BECA
JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

PATROCINADA POR

CANIEM

editamos

Penguin Random House Grupo Editorial



BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

PATROCINADA POR CANIEM editamos Penguin Random House Grupo Editorial

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

PATROCINADA POR CANIEM editamos Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

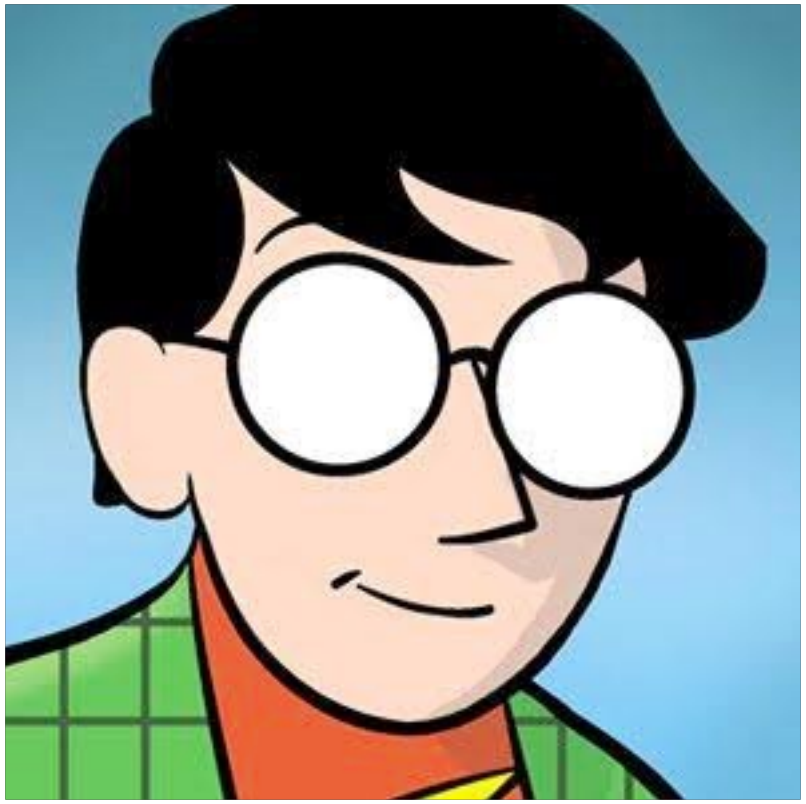
01 FONDO

02 FORMA

03 OPORTUNIDAD COMERCIAL

ANTES DE EMPEZAR...

¿ALGUIEN PUEDE DEFINIR QUÉ ES UN CÓMIC O UN MANGA?



Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.

[SCOTT MCCLOUD]

Entender el cómic: El arte invisible

01 FONDO

02 FORMA

03 OPORTUNIDAD COMERCIAL

BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV
BECA JUAN GRIJALBO
18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM
editamos
PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

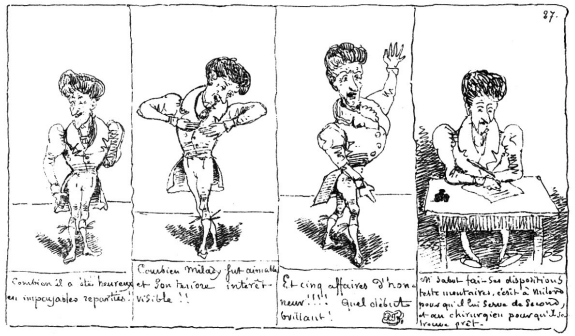
GIOBANY ARÉVALO RUIZ
CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA
FONDO FORMA OPORTUNIDAD

1833-1938

PRENSA DE MASAS Y CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES

La expansión de los impresos convierte imágenes y personajes en una experiencia cotidiana para públicos cada vez mayores.

