

# Salón del COMIC de Barcelona

INTERNACIONAL del

40 aniversario



FIRA  
BARCELONA  
MONTJÚIC

comicbarcelona.com

## DOSIER PRENSA

Descarga  
el dossier



# VUELVE A DISFRUTAR DEL CÓMIC CON COMIC BARCELONA

*El evento cumple 40 ediciones y lo celebra volcándose en una programación que repasa su historia y la del medio en nuestras fronteras, además de contar con una lista de artistas nacionales nunca antes vista y multitud de actividades.*

Comic Barcelona celebra su 40 cumpleaños, y lo hace con una edición diferente y muy especial que pretende atraer a todo tipo de público, desde el familiar u ocasional al aficionado de siempre. En su amplia programación contará con una serie de actos en torno a esta notable efeméride, con una exposición como columna vertebral que repasará la trayectoria del festival desde sus inicios, con información cronológica sobre artistas, exposiciones, hechos y anécdotas, destacando una selección de fotografías que reflejan el paso del tiempo, donde autores y autoras de ayer y hoy podrán encontrarse, además de ver el ambiente y la afición. Esta misma muestra cuenta con un segundo bloque dedicado a repasar todo aquello que ha acontecido en el mundo del cómic desde que tuvo lugar la primera edición del Salón, proponiendo **una visión histórica de la evolución de este arte** en paralelo, ilustrada con una línea temporal que indica algunos de los acontecimientos más importantes de estas cuatro décadas.

Esta exposición se complementará con diversas mesas redondas, programadas en la Sala Comic 4, que repasarán estos **40 años de la historia del Salón y de la historia del cómic en nuestras fronteras**, con algunos de sus principales protagonistas: autores/as premiados/as, editores, colaboradores, divulgadores... Así, **se hablará de cómic y su autoría y evolución en diferentes épocas**, debatiendo temas como qué representa hacer el cartel del Comic Barcelona. Evidentemente, tendrá presencia el origen del acontecimiento con algunos de sus impulsores.

En este 40 cumpleaños, 40 ediciones, se ha querido poner el foco especialmente en el mundo de la autoría nacional, con lo cual este año el Comic Barcelona tiene **más invitados e invitadas que nunca**, con una larga lista de artistas nacionales, **la más larga nunca hecha con artistas autóctonos**. Todos ellos/as participarán en encuentros, mesas redondas y otras actividades. Eso sí, no olvidamos que antes –y ahora implícitamente- el nombre del acontecimiento llevaba la palabra “internacional” (como se puede ver al cartel retro de este año de Carla Berrocal), y es por eso que también tendremos a Jacques Tardi, Peter Bagge, Brecht Evens o Kat Leyh, entre otras estrellas internacionales reconocidas.

Para poder disfrutar de la presencia de autoras y autores, **Comic Barcelona cuenta con más espacios que nunca para entrevistas, encuentros, mesas redondas y las presentaciones editoriales**. Este año se han abierto las salas COMIC 3, 4, 5 y 6, además del Fórum Comic Barcelona, un espacio abierto y pensado para entrevistas de tú a tú, más íntimas, pero al mismo tiempo con la intención de hacer llegar los autores/as al público que no los conoce todavía.



En la sala COMIC 3 se concentran algunas de las mesas redondas de las secciones Comic Vision y Comic Fantasy, también habrá un bloque dedicado a hablar sobre manga el sábado por la mañana, y otro dedicado a la publicación de cómic y manga en catalán el domingo a mediodía. También tendremos una sección más nostálgica dedicada a los tebeos de la esfera Bruguera. La sala COMIC se ha reservado principalmente para conocer a los autores/as internacionales, pero también tendrán cabida otras mesas redondas de algunos temas de actualidad. Finalmente, la sala COMIC 6 estará dedicada, de forma exclusiva, a las presentaciones de novedades de las editoriales, con jugosos lanzamientos para la ocasión.

Aparte de la exposición del 40 cumpleaños, en esta 40ª edición del Comic Barcelona, también se podrá ver una muestra dedicada a **Aroha Travé**, autora que ganó el premio Autor/a Revelación de la pasada edición. Un premio que este año ha cambiado de nombre. A partir de ahora este galardón llevará el nombre de Miguel Gallardo, un autor importantísimo en nuestra historia del cómic y también muy vinculado al propio Salón, que nos ha dejado este mismo año. Gallardo estará muy presente en esta edición, gracias a la exposición que le hemos dedicado y a la proyección del documental “María y yo”, entre otras acciones.

En un momento en el cual el arte de la viñeta cada vez está más presente en la vida cultural, el cómic está atrapando cada vez más a lectores de edades diversas. Con esta idea, el 40 Comic Barcelona quiere potenciar este año la sección **Comic Kids**, pensada para un público entre los 5 y los 12 años, con propuestas que pueden disfrutar con toda la familia: talleres de dibujo, cuentacómics, exposiciones, proyecciones y y encuentros con autores/as de cómics infantiles y juveniles. El espacio cuenta también con secciones habituales como ComicPlay, con diferentes propuestas para divertirse a través de los cómics; Comic Chapa, un servicio para convertir en chapas los dibujos de los niños; y la ComicTeca, donde podrán leer algunas de las últimas novedades en cómic infantil y juvenil. Una manera de compartir con los más pequeños de la casa la pasión por el cómic. El domingo, Comic Kids se hará un lugar también en nuestra sala de cine, con la proyección de “Ainbo, guerrera de l'Amazones” (en catalán); y para los amantes de los cosplay más pequeños, también habrá un desfile el domingo a las 12h.

**Comic Fantasy** es la nueva sección de Comic Barcelona que quiere demostrar cuan cerca estamos del mundo de los juegos de rol, los juegos de mesa y en general los mundos que proponen géneros como la ciencia ficción y la fantasía. En este espacio del Palacio 2 encontraréis clubes y asociaciones de rol y simulación, podréis jugar bien sentados en las mesas (en algunos casos, con los propios diseñadores de los juegos) o correr un poco con la partida de rol en vivo de Humanos vs. Zombis. También se podrá disfrutar de dos exposiciones. La primera es “Dibujar los juegos, jugar con dibujos”, una exposición colaborativa que cuenta con algunos de los autores y autoras más “roleros” como Laurielle, Sergio Morán, Andrés Palomino, Chema Pamundi, Emma Ríos, Sara Soler, Joan Tretze e, incluso, Álex de la Iglesia. La segunda exposición, titulada “Juegos de rol: crónicas y sistemas”, cuenta con una selección de juegos de rol originales desde los años 80 hasta la actualidad, que han cedido varios coleccionistas. El espacio cuenta con la colaboración de la ONG Ayudar Jugando, que ayudará a todo el mundo a encontrar juegos fantásticos para iniciarse o jugar como todo un experto, siempre dentro del marco de su iniciativa solidaria.



**Comic Vision** pretende reflejar las conexiones actuales entre el medio audiovisual, el cine y las series, con el mundo del cómic. En los últimos años los grandes éxitos de la multipantalla son adaptaciones de historietas y muchos artistas se mueven entre ambas disciplinas. Las viñetas se han convertido en un tipo de laboratorio de I+D para la industria cinematográfica. En esta nueva sección contaremos con invitados que se mueven entre ambos artes y se reflexionará sobre sus interacciones y relaciones. Además, el Auditorio del Palacio 5 se convertirá en una sala de cine, donde podremos ver propuestas de todo tipo: películas (Ninjababy, Gora Automatikoa), documentales sobre cómic (Ladroncómix: Tinta y Alto Voltaje de Rock & Roll) y también aterriza con fuerza el anime de estreno (La casa encantada en el cabo) y la adaptación a imagen real de uno de los grandes éxitos recientes del manga (Tokyo Revengers). El Auditorio mostrará este año su versatilidad, ofreciendo también dos conciertos, uno de España Futurista, léase Paco Alcázar, y otro de Tronco, el grupo de la dibujante Conxita Herrero, que será un concierto dibujado por Roberta Vázquez y Álvaro Ortiz).

La zona profesional, **COMIC PRO**, volverá a convertirse en el espacio de networking, pensamiento, acción y oportunidades para el sector con el objetivo de conectar la industria del cómic nacional con editoriales y agentes internacionales de renombre, dar a conocer nuestros talentos y generar oportunidades de negocio para los participantes.

Comic Barcelona abrirá sus puertas del **6 al 8 de mayo**, en los palacios 5, 2, 2.1 y Plaça Univers de Fira de Barcelona Montjuïc, con novedades importantes, y con el objetivo de consolidarse como el gran punto de encuentro del cómic nacional e internacional. En Comic Barcelona podrás disfrutar de una edición que está de celebración por muchos motivos, con un acontecimiento que vuelve a la presencialidad ofreciendo muchas más actividades, autores/as, expositores y espacios que nunca, tanto para profesionales como para el gran público.

El 40 Comic Barcelona cuenta con el apoyo del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya, de l'Ajuntament de Barcelona, del Ministerio de Cultura y Deporte, de Acción Cultural Española (AC/E), el Carnet Jove, del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, el patrocinio de Nintendo y colaboran, la Escola Josó, El Periódico de Catalunya y Los 40 Principales.

**6, 7 Y 8 DE MAYO "COMIQUEA" EN FIRA DE BARCELONA MONTJUÏC  
TRES INTENSOS DÍAS PARA SUMERGIRTE EN EL MUNDO DEL CÓMIC**



### Pl. Univers

Food trucks  
Guardarropa

### P.2

Stands  
Zona Nintendo  
Fanzines  
Artist Alley  
Comic Kids  
Taller comic experience  
Comic Fantasy  
Expo Autora Revelación: Aroha Travé  
Expo 40 años Escola Josó  
Expo Dandadan (Yukinobu Tatsu)  
Expo Juegos de rol

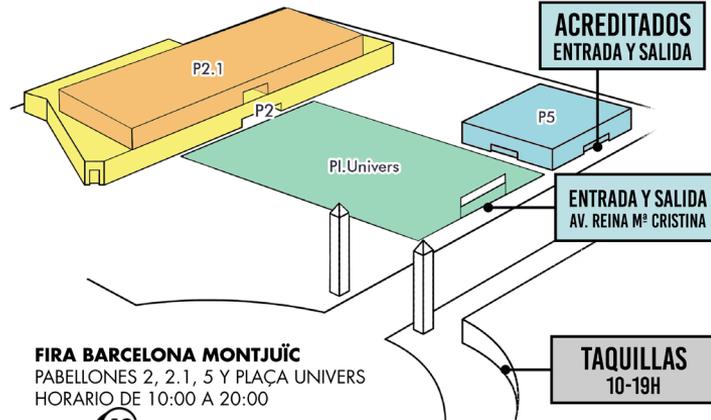
### P.2.1

Cosplay Zone  
Vestuarios Cosplay  
Red carpet  
Photocalls  
Fan zone  
Soft Combat

### P.5

Stands Merchandising  
Comic Pro  
Salas comic 1, 3, 4, 5 y 6  
Oficina de Prensa  
Auditorio – Sala de cine  
Forum Comic Barcelona  
Expo 40 años de salón, 40 años de cómic  
Expo Miguel Gallardo

**COMIC**  
**BARCELONA**  
6-7-8 MAYO/MAIG/MAY 2022



**FIRA BARCELONA MONTJUÏC**  
PABELLONS 2, 2.1, 5 Y PLAÇA UNIVERS  
HORARIO DE 10:00 A 20:00

**COMIC**  
**BARCELONA**

# EL CARTEL

## CARLA BERROCAL, AUTORA DEL CARTEL

Carla Berrocal (1983) nace en Madrid, donde estudia ilustración y diseño gráfico. Escribe en La Guía del Cómic reseñas sobre tebeos, y colabora sobre el mismo tema en el programa radiofónico del Círculo de Bellas Artes. En 2004, Recerca Editorial publica su primera obra, pero no es hasta 2006 que se editan sus primeras historias con guión y dibujo propios, gracias a los monográficos dirigidos por Jorge Iván Argiz en la editorial Dolmen: *Quattrocento*. Tras un paréntesis creativo, colabora en pequeños recopilatorios como *Nariz*, *Dos Veces Breve* o *Reyes X*.

En 2011 ve la luz su primera novela gráfica, *El Brujo* (De ponent) y en 2016, lanza un proyecto de cómic experimental inspirado en la vida de la poeta americana Nathalie Clifford Barney titulada *Epigrafías* (Libros de Autoengaño).

Ha participado en numerosas publicaciones como Hundlebert Syndrome, Revista Fierro, Quimera, Monográfico, Nobrow, entre otras. Coordina y participa la obra colectiva *Todas Putas. Los cuentos gráficos* (Dibbuks, 2014) y desde el año 2017 colabora en el periódico del Ayuntamiento de Madrid "M21 Magazine".

En 2019 es premiada con la residencia de la Real Academia de España en Roma para desarrollar un proyecto de cómic inspirado en la vida de Concha Piquer que fue publicado en 2021 por la editorial Reservoir Books (Penguin Random House).

Actualmente continúa trabajando en su propio estudio, e imparte talleres sobre cómic y novela gráfica en diversas instituciones. Comiquera para cabeceras varias, e ilustradora para infinidad de agencias de publicidad y editoriales.



[www.carlaberrocal.com](http://www.carlaberrocal.com)

IG @pintamonas

TW @pintamonas

# EXPOSICIONES

## EXPOSICIÓN 40 AÑOS DE CÓMIC, 40 AÑOS DE SALÓN

En mayo de 1981 se celebró en la Feria de Muestras el I Salón Internacional del Cómic y de la Ilustración de Barcelona. Era un momento de expansión para la historieta española, sobre todo para el cómic para adultos, con la creciente presencia en los quioscos de cabeceras que ofrecían excelentes muestras de historietistas españoles y extranjeros, la continuidad de revistas infantiles y juveniles y una cada vez más presente oferta de álbumes y libros. Autores, editores y divulgadores promovieron esta cita anual cada vez más popular hasta 1985. Luego, hubo un parón de dos años, y el Salón Internacional del Cómic de Barcelona volvió en 1988, esta vez producido por Ficomic. A pesar de la pandemia y de la imposibilidad de su celebración presencial, el ahora denominado Comic Barcelona siguió activo en formato online en 2020 y 2021. En 2022, llegamos al 40 Comic Barcelona de nuevo presencial y, para celebrarlo, Ficomic propone una gran exposición sobre estas 40 ediciones.

Revisaremos los principales actos celebrados, la presencia de autores nacionales e internacionales, los premios, las exposiciones o las actividades. Pero esta exposición también reflejará la evolución de los cómics en nuestro país, sus principales obras, los cambios en los formatos de edición, su creciente presencia de las librerías especializadas y generalistas, los movimientos de nuevos autores y autoras y, en definitiva, todo aquello que ha marcado estos últimos ya más de 40 años de la historia del cómic español.



