

## NOTAS BIOGRÁFICAS

**Nacho Belda**

**(nachobelda@ugr.es)**

(Granada, 1969) Licenciado en Bellas Artes, diplomado en Arquitectura Técnica y Doctor en Bellas Artes. Diseñador gráfico, ilustrador y profesor de Universidad. En contacto con el mundo de la publicidad desde muy joven, experiencia que le sirve para desarrollar técnicas y estilos gráficos diversos. Se forma también en dibujo de estatua, retrato, animación y arte digital. Como dibujante ha trabajado en diversos campos relacionados con la ilustración. Ha publicado entre otros, el libro-juego “Diario de Paula”, colaboraciones con la revista “Popular Science”, la portada del disco “Physical” del grupo Canker, el libro “La Historia de los Reyes Magos contada a los niños por el Rey Melchor”, colaboraciones en libros técnicos y guías históricas, etc.

Como profesor de Universidad, imparte docencia de grado y master en la Facultad de Bellas Artes de Granada. Sus líneas de investigación tienen que ver con el concept art: fundamentos de desarrollo de personajes, escenarios y props; aplicación del estudio anatómico de figuras a la creación de personajes; técnicas digitales de ilustración aplicadas así como actividades colaborativas. Desde 2018 coordina el Taller de Dibujo Libre, OPEN STUDIO, en la facultad de Bellas Artes.

**Carlos Bellón**

**(juancarloslarabellon@gmail.com)**

(Ciudad Real, 1995), es un artista de origen manchego, graduado en Bellas Artes por la Universidad Granada, donde también realizó el Máster Universitario en Dibujo - Ilustración Cómic y Creación Audiovisual. Trabaja como artista freelance especializado en arte digital y concept art desde 2017. Debido a su interés por la historia y la mitología, parte de su trabajo está relacionado con la arqueología y la puesta en valor del patrimonio, así como con la investigación en las artes aplicada a reconstrucciones patrimoniales. Ha participado como ilustrador y fotógrafo en varias campañas arqueológicas en Tuthmosis III Temple Project en Luxor (Egipto) y en la excavación de Saruq Al-Hadid en Dubái. Desde 2019 compagina su colaboración en estos proyectos con su trabajo como diseñador gráfico en la Universidad de Granada. Ha participado en varias exposiciones individuales y colectivas desde 2020, con pinturas en las que sigue investigando en el tema de la “historia”, referida en este caso con entornos domésticos e íntimos, relacionados con la memoria y los recuerdos.

**Irene Cabello**

**(s.irene.cabello@gmail.com)**

Se licenció en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada en el año 2020. Se especializó en la rama de Animación audiovisual durante el grado. Paralelo a estos estudios participó como jurado experta en arte en la JamToday de Granada en 2019. Así como, realizó exposiciones colectivas de fotografía, pintura y escultura organizadas por la Facultad de Bellas Artes. Al igual que una exposición externa a la Facultad de ilustración por el día de la mujer, organizada por compañeras

de la carrera. Desde 2º de carrera participará durante tres años consecutivos en el stand de Bellas Artes de la Ficzone.

Al finalizar los estudios de Bellas Artes completó el Máster de Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas, en la especialidad de Dibujo, Imagen y Artes Plásticas en la Universidad de Granada. Actualmente está ecompletando conocimientos para poder trabajar en la industria del entretenimiento. Por último, en el presente está realizando el curso "Entertainment Design" de "Brainstorm school" online, a la vez que participando como Concept Artist en el desarrollo de un corto que se finalizará en Octubre, para ser presentado a un festival de cortometrajes

**José Luis Moreno Mañas**

**(pepelu2706@hotmail.com)**

(Linares, 1998) Egresado de la Universidad de Bellas Artes de Granada con especialización en diseño de personajes para videojuegos. Ha cursado distintas asignaturas pertenecientes a la Mención de Animación y ha participado en la publicación de la primera y la segunda edición de Flama Fanzine, organizado por el Club de Cómic e Ilustración de la facultad. Su Trabajo de Fin de Grado consistió en un extenso proyecto colaborativo con el objetivo de producir un libro de arte para un supuesto videojuego "The Apothecary", en el que se encargó de diseñar las criaturas junto con algunos los escenarios y props. Tras finalizar la enseñanza universitaria se dedicó a preparar un portfolio profesional orientado a trabajar en estudios de creación de videojuegos como concept artist, para ello atendiendo a una serie de cursos y mentorías especializadas en este ámbito. Tales cursos son: 3D para Concept Art e Ilustración con Rafael Teruel (Rafater), Creature Design Workshop con Bobby Rebolz, Advanced Creature Design Workshop con Bobby Rebolz y Concept Art Masterclass con Vito Sicilia.