1833

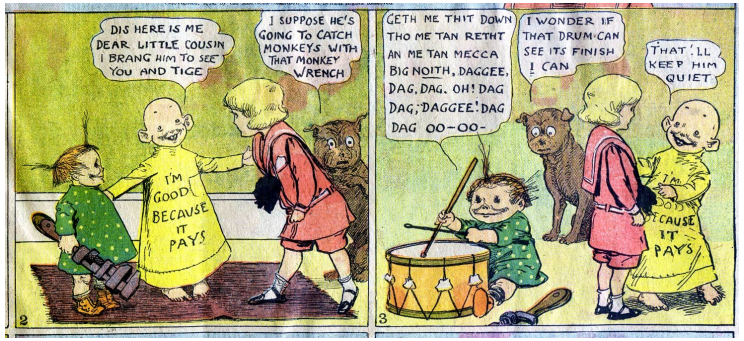


[MONSIEUR JABOT]
Rodolphe Töpffer, Suiza

Esta obra sentó las bases de la secuencia narrativa al combinar viñetas encadenadas y texto manuscrito al pie de cada imagen.

1895

Popularizó el uso del globo de texto para los diálogos estableciendo el estándar técnico de la historieta moderna.



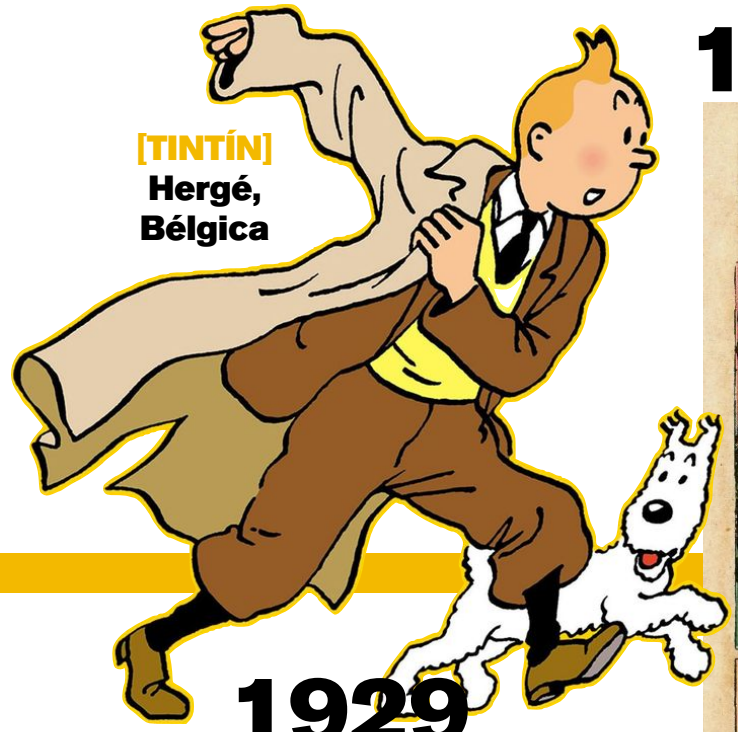
[THE YELLOW KID] **Richard F. Outcault, Estados Unidos**

1902

[JIJI MANGA] **Rakuten Kitazawa, Japón**



En este suplemento dominical de sátira política y social se utilizó por primera vez la palabra *manga* para referirse al arte secuencial.



[TINTÍN] Hergé, Bélgica

1929

Sentó las bases narrativas y estéticas del cómic europeo moderno. Aventuras con ideas anticomunistas y coloniales.

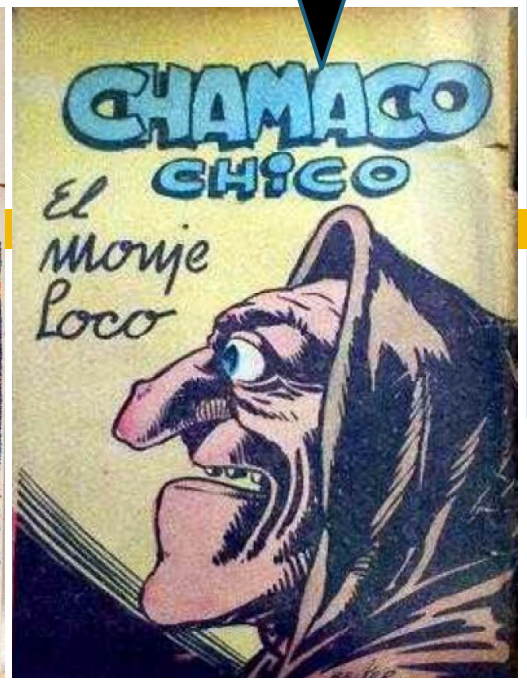
1934 [PAQUÍN] México



Icónica revista semanal de la Editorial Sayrols que antologaba tiras y cómics seriados.