## EXPOSICIÓN MIGUEL GALLARDO

Aún nos sentimos extraños escribiendo algo así, pero lo cierto es que la reciente desaparición de Miguel Gallardo (1955-2022) ha dejado huérfanos a los cómics españoles de uno de sus más ilustres representantes. Gallardo pertenece a la generación de historietistas iniciada en los años setenta, una generación que reivindicó la libertad creativa por encima de todo. A lo largo de sus cincuenta años de profesión, Gallardo ha evidenciado su calidad y su constante progresión en la búsqueda de nuevas fórmulas narrativas y estéticas. Empezó colaborando para revistas como Star o Disco Exprés, donde junto a Juanito Mediavilla convirtió en viñetas las andanzas de Makoki, personaje creado para la literatura por Felipe Borrallo. Junto a Mediavilla se convirtió en uno de los autores más representativos de la revista El Víbora, con obras como El Niñato, OTAN sí, OTAN no o Yonquis del espacio. Para cabeceras como Cairo, Complot o Viñetas concibió series paródicas como Pepito Magefesa o Perico Carambola y Roberto España y Manolín, estas dos últimas con guiones de Ignacio Vidal-Folch. En solitario, crearía series como Perro Nick para El Víbora o Buitre Buitaker, publicada en formato de tiras diarias. En 1998, escribió y dibujó la novela gráfica Un largo silencio, que refleja las vivencias de su padre durante la Guerra Civil y la primera posguerra. Gallardo volvió a la novela gráfica muy personal en María y yo (2007), que tendría su continuidad en María cumple 20 años (2015). Su última obra publicada fue Algo extraño me pasó camino de casa (2020), donde relata con humor y sin dramatismo su proceso cancerígeno.

Con esta exposición, Ficomic quiere rendir un homenaje a Miguel Gallardo y aportar una mirada genérica a toda su trayectoria, recordando sus principales obras, tanto en historieta como en ilustración, terreno en el que también destacó, tanto en prensa como en literatura (La Vanguardia, El País, The New Yorker, The Washington Post, Son tremendos, Cuentos para contar en un minuto y en un minuto y medio).



## EXPOSICIÓN AROHA TRAVÉ

‘Carne de Cañón’, obra publicada per La Cúpula, és una de les grans sorpreses del nostre còmic recent. Un còmic en format llibre de butxaca il·lustrat amb tenacitat, expressivitat i clares reminiscències underground per Aroha Travé (Terrassa, 1985), habitual col·laboradora de l'editorial capdavantera que va apadrinar la mítica capçalera ‘El Víbora’, de les imatges del qual beu, confessa, aquesta inspirada i inquieta autora a la qual també hem pogut llegir a les pàgines de l'enèrgica revesteixi ‘Voltio’. En el seu debut com historietista de llarg abast, Aroha aposta per comptar amb el seu personal traç les tribulacions d'un grup d'éssers tan grotescos com reals. Persones d'existències patètiques que resulten summament entranyables. Còmic social amb agraïdes pinzellades de surrealisme i humor negre.

Travé, de talent desbordant, es va emportar el premi a l'Artista Emergent atorgat per l'Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic de España (ACDCómic) el 2019, així com el Premi Còmic Barcelona 2021 a l'Autora Revelació. Va debutar a l'especial ‘La Cúpula. 35 años’ (2015), ha col·laborat amb el setmanari ‘El Jueves’ i no cessa en la seva obstinació d'alegrar-nos el dia explicant les seves tribulacions a internet, en els seus perfils de xarxes socials, o des de les trinxeres de l'art en el fanzine ‘Grano de pus’, autoeditat al costat de Rosa Codina, sota el segell ‘Pus Comix’. A més, és la responsable de l'apartat gràfic de ‘El bicho que se devora a si mismo’, les memòries de l'humorista iconoclasta Ignatius Farray (Temas de hoy). El tàndem que formen és apostoflant.





## EXPOSICIÓN 40 AÑOS DE LA ESCOLA JOSO

Si hay un centro docente que está íntimamente ligado al Cómic Barcelona a lo largo de su historia, sin duda, ese es la Escola Joso. Tanto es así que, del mismo modo que la convención, la escuela también celebra su 40 Aniversario. Y lo hace por todo lo grande.

Para aquellos que no la conozcan, Escola Joso es un lugar de referencia dentro del mundo del arte gráfico en gener al y del cómic en particular, tanto dentro de la ciudad de Barcelona como a nivel estatal y, por qué no decirlo, a nivel internacional. Y lo lleva siendo, de forma consistente, muchos años, formando en sus aulas a muchas generaciones de artistas que han dado el salto a la profesionalización, dejando su huella en el cómic, de forma clara. Pero también en muchas otras disciplinas.

Esta exposición es un pequeño recorrido por la historia de Escola Joso en 40 nombres, de perfiles muy diferentes, pero con un denominador común: en algún momento pasaron por la Escuela y hoy en día son artistas de nivel reconocido. Acompáñanos a dar este paseo por las obras de ilustradores espectaculares, concept artists sensacionales, tatuadores enormes y sí, autores de cómic de renombre internacional.

Bienvenido a los primeros 40 años de la Escola Joso.



## EXPOSICIÓN XI CONCURS ESCOLAR 40 COMIC BARCELONA

FICOMIC, con la colaboración del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya, convoca el **XI Concurso Escolar Comic Barcelona 2022** (Ciclo medio y superior de educación primaria y ESO)

Y, como cada año, disfrutaremos de una exposición de las historietas finalistas del escolares de los ciclos mediano y superior de Educación Primaria y de 1.º, 2.º, 3.º y 4.º de Educación Secundaria. Este año, el tema a desarrollar es el de las superheroínas.

## EXPOSICIÓN BECA CARNET JOVE



El objetivo de la **Beca Carnet Jove Connecta't al Còmic** es fomentar y promover el acceso al mundo profesional de los jóvenes dibujantes y guionistas de viñetas.

Esta exposición ofrece una muestra de las tiras cómicas del ganador y de los finalistas a esta beca.



# INVITADOS NACIONALES

## ÁLVARO ORTIZ

**Álvaro Ortiz (Zaragoza, 1983)** estudió diseño gráfico e ilustración. Después de ganar varios concursos de cómic, participó en álbumes colectivos y varias autoediciones, antes de embarcarse en *Cenizas* (Astiberri, 2012), un cómic realizado gracias a la beca de Alhóndiga Bilbao en la *Maison des Auteurs de Angoulême*.

Participó en la antología de novela gráfica española *Panorama* (Astiberri, 2013), coordinada por Santiago García, y colaboró en el proyecto *Viñetas de Vida* de Oxfam (Astiberri, 2014) con la historieta *Femmes des fraises*, escrita por Isabel Cebrián. En 2014 ve la luz *Murderabilia* (Astiberri) y en 2015 *Rituales*, realizado en la Academia de España en Roma. A continuación, salen *Dos holandeses en Nápoles* (Astiberri, 2016), coeditado con el Museo Thyssen-Bornemisza y *Viajes* (Astiberri, 2016).

Sus últimos trabajos publicados para lectores adultos son *El murciélago sale a por birras* (¡Caramba!, 2020); y *PRDRO* y *MAILI* (¡Caramba!, 2021).

En 2021 se lanza a la creación de un cómic infantil: *La pequeña genia y la partida de shatranj* (Astiberri, 2022).



## ANA PENYAS

**Ana Penyas (Valencia)** se diplomó en Diseño Industrial y se graduó en Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València.

Fue seleccionada para realizar una residencia artística en De Licerias (Oporto, 2015) y lo ha sido también en varias ocasiones en la feria de ilustración de Madrid Ilustrísima y en el festival de autoedición de Valencia Tenderete, con varios proyectos de autoedición. Recibió una mención especial en el VI catálogo Iberoamérica Ilustra con la serie «*Viaje al interior*» y ganó la edición siguiente con «*Buscando un sitio*».

Ha realizado exposiciones individuales en *Estudio 64* (Valencia, 2016) y en la *O! Galería* (Lisboa, 2015). También ha participado en varias exposiciones colectivas, como *Refugio Ilustrado* (Valencia, 2016) y *AnArco* (Valencia, 2016). Con la editorial *Mil razones* ha publicado *Libros del K.O.*, la web cultural *MipetitMadrid*, *elHype* y la revista *Bostezo*; además es ilustradora en la revista *Pikara Magazine*.

En la actualidad está desarrollando dos álbumes ilustrados para la nueva editorial *Cocoyoc*. También ha colaborado en el fanzine valenciano *Arròs negre*, el proyecto sonográfico *Hits With Tits*, la plataforma *CIES NO* o el proyecto *Refugio Ilustrado*.



Foto d'Álvaro Minguito

## AROHA TRAVÉ

**Aroha Travé (Terrassa, 1985)** es colaboradora doméstica de Ediciones La Cúpula, donde ha ejercido de ilustradora, monaguilla y persona humana ejemplar.

Su vibrante estilo de dibujo, que bebe a morro de las voces más indómitas del underground, se ha dejado ver en las páginas de la revista *Voltio*, si bien su auténtico debut fue *Carne de cañón*, un tebeo pituso y feroz desbordado de seres patéticos, entrañables y un poco cabronías, que la hizo merecedora del I premio de la ACDCómic a mejor autor/a emergente y de los premios a autora revelación otorgados por Comic Barcelona, el Salón del Cómic de Valencia y por el Santa Cruz Cómic.

Además, ha ilustrado el libro *El bicho* que se devora a sí mismo, de Ignatius Farray, y más recientemente ha autoeditado los fanzines *Grano de pus*, junto a Rosa Codina, y *Pos* últimamente.



## BORJA GONZÁLEZ

**Borja González** (Badajoz, 1982) es ilustrador e historietista de formación autodidacta. Ha publicado en fanzines, revistas y periódicos, como *GQ*, *Rockdelux* o *Ara*, y ha expuesto sus originales en galerías de España y Francia.

Actualmente dirige, junto a Mayte Alvarado, el proyecto Spiderland/Snake, dedicado a la difusión de fanzines y cómics en línea.

De entre sus obras breves, destaca *La Reina Orquídea* (2016), si bien su confirmación tuvo lugar como autor de las novelas gráficas *The Black Holes* (2018) y *Grito nocturno* (2021).

Sus libros han sido traducidos a seis idiomas.



## CRISTINA DURÁN

**Cristina Durán (València, 1970)**. Es autora de cómic e ilustradora. Se licenció en Bellas Artes en València (UPV), donde fue cofundadora del fanzine *No aparcar, llamo Grúa*. Fue becada Erasmus en Middlesex University (Londres). En 1993 creó junto Miguel A. Giner Bou su propio estudio, LaGRÚAestudio, donde se dedica profesionalmente al cómic y a la ilustración.

Es autora, junto a Giner Bou, de varias novelas gráficas: *Una posibilidad. Edición integral* (recopilación de *Una posibilidad entre mil* y *La máquina de Efrén*) (Astiberri, 2017), *Cuando no sabes qué decir*, (Salamandra Graphic, 2015) y *El día 3*, junto a Laura Ballester (Astiberri, 2018).

Ha publicado varios cómics para instituciones y participado en los álbumes *Enjambre*, *Viñetas de Vida*, *Efectos Secundarios* y *En tu seno*.

Por sus cómics ha recibido varios premios, entre ellos, el Premio Nacional del Cómic por *El día 3*. Presidió la Asociación de Profesionales de la Ilustración Valenciana (APIV), fue miembro de la Junta de la Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales (FADIP) y de la Junta fundadora de European Illustrators Forum (EIF).

Actualmente es vicepresidenta de APCómic, Asociación de Autoras y Autores Profesionales de Cómic.

[linktr.ee/lagruaestudio](https://linktr.ee/lagruaestudio)



Fotografía: Ana Pujol / La Grúa

## DAVID MUÑOZ

**David Muñoz (Madrid, 1968)** estudió Bellas Artes y, como tantos otros guionistas, es un dibujante de cómic frustrado. Aún hoy, sueña con publicar algún día un cómic dibujado por él mismo.

Ha trabajado en películas como *El espinazo del diablo* o *La posesión de Emma Evans*; en las series *La valla* o *La embajada*, en los cómics *La casa de los susurros* y *Trackers* (ambos en Yermo Ediciones), *Miedo* (Glénat), y, en el manual de escritura de guion de cómic, *Escribir en viñetas, pensar en bocadillos* (Es Pop ediciones).

El desastroso estudiante que fue durante su adolescencia jamás habría pensado que fuera posible, pero además de guionista, también es profesor de guion y da clases en la ECAM y en varios másteres universitarios. Junto con Rayco Pulido es autor de *Sordo* (De Ponent, 2008; Astiberri, 2018), obra también trasladada al cine.

Sus últimas novelas gráficas son 15, con dibujos de Andrés G. Leiva, e *Infectado*, realizado junto con Manuel Meseguer, las dos publicadas en 2021 en Astiberri.



## DIANA FRANCO

**Diana Franco (Barcelona, 1992)** Ilustradora y diseñadora de videojuegos barcelonesa, cursó el grado de Bellas Artes en la UB y el Máster de Creación y Desarrollo de videojuegos en la Universidad Pompeu Fabra.

Su carrera como ilustradora y concept artist comienza en 2015 con el juego de cartas coleccionables de *"The spoils"* mientras colabora también en varios proyectos de videojuegos con desarrolladoras indie. Posteriormente comenzó a trabajar como ilustradora principal para ITB Boardgames, en el galardonado juego de mesa *"Subterra"* (Best European style board game en la UK games expo 2017) y *"Subterra II"*. También colabora con One Free Elephant en el juego de mesa *"Carcosa"* y con Paizo.inc como ilustradora habitual de los manuales y suplementos de rol de *"Pathfinder"* y *"Starfinder"*. Así mismo participa como ilustradora en el juego de cartas *"Fantasy riders"* para Panini.

De su carrera como concept artist de videojuegos destaca su trabajo para la compañía The Creative Assembly en la saga de *"Warhammer: Total War"* y también en Limitless Games con el juego *"Ascendant Rising"*.

Ocasionalmente ha trabajado como colorista de cómic para la editorial Panini y Planeta cómic y ha dado clases de ilustración y concept art en la escuela SAE de Barcelona y en Akiba School. En la actualidad sigue trabajando para varias empresas internacionales como ilustradora y concept artist.



## DIEGO SALGADO

**Diego Salgado** es crítico de cine y divulgador de cómic y cultura popular.

Inicia su actividad en 2005. Ha escrito desde entonces para medios como *Cahiers du Cinéma España*, *Cine para Leer*, *Guía del Ocio*, *Imágenes de Actualidad* y *Tebeosfera*. En la actualidad colabora regularmente en *Break!*, *Dirigido Por*, *El Salto*, *SoFilm* y *Solaris Textos de Cine*.

Ponente sobre cine, crítica y cultura popular en instituciones diversas y participe de numerosos libros colectivos.

Coautor junto a la periodista e investigadora Elisa McCausland de *Supernovas: Una historia de la ciencia ficción audiovisual* (2019) y *Sueños y Fábulas: Historia de Vertigo* (2022).



## ELISA McCAUSLAND

Elisa McCausland es periodista, crítica e investigadora especializada en cómic y en las intersecciones entre feminismo y cultura popular.