**Miguel Peña Méndez**

**(amiguel@ugr.es)**

(Sabadell, 1963) Licenciado en Historia del Arte y Doctor en Bellas Artes. Profesor Titular de la Universidad de Granada en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes. Imparte varias asignaturas, entre ellas la de Análisis de los Lenguajes Artísticos Actuales. Está interesado en la interdisciplinariedad en las prácticas artísticas y la concomitancia entre ellas. Es director del Grupo de Investigación "Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea (HUM736)", dirige la revista Papeles de Cultura Contemporánea y es miembro del comité de redacción de la revista OUCH! (Universidad de Granada) y del comité científico de la revista Neuróptica (Universidad de Zaragoza). Ha participado en diversos encuentros y congresos sobre cómic. Dentro de su práctica artística también realiza incursiones en el cómic experimental. Entre sus últimas publicaciones está la colaboración en el catálogo de la exposición Ad Reinhardt. El arte es el arte y todo lo demás es todo lo demás en la Fundación Juan March, con un artículo acerca de la faceta de este artista como humorista y diseñador gráfico.

**Pablo Javier Pereira Hurtado**

**(pjphpereira@gmail.com)**

Licenciado en Bellas Artes (2012) y Doctor en el programa de Historia y Artes por la Universidad de Granada (2019). Actualmente imparte docencia dentro del Área de Didáctica de la Expresión Plástica como profesor en la Universidad de Almería,

publicando y asistiendo como ponente a congresos relacionados con el Dibujo y con la Educación Artística.

Como dibujante, su trayectoria ha estado centrada en la ilustración, el diseño gráfico y el cómic. Sus líneas de investigación artística abordan temáticas como la experimentación con diversos formatos dentro de la ilustración, así como la exploración de formatos alternativos dentro del juego de mesa a través de la ilustración y el diseño gráfico.

Ha trabajado como diseñador gráfico e ilustrador de libros, álbumes musicales y cartelería -entre otros-, y dentro del ámbito del cómic, su obra ha sido galardonada en certámenes y concursos (Ficzone BAG 2014 y Campus Cómic 2019) y publicado obra en el diario IDEAL de Granada (2020). Ha expuesto en diversos lugares tales como el Teatro Alhambra, el Cuarto Real de Santo Domingo o el Parque de las Ciencias en Granada, o el Teatro Ideal de Úbeda, en Jaén.

**Paco Pomet**

**([info@pacopomet.com](mailto:info@pacopomet.com))**

(Granada, 1970) Su formación empezó en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada, licenciándose en 1993. Ha realizado estancias en el Loughborough College of Art& Design (Reino Unido), la Academia de España en Roma (Italia) y en el Colegio de España en París (París) así como en la School of Visual Arts. Nueva York, EE.UU. Pintor con múltiples exposiciones por todo el mundo. Las individuales más recientes Siguiente Pantalla en My Name's Lolita Art Gallery, Madrid (2022); Endings. Robischon Gallery, Denver y Beginnings. Richard Heller Gallery. Santa Monica, Los Angeles, ambas en Estados Unidos y Recent paintings. Galleri Benoni. Copenhague, Dinamarca (2021). Entre sus colectivas más destacadas, Me: An exhibition of contemporary self-portraiture. High Line Nine, Nueva York (2021); Juxtapoz x Superflat. Vancouver Art Gallery. Canada, así como su participación en DISMALAND. Bemusement Park. Weston-super-Mare (Reino Unido) organizada por Banksy. Entre sus premios está el Excellent World Prize en la Bienal de Beijing, China10 (2010) y su obra consta en numerosas colecciones y museos.)

