucionant des dels wargames i destacant per la seua narrativa i creativitat.

El primer joc de rol amplament reconegut és "Dungeons & Dragons". Va ser el primer a establir les bases per al gènere i va servir com a model per a molts jocs de rol que el van seguir.

CARACTERÍSTIQUES

Els jocs de taula es caracteritzen per la seua estructura física i regles definides, amb jugadors interactuant en un tauler amb components específics. Tenen una duració finita i es centren en la competència o cooperació.

D'altra banda, els jocs de rol es centren en la narrativa i la interpretació de personatges, amb un Director de Joc que guia la història. Ofereixen creativitat, progressió de personatges i depenen fortament de la imaginació dels participants per desenvolupar trames en mons ficticis.

INFLUÈNCIA CULTURAL

Els jocs de taula han influït en la cultura actual, contribuint al desenvolupament de gèneres literaris i cinematogràfics relacionats amb la fantasia i la narrativa interactiva.

En l'era digital, aquests jocs han experimentat un ressorgiment, fusionant la diversió analògica amb la tecnologia, impactant així en la forma en què la societat gaudeix de l'entreteniment i es connecta socialment.



FITXA TÈCNICA

5. VIDEOJOC

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



VIDEOJOCs

QUÈ SÓN?

DEFINICIÓ

Els videojocs són formes interactives d'entreteniment digital que involucren als jugadors en experiències virtuals a través de dispositius electrònics.

Alguns videojocs poden ser eines educatives valuoses que no només ofereixen coneixements específics, sinó que també promouen habilitats cognitives, socials i emocionals en els jugadors.



ORÍGENS I CONTEXT

Els videojocs van sorgir a la dècada de 1950 com a simples experiments i es van popularitzar a les dècades de 1970 i 1980 amb l'aparició de les màquines recreatives i les consoles domèstiques.

Els videojocs han avançat significativament, destacant-se per gràfics més realistes i experiències més immersives. La realitat virtual ha estat un important desenvolupament, portant la interacció a un nivell més envoltant. La constant evolució tecnològica segueix impulsant la indústria cap a experiències de joc més impressionants.

INFLUÈNCIA CULTURAL

Els videojocs han tingut un impacte significatiu en la cultura popular, inspirant pel·lícules, sèries, música i generant comunitats de jugadors. A més, han influït en el disseny d'interfícies i tecnologies interactives.

Els videojocs també han redefinit la interacció entre amics al facilitar la socialització en línia, creant comunitats virtuals i contribuint a la formació d'una identitat cultural nova.

CARACTERÍSTIQUES

Podem dir que els videojocs tenen unes característiques úniques i elements que ens permeten definir-los com a tal.

Alguns d'aquests són els següents:

- Gràfics: Element visual que ràpidament ha anat evolucionant des de gràfics 2D fins a modelat en 3D detallat.
- Jugabilitat: Mecànica i interaccions que inclouen controls, moviments i la presa de decisions del jugador.
- Narrativa: Trama que guia les accions del jugador, aportant a l'experiència general del joc.
- Desafiaments: Obstacles que el jugador ha de superar, contribuint a la motivació, competitivitat i satisfacció.
- Participació activa: Requereix la contínua presa de decisions per part del jugador, que influeixen en el desenvolupament del joc.
- Experiència immersiva: Busca submergir als jugadors en nous mons a través dels gràfics, música, sons i narrativa.



FITXA TÈCNICA

6. EXPOSICIONS

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



EXPOSICIONS

QUÈ VEUREU?

PACO ROCA

EXPOSICIÓ SORPRESA

Com podríem arribar a conèixer l'essència única d'un artista?

Paco Roca i MacDiego ens ofereixen un viatge molt especial, apropar-nos al món del gran dibuixant de còmics valencià.

Serem, doncs, els protagonistes d'aquest esdeveniment, que promet crear una experiència que busca escapar del previsible, i assegura no deixar-nos indiferents.



LA HISTORIETA MEXICANA

“DE IDA Y VUELTA”

Aquesta exposició és un viatge visual per la narrativa gràfica al Mèxic des de 1826 fins avui. Tindrem l'oportunitat d'experimentar noves cultures a través del divertit i complet format de còmic o historieta.

L'exposició, comissariada per la Dra. Laura Nallely Hernández Nieto, explora com la historieta ha reflectit i construït identitats al llarg del temps, permetent-nos viatjar per la història de Mèxic des del Saló del Còmic de València.

MILANG

“HISTORIAS”

És una exposició sobre el grup d'artistes de còmic Hangart, situat a Malabo, Guinea Equatorial.