En la actualidad colabora regularmente en el programa *Efecto Doppler* (Radio 3) y publicaciones como *Dirigido Por*, *El Salto* y *SoFilm*. Ponente sobre cómic, feminismo y cultura popular en instituciones diversas y partícipe de numerosos libros colectivos. Comisario de la exposición *Presentes: Autoras de tebeo de ayer y hoy* (2016-17).

Autora de *Wonder Woman: El feminismo como superpoder* (2017) y, junto al crítico Diego Salgado, de *Supernovas: Una historia de la ciencia ficción audiovisual* (2019) y *Sueños y Fábulas: Historia de Vertigo* (2022).

Promotora del Colectivo de Autoras de Cómic y miembro de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic (ACDCómic).



© Ajo Fernández

## ELISABETH KARIN

**Elisabeth Karin**, 1995, Madrid.

Elisabeth es diseñadora, ilustradora y muralista de origen sueco-español. Tras su paso por la Universidad de Arte de Gotemburgo, se especializó en creatividad e ilustración. Actualmente vive en Madrid donde colabora y trabaja con distintos clientes como La Universidad de Nueva York, Fundación Nadine y Madrid Street Art Project, entre otros.

En 2022 publica su primera novela gráfica: *Comiendo con Miedo*, publicada por Astronave, sello de Norma Editorial y ganadora del premio Nadine 2020. Un proyecto donde se adentra en la pesadilla de la anorexia desde su propia experiencia y donde pretende informar, divulgar y concienciar sobre los TCA a través de la ilustración.



## EMMA RÍOS

**Emma Ríos** es una autora que se forma a medio camino entre la arquitectura y la autoedición hasta que consigue dedicarse profesionalmente a la historieta en 2007.

Ha realizado trabajos de encargo para varias editoriales americanas, destacando Marvel y DC, hasta que vuelve al cómic de autor en 2014 de la mano de Image Comics y en colaboración con Kelly Sue DeConnick con *Pretty Deadly/Bella Muerte*.

También es autora de *I.D.* donde trabaja de manera completa. Ha coeditado la revista *Island* y cocreado *Mirror* con la artista malaya Hwei Lim.

Ha recibido varias nominaciones y premios, incluyendo el Premio Eisner a mejor portadista en 2020.



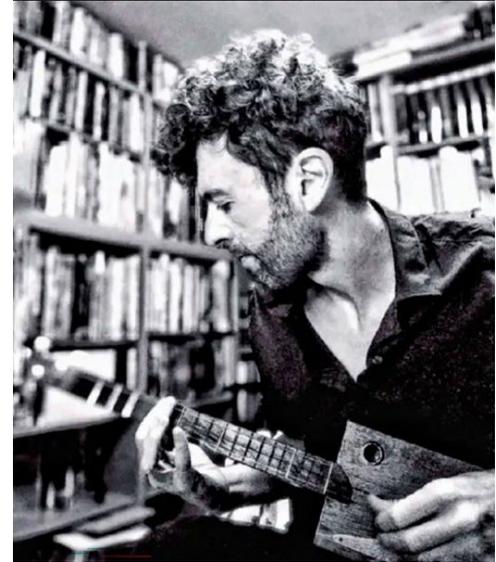
## FERMÍN SOLÍS

**Fermín Solís (Madroñera, 1972)** es historietista e ilustrador. Sus primeras páginas se publicaron en los fanzines Subterfuge y Cabezabajo, a las que siguieron obras de más largo aliento, de entre las que destaca el ciclo protagonizado por su alter ego Martín Mostaza: Los días más largos (2003; le valió el Premio al Autor Revelación en el Salón del Cómic de Barcelona 2004), El año que vimos nevar (2006) y Mi organismo en obras (2011).

Fermín Solís se consolidó como uno de los autores españoles con más proyección de futuro e internacional con la publicación de la novela gráfica Buñuel en el laberinto de las tortugas (2008), finalista del Premio Nacional de Cómic y reeditada en color en 2019.

En el ámbito infantil, es autor de las colecciones de cómic «Astro-ratón y bombillita» y «La tribu chatarra», así como de las novelas de la serie «Harry y Cerdon».

Sus libros se han traducido y publicado también en Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Alemania y Francia.



## FRAN GALÁN

**Fran Galán** no recuerda su vida sin un lápiz en la mano, aunque fue realmente su abuelo quien, al comprarle sus primeros cómics, le reveló todo ese mundo lleno de historias contadas en viñetas.

Se considera autodidacta, aunque cursó los estudios de Artes y Oficios, ya que era lo que más se asemejaba a su interés por el dibujo en Sevilla. En esa época conoció al escultor y dibujante Pedro Fernández Ramos, con el cual trabajó como ilustrador en la empresa *Gamezone Miniatures*. Tras la mala experiencia en esa empresa, ambos decidieron crear la suya propia: *Origen Art*, donde también ejercía las labores de ilustración. Tras dos años, decidió abandonarla para dedicarse de lleno a su verdadera pasión: dibujar cómics.

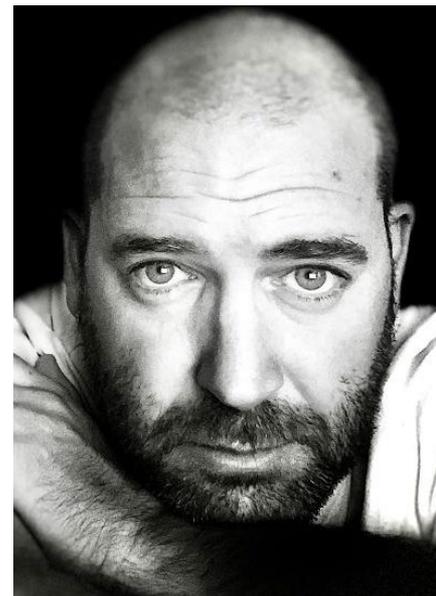
En el año 2014 conoce a “El Torres”, junto al cual realiza varias portadas e ilustraciones para su editorial *Amigo Comics* y un *one shot* sobre *El Bosque de los Suicidas*, también editado en España por *Dibbuks*.

En 2018 realiza, también para la misma editorial y, nuevamente junto a El Torres, una novela gráfica ficticia sobre la figura de Goya, titulada *Goya, lo sublime terrible*, la cual obtuvo varias nominaciones y premios, entre ellos, “mejor obra” y “mejor dibujante español”. También estuvo nominado como “dibujante revelación” en los premios del Salón del Cómic de Barcelona.

En 2019 dio el salto al mercado americano de la mano de la editorial *Aftershock*, realizando la novela gráfica *Knights Temporal*, junto al guionista *Cullen Bunn*, que en 2021 se editaría en España a través de la editorial *Planeta*.

En 2021 publica para la editorial americana *Dark Horse* la novela gráfica *Lucky Devil* que *Norma Editorial* presenta como novedad de Comic Barcelona en España.

Entre 2021 y 2022 ha realizado algunos números para las series *Extreme Carnage*, *Black Panther* y *The Amazing Spider-Man* de *Marvel*.



## IRENE MÁRQUEZ

Irene Márquez es dibujante de cómics y humorista gráfica. Colabora desde 2017 en la revista El Jueves, donde hace una página semanal de humor negro (*Te has Pasado... Mucho*) y también encargos de actualidad política y social.

En 2020 publica su primer cómic, *Esto no está Bien* (Autsaider Cómics), un recopilatorio de sus trabajos en El Jueves y de otras historias cortas de humor.

Actualmente trabaja en su próximo comic.



## JOSE LUIS ÁGREDA

Artista con un sello muy personal, José Luis Ágreda lleva cerca de 25 años dedicado al dibujo en todas sus posibles variedades: editorial, prensa, publicidad, cómic, diseño en animación, dirección de arte...

En el cine de animación, destaca su último trabajo como Director de Arte en el largometraje Buñuel en el Laberinto de las Tortugas, película ganadora, entre otros, del Premio del Jurado en el festival de Annecy y el Goya 2020 a la Mejor Película de Animación.

Recientemente ha trabajado como Director de Arte de la serie de animación Viking Skool en el estudio irlandés Cartoon Saloon, para Disney TV.

Curtido en las páginas de prensa, formó parte del equipo habitual de El País Semanal durante dos décadas, y ha colaborado en grandes cabeceras como Fotogramas, Cosmopolitan, o Qué Leer.

Publicando de manera semanal y de forma ininterrumpida cómics durante casi veinte años en la revista satírica El Jueves, su novela gráfica Cosecha Rosa ganó el prestigioso premio a Mejor Obra del 2001 en el Salón del Cómic de Barcelona.

Su obra se ha publicado en las principales editoriales (Planeta, Santillana, Espasa, Richmond, Pearson, Aguilar...) y destaca en el campo de la ilustración infantil la colección de su personaje Carla para la editorial Timun Mas (Planeta) que alcanzó con éxito los quince títulos.



## LAIA FERRATÉ

**Laia Ferraté** (Cambrils, Tarragona, 1982) disfruta dibujando desde que era una niña, por lo que decidió emprender sus estudios de cómic, artes gráficas e ilustración en Barcelona.

Desde entonces ha trabajado ilustrando libros infantiles y novelas juveniles con editoriales como La Galera, Bromera, Baula y Narval, y otros clientes como Nestlé y Artiach.

Le encanta crear diseños de personajes y concept art de animaciones, por lo que actualmente está estudiando animación 2D en el ECIB, Barcelona.

La naturaleza y los animales son sus otras dos pasiones y aparecen con frecuencia en sus ilustraciones.



## LAURA PÉREZ

**Laura Pérez (Valencia, 1983)** ha trabajado en el ámbito de la ilustración para publicaciones y editoriales nacionales y extranjeras como The Washington Post, National Geographic, The Wall Street Journal, Vanity Fair, Wacom, American Airlines, Fnac, El País, Penguin Random House, entre otras.

Ha participado en libros colectivos de ilustración como *Illustration Now! 4* (Taschen), *Ilustradores españoles* (Lunweg) o *Women's Club. Art is Powerful* (Monsa Publications). Es seleccionada en Communication Arts Illustration Awards y 3x3 The Magazine of Contemporary Illustration. Obtiene el primer premio Valencia Crea 2015 con la historieta "Empatía".

Aparece con una historieta (larga) en el recopilatorio *De muerte* (GP Ediciones, 2016) y publica su primera novela gráfica, *Náufragos* (Salamandra, 2016), junto al escritor Pablo Monforte, al ganar el IX Premio Fnac Salamandra Graphic, obra que también se edita en Francia, Italia y EE.UU. La obra es seleccionada en el I Concurso Nacional de Cómic Biblioteca Insular de Gran Canaria, con la historieta "Juega", publicada en el recopilatorio *En corto* (Astiberri, 2018).

Ilustra *Los secretos de las brujas* (Errata Naturae, 2020), con textos de Elsa Whyte y Julie Légère. Tras *Ocultos* (Astiberri, 2019), su primera novela gráfica en solitario, ganadora del primer Premio El Ojo Crítico de Cómic 2020, el *Ignotus 2020* al mejor tebeo nacional y el *Splash Sagunt* al mejor álbum nacional de 2019, y *Tótem* (Astiberri, 2021), prepara una nueva obra para 2022, también en Astiberri.



## LOLA LORENTE

**Lola Lorente (Bigastro, Alicante, 1980)** estudió Bellas Artes en la Universidad Politécnica de Valencia e ilustración en la Escola Massana de Barcelona.

Ha publicado en revistas como *Nosotros Somos los Muertos*, *Humo*, *TOS* o *Fanzine Enfermo*, y ha recibido numerosos galardones como el primer premio de ilustración INJUVE o la beca de la Fundación Arte y Derecho de VEGAP.

En 2011 publicó *Sangre de mi sangre* (Astiberri), que se llevó el premio al autor/a revelación del Salón del Cómic de Barcelona, y *Maganta* (Astiberri, 2021) es su última obra. Ambas novelas gráficas se realizaron en parte durante su estancia en la *Maison des auteurs de Angoulême*.



## MAGIUS

**Magius**, cuyo nombre real es Diego Corbalán (Murcia, 1981), es un ilustrador, dibujante y guionista murciano. Magius adoptó su pseudónimo en el año 2001, en recuerdo del ilustre monje miniaturista del siglo X d.c., Magius.

En 1998 se inicia en el mundo de los fanzines con un primer título: *DD/DT*, un fanzine de terror cómico estudiantil. El 10 de septiembre de 2001, ya firmando con el seudónimo Magius, nace el fanzine *Black Metal*. En 2012 Magius compila las mejores historietas de este fanzine en un tomo de doscientas páginas, publicado por su mini-editorial Fog Comix. En la primavera de 2015 la editorial Entrecómics Cómics publica su álbum titulado *Murcia*, donde amplía la historia que ya apareció en un par de fanzines en 2013, de mismo título. *Murcia* es un tebeo donde la misma ciudad es la protagonista; una ciudad, una tierra y una huerta olvidadas, gobernadas en la sombra por una poderosa secta mafiosa, oculta bajo una serie de cofradías católicas.

En abril de 2018 la editorial Outsaider Cómics le publica la novela gráfica *El Método Gemini*, una historia de mafiosos italoestadounidenses en el Nueva York de la década de los setenta. En 2020 se publica la novela gráfica *Primavera para Madrid*, su última obra hasta la fecha. Utilizando personajes ficticios, se toma la realidad como guía para explicar la fase más reciente de la historia de España, antes y después de la pandemia del Covid-19.



# MANUEL ÁLVAREZ

**Manuel Álvarez** (Salamanca, 1996) hace cómics y ha hecho un nuevo cómic, “THE (2022, Fandogamia Editorial).

Otros que hizo son “El último cómic de la historia” (2019, Fandogamia Editorial) y “L mejor de [autor famoso]” (2017, Foster Ediciones).

También colaboró en “Cartones Perros” (2020, Fandogamia Editorial).

Cada semana publica la serie “Persona normal” en la revista El Jueves.

Puedes ir viendo lo que hace y eso siguiéndole en [@xmanuelalvarez](https://twitter.com/xmanuelalvarez).



## MAYTE ALVARADO

**Mayte Alvarado (Badajoz, 1978)** es autora de cómics e ilustradora. Ha publicado el cuento ilustrado *Miss Marjorie* (2013) y los cómics *E-19* (2015), *Descalzos: los doce apóstoles de México* (2017), *El lago* (2018) y, en colaboración con Borja González, el díptico *Jardín/Una caja vacía* (2019).

Ha participado en los libros ilustrados *La casa de Bernarda Alba* (2017) y *Escrito al margen: anecdotario indiscreto de la vida literaria* (2019), y asimismo ha colaborado en medios como *GQ* o *Ara*.

En 2022 se le otorgó el premio a mejor autora emergente por la ACDCómic.



## MIGUEL ÁNGEL GINER

**Miguel Ángel Giner Bou (Benetússer, Valencia, 1969)** es guionista de cómic e ilustrador. Se licenció en Bellas Artes en València (UPV), donde fue cofundador del fanzine *No aparcar, llamo Grúa*. En 1993 creó junto Cristina Durán su propio estudio, **LaGRÚAestudio**, donde se dedica profesionalmente al cómic y a la ilustración.