**Fernando Zóbel de Ayala y Montojo**

(Manila, 1924 - Roma, 1984). Tras su infancia entre Filipinas y Europa se trasladó a realizar sus estudios superiores a la Universidad de Harvard en Estados Unidos. Al acabar estos va a triangular entre España, Filipinas y Estados Unidos para finalmente asentarse como pintor en Madrid. En 1966 funda el Museo de Arte Abstracto de Cuenca, institución referencial para la historia del arte en España donde reunió a toda la generación de artistas que habían surgido después de la segunda guerra mundial y que volvieron a ponerla en una posición relevante dentro del panorama internacional (Gerardo Rueda, Gustavo Torner, Manuel Millares, Eusebio Sempere, Antonio Saura, Martín Chirino, Bonifacio Alfonso, Luis Feito, etc.) En 1980 donó todo sus archivos así como el Museo de Arte Abstracto Español a la Fundación Juan March, la cual sigue manteniéndolo y administrándolo hasta el día de hoy.

## ARTISTAS

**Pedro Caballero Amedey**

**(xpcaballerox@gmail.com)**

(San Fernando, Cádiz, 1985.) IG: @pcaballero\_tattoo/ IG: @pedrocaballero3d  
Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada 2008-2013, con una estancia en la Universidad Politécnica de Valencia, como becario Séneca, durante el curso 2011-2012. Trabaja como tatuador desde 2013, profesión que compagina con otros intereses artísticos como el modelado tradicional, así como el 3D ,el grabado y el dibujo en general. Actualmente, forma parte del equipo de Pol Tattoo Studio, en Jerez de la Frontera.

**Emilio Cerezo**

**(emiliocerezo86@gmail.com)**

(Murcia, 1986)

Su obra pictórica comenzó a principios de los años 2000 principalmente en forma de arte mural. Su trabajo de estudio y mural, experimentó una gran evolución cuando se trasladó a Granada para estudiar Bellas Artes donde se graduó en 2010.

La expresión artística de Emilio Cerezo abarca pintura, arte mural y tatuaje. En su trabajo se puede apreciar dos diferentes estéticas complementarias: En su obra pictórica el uso de la mancha y el color tiene un gran protagonismo, dando prioridad a la gestualidad de la pincelada, con un aspecto borroso y roto. Es en los murales donde hay una mayor carga de significado. Para el tatuaje en cambio opta por una estética más depurada, con el uso exclusivo del negro, buscando una síntesis formal y un resultado de líneas limpias que permita la mayor durabilidad posible en la piel. El punto en común de ambas líneas de trabajo es el interés en la abstracción y el movimiento interno de las figuras, así como la deconstrucción de los objetos, ya sea a través de la mancha o por el uso de tramas.

**Maribel Conejero**

**(maribelconejeroart@gmail.com)**

(Granada,1998) Instagram: @maribelconejerosart

Estudió el grado en Bellas Artes en la misma ciudad. Su trabajo se centra en el cómic (con alguna escapada al concept art) debutando con su primera obra publicada, *Cosplay* (2022), en Le Lombard. También ha trabajado con Glenat, ha sido profesora en la ESCOLA JOSO. Centre de Còmic i Arts Visuals . Asegura que su gato es muy guapo.

**Antonia Escamilla**

**(aescgil98@gmail.com)**

(Almería, 1998) IG: @starlitpath\_

Egresada de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano por la Universidad de Granada, donde cursó la Mención de Animación. Al terminar la carrera se especializó en el campo del concept art, mostrando especial interés por el diseño de personajes. En su obra intenta potenciar la narrativa, la atención al detalle y la credibilidad de sus diseños.

Actualmente trabaja como ilustradora autónoma, aunque su objetivo es formar parte de un estudio de videojuegos.

Artstation: <https://www.artstation.com/aescamilla>

**Alba Fresneda**

**(albafresneda.art@gmail.com)**

(Granada, 1998) @albafresneda.art (instagram)

Graduada en Bellas Artes en la Universidad de Granada (2020). Sus áreas de trabajo abarcan desde la ilustración y el cómic hasta el concept art, especializándose este último en el diseño de personajes para animación y diseño 2D. Actualmente trabaja en "Rokyn animation" para la producción de la serie animada "Pobre Diablo" que se emitirá próximamente. Puedes encontrar su trabajo a través de redes sociales: [albafresnedaart.artstation.com](http://albafresnedaart.artstation.com) (artstation)