Las dos revistas de historietas de publicación diaria más influyentes de la historieta mexicana. Consolidaron un modelo industrial propio impulsado por creadores locales.





1936 [PEPÍN Y CHAMACO] México

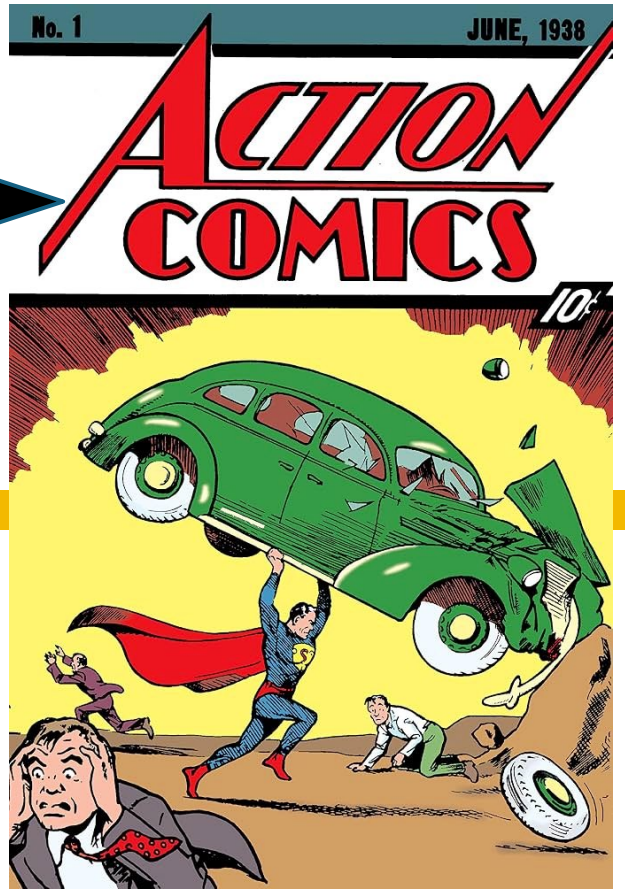
1938

[SUPERMAN] Jerry Siegel y Joe Shuster, Estados Unidos



La Gran Depresión económica arruinó a millones de familias, generando desconfianza en las instituciones.

Superman nace como la fantasía definitiva de justicia: un defensor de los oprimidos.



Nacimiento del género de superhéroes: Es la piedra angular que dio origen al arquetipo del superhéroe moderno y marcó el inicio formal de la Edad de Oro de los cómics.

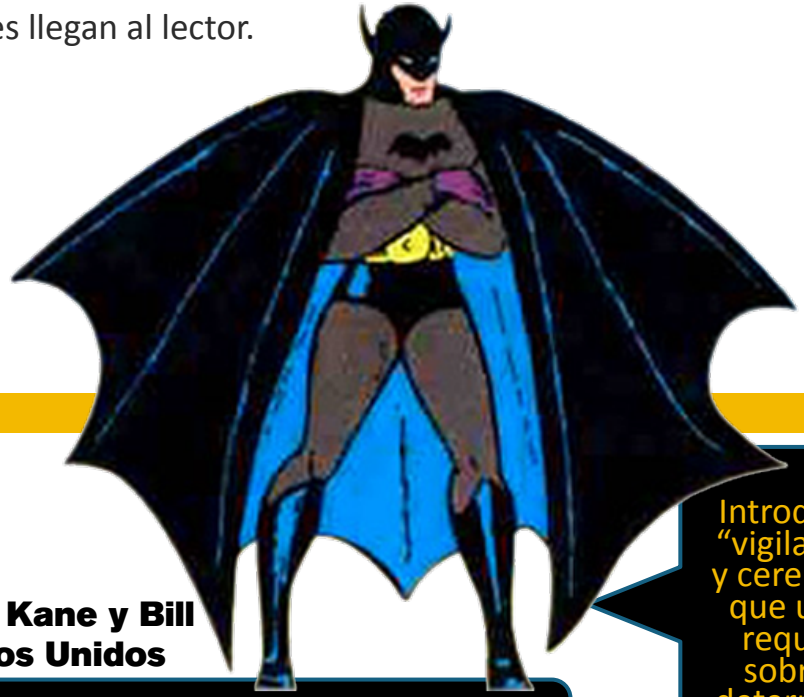
1939-1954

GUERRA, PROPAGANDA, RECONSTRUCCIÓN Y VIGILANCIA

La guerra transforma las historias; las instituciones y los mercados deciden cuáles llegan al lector.