Es autor, junto a Durán, de las novelas gráficas: *Una posibilidad. Edición integral* (recopilación de *Una posibilidad entre mil* y *La máquina de Efrén*) (Astiberri, 2017), *Cuando no sabes qué decir*, (Salamandra Graphic, 2015) y *El día 3*, junto a Laura Ballester (Astiberri, 2018). Junto a Susanna Martín es autor de *Ofensiva Final*, (Dolmen 2019).

Ha publicado varios cómics para instituciones, escrito la trilogía *Anna Dédalus detective* y participado en los álbumes *Viñetas de Vida*, *Efectos Secundarios* y *¡O todos o ninguno!*

Por sus obras ha recibido varios premios, entre ellos el Premio Nacional del Cómic por *El día 3*. Es profesor de guion y narrativa en el Máster en Diseño e Ilustración de BBAA (UPV) y Director Editorial de Andana Gráfica.

Presidió la Asociación de Profesionales de la Ilustración Valenciana (APIV) y actualmente es presidente de ARGH!, Asociación Profesional de Guionistas de Cómic.

[linktr.ee/lagruaestudio](https://linktr.ee/lagruaestudio)



# MIGUEL ÁNGEL MARTÍN

**Miguel Ángel Martín, (León 1960)**, dibujante y guionista de cómics.

Sus historietas, entre las que destacan series como *Brian the Brain*, *Rubber Flesh*, *Psychopathia Sexualis* o *The Space Between*, abordan una temática dura, centrada en la pornografía, la tecnología y la violencia, las cuales contrastan con su trazo limpio y ambiente aséptico, cercano a la línea clara. A destacar entre sus palabras : <<La gracia está en la combinación de un dibujo limpio, naif e incluso ingenuo con unos contenidos un tanto escabrosos, ácidos y retorcidos>>.4 Ha diseñado, además, infinidad de ilustraciones, carteles, cubiertas de discos (principalmente para Subterfuge) y portadas de libros, así como merchandising.

Premio **Autor Revelación** del Salón Internacional del Cómic de Barcelona 1992,  
Premio **Yellow Kid** (Roma 1999) Gran Premio “**Attilio Micheluzzi**” (Nápoles, Comicon, 2003).

Premio al **mejor comic europeo Romics** 2006 (Roma)

Premio **XL-La Repubblica** al mejor comic del año, Comicon, Nápoles 2007

Premio especial Festival Internacional de Cine de Terror de Donosti (San Sebastián 2008)

Premio **Europa Romics** 2014 (Roma)

Premio **Libertad** – Libertad Digital 2015 (Madrid)

Premio al **mejor comic europeo Romics** 2016 (Roma)

**Gran premio** Salón de comic de Huelva 2017 (Huelva)



## PACO ALCÁZAR

**Paco Alcázar (1970)** lleva desde los años 90 alternando sus facetas de dibujante y músico.

Como dibujante ha publicado varios libros, entre los que destacan los de su personaje Silvio José para la revista *El Jueves*, así como recopilaciones de sus colaboraciones en prensa y revistas como *El manual de mi mente* (Random House, 2008), *Huracán de sensatez* (Diábolo, 2013), *La Fábrica de problemas* (¡Caramba!, 2018) o *La vida y usted* (¡Caramba!, 2019) dedicada a su serie en la revista *Mongolia*. Su último libro publicado ha sido *Las 100 primeras películas de Nicolas Cage* (¡Caramba!, 2021), escrito en colaboración con Toriño García.

Como músico, entre 1999 y 2008 formó parte junto a Miguel B. Núñez del dúo de punk electrónico Humbert Humbert y desde entonces se ha centrado en alimentar el catálogo de su discográfica unipersonal *Mal Amigo*, para la que graba sin cesar discos bajo diferentes pseudónimos. Entre sus últimos proyectos destacan la electrónica ambiental de Macdonald Educational, las bandas sonoras reales e imaginarias de Van Delay o los conciertos video -extravagantes de España Futurista.



## PACO ROCA

**Paco Roca (Valencia, 1969)** estudió en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Aunque su trabajo se centra en los cómics, compagina su tiempo con la ilustración y las charlas y talleres. En el terreno de los cómics, su obra se ha traducido en una docena de países. Entre su bibliografía destacan, todas ellas publicadas por Astiberri: *El juego lúgubre* (2001); *El Faro* (2004); *Arrugas* (2007); *Las calles de arena* (2008); *El invierno del dibujante* (2010); la trilogía *Un hombre en pijama*, recopilación de las páginas aparecidas en el periódico *Las Provincias* y *El País Semanal* (*Memorias de un hombre en pijama* (2011), *Andanzas de un hombre en pijama* (2014) y *Confesiones de un hombre en pijama* (2017)); *Los surcos del azar* (2013); *La casa* (2015), *La encrucijada* (2017), colaboración con el músico José Manuel Casañ (Seguridad Social), y *El tesoro del Cisne Negro* (2018), con guion de Guillermo Corral, y *Regreso al Edén* (2020), su última novela gráfica como autor completo. También es el autor de *El dibujado* (2019), creado para las paredes del Instituto Valenciano de Arte Moderno (IVAM) y que en 2021 toma forma de libro.

Sus cómics han sido galardonados dentro y fuera de España con, entre otros, el Premio Nacional del Cómic 2008, el Goya al mejor guion adaptado por *Arrugas* en 2011, el Excellence Award de Japón, el Inkpot Award en la Comic-Con de San Diego en 2019, el Eisner 2020 a la mejor obra extranjera, o Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes 2021 del Ministerio de Cultura.

Algunos de sus cómics han sido llevados al cine, como es el caso de *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011), *Memorias de un hombre en pijama* o *El tesoro del Cisne Negro*, dirigida por Alejandro Amenábar en 2021.

Como ilustrador, ha realizado carteles, portadas de libros, murales y campañas sociales para todo tipo de eventos, publicaciones o clientes, en especial organizaciones no gubernamentales.

Imparte charlas y talleres por todo el mundo y su obra ha sido expuesta en salas nacionales e internacionales.

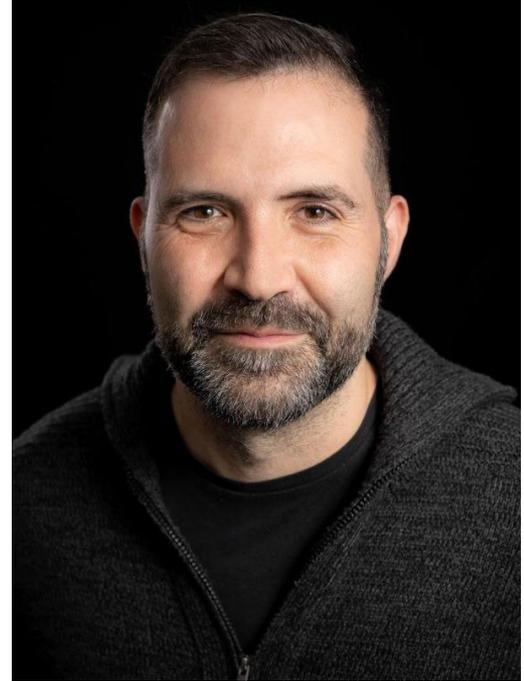


## PEDRO MAÑAS

**Pedro Mañas** (Madrid, 1981) es licenciado en Filología Inglesa por la Universidad Autónoma de Madrid, donde uno de sus relatos fue seleccionado para una recopilación de jóvenes autores.

Desde entonces su trabajo ha sido reconocido con diferentes galardones nacionales e internacionales en el ámbito de la narrativa infantil, como el Leer es vivir de la editorial Everest, el premio Ciudad de Málaga de la editorial Anaya, El Barco de Vapor de la editorial SM y el Premio Anaya de Literatura Infantil y Juvenil.

Entre sus obras más conocidas se encuentran las series de primeras lecturas Los Cazapesadillas, Princesas Dragón y Anna Kadabra, así como los álbumes ilustrados Señor aburrimiento, Un sombrero fantabuloso y ¿Quién soy?.



## RAQUEL RIBA ROSSY

**Raquel Riba Rossy** nació en 1990 en Igualada (Barcelona). Se licenció en Bellas Artes en la Universitat de Barcelona (2013) y en ilustración en la Escola de la Dona de Barcelona.

Tuvo muy claro su objetivo desde pequeña: quería transmitir mensajes a través de sus personajes e historias. Hija del arquitecto Jaume Riba y de la artista multidisciplinar Clara Rossy, se alimentó del ambiente creativo que se respiraba en una familia de pintores, dibujantes, arquitectos y músicos. Creció dibujando sin contar las horas y cantando como si viviera en un musical sin pensar en los decibelios.

El personaje de **Lola Vendetta** apareció entre sus manos en 2014, en un momento de cruce de ideas, de caminos, de grandes preguntas existenciales y bajo la necesidad de expresar lo que la autora sentía hacia esas cosas de la sociedad y de algunos individuos que le tocaban los ovarios. Desde ese momento hasta hoy tenemos el resultado en libros:

“Lola Vendetta. Más vale Lola que mal acompañada” Editorial Lumen, 2017

“¿Qué Pacha, Mama?” Editorial Lumen, 2018

“Lola Vendetta y los hombres” Editorial Lumen, 2019

“Lola Vendetta. Una habitación propia con Wifi” Editorial Lumen, 2021

Además, ha colaborado en la antología Voces que cuentan (Planeta Cómic, 2021).

Raquel Riba Rossy ha trabajado además en varios proyectos centrados en el empoderamiento de la mujer y a través de la ilustración ha aprendido a conocerse a sí misma y a hacer red con muchas mujeres de todo el mundo. En 2021 saca su primer álbum musical "El Primer Canto" en el que se lanza al mundo de la música con 10 canciones de cosecha propia y creando también todo el diseño gráfico que lo acompaña. Consigue así una conjunción de sus dos lenguajes favoritos: la música y la ilustración.



## SANTIAGO SEQUEIROS

**Santiago Sequeiros** es historietista e ilustrador, un dibujero. Comenzó su andadura en la revista Imagen de Sevilla y en Tótem, el Comix durante los estertores de los años ochenta. Entre 1994 y 1996 publicó tres álbumes: Ambigú, Nostromo Quebranto y Tó Apeiron. En 1996 obtuvo el premio al autor revelación en el Salón del Cómic de Barcelona.

En los años siguientes se centró en la ilustración, la publicidad, los storyboards y el consumo desmedido de alcohol, alternándolo con esporádicas incursiones en revistas como Nosotros Somos Los Muertos y El Víbora.

Sus colaboraciones para prensa han aparecido en periódicos como El Periódico de Catalunya, El País o El Mundo, aunque es en este último diario donde ha desarrollado el grueso de su trabajo.

Al mismo tiempo ha ilustrado algunos libros entre los que cabe destacar El mercado y la globalización de José Luis Sampedro y Hazañas Eróticas del Cuarentón Hijoputa de Hernán Migoya. En este campo ha obtenido también algunos premios como un SND en la 21 edición de los Best of Newspaper Design o el premio a la me-jor secuencia animada en el festival de Annecy 2000.

Actualmente colabora con frecuencia semanal en El Mundo, lleva nueve años sobrio y vive al costado del mar. Durante más de dos décadas ha estado preparando el álbum gigante Romeo muerto, que supone, tras 25 años, su regreso al mundo del cómic.



## SARA SOLER

**Sara Soler (Barbastro, 1992)** es una dibujante de cómics e ilustradora aragonesa afincada en Barcelona, donde estudió Bellas Artes y el curso de Arte Gráfico de la Escola Josó. Ha trabajado como diseñadora de vestuario, en estudios de animación como storyboarder y fondista.

Comenzó su carrera en el mundo de la narrativa gráfica en 2017, cuando ganó la segunda ronda de la beca *Carnet Jove Connecta't al Còmic*, la cual le permitió publicar su primera obra en solitario, *Red & Blue* (Panini). Desde entonces ha trabajado para diversas editoriales españolas y estadounidenses y ha publicado *En la oscuridad* y *Voces* que cuentan (Planeta), una adaptación del clásico *Robinson Crusoe* (RBA) y *La Odisea* (Penguin Random House), *Planeta Manga vol. 2* (Planeta), *Dr. Horrible: Best Friends Forever* o *Plants vs. Zombies vol. 14* (Dark Horse). En 2021 publica con Astiberri la novela gráfica *Us*, una autobiografía sobre la transición de género de su pareja y sobre cómo vivieron juntas el proceso de cambio.

Su última obra es *Season of the Bruja* con la editorial estadounidense Oni Press, una miniserie de cinco números que está siendo publicada actualmente.

Varias de estas obras han sido traducidas a otros idiomas y publicadas en otros países.

Actualmente, Sara Soler sigue trabajando en varios proyectos para Estados Unidos y España, además de impartir clases de cómic en la Escola Josó.



## STELLADIA

**Stelladia** es dibujante y colorista de cómic y animación con una fuerte pasión por la narración de historias.

Ha trabajado para editoriales como Mad Cave (Potions Inc), Disney Publishing (Heartless Prince) o Vault Comics (Submerged).

Diseña su línea de merchandising artesanal relacionado con la fantasía y salud mental.

En su tiempo libre estudia la carrera de filosofía y mira más fotos de pingüinos de las que le gustaría reconocer.



## TERESA VALERO

Nace en Madrid en 1969.

Aficionada al dibujo desde la niñez, comienza su carrera en el mundo de la animación como secretaria de producción, pasando poco después a realizar trabajos artísticos como dibujante de *storyboards* y *layout* en largometrajes y series de televisión. Junto a otros artistas funda el estudio Tridente Animación.

Su primer trabajo en el mundo del cómic es a través de la escritura de guiones de la serie *Brujeando* (NORMA), ilustrada por Juanjo Guarnido. Después, con Montse Martín, junto a la que había compartido muchos años de trabajo en Tridente Animación, realiza la trilogía *Curiosity Shop*, premio al Mejor guionista nacional en Expocómic 2012.

También ha participado en la escritura de los guiones de la serie de cómic *Gentlemind* junto a Juan Díaz Canales para el dibujante italiano Antonio Lapone (Dargaud). Como dibujante ha publicado el cómic humorístico *We are family* (Delcourt) con guion de Marie Pavlenko, que le valió el Premier Bulle al mejor álbum francés en el Festival AngersBD.

Colabora habitualmente en la revista *La resistencia* con la serie humorística *Guionista en pelota*, y de forma esporádica en *M21*, la revista informativa editada por el Ayuntamiento de Madrid. Su última obra es *Contrapaso. Los hijos de los otros*, publicada por Dupuis en Francia y Bélgica y por NORMA en España.



# INVITADOS INTERNACIONALES

## AGUSTINA GUERRERO

La Volátil es en realidad **Agustina Guerrero**, nacida en la pequeña ciudad argentina de Chacabuco y que reside en Barcelona desde 2003. Tras trabajar una temporada como diseñadora gráfica, decidió dedicarse a la ilustración.