**Alicia García Moral**

**(aligarciamoral@gmail.com)**

(Granada, 2001) instagram: @Artalicee\_ Twitter: @Artalicee

Ilustradora freelance Soy una ilustradora de 21 años que experimenta con el campo del cómic, ilustración, animación y diseño de producción y personajes. Tengo conocimiento en el uso de herramientas digitales específicas de dibujo, sobretodo, Procreate, Adobe Photoshop, Adobe Indesign y Adobe Illustrator. Ya he realizado algunos trabajos a nivel profesional: -Una ilustración inserta en el libro "Blancaflor" de la editorial Toon Books de Nueva York. (2020) -Elaboración de todas las ilustraciones de un libro de lectura para la editorial Santillana titulado "Qué miedo" (2021) -Cómic de dos páginas para la editorial de Santillana (2021) -Colaboración con diferentes fanzines americanos entre los años (2019-2022)

**Pablo García Moral**

**(pablogarciamoral@gmail.com)**

(Granada,1997) Twitter e instagram : @sylaride

Ilustrador freelance Trabajo de manera mixta en el campo de la ilustración, el cómic y el de diseño de producción y personajes. Utilizo de manera predominante el formato digital, via Procreate a través de un iPad. Además de multitud de proyectos personales, fanzines y fanarts de diversa índole, trabajo como ilustrador profesional en el grupo de investigación Soft Computing y Sistemas de Información Inteligentes de la Universidad de Granada. Como ejemplos recientes tenemos el artículo "Ordering Artificial Intelligence based recommendations to tackle the SDGs with decision making model based on surveys" así como las ilustraciones del proyecto "La Ingeniería como Facilitador de los ODS: Inteligencia Artificial y Tecnologías Digitales Disruptivas" del grupo Ferrovial.

**Gabriel Gómez Almenzar**

**(gabrielgomez.zar@gmail.com)**

(Granada.1992) Instagram:@gabrielgomez\_zar

Formación: Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Sus áreas de trabajo incluyen el Cómic, la ilustración y el concept art. Ha trabajado en:

Luno Pictures- Diseño de personajes; Ablaze Publishing: Portadista; Correos: Cómic 31stUnion: Concept artist; Neko Galaxy Miniature: Diseño de personajes

**Estela Granados Fernández****(estelagf5@gmail.com)**

(El Ejido, 2000) Instagram y Twitter: @miuriine

Formación: Bachillerato Artístico y Grado de Bellas Artes. Áreas de trabajo: Diseño de personajes, ilustración, cómic. Trabajos, proyectos o empresas más destacados: Obra seleccionada en los premios Alonso Cano: "La dama de la Noche"

**Jose Gracia Pastor****(josegracia0@gmail.com)**

(Alicante, 1987) websites: <https://josegracia.me/> <http://printinhell.com/>  
[https://www.instagram.com/print\\_in\\_hell/](https://www.instagram.com/print_in_hell/)

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Granada en el periodo 2005/10, realiza el Máster en Medios de Impresión Gráfica, Ilustración y Acuñación artística en la Escuela de grabado de la Real Casa de la Moneda y Timbre entre el curso académico 2010/12 completando su formación con el Máster Universitario en Investigación en Prácticas Artísticas y Visuales, realizado en la Universidad de Castilla-La Mancha. Actualmente estudiante de doctorado en el programa de Historia y Artes, adscrito a la línea de investigación Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica.

Realizando su trabajo gráfico a partir de procedimientos tradicionales de Grabado, dibujo e ilustración. Colaborando a su vez con distintos talleres y centros universitarios de reconocido prestigio internacional entre los que cabe destacar sus estancias en el Taller Experimental de Gráfica de la Habana en Cuba o el Herberger Institute for Design and the Arts de la Arizona State University.

Ha trabajado como ilustrador para marcas icónicas de la cultura del skate como Creature skateboards participando en proyectos de diseño e ilustración para el grupo Mahou. Además de miembro fundador y actual director del proyecto editorial independiente Print in Hell editions.

**Beatriz Iglesias****(beatriz.iglesias@outlook.com)**

(Madrid, 1982) IG @bea.iglesias.tattoo (tatuajes) @beatriziglesias.bz (ilustración)

Formación. Bachillerato artístico en la escuela de arte número 10 de Madrid. Curso de ilustración, comic y animación en la Esdip de Madrid.

Áreas de trabajo: cómic, animación, concept, tattoo... Ilustración editorial, ilustración de cuentos infantiles, comic, concept art para animación, diseño de personajes para animación, diseño de props para animación, diseño de fondos para animación, actualmente trabajo en como tatuadora.