La mostra ens acosta a un món que ens resulta gairebé desconegut, el del còmic africà. Descobrirem un univers ple de referències que beuen de la tradició local, emprant codis internacionals.

Tota una celebració dels llaços que ens uneixen a aquest país africà.

Exposició presentada pels Centres Culturals d'Espanya a Bata i Malabo.



KUBUNI

UN VIATGE PEL CÒMIC AFRICÀ

Kubuni, que significa “creación imaginaria” en suajili, t'invita a explorar el còmic de l'Àfrica subsahariana.

Amb més de 50 autors de 48 països, l'exposició destaca l'evolució de l'art narratiu africà al llarg del temps.

Aquesta mostra bilingüe és una finestra a la diversitat del còmic africà, des de tradicions ancestrals fins a influències contemporànies com el manga.

FITXA TÈCNICA

7. AUTORS

SALÓ DEL CÒMIC VALÈNCIA 2024



AUTORS

A QUI CONEIXERÀS?

En aquesta última fitxa...

Explorarem alguns dels autors que acudiran al Saló del Còmic de València 2024!

Submergeix-te en un món fascinant de creativitat amb reconeguts autors de còmic, i per descomptat divulgadors, experts en cultura asiàtica, mangakas i artistes de manhwa.

A més, gaudeix de l'animada escena del cosplay, on els nostres cosplayers convidats ens faran saber que cada detall compta.

No et perdes l'oportunitat única d'interactuar amb els teus creadors favorits, obtenir signatures i explorar la diversitat cultural i artística. Des del 1 al 3 de març, viu una gran experiència inoblidable, plena de passió per l'art i la narrativa visual en el Saló del Còmic de València.

T'esperem!



GUILLEM ESCRICHE



MARC TORICES



AUDE PICAULT



DAVID LORENZO



GOSARIBAKSA



WADE OTAKU



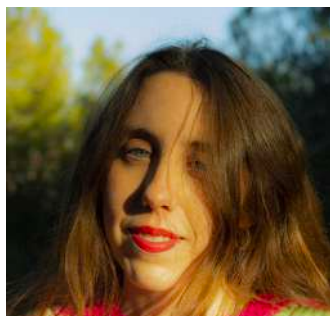
ANA GALVAÑ



MARINA VELASCO



SOLE OTERO



MARÍA MEDEM



**SERGIO HERNÁNDEZ
Y TONI CABALLERO**



ÉMILE CLARKE



JUDIT MALLOL



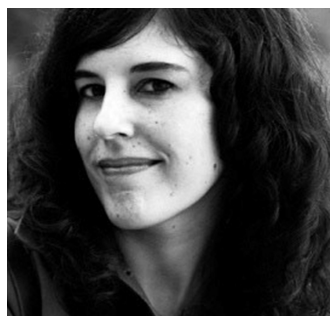
LAIA LÓPEZ



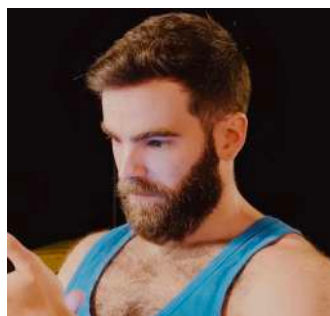
**MÍRIAM
BONASTRE TUR**



CARLES DALMAU



LAURA PÉREZ



BEÑAT OLEA



RAQUEL GU



FERMÍN SOLÍS



BORJA GONZÁLEZ



KEKO



JULIA CEJAS



CARLOS PORTELA





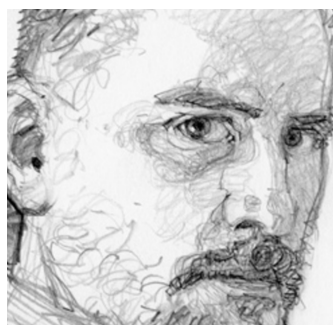
SEBAS MARTÍN



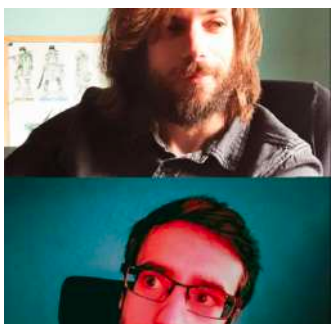
MARY TALBOT



BRYAN TALBOT



GABRIEL H. WALTA



**HERMANOS
VALDERRAMA**



DAVID RUBÍN



SAFIRA BARAN



CAPTAINGOSTLY



**HEPHAESTUS
COSPLAY FORGE**