En 2011 creó su blog autobiográfico *Diario de una Volátil*, que alcanzó miles de seguidores en pocos meses y obtuvo un éxito inmediato en las redes sociales.

Es la autora en solitario de siete libros, traducidos a varias lenguas y que han cosechado gran éxito entre sus lectores: *Nina, diario de una adolescente* (Montena, 2011), *Diario de una Volátil* (Lumen, 2014), *Mamma mia!* (Lumen, 2015), *Érase una vez la Volátil* (Lumen 2016), *A calzón quitado* (Lumen, 2017), *El viaje* (Lumen, 2020) y, ahora, *La compañera*.

Cuando alguien le pregunta de qué vive, a veces lo cuenta haciendo dibujitos.



## BENOÎT FEROMONT

Nacido en Bélgica, Benoît Feroumont ha trabajado en diversos proyectos de animación.

Su película 'BZZ' se presentó, incluso, en el Festival de Cine de Cannes de 2000. Desde 1997 participa en la elaboración de historietas para la revista *Spirou*, la mayoría con el famoso guionista Fabien Vehlmann. En solitario su serie 'El Reino', del que lleva publicados seis tomos está cosechando éxito número a número.

De este mundo creado por el autor les presentamos una historia única fuera de serie: 'El Reino de Blanca Flor'.

También son suyas obras como 'Giselle & Béatrice' o 'Fantasio se casa'.



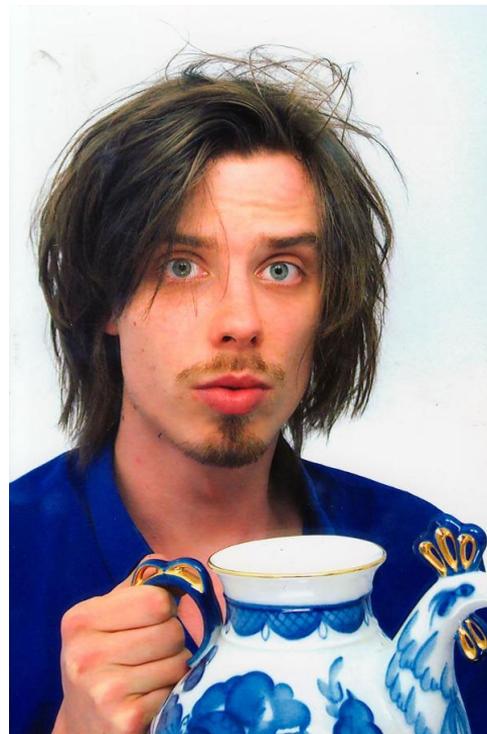
## BRECHT EVANS

**Brecht Evens (Hasselt, Bélgica, 1986)** estudió Bellas Artes en la localidad belga de Gante.

Su primera obra, *Un lugar equivocado* (Sins entido, 2011), recibió el premio Willy Vandersteen en 2010 y el Premio de la Audacia en el Festival Internacional del Cómic de Angoulême de 2011.

Es autor también de *Los entusiastas* (Sins entido, 2012) y de *Pantera* (Astiberri, 2018).

Dibuja también en prensa (*De Morgen, Télérama, Kibind...*) y vive en París desde el año 2013.



## DARÍO ADANTI

**Darío Adanti (Buenos Aires, Argentina, 1971).** Empezó en 1990 en la revista *El Porteño*. Ha editado varios cómics en España, como *La Ballena Tatuada*, *El calavera*, *Colmillo blanco* o *El señor Cabeza de Tostadora* y, desde hace años, publica una página cada semana en la *El Jueves*.

Es uno de los fundadores de la revista *Mongolia* donde escribe y dibuja, actividad que compagina con las representaciones teatrales de *Mongolia*, el musical y *Mongolia sobre hielo*. Ha colaborado con Jordi Costa en proyectos varios. *Monstruos modernos* (Astiberri, 2008) es el tercer libro que publican juntos. También es autor de *Disparen al humorista* (Astiberri, 2017), un ensayo gráfico sobre los límites del humor y del diccionario satírico *El Mataburros de Mongolia* (Editorial Mong 2020).

Su última obra publicada es *La Ballena Tatuada* (Astiberri, 2021).



## JACQUES TARDI

**Jacques Tardi (Valence, 1946)** es uno de los autores de cómic europeos más importantes de las últimas cinco décadas. Su obra comprende al menos tres vertientes diferenciadas que raramente abandonan el compromiso social.

Por una parte, ha cultivado el folletín con tintes humorísticos y fantásticos, principalmente en su serie de largo recorrido *Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec*.

Por otro lado, son frecuentes sus incursiones en el género negro, donde destacan la serie de novelas gráficas del detective Nestor Burma y las adaptaciones de varias novelas policíacas de Jean-Patrick Manchette.

Por último, la que quizá sea su vertiente más reconocida y personal, la que tiene la guerra y la lucha social como protagonistas. En este ámbito, Tardi firma la obra maestra incontestable *La guerra de las trincheras*, y obras no menos extraordinarias como *¡Put a guerra!*, *El grito del pueblo* y *Yo, René Tardi, prisionero de guerra en Stalag IIB*, a las que se une ahora *Elise y los nuevos partisanos*.



© Habib Charaf

## JÉRÔME LERECULEY

**Jérôme Lereculey**, nacido en la Bretaña francesa, enseguida tuvo muy claro que quería dedicarse al cómic, así que unió fuerzas con el guionista **Pierre Dubois** con los que realizó la serie **Cairn**, pero pronto su trayectoria se cruzaría con la de **David Chauvel**, con el que sigue colaborando.

Fruto del trabajo conjunto con este guionista, **Lereculey** ha dado nueva vida a la mitología celta que envuelve las leyendas del rey Arturo y el mago Merlín en la serie **Arturo**, recopilada en tres integrales.

Ha explorado los límites de la fantasía épica con la serie **Wolldrïn**, una actualización de los conceptos de películas como **Doce de patíbulo** a los patrones de la fantasía.

En la actualidad, se encarga del arte de la serie-río **Las cinco tierras**, uno de los proyectos más ambiciosos del mercado francobelga contemporáneo.



## JOHN ALLISON

Residente en Letchworth Garden City, UK, **John Allison** es el creador de las series GIANT DAYS, WICKED THINGS, BY NIGHT, STEEPLE y BAD MACHINERY. También es autor de los webcómic BOBBINS y SCARY GO ROUND, publicados online desde 1998. Fue uno de los primeros dibujantes en subir sus contenidos exclusivamente en Internet.

Los cómics de John recibieron varias nominaciones a los Premios Eisner desde 2016 a 2019, y fue en este último año cuando recibió los galardones a Mejor Serie Regular y Mejor Serie de Humor por GIANT DAYS. En 2018 también recibió el Premio a Mejor Webcómic Online de la US National Cartoonists' Society. GIANT DAYS se ha publicado en siete países, incluyendo España a través de Fandogamia Editorial, quienes también han editado su serie BY NIGHT por completo.

Aunque concentra su trabajo en creaciones propias, John también ha colaborado con MARVEL en CIVIL WAR 2: CHOOSING SIDES y SQUIRREL GIRL, así como en numerosas antologías, siendo su más reciente aparición en HEY AMATEUR! de Black Crown.



## KAT LEYH

**Kat Leyh** es una autora e ilustradora de Chicago. Sus trabajos más conocidos son la serie superventas según el ranking de *The New York Times* y ganadora de los premios Eisner y GLAAD, *Leñadoras*, de la cual es coautora y portadista; la novela gráfica para jóvenes *Snapdragon*, muy aclamada por la crítica y publicada en España por Astronave; y el webcómic *Supercakes*, con su superhéroe queer.

Su obra más reciente es *Sirenas borrachas*, novedad de Norma Editorial para Comic Barcelona 2022. También ha trabajado como portadista, guionista y dibujante en diversas series de BOOM! Studios.

La encontrarás en [katleyh.com](http://katleyh.com) y en Twitter: @kaymly.



© 2017 MEGAN E. BIRD

## KATERINA CUPOVA

**Katerina Cupová (Ostrava, Chequia, 1992)** compagina el dibujo de cómics con el cine de animación, disciplina en la que su país es autoridad incontestable y en la que ella eligió graduarse por la universidad Tomas Bata de Zlín.

Practicando un singular estilo que mezcla la tradición poética del dibujo animado checo con la audacia del manga japonés, ha ido viendo sus trabajos publicados en revistas y antologías colectivas (a veces firmando con los seudónimos faQy o Chucula) antes de llevar al papel su webcomic “The Author’s Apprentice”.

Su historieta corta “Kasna” mereció en su día uno de los premios Muriel que se conceden anualmente en su país, a los que ha vuelto a ser nominada por esta *R.U.R.*, su primera novela gráfica.



## MANUELE FIOR

**Manuele Fior** (Cesena, 1975) es uno de los autores de cómic más interesantes de la actualidad.

Se formó como arquitecto en Venecia y posteriormente se mudó a Berlín, donde trabajó como arquitecto e ilustrador (para editoriales como Feltrinelli y Einaudi, revistas como *Rolling Stone*, *Les Inrockuptibles*, *The New Yorker* o *Vanity Fair* y periódicos como *Le Monde* o *La Repubblica*). También fue allí donde se inició en el cómic, con relatos breves que más tarde aparecerían en antologías de prestigio (*Bile Noire* y *Stripburger* entre otras). En 2005 se trasladó a Oslo y, posteriormente, a París, donde actualmente reside.

Tras su primera novela gráfica, *Rosso Oltremare* (2006), que recibió el premio Attilio Micheluzzi al mejor dibujante, realizó la que se considera su primera obra de madurez, *La señorita Elsie* (2009), adaptando la *nouvelle* homónima de Arthur Schnitzler. Al año siguiente publicó una de sus mejores novelas gráficas, *Cincuenta mil kilómetros por segundo*, que se hizo con los mayores reconocimientos europeos: Premio Gran Guinigi en el Festival de Lucca, Premio al Mejor Álbum en el Festival de Angulema y Premio Attilio Micheluzzi al Mejor Cómic en Nápoles.

Cuatro años después regresó al mercado editorial con *La entrevista*, de nuevo premiada en Nápoles y también en Montreal.

Le siguieron *Le variazioni d'Orsay* (2015) y *I giorni della merla* (2016). Su última obra hasta la fecha, *Celestia*, le valió el galardón de Autor del Año en el Festival de Lucca 2020.



## NORA KRUG

**Nora Krug** es una autora e ilustradora germano-estadounidense cuyos trabajos han aparecido en medios como *The New York Times*, *The Guardian*, *Le Monde diplomatique* y *A Public Space*, y en antologías publicadas por Houghton Mifflin Harcourt, Simon and Schuster y Chronicle. Su novela gráfica de memorias *Heimat* fue elegida mejor libro del año por *The New York Times*, *The Guardian*, *NPR*, *Kirkus Review*, *San Fransisco Chronicle* y *Boston Globe*. Además de su éxito en la prensa, ha cosechado numerosos premios, entre los que destacan el National Book Critics Circle Award 2019, el Lynd Ward Graphic Novel Prize y el British Book Design and Production Award. Actualmente es profesora de Ilustración en la Parsons School of Design de Nueva York.



## PETER BAGGE

**Peter Bagge** (Peekskill, 1957) se formó en la School of Visual Arts de Nueva York y complementó su educación artística con la lectura indiscriminada de tebeos underground. Sus primeros pasos como profesional los dio en la segunda mitad de los 70 como colaborador de la mítica *Punk Magazine* de John Holmstrom, y a principios de los 80 pasó a publicar historietas en revistas como *Comical Funnies* o la legendaria *Weirdo* de Robert Crumb, de la que más tarde llegaría a ser editor hasta que abandonó la tarea para centrarse en su propia publicación, *Neat Stuff*, aquí conocida como *Mundo idiota*, en cuyas páginas verían la luz los protagonistas de Odio.

Bagge ha trabajado ocasionalmente para Marvel y DC en proyectos a medida y ha practicado con notables resultados el periodismo en viñetas, firmando reportajes y crónicas para revistas como *Details* o *Reason* (material que se recopila en el libro *Todo el mundo es imbécil menos yo*), pero su nombre sigue siendo antes que nada emblema del cómic alternativo que en los años 90 sacudió la escena internacional, gracias en buena parte a las tribulaciones de Buddy Bradley.

Enamorado y deudor de los dibujos animados de la Warner, antropólogo sagaz y observador de nuestras más bajas conductas, en los últimos tiempos ha decidido centrarse en los logros del ser humano, deleitándonos con las glosas biográficas de mujeres ejemplares como la libertaria Rose Wilder Lane en *Credo*, la activista protofeminista Margaret Sanger en *La mujer rebelde* o la escritora afroamericana Zora Neale Hurston en *Fire!!*



## RICARDO MARTÍNEZ

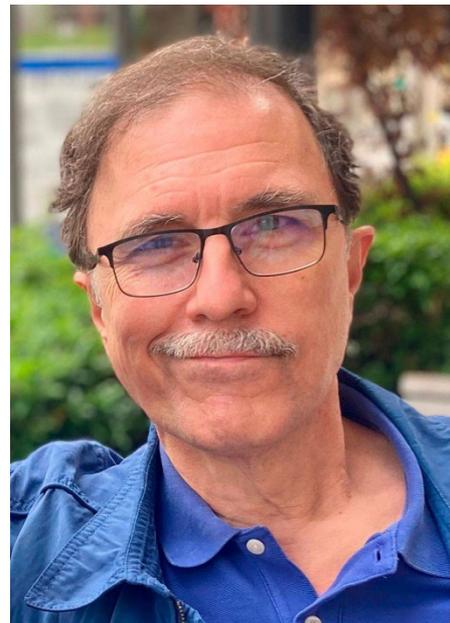
**Ricardo Martínez** nació en Santiago de Chile en 1956. Hijo de padres españoles, se mudó a Madrid, junto a su familia, en 1969.

Ricardo comenzó su carrera profesional hacia finales de los años 70, haciendo cómics, ilustraciones y dibujos publicitarios. En 1981 se fue a vivir a Estados Unidos, en donde trabajó para agencias de publicidad y para los periódicos *The Miami News* y *The Miami Herald*. En 1987 Ricardo, junto a su amigo de infancia, Nacho, empiezan a publicar el cómic *Goomer* en las páginas de El País.

En 1989 vuelve a Madrid para fundar el nuevo periódico *El Mundo*, como subdirector de ilustración y gráficos. A partir de mayo de 1990 Ricardo y Nacho comienzan a publicar una viñeta de opinión todos los días en El Mundo, firmándolas como Ricardo & Nacho. En febrero de 2002 Nacho deja la viñeta y Ricardo pasa a hacerla en solitario desde entonces.

Ricardo se especializó en la técnica del scratchboard para sus ilustraciones, mayormente para las secciones de Opinión de los periódicos en los que trabajó.

A partir de 2008 empezó a colaborar con una agencia de ilustradores de Estados Unidos, Richard Solomon Artists Representative. Con esta agencia ha hecho ilustraciones para revistas, libros y agencias publicitarias de todo el mundo.