En el sector de la animación trabajé dos años en la Productora ComoProduzco, en Madrid, tres años en el estudio de animación Black Maria, en Valencia y durante cuatro años en el estudio de animación Kandor Graphics, en Granada. En el sector editorial he trabajado para editoriales como SM, Santillana, Edelvives, entre otras. En el sector del tatuaje he trabajado durante tres años en el estudio Zero Tattoo de Granada, un año en el estudio Shakti Tattoo de Granada y actualmente en el estudio Solbaer, también en Granada.

**Narciso Jiménez García****(narciso.jimenezgarcia@gmail.com)**

(Murcia, 1993) Instagram, Behance, Artstation: @narcisojg.

Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Áreas de trabajo: Arte 2D para videojuegos, Ilustración y Visual Development.

Artista 2D en Noname Studios, Visual Development Artist en Curie Project, Artista 2D en MYBO Games, Visual Development Artista en Kings of Africa, Diseñador Gráfico en SIDN...

**Celia Jiménez Torres****(celiajito@hotmail.com)**

(Jerez de la Frontera, 2001) Instagram y Twitter: @\_celia\_jimenez\_.

Tras haber estudiado bachillerato de artes en la Escuela de Arte de Jerez, cursa actualmente el cuarto año del grado de Bellas Artes de la Universidad de Granada.

Durante su curso universitario ha sido partícipe, junto con otros alumnos, del "Flama Fanzine". Asimismo ha formado parte del callejón de artistas Next Generation de la Ficzona de Granada.

**Óscar Jiménez Vargas****(osokaro@gmail.com)**

(Granada, 1977) Instagram: [https://www.instagram.com/oscar\\_j\\_vargas/](https://www.instagram.com/oscar_j_vargas/)

Licenciado en Bellas Artes en la Universidad de Granada inició su carrera profesional en 1999 como dibujante de cómics y portadista para la editorial malagueña Megamultimedia, en la que ilustró diferentes portadas en las revistas "The Realm" y "Barbarian", y donde dibujó el cómic "Swordmasters".

Más tarde se unió al equipo de la empresa de animación granadina Kador Graphics, participando como director de arte y diseñador de personajes en proyectos como "El Lince Perdido", ganador de un premio Goya, "La Dama y la Muerte" ganador del Goya a su categoría y nominado a Los Oscars o "Justin y la Espada del Valor", nominado a los premios Goya. Una vez finalizada su etapa en Kador Graphics, Oscar trabajó como artista freelance, colaborando con diferentes estudios, como Able & Baker, para los que realizó el diseño de personajes en el episodio "El Vertedero", de la antología de animación para adultos de Netflix "Love, Death & Robots". También trabajó en el diseño de personajes de "Blue & Malone: Casos Imposibles", ganador de un Goya al mejor cortometraje de animación o en la serie de Cartoon Network "Tig N´ Seek".

Entre sus clientes también se encuentran The Thinklab, Animschool, Barajoun Entertainment, Lactalis International o las compañías de juegos para móviles King y Outplay Entertainment. Actualmente, Oscar sigue viviendo en Granada y trabaja a tiempo completo para la agencia de avatares norteamericana Genies, donde ha realizado diseños para celebridades como Justin Bieber, Will Smith, Shawn Mendes, Jadon Sancho o Kevin Durant, entre otros.

**Lola Molina Marzolini****(lolimolinam@gmail.com)**

(Buenos Aires, Argentina. 2001) instagram: @lolamolinarzolini

Ilustradora y creadora de personajes. Con la pronta edad de un año se mudó con su familia a España, residiendo actualmente en Almería.

Ésta se inició de manera independiente en el arte, centrándose primero en técnicas tradicionales y pictóricas para más tarde adoptar los medios digitales. Tras acabar bachiller y buscando una introducción en el mundo del arte decidió entrar en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada. Sus principales áreas de trabajo se centran en la ilustración digital, de fuerte inspiración pictórica, en la creación de personajes y concept art.

Pese a actualmente estar realizando su último año en el antes mencionado Grado de Bellas Artes, Lola ha sido premiada anteriormente en convocatorias como el “XIII certamen de pintura rápida Fundación Caja Rural” (2021) y se ha convertido en la ganadora del concurso convocado por la banda surcoreana de Kpop “Ateez” al diseñar su lightstick como parte del merchandising oficial del grupo (2019).

**Murdo Ortiz**

**(murdoto@hotmail.com)**

(Osuna, 1985) instagram: @murdo\_ortiz

Tras su formación en Bellas Artes y doctorado en el programa de Historia y Artes por la Universidad de Granada, ejerce como profesor en la Universidad de Sevilla.