## SARA VARON

**Sara Varon** es autora e ilustradora de libros infantiles.

Entre sus numerosos títulos encontramos *Robot Dreams*, que fue seleccionado por Kirkus Reviews como uno de los mejores libros para niños y también estuvo en la lista de lectura infantil de Oprah en 2008.

En 2013, Sara Varon recibió la Beca Maurice Sendak. Actualmente, *Robot Dreams* está siendo llevada al cine por el cineasta Pablo Berger (*Blancanieves*, 2012).



# ARTISTAS INVITADOS

# ALBERTO VÁZQUEZ

## **Alberto Vázquez (A Coruña, 1980)**

Director de cine de animación, ilustrador, guionista, dibujante de comics y diseñador de videojuegos.

Sus libros han sido editados en países como España, Francia, Italia, Brasil, Turquía, China o Corea y sus ilustraciones de prensa han aparecido en medios impresos de todo el mundo (EL PAIS, Vanity Fair, Rolling Stone, La Voz de Galicia, etc...).

Ha escrito y dirigido cortos de animación como "Birdboy", "Sangre de Unicornio", "Decorado" y "Homeless Home", basados en sus comics. Realizó su primer largometraje de animación "Psiconautas, los niños olvidados", del que es director, guionista, director de arte y está basada en su novela gráfica del mismo nombre.

Sus trabajos han ganado tres Premios Goya, siendo alzándose con el Goya al Mejor Cortometraje de Animación en 2012 por "Birdboy" y en 2017, con el Goya a mejor película por "Psiconautas" y mejor cortometraje de animación por "Decorado". Ha obtenido más de 150 premios internacionales en festivales como Annecy (Premio del Jurado 2020) o premio a la mejor película en el festival de Stuttgart. Sus obras han sido exhibidas en prestigiosos festivales de todo el mundo como Cannes, EFA Awards, Toronto, Annecy, Clermont Ferrand, Animafest Zagreb, Premios César o Slamdance.



## CRISMMAWORKSHOP

Hola somos Gemma y Cristina de CrismmaWorkshop. Desde pequeñas siempre nos encanto disfrazarnos en casa y cuando descubrimos el cosplay allí que nos tiramos de cabeza, eso fue en el 2006! Desde entonces hemos hecho cosplays todos los años, y hemos ido mejorando y haciendo más y más cosplays, llevamos más de 100!

No solemos seguir mucho las modas y nos gusta mucho hacer cosplays de películas y series bastante retros. Además siempre intentamos utilizar materiales reciclados, creemos firmemente que no hay materiales mejores ni peores, si sabes trabajarlo bien un trozo de cartón con papel maché puede verse tan bien o incluso mejor que una plancha de worbla.

También nos encanta centrarnos en las caracterizaciones, así aprovechamos los conocimientos de Cris como maquilladora de FX para realizar prótesis y demás para nuestros personajes.

Nuestro recorrido como cosplayers es largo, pero siempre lo hemos visto como un hobby para disfrutar y vernos con los amigos. Por eso no hemos sido mucho de concursos, aun así tenemos algunos premios como el primer premio del Salón del cine y las series de Barcelona, mención especial de la Japan Weekend, primer premio del Witchmarket, entre otros.



## DAVID GALÁN GALINDO

Nominado al Goya por el guion de su **ópera prima** como director, *'Orígenes Secretos'* (2020, RTVE y Netflix) una película con uno de los castings más impresionantes del cine español: Javier Rey, Brays Efe, Verónica Echegui, Antonio Resines, Ernesto Alterio, Leonardo Sbaraglia, Carlos Areces, Álex García...

En su estreno en Netflix fue nº1 en España, Italia y Grecia; nº2 en Uruguay y nº3 en Argentina, Brasil y Suiza; además de estar en el top 10 a nivel mundial.

*Orígenes Secretos* fue nominada a tres premios Goya (Mejor Guion adaptado, Efectos especiales, Maquillaje y peluquería). También estuvo nominada a Mejor Película en Los Premios Feroz. La prensa la calificó como **"La mejor película de superhéroes del año"** (Javier Zurro, El Español).

Nominado al Goya a Mejor película de Animación por *'Gora Automatikoa'* (2021, 39 Escalones, The Other Side Films).

Como autor de cómics prepara *'Sargento Resines'* con Salva Espín (anunciado en La Resistencia) y un gran proyecto de cómic para **Panini**.



## DOMINIQUE GRANGE

**Dominique Grange (Lyon, 1940)** es actriz, compositora, intérprete, traductora y militante política.

En 1958, tras estudiar en la Escuela de Intérpretes de la Sorbona y recibir clases de arte dramático, emprendió una carrera como actriz y cantante, pero la abandonó tras los sucesos de Mayo del 68 para dedicarse casi exclusivamente a la militancia política. A raíz de eso, Grange pasó a cantar sobre la revolución, las luchas sociales, antirracistas y libertarias, componiendo importantes himnos militantes.

Su compromiso político la llevó a pasar una temporada en la cárcel y, posteriormente, a formar parte de la Nueva Resistencia Popular, organización clandestina y brazo armado de la Gauche prolétarienne.



© Habib Charaf

## KAITY

¡Hola! Me llamo Kaity, cosplayer oficialmente desde 2009 pero cosiendo ropa a mis muñecas desde bastante antes. Siempre he tenido una gran afición por todo lo relacionado con disfrazarse y gracias a mi abuela, tuve la oportunidad de aprender de una gran costurera desde bien jovencita. Después descubrí el cosplay... y el resto es historia.

Gracias al cosplay he conocido muchísima gente y considero que es una comunidad de lo más bonita. Más adelante empecé a presentarme a concursos, ganando algunos premios como "Mejor armadura" durante la Barcelona Games World o varios primeros puestos y menciones en la Japan Weekend. Pero estos últimos años disfruto mucho más cosiendo a mi ritmo y sin presiones.

Me encanta hacer cosplays de videojuegos, principalmente medievales o fantasía. También me gustan algunos diseños de videojuegos de terror, pero sinceramente para ponerme a coser algo tiene que gustarme mucho el diseño o el personaje, ¡sino, considero que no me motiva lo suficiente!



## PABLO BERGER

Comienza su carrera como director con el multipremiado cortometraje de culto *Mama*. Gracias a los numerosos premios que consiguió, obtiene una beca para estudiar un Master de Dirección Cinematográfica en la New York University. En esta prestigiosa escuela de cine dirigió *Truth and beauty* por el que estuvo nominado a los Emmy.

Pablo Berger ha sido profesor de dirección en New York Film Academy, centro para el que ha dirigido cursos en las universidades de Cambridge, Princeton, Yale, Sorbonne y La Fémis.

Su opera prima, *Torremolinos 73*, fue la película revelación del 2003-04. Además de ser un gran éxito de taquilla, consiguió multitud de premios, nacionales e internacionales, entre los que destacan cuatro nominaciones a los Premios Goya (incluyendo Mejor guion original y mejor director novel) y cuatro premios en el Festival de Málaga (incluyendo mejor película). Además, *Torremolinos 73* se estrenó comercialmente en todo el mundo.

Su segundo largometraje, *Blancanieves*, se presentó en el Festival de San Sebastián dónde obtuvo el Premio Especial del Jurado y la actriz Macarena García se alzó con la Concha de Plata a la Mejor Actriz. La cinta fue la gran ganadora de los Premios Goya 2013 al conseguir 10 estatuillas incluyendo la de Mejor Película y Guion Original.

La trayectoria internacional de esta película ha sido también muy exitosa, obteniendo el Premio Ariel a la Mejor Película, siendo además nominada en los Premios Cesar y en los Premios del Cine Europeo en la categoría de Mejor Película y compitiendo en estos últimos su director como mejor realizador.

En 2015, Pablo Berger es nombrado Caballero de las Artes y las letras por el gobierno francés.

Su último filme *Abracadabra* se estrenó en el verano de 2017 y fue uno de los tres finalistas para representar a nuestro país en los Óscars. Pablo Berger fue nominado al Goya al Mejor Guion Original y la cinta tuvo otras 7 nominaciones en estos premios.

En 2018, Pablo Berger es invitado a ser miembro de la Academia de Hollywood.

Su nuevo proyecto es *Robot Dreams*, una película de animación basada en la novela gráfica del mismo nombre de Sara Varon.



# SECCIONES

### **ZONA COMERCIAL (Palacios 2 y 5)**

El 40 Comic Barcelona cuenta con grandes grupos multimedia como Planeta, Penguin Random House o Panini, con importantes editores como Norma Editorial, ECC Ediciones, Babylon, Ediciones La Cúpula o Astiberri. Dentro del mundo de las librerías tenemos la participación de grandes cadenas como La Casa del Libro, además de librerías especializadas en cómic. Todos estos expositores los encontrarás en el Palacio 2, los expositores de merchandising se encuentran en el Palacio 1.

### **ALTER COMIC BARCELONA (Palacio 2)**

Nació con la ilusión de dar la oportunidad a editoriales pequeñas, independientes, alternativas, o de reciente creación de participar como expositores, vender sus publicaciones, darse a conocer, hacer contactos, llevar a sus autores...

### **ZONA FANZINE (Palacio 2)**

La zona Fanzine quiere contribuir a la profesionalización y el fomento del talento, así como dar la oportunidad de que se conozcan las obras de nuevos artistas. Por esta razón el espacio se creó con un precio muy especial. La zona Fanzine estará situada en el Palacio 2.

### **ARTIST ALLEY (Palacio 2)**

En este espacio, destinado a autores de cómic con obra publicada, podrán vender directamente al público sus páginas originales, sketches y obras autoeditadas de manera personal. Este espacio se crea a un precio especial para potenciar el talento de los artistas.

### **ZONA NINTENDO (Palacio 2)**

Vuelve una vez más con nosotros el espacio que une los apasionados de los videojuegos y del cómic.

**ACCEDE AL LISTADO DE EXPOSITORES CON EL CÓDIGO QR**



# ACTIVIDADES

## ACTIVIDADES

### **FORUM COMIC BARCELONA (Palacio 5)**

Segunda edición de un espacio que tuvo muchísimo éxito en el último Comic Barcelona. Encuentros con autores, mesas redondas, ponencias... ¡Acompáñanos y déjate seducir por este íntimo punto de encuentro obligatorio para todos los amantes del cómic!

### **SALAS COMIC 3, 4, 5, 6 (Palacio 5)**

Las Salas Comic 3, 4, 5 y 6 ofrecerán un gran número de actividades durante los tres días de Comic Barcelona. Será el lugar en dónde se realizarán los talleres, mesas redondas, conferencias, presentaciones de novedades editoriales y encuentros de autores con sus fans.

### **COMIC EXPERIENCE (Palacio 2)**

Vuelve Comic Experience con los talleres de comic y animación de la mano de la Escuela Josó. Un espacio participativo y divulgativo dónde los profesores de la escuela ofrecerán clases de cómic.

**ACCEDE A LA PROGRAMACIÓN ACTUALIZADA CON EL CÓDIGO QR**



## AUDITORIO/SALA DE CINE (Palacio 5)

Este espacio ofrece la posibilidad de asistir a proyecciones de cine, conciertos, encuentros y otros eventos que concentren una gran cantidad de público.

### CONCIERTOS EN EL AUDITORIO

Una de les novetats de la present edició serà la celebració de diversos concerts protagonitzats per artistes musicals relacionats directament amb el còmic. El veterà dibuixant i guionista **Paco Alcázar** ('Silvio José') oferirà una de les seves brutals actuacions en directe. Fusionarà els seus personals sons electrònics amb visuals delirants, movent-se entre la ironia i l'absurd que també caracteritza a la seva obra gràfica.

**Tronco**, el grup format pels germans Herrero, Fermí i Conxita, aquesta última autora del celebrat còmic 'Gran bola de helado', oferirà un xou molt especial, un concert dibuixat per dues signatures reconegudes en la nostra historieta actual: Roberta Vázquez (¡Socorro!) i Álvaro Ortiz ('Cenizas'). Mentre sonen els temes en viu i en directe, amb una posada en escena molt particular per part de la banda, Roberta i Álvaro il·lustraran amb el seu estil cada cançó. Els seus traços es projectaran en la pantalla gegant de l'auditori, generant un ambient molt especial.



## COMIC VISION

El cómic se ha convertido en el I + D del medio audiovisual. Se ha normalizado contemplar cómo la temporada cinematográfica viene cargada cada año de adaptaciones de las viñetas a imagen real. El papel nutre al cine en una enriquecedora relación bidireccional. Muchas de estas propuestas son éxitos de taquilla y fenómenos sociales. El formato serializado tampoco se queda corto. Mes a mes se estrenan en las plataformas de VOD versiones en carne y hueso de historietas de interés, no necesariamente de gran popularidad. El auge de la series ha dado un vuelco a la manera de consumir entretenimiento y el cómic está en primea línea a la hora de hablar de creatividad visual en la era del espectador multipantalla. La fertilización cruzada entre el arte secuencial y el cinematográfico es evidente, más allá de las propias historias que nutren las películas y series. Numerosos dibujantes de cómic trabajan en departamentos de arte, afinan los story-boards, contribuyen en la preproducción de un filme y en los diseños conceptuales, por no hablar de su evidente peso en el ámbito de la animación en general.

COMIC VISION nace como reflejo fundamental de este movimiento imparable que está dando grandes frutos en la cultura popular y la industria del entretenimiento. Reunirá dentro de la programación de COMIC BARCELONA a profesionales del cómic y del medio audiovisual que colaboran en el día a día y han firmado obras de interés y gran calado, de reciente o inminente lanzamiento. COMIC VISION contará con dibujantes, guionistas, cineastas, productores, showrunners, art concept, story-board... COMIC VISION es un laboratorio de ideas, donde tendrán cabida encuentros con profesionales, master-classes, mesas redondas, presentaciones, proyecciones, exposiciones...

COMIC VISION da voz al cómic como fuente de inspiración inagotable para otras disciplinas, con especial énfasis en el medio audiovisual, acorde a los tiempos que corren. COMIC VISION también recogerá la influencia audiovisual en la propia historieta, el cruce de medios, la expansión de los universos narrativos y toda muestra de colaboración entre lenguajes.





El cómic se ha convertido en el I + D del medio audiovisual. Se ha normalizado contemplar cómo la temporada cinematográfica viene cargada cada año de adaptaciones de las viñetas a imagen real. El papel nutre al cine en una enriquecedora relación bidireccional. Muchas de estas propuestas son éxitos de taquilla y fenómenos sociales. El formato serializado tampoco se queda corto. Mes a mes se estrenan en las plataformas de VOD versiones en carne y hueso de historietas de interés, no necesariamente de gran popularidad. El auge de la series ha dado un vuelco a la manera de consumir entretenimiento y el cómic está en primea línea a la hora de hablar de creatividad visual en la era del espectador multipantalla. La fertilización cruzada entre el arte secuencial y el cinematográfico es evidente, más allá de las propias historias que nutren las películas y series. Numerosos dibujantes de cómic trabajan en departamentos de arte, afinan los story-boards, contribuyen en la preproducción de un filme y en los diseños conceptuales, por no hablar de su evidente peso en el ámbito de la animación en general.

COMIC VISION nace como reflejo fundamental de este movimiento imparabile que está dando grandes frutos en la cultura popular y la industria del entretenimiento. Reunirá dentro de la programación de COMIC BARCELONA a profesionales del cómic y del medio audiovisual que colaboran en el día a día y han firmado obras de interés y gran calado, de reciente o inminente lanzamiento. COMIC VISION contará con dibujantes, guionistas, cineastas, productores, showrunners, art concept, story-board... COMIC VISION es un laboratorio de ideas, donde tendrán cabida encuentros con profesionales, master-classes, mesas redondas, presentaciones, proyecciones, exposiciones...

COMIC VISION da voz al cómic como fuente de inspiración inagotable para otras disciplinas, con especial énfasis en el medio audiovisual, acorde a los tiempos que corren. COMIC VISION también recogerá la influencia audiovisual en la propia historieta, el cruce de medios, la expansión de los universos narrativos y toda muestra de colaboración entre lenguajes.

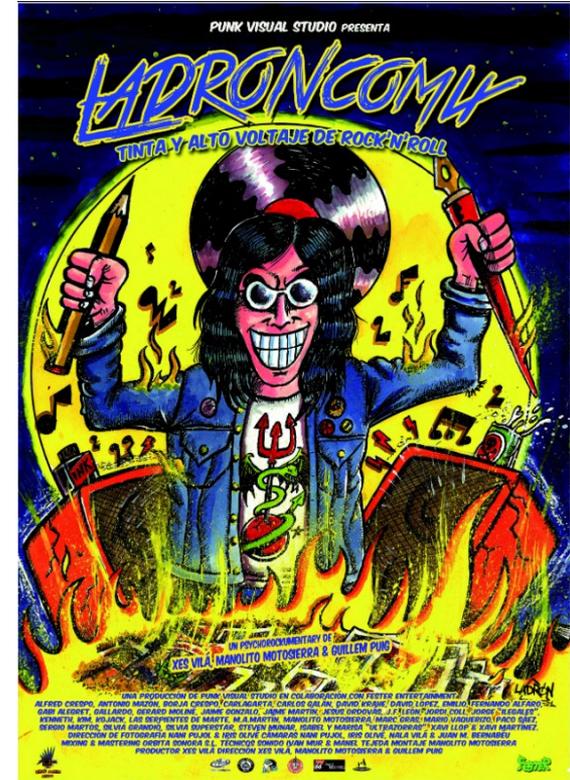


## PROYECCIONES CICLO COMIC VISION

### LADRONCOMIX: TINTA Y ALTO VOLTAJE DE ROCK´N´ROLL

#### Proyección y presentación

El documental 'Ladroncomix: Tinta y alto voltaje de rock´n´roll' se centra en la vida y milagros de Joaquín Ladrón, uno de los dibujantes underground nacionales más importantes del panorama actual. Su trayectoria está directamente ligada a la escena musical independiente, sobre todo al punk y al rock. Ha dibujado portadas de discos y carteles de conciertos, además de colaborar asiduamente en las páginas de la revista 'Ruta 66'. Ha publicado varios cómics ('El Hombre de los Caramelos', 'Pandemonium') y fanzines ('Vibrador Comix'). La película cuenta con el testimonio de grandes figuras de la historieta y la música. Ligado a la discográfica Subterfuge en los años 90, su historia explora esta década de efervescencia creativa, donde lo alternativo saltó a los grandes medios.



## PROYECCIONS DEL CICLO COMIC VISION

### LA CASA ENCANTADA EN EL CABO

#### Presentación y proyección

La historia se centra en una casa tradicional japonesa llamada “Mayoiga” desde donde se puede ver el mar y sentir el toque de calidez y nostalgia. La protagonista es una chica de 17 años que trata de encontrar su lugar en el mundo. Para ello, comienza una nueva vida con personas que no tienen ninguna relación con ella.



## PROYECCIONES CICLO COMIC VISION

### NINJABABY

#### Presentació i projecció

Con Yngvild Sve Flikke (directora), Kristine Kujath Thorp (actriz e ilustradora) e Inga H. Sætre (autora del cómic en el cual se basa este film).

Tras su paso por la Berlinale -donde obtuvo una Mención Especial del Jurado Joven- y por el Festival de Cine de Gijón -donde se hizo con el Premio a la Mejor Dirección Europea-, 'Ninjababy' podrá verse en el marco de Comic Barcelona. La directora del filme, basado en un cómic, Yngvild Sve Flikke, y la actriz protagonista -también ilustradora-, Kristine Kujath Thorp, presentarán la película en el evento. La novela gráfica es obra de Inga Sætre. La película cuenta también con el Premio del Cine Europeo EFA a la Mejor Comedia, el Premio del Público en el prestigioso SXSW de Austin y ha arrasado en los Premios del Cine de Noruega, su país de origen.

A los 23 años la vida de Rakel cambia cuando se entera, quizás demasiado tarde, de que está embarazada. Rakel es ilustradora y le encanta estar involucrada en diferentes proyectos, pero ¿criar a un bebé? Rakel debe enfrentarse a esa pregunta antes de lo esperado, y la sorpresa es doble: está de seis meses, por lo que no hay opción de abortar. Amante de la cerveza, las drogas y el sexo sin apegos, no tiene ningún interés en ser madre. Antes de tomar ninguna decisión, comienza a dibujar a su ninjababy, que no le pondrá las cosas nada fáciles.



[Materia https://drive.google.com/drive/folders/1rrA-1Dvjp5zKzH\\_5IS6fs3l6aklxkqg](https://drive.google.com/drive/folders/1rrA-1Dvjp5zKzH_5IS6fs3l6aklxkqg)



## PROYECCIONES CICLO COMIC VISION

### TOKYO REVENGERS

#### Presentación, proyección y coloquio

Takemichi Hanagaki es un joven perdedor que ve en las noticias que su antigua novia del instituto ha sido asesinada por una banda callejera llamada «Tokyo Manji». Takemichi viaja doce años en el pasado para salvar el futuro de su ex-novia y cambiar su patético modo de vida, convirtiéndose para ello en el delincuente más peligroso.



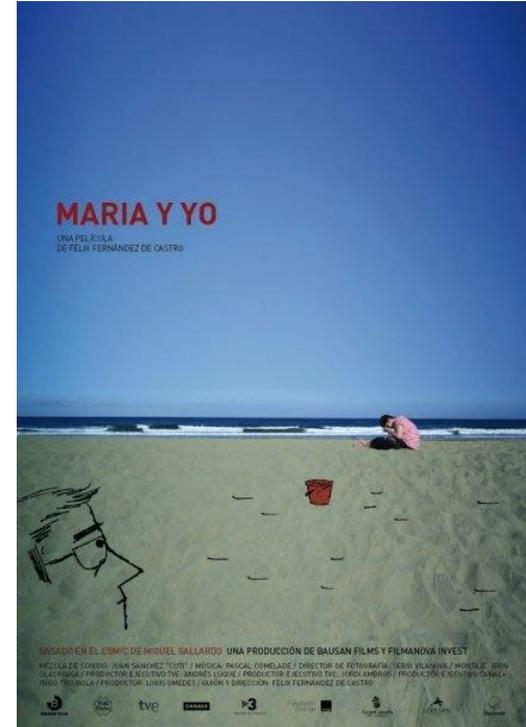
## PROYECCIONES CICLO COMIC VISION

### MARÍA Y YO

#### Presentación, proyección y coloquio

María Gallardo, una adolescente autista, vive con su madre en Canarias. En Barcelona vive su padre Miguel Gallardo, el cual la lleva de vacaciones en un centro turístico del Sur de Gran Canaria. Durante uno de estos viajes, se muestra cómo es la convivencia con una persona discapacitada.

La más personal de las obras de Miguel Gallardo tiene una versión documental, que nos servirá para hacer un homenaje a este gran artista dentro de la sección Comic Vision.



## PROYECCIONES CICLO COMIC VISION

### GORA AUTOMATIKOA

#### Proyección, presentación y coloquio

En el marco de Comic Barcelona el cineasta y guionista David Galán Galindo, responsable de 'Orígenes secretos', presentará su última película de animación, nominada al Goya, con un coloquio posterior.

Galindo, un director de cine fracasado, reúne a sus viejos amigos, Pablo, que trabaja en una funeraria y Dharma, un pedante artista con ínfulas, para lograr cumplir su absurdo sueño: ¡conseguir un Goya automático! Dirigida por David Galán Galindo ('Orígenes Secretos'), Esaú Dharma ('Pixel Theory') y Pablo Vara ('Al final Todos Mueren)', se trata de una divertidísima historia berlanguiana en la que tres perdedores se embarcan en una aventura absurda por la más egoísta de las razones ¡ganar un premio! Comedia, canciones originales y surrealismo se dan la mano en esta película de animación que nos cuenta un relato transgresor e iconoclasta que no dejará títere con cabeza... Nunca algo automático fue tan difícil. Ni tan divertido.



## PROYECCIONS DEL CICLO COMIC VISION

### D'après Arnal, itinéraire d'un crayon rouge

#### Presentación y proyección

El camino de Barcelona a París es largo, sobre todo cuando pasa por dos guerras. Es un viaje extraordinario, a veces triste, a menudo violento, pero que no consiguió robar la sonrisa y la poderosa necesidad de risa y dar risa que va sintió José Cabrero Arnal. Un viaje que el dibujante, caricaturista no ha olvidado nunca. Este documental dibuja el retrato de un hombre comprometido, un auténtico cronista de su época. Arnal, el creador de Pif le chien, Placid y Muzo y tantos otros sigue siendo uno de los grandes nombres del cómic francés de posguerra.



© France THM Productions

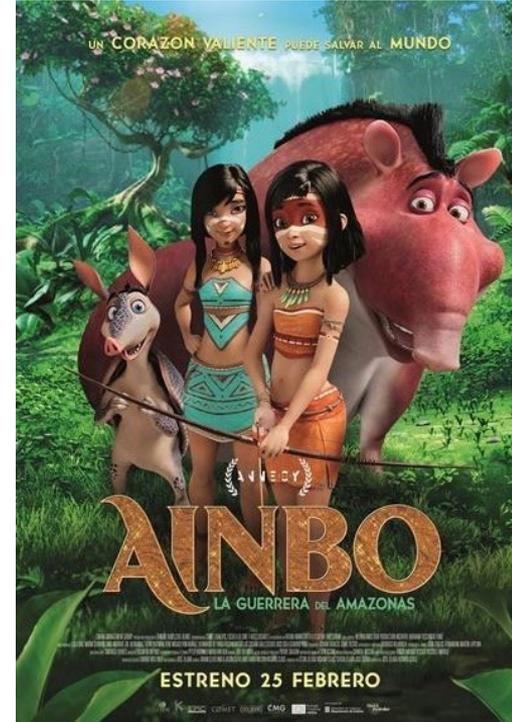


## PROYECCIONES DEL CICLO COMIC VISION

### AINBO, LA GUERRERA DEL AMAZONAS

#### Proyección (en catalán)

La pequeña Ainbo vive en lo más profundo de la selva amazónica. Tras perder a su madre y pelearse con los adultos de su aldea, esta joven guerrera emprende un viaje para salvar a su pueblo del poder destructor del hombre blanco. Ainbo es el viaje de una joven heroína y sus guías espirituales: Dillo, un armadillo pequeño y divertido y Vaca, un tapir de gran tamaño. Todos ellos se embarcan en una búsqueda para salvar su hogar, situado en la espectacular selva amazónica.





Los cómics, las novelas, la televisión y el cine nos transportan a mundos fantásticos donde somos testigos de todo tipo de aventuras protagonizadas por nuestros personajes favoritos. Es en los juegos de rol donde se nos abre la puerta a sumergirnos en esos mundos, colaborar o luchar junto a nuestros compañeros de juego, interactuar con los protagonistas de esas obras y abrir nuevos caminos a la narrativa.

Este año les dedicaremos un espacio privilegiado y los daremos a conocer a toda clase de públicos.

COMIC FANTASY, un nuevo espacio COMIC BARCELONA donde descubrir (los más jóvenes), reencontrar (los veteranos) y sobre todo hacer unas partidas a unos juegos que, en plena era digital, siguen congregando alrededor de la mesa a jugones de todas las edades y viven actualmente una nueva edad de oro, un resurgimiento tan inesperado como exitoso.

Encontraréis Clubs y Asociaciones de Rol y Simulación donde podréis conocer a otros jugadores y echar unas partidas. Contaremos con un tablero gigante de *Carcassone* de Devir Iberia, el sábado por la mañana se jugará una partida de rol en vivo de *Humanos vs. Zombies*, y se organizarán partidas de todo tipo de juegos (algunas mastereadas por los propios diseñadores).

Podéis visitar la zona de Ayudar Jugando y colaborar en su tarea solidaria. Los “camisetas naranjas” os informarán de cómo. Probad los juegos de Avalon Hill que nos trae Hasbro, algunos con más de 30 años de historia.

Y visitad nuestras exposiciones, donde descubriréis que los juegos también son parte importante de la vida de un selecto grupo de autores de cómic.





## **MESAS REDONDAS**

### ***ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS:***

#### **30 ANIVERSARIO DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA**

Qué significó la aparición del juego, cómo era el panorama entonces, cómo es el mundo del rol ahora.

Con Chema Pamundi, Xavier Garriga y Vanessa Carballo.

#### **“WARRIORS, SALID A JUGAR”.**

##### **LOS CLUBS DE ROL**

Qué son los clubs de rol, cómo apuntarse, qué actividades realizan, a qué juegan. Sal de casa en busca de una buena campaña.

Con Sants Niggurath, Kritik, Stronghold y El Dado Dorado.

##### **AYUDAR JUGANDO.**

Funcionamiento de la asociación benéfica y anécdotas de sus actividades en las Cotxeres de Sants y en el Salón del Cómic. Preguntadles por las subastas... Con miembros de la junta de la asociación.

##### ***FANHUNTER, EL JUEGO DE ROL.***

##### **30 AÑOS EN EL REINO DE DICK.**

¿Cómo consiguió transformarse un fanzine autopublicado en uno de los juegos de rol más vendidos del país?

Con Chema Pamundi, Xavier Garriga y Cels Piñol.

##### **DIBUJAR LOS JUEGOS,**

##### **JUGAR CON DIBUJOS.**

Reunimos a algunas de las autoras que participan en la exposición de Comic Fantasy para que nos hablen de su profesión y de sus logros como roleras.

Con Stelladia, Emma Ríos, Sara Soler y Diana Franco.





¡La sección Comic FANZONE aterriza de nuevo al salón! Un espacio para los fans, aficionados, seguidores de Star Wars, Star Treck y mucho más.

Además, si siempre has querido aprender a usar la espada como tus personajes preferidos, ahora tienes la oportunidad en el área habilitada de Softcombat. Las actividades de **Softcombat Barcelona Events** recrean combates y juegos por equipos donde se fomentan los valores de trabajo en equipo, disciplina, respeto, creatividad y actividad física.