En 2010 amplía sus estudios en la Accademia di Belle Arti di Urbino, Italia, donde pudo llevar a cabo una de sus primeras exposiciones individuales en la galería Ke-Nako, Roma. En 2013 tiene el placer de disfrutar la beca de residencia artística AIRaso, en el Valle de Lecirn (Granada). En 2014 recibe la beca para Proyectos de Cooperación y Desarrollo en Ramallah (Palestina). En los años siguientes su obra se mostraría en la galería Kunst Haus, Essen (Alemania); en el Palacio de Condes de Gabia de Granada, en el Museo de Arte Contemporáneo José María Moreno Galván de la Puebla de Cazalla, en el crucero del Hospital Real de Granada y en el Museo Provincial de Jaén. En 2016 participa en la Feria Internacional de Arte Contemporáneo Room Art Fair, en Madrid, recibiendo el premio de residencia artística FIBIC RAF5, GlogauAIR Berlín. Al año siguiente recibe el premio de reconocimiento por trayectoria artística Candil de Oro. En 2017 participa en MARTE Feria de Arte Contemporáneo de Castellón y en 2018 Expone su proyecto MTMRPHSS 6+MAD+4 en la galería SilvesAC (Almería). En 2019 lleva a cabo la exposición individual FELPUDO BORROSO en la galería 13 DADÁTROUCH (Huelva) y FEISME en NO LAUGAR THE ART COMPANY (Sevilla); también ejercerá como comisario en ARTJAÉN Feria de Arte Contemporáneo, hasta 2021. De 2020 a 2021 expondrá su obra en el Convento de la Luz de Huelva, en el 22 Freiraum symposium de San Esteban de Gormaz, Museo Antiquarium ICAS y Galería Magassé en Sevilla y Galería Ola y Haimney en Barcelona. Lleva a cabo proyectos de intervención mural y expositivos con VOYD PROYECTS y The Voyage Kids en Osaka, Japón.

**Covadonga Palacio Pérez**

**(covapalacio@gmail.com)**

(Vigo, 1987) instagram: covadongapalacio\_art

Durante unos años estuvo trabajando como colorista de cómics para editoriales de EEUU y Canadá y como portadista para libros de fantasía. Ganó el premio de ilustración de Ficzone 2022. Actualmente trabaja como dibujante de cómics, ilustradora y dibujante de cuentos infantiles. Ttrabajos más destacados:

Zipper vs Dominatrix the slave trade (cómic creado por Gene Simmons) trabajo de colorista.

Portada del libro «The Satmar Vampire» de Tasha Turner.



Little Nemo en Elm Street( cómic dentro del recopilatorio de Digital Nemo)  
 Mariana, heroína de la libertad (cómic biográfico sobre Mariana Pineda)  
 Un regalo inesperado (cuento infantil)

**Jacob Portillo Palma**

**(makaxe12@gmail.com)**

(Málaga,1990) Instagram: [www.instagram.com/mapaxe12/](http://www.instagram.com/mapaxe12/) Instagram: @mapaxe12  
 Artstation: [www.artstation.com/mapaxe12](http://www.artstation.com/mapaxe12)

Formación: Graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada. Experiencia como modelador tradicional

Actualmente trabajo como profesor de Artes plásticas en EVAD Formación. Especializado en ilustración, dibujo, cómic, diseño de personajes y concept art.

Director de arte de un juego de rol llamado "Crónicas del Ocaso".

Experiencia como profesor. Actualmente desarrolla proyectos relacionados con cómics y videojuegos.

**José Luis Ramos Muñoz**

**(jlmessiah@gmail.com)**

(Almería, 1979)

Formación: Licenciatura en Bellas Artes. Autodidacta en áreas digitales

Áreas de trabajo: Concept art, Ilustración, modelado 3D, animación 3D, Animación 2D, Edición de efectos visuales digitales para video (VFX) en cine y televisión, Matte painting, postproducción de video

Trabajos para discográficas, productoras de cine, agencias de publicidad, realizando concepts arts, animación y diseño 2D y 3D, VFX y postproducción;

-Licenciado cantinas the movie: Mediometraje musical para Enrique Bunbury, nominado a mejor videoclip de larga duración en los XIII Latin Grammy Awards 2012. (VFX, ANIMACIÓN, Postproducción)

-Complicarse la vida es maravilloso; Tv spot para Royall Bliss/Coca Cola. (Concept art, Animación 2D)

-Hombre de accion; Videoclip para Enrique Bunbury-Warner music. (Concepts arts, Ilustración,Animación 2d y 3D)

-Puerto presente: Videoclip para Fito Cabrales y Macaco-Emi music.