La Comic FANZONE permitirá a todo el que se acerque hasta allí disfrutar de todas las actividades preparadas por las distintas asociaciones participantes.





Después de dos años, vuelve con fuerza el espacio Comic Kids para niños y niñas de 5 a 12 años. Contaremos, una vez más, con varios talleres y actividades repartidas en los diferentes espacios:

**Comicteca** Espacio para leer las últimas novedades de cómics infantiles y juveniles, disfrutar de sesiones de cuentacómics para todos los públicos, complementado con una zona de recreo.

**Taller de Cómic** Impartidos por la Escuela Josó y por varios autores y autoras de cómics infantiles y juveniles.

**ComicPlay** Espacio donde los niños podrán hacer juegos, poner bocadillos para los personajes, buscar las diferencias de páginas de cómic y ganar regalos jugando.

**ComicChapa** Para convertir en chapas los dibujos de los niños y niñas.

**Pintacaras** El INS La Mercè te ayudará a convertirte en tu personaje de cómic favorito.

**Exposición de los finalistas del XI Concurso Escolar Comic Barcelona 2022:** Ciclo mediano y ciclo superior de educación primaria y ESO

**Exposición Carnet Jove**





La mayor fiesta del cómic no sería la misma sin sus cosplayers.

Regresa la **Cosplay Zone** con un nuevo fichaje en su equipo: ¡la red carpet! Desfila el próximo sábado 7 de mayo en la COSPLAY COMIC CATWALK y gana jugosísimos premios.

Photocalls, talleres de reparación (Cosplay Help), exposiciones fotográficas, invitados... ¡encuentra la Cosplay Zone en la primera planta del palacio 2!





**COMIC PRO** se consolida en el 40 Comic Barcelona como un espacio de networking, pensamiento, acción y oportunidades para el sector. COMIC PRO está formado por tres ejes: jornadas profesionales, revisión de portfolios y mercado de derechos . Este espacio es posible gracias a la colaboración de Acción Cultural Española (AC/E).

### **JORNADAS PROFESIONALES**

Esta iniciativa organizada por el Colectivo de Autoras de Cómic, con el apoyo de FICOMIC, nació con el objetivo de tratar temas de interés para los profesionales de la historieta. Después del éxito de la pasada edición, vuelve la segunda edición de las jornadas que giraran entorno a cuestiones de edición, impresión, derechos de autor, contratos, cómo presentar proyectos a las editoriales, del proceso de realización de un cómic desde el inicio hasta la impresión, mesas redondas entre editores españoles y extranjeros...

### **MERCADO DE DERECHOS**

Una iniciativa donde las editoriales españolas expositoras y las internacionales invitadas podrán este año reunirse para presentar y negociar los derechos de sus obras.

### **REVISIÓN DE PORTFOLIOS**

En Comic Pro damos la oportunidad a los autores de entrar en contacto con editoriales nacionales o extranjeras y mostrar su portfolio. Un espacio donde se dan cita grandes profesionales y las jóvenes promesas. Para crear, entre todos, los cómics del futuro.

## ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Comic Barcelona y el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya colaboran un año más para acercar el cómic a las escuelas. Con tal objetivo se desarrollan toda una serie de actividades dirigidas a profesores y alumnos. El cómic como medio de expresión artístico y narrativo tiene diversas aplicaciones en las diferentes etapas formativas, siendo su utilización clave para la comprensión lectora, además de formar parte de la bibliografía recomendada en diversas materias.

FICOMIC participa de las actividades organizadas por la Generalitat de Catalunya para impulsar la lectura y considera que el cómic debe jugar un papel protagonista en ellas. Comic Barcelona es un punto de encuentro del universo del cómic y el mundo de la educación.

Una jornada dedicada a los docentes sobre el cómic como herramienta pedagógica, donde autores de cómic explican su obra de interés didáctico y donde maestros exponen diferentes experiencias de los cómics aplicadas a sus clases. También se organizan talleres de cómic para grupos escolares.

Asimismo, se realizan visitas guiadas por el Comic Barcelona tanto para alumnos, donde se explican las diferentes exposiciones del certamen, como para profesores donde pueden descubrir cómics que podrán adaptar al desarrollo de su tarea educativa.

La jornada es una iniciativa conjunta del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya y Comic Barcelona.



## UNA SORPRESA EN PLAÇA UNIVERS

Los habituales de Comic Barcelona y Manga Barcelona ya saben que en la Plaça Univers siempre hay una estatua, pero este año habrá una sorpresa, puesto que tendremos una de nueva (y temporal). Y es que Bruguera, Ecodidrio y Comic Barcelona harán un homenaje a Francisco Ibáñez, el dibujante español más famoso de todos los tiempos con la instalación de una escultura de vidrio reciclado en la Plaça Univers de la Fira de Barcelona. La estatua representará a Mortadelo y Filemón, los agentes secretos más queridos por los lectores y lectoras.

Con esta colaboración, Bruguera, Ecodidrio y Comic Barcelona ponen de manifiesto la capacidad del maestro Ibáñez para tratar temas de actualidad con la publicación de "Mortadelo y Filemón. Cambio Climático", en el cual los agentes de la T.I.A. intentarán poner freno a nuestra crisis climática.



# PREMIOS COMIC BARCELONA

## PREMIOS 40 COMIC BARCELONA

Los Premios Comic Barcelona se entregaran el 6 de mayo a las 12h en el Auditorio situado en el Palacio 5.

Los premios Comic Barcelona, que son votados por profesionales del cómic español, tienen como objetivo la promoción y reconocimiento de nuestros autores y autoras de cómic, a la vez que apoyan la labor de las editoriales que apuestan por su obra. Los galardones también quieren mostrar la riqueza y diversidad del cómic que se publica en España, sin olvidar a nuestros jóvenes valores, al cómic infantil y juvenil y a los fanzines. En suma, quieren ser un reconocimiento a lo mejor que se ha publicado en España a lo largo del último ejercicio. Los profesionales del cómic pudieron votar hasta un máximo de cinco obras publicadas en España en los galardones:

**Mejor Obra de Autor/Autora español**

**Premio Miguel Gallardo al Autor/Autora Revelación**

**Mejor Obra de Autor/Autora Extranjera**

**Mejor Fanzine**

**Mejor Cómic Infantil y Juvenil**

Para el **Gran Premio Comic Barcelona**, en una primera fase, profesionales del cómic han propuesto hasta tres autores o autoras de cómic (guionista, dibujante o colorista). En una segunda fase el jurado valorará estos nombres, pero podrá añadir los que considere necesarios para su deliberación final, cumpliendo los requisitos autorales. El jurado determinará al autor o autora de cómic ganador/a de este premio y del resto de categorías. Los miembros que componen el jurado de este año son:

**Mery Cuesta** (crítica de arte y divulgadora cultural), **Jordi Costa** (crítico cultural, jefe del departamento de exposiciones del CCCB), **Iria Ros** (divulgadora, ACDCómic), **Fernando Llor** (guionista, ARGH!) y **Ferran Clavero** (dibujante, APCómic).

**Y LOS NOMINADOS DE ESTE AÑO SON...**



## 🏆 Mejor obra autor/a español/a publicada en España

### Contrapaso

Teresa Valero. Ed: Norma Editorial.

### El Pacto

Paco Sordo. Ed: Nuevo nueve.

### Romeo Muerto

Santiago Sequeiros. Ed: Reservoir Books.

### Us

Sara Soler. Ed: Astiberri.

### Villanueva

Javi de Castro. Ed: Astiberri.

## 🏆 Mejor obra extranjera publicada en España

### Corto Maltés: Océano negro

Martin Quenehen i Bastien Vivès. Ed: Norma Editorial.

### Giant Days

John Allison, Julia Madrigal, Max Sarin y Whitney Cogar. Ed: Fandogamia Editorial.

### Los grandes espacios

Catherine Meurisse. Ed: Impedimenta.

### Piel de hombre

Hubert i Zanzim. Ed: Norma Editorial.

### Snapdragon

Kat Leyh. Ed: Astronave.

## 🏆 Mejor cómic infantil y juvenil

### Claudio y Lucía contra la Agencia Fake

Cris Broquetas i Max Vento. Ed: Mamut Comics.

### Home

Rut Pedreño. Ed: Sallybooks.

### Mi primera invasión mundial

Sergi Jiménez i David Pérez -dapz-. Ed: Fandogamia.

### Nicoleta y el misterio del colmillo

Katia Klein y Rut Pedreño. Ed: Sallybooks

### Todo Dinokid

David Ramírez. Ed: Astronave.

## 🏆 Mejor Fanzine

### Cols Vol.2: Una Noche en el Infierno

Clara Cábez i Olivia Cábez

### Día sin lluvia

Enuji Robotto

### Forn de Calç

VV.AA.

### HUM cómics

José Tomás

### La máquina de las albóndigas

VV.AA.

## 🏆 Premi Miguel Gallardo a l'Autor/Autora Revelació

Alba Cardona

Fran P. Lobato

Genie Espinosa

Guillermo Lizarán

Paco Sordo

# COLABORADORES PATROCINADORES



Generalitat de Catalunya  
**Departament de Cultura**



**AC/E**

Acción Cultural  
Española



Generalitat de Catalunya  
**Departament d'Educació**



**P** el Periódico



# INFORMACIÓN GENERAL

El **40 Comic Barcelona** tendrá lugar en los Pabellones **2, 2.1, 5 y Plaça Univers**. La entrada al recinto para los visitantes será por la Avenida Maria Cristina, que da acceso a la Plaça Univers. Los acreditados, como prensa, entrarán por el acceso de del Palacio 5 en Avinguda Maria Cristina.

El recinto del certamen cuenta con aproximadamente 48.000 m<sup>2</sup>.

## **HORARIOS**

**De viernes 6 de mayo a domingo 8 de mayo: de 10h a 20 h.**

La venta de entradas se hará exclusivamente online en nuestra página web y en las taquillas de Plaça Espanya a partir del 6 de mayo.

**La entrada es válida solo para el día que se indica en esta.**

La entrada al 40 Comic Barcelona será de un solo acceso. Una vez se haya salido del recinto no se podrá volver a entrar a excepción de las personas acreditadas (expositores, prensa, autores, participantes a concursos...).

La organización podrá hacer los cambios en la programación y ubicación de actividades dentro del recinto que considere necesarias para un mejor funcionamiento del certamen.



Tipología de entradas	Precios
Entrada online	10 €
Entrada descuento online -Carnet Jove y FANOC	8 €
Entrada general taquilla	12 €
Entrada descuento taquilla (Carnet Jove; targeta rosa; +65 años, FANOC)	10 €
Niños menores de 5 años (nacidos a partir del 9/05/2017)	Gratuita
Escuelas	3 €

### Entrada general

Las entradas se podrán adquirir a través de la web [www.comicbarcelona.com](http://www.comicbarcelona.com)

La entrada será válida únicamente para una persona y un día.

### Entrada Descuento

Los titulares del Carnet Jove y FANOC pueden adquirir su entrada al precio de 10€. La entrada se podrá adquirir a través de la web [www.comicbarcelona.com](http://www.comicbarcelona.com). La entrada será válida únicamente para una persona y para uno de los días de celebración del Comic Barcelona. *Esta promoción no es acumulable a otros descuentos.*

Acceso gratuito para **menores de 5 años** (nacidos a partir del 9/05/2017), acompañados de un adulto con entrada. Una vez llegues al recinto con tu entrada tendrás que pedir la del menor en la zona de acceso o en las taquillas. La organización se reserva el derecho de solicitar DNI o libro de familia para acreditar la edad del menor.



## NORMAS DE ADMISIÓN Y SEGURIDAD

Para garantizar la seguridad y los aforos, las presentes normas de admisión son de obligado cumplimiento para todos los visitantes que accedan a Comic Barcelona:

**La entrada a Comic Barcelona será de un solo acceso. Una vez se haya salido de Comic Barcelona no se podrá volver a entrar a excepción de las personas acreditadas.**

Dentro del recinto ferial queda prohibido:

- Acceso a Comic Barcelona con animales, bicicletas, monopatines, patinetes, rollers y similares
- Acceder al recinto con banderas y/o pancartas que tengan carácter ideológico o político, así como cualquier otro elemento que contenga símbolos de carácter racista o xenófobo o que inciten a la violencia o atenten contra la dignidad de las personas.
- De acuerdo con el Real Decreto 137/1993 sobre el Reglamento de Armas, queda prohibido que los visitantes lleven armas de fuego, de metal o de madera, y otros objetos contundentes o imitaciones que por sus características puedan inducir a confusión sobre su auténtica naturaleza. También se prohíbe el uso de elementos peligrosos para la integridad física de las personas como material pirotécnico e inflamable. Solo se permiten imitaciones de armas hechas de plástico, cartón y otros materiales que no comporten peligro. Las imitaciones de armas que, debido a sus características, FICOMIC considere peligrosas serán retiradas por la organización y se podrán recoger al salir.
- Causar disturbios que alteren el orden público
- Fumar en el interior de los palacios

Los visitantes tendrán que respetar las zonas habilitadas, como las salidas de emergencia y protección contra incendios, así como las instrucciones del personal de la organización de Comic Barcelona y de Fira de Barcelona dirigidas a garantizar la seguridad en el recinto.



## INFORMACIÓN GENERAL: MOVILIDAD



**Metro**

Línea 1 - Parada "Espanya" Línea 3 - Parada "Espanya"



**Bus**

**D20, H12, V7, 9, 13, 27, 37, 50, 65, 79, 91, 109, 150, 165**

Más información (<http://www.tmb.cat/>)



Líneas **S8, S33, R6, R5, S4** (estación "Espanya")

Más información(<http://www.fgc.cat/>)

Más información : [www.ambmobilitat.cat](http://www.ambmobilitat.cat)

## INFORMACIÓN GENERAL MOVILIDAD



La estación de RENFE más cercana es “**Barcelona Sants-Estació**” (Parada AVE – Trenes Largo Recorrido)

### Líneas Cercanías/Rodalies

**R1** Molins de Rei – Maçanet Massanes **R2** Castelldefels – Granollers Centre **R2** Nord Aeroport – Maçanet Massanes (por Granollers Centre) **R2** Sud St. Vicenç de Calders – Barcelona Estació de França (per Vilanova i la Geltrú) **R3** L’Hospitalet de Llobregat – Puigcerdà (por Vic) **R4** St. Vicenç de Calders – Manresa (por Vilafranca del Penedès)

### Líneas Regionales

**R11** Barcelona Sants-Estació – Portbou (por Girona) **R12** L’Hospitalet de Llobregat – Lleida (por Manresa) **R13** Barcelona Estació de França – Lleida (po Valls) **R14** Barcelona Estació de França – Lleida (por Tarragona i Reus) **R15** Barcelona Estació de França – Riba-roja d’Ebre (por Tarragona i Reus) **R16** Barcelona Estació de França – Tortosa / Ulldecona (por Tarragona)

Más información: <http://rodalies.gencat.cat/> / [www.renfe.com](http://www.renfe.com)



**¡COMIQUENA EN  
FIRA BARCELONA  
MONTJUÏC!**