(Concep art, Animación 3D, VFX, postproducción)

-Camaron; Flamenco y revolución; Película documental producida por Karma Films y Universal, disponible en Netflix, nominada a los Premios Goya 2019. (VFX supervisor, Animación 2D y3D, Concepts arts, Postproducción)

-El universo de Oliver; Largometraje producido por Filmax. 2022. ( Animación 3D, VFX compositor)

**Marina Rodas Sánchez**

**(aniram\_o@hotmail.es)**

(Almería,1990) Instagram @daschez

Actualmente trabaja como profesora de Educación Plástica en un instituto. Se graduó en Bellas Artes en la Universidad de Granada y cursó el Máster en Profesorado en Almería. Le interesa consumir y explorar el dibujo en cualquiera de sus formas, siempre y cuando permita asomar la cabeza a otro mundo. Le mueve todo lo que sea dibujo y pintura. Trabaja tanto el blanco y negro como el color. Lo que caracteriza sus trabajos

es el detalle, la minuciosidad y el uso de las técnicas tradicionales. Interesada en pop-up, el álbum ilustrado, el concept-art, el cómic... cualquier disciplina que explore la creación de imágenes como elemento principal de narración y creación de mundos.

**José Luis Rozúa Lucena**

**(jose.rozua@gmail.com)**

(Granada 1971) <https://www.instagram.com/rozua/?hl=es>

Canal personal <https://www.youtube.com/channel/UCJLjjiNLZ469XTa1utZR-pZQ>

Canal de entrevistas a dibujantes

<https://www.youtube.com/channel/UCpnpnmDSxHz4F-kOVBDer5Q>

Licenciado en Bellas Artes.

Profesor de Dibujo, Generalista 3D y Editor de Broadcasting Comics, web dedicada al cómic digital. Trabajó en el departamento de iluminación en "Justin y la espada del valor", Kandor Graphics 2013.

**Juan Carlos Ruiz Burgos**

**(juancarlos@ruizburgos.es)**

Granada (España). Instagram: @ruizburgos

Tras trabajar durante un tiempo como diseñador gráfico, se licenció en Ilustración en la Escuela de Arte de Granada. Allí, gracias a un compañero de clase, descubrió lo que quería para su futuro profesional. Comenzó a trabajar como artista de portadas en la industria del cómic en el 2013.

Aunque la mayor parte de su trabajo es para cómics, también ha desarrollado arte para todo tipo de proyectos como portadas de discos, libros, revistas o carteles de cine. Además, es un formador en línea de Arte Digital en Pixelodeon 3D School.

Ruiz Burgos ha trabajado para IDW, Zenescope, Red Giant Entertainment, Amigo Comics, Take-Two o Upper Deck, con licencias tan conocidas como Sherlock Holmes, GI Joe, Uncharted, Star Wars, Street Fighter, Resident Evil, The Crow o Alien .

**Sandra Valdivieso Domínguez**

**(thedragonmaidenart@gmail.com)**

(El Ejido, 2000) Instagram: @thedragonmaiden

Graduada en Bellas Artes (Universidad de Granada).

Bachillerato artístico (IES Santo Domingo, El Ejido). Septiembre 2016 - Junio 2018

Curso Intensivo de Ilustración (Sboza2, Granada). Julio 2017

Áreas de trabajo: Cómic, Ilustración y Concept Art (diseño de personajes y diseño de escenarios)

Trabajos, proyectos o empresas más destacados:

Stand en el "Callejón Next Generation" de la FICZONE 2021 (23 y 24 de Octubre) en Granada, España.

Ganadora de la 4ª edición del certámen de novela gráfica y creación universitaria de la Universidad de Huelva "CAMPUSCÓMIC", con mi trabajo "El jardín de Sophie"

Participación en la exhibición COMMONWEALTH 2020 de la Universidad de Udmurtia (Rusia), bajo la categoría de creación y diseño de personajes

Stand no comercial en la JAPAN WEEKEND 2022 (12 y 13 de Febrero) en Madrid, España.  
- Stand en el “Callejón Next Generation” de la X Edición de la FICZONE 2022 (2 y 3 de Abril) , en Granada, España