1939



[BATMAN] Bob Kane y Bill Finger, Estados Unidos

Influenciado por el cine expresionista alemán, las películas de misterio, la literatura *pulp,* llegó un héroe sin poderes que encarnaba la paranoia urbana de la época y el deseo de hacer justicia por mano propia en las sombras.

Introdujo el modelo del "vigilantismo" nocturno y cerebral, demostrando que un superhéroe no requería habilidades sobrenaturales, sino determinación humana, tecnología y astucia.

BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁF… …GA

FONDO FORMA… …D



Introdujo el uso de encuadres cinematográficos, rotulación expresiva integrada a la arquitectura de la viñeta y las famosas "portadas tipográficas". Sentó las bases narrativas para generaciones de autores (desde Frank Miller hasta Alan Moore).

1940

[THE SPIRIT]

Will Eisner, Estados Unidos



1941

[WONDER WOMAN]

William Moulton Marston, Estados Unidos

Rompió el monopolio masculino en el género de superhéroes, convirtiéndose en el tercer pilar indiscutible de la "Trinidad" de DC Comics junto a Superman y Batman.

1941

[CAPITÁN AMÉRICA]

Joe Simon y Jack Kirby, Estados Unidos



Fue la primera vez que un personaje de historieta abordó de manera directa y frontal un conflicto político-militar de la vida real en la portada de su primer número.

1943



Nació originalmente dentro del suplemento *Almas de Niño* (en la revista *Pepín*) y más tarde se convirtió en un título independiente ilustrado por Sixto Valencia Burgos a partir de los sesenta.

[MEMÍN PINGUÍN]

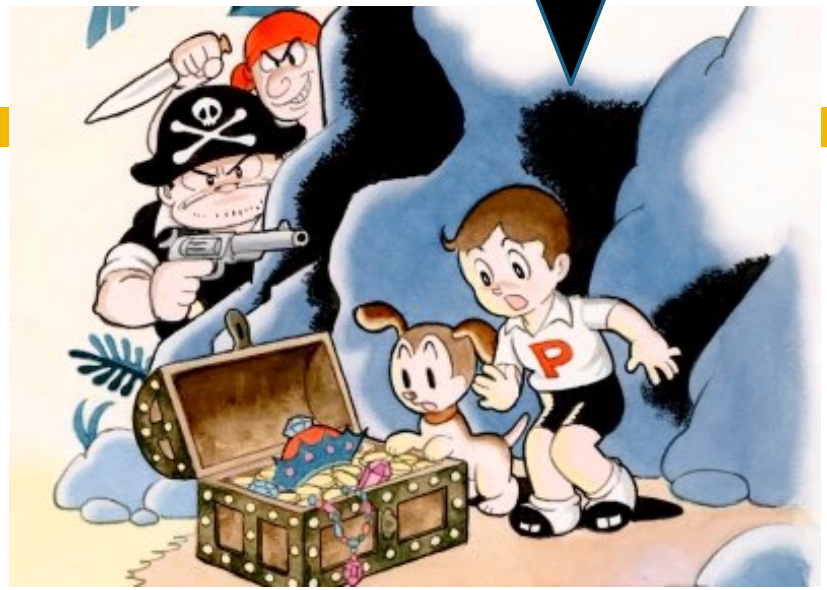
Yolanda Vargas Dulché y Alberto Cabrera, Sixto Valencia, México

1947

[LA NUEVA ISLA DEL TESORO]

Osamu Tezuka y Shichima Sakai, Japón

En medio de la crisis post guerra, floreció el mercado del *akasohon* ("libros rojos"), historietas impresas en papel de baja calidad. Es reconocida como la piedra angular del manga contemporáneo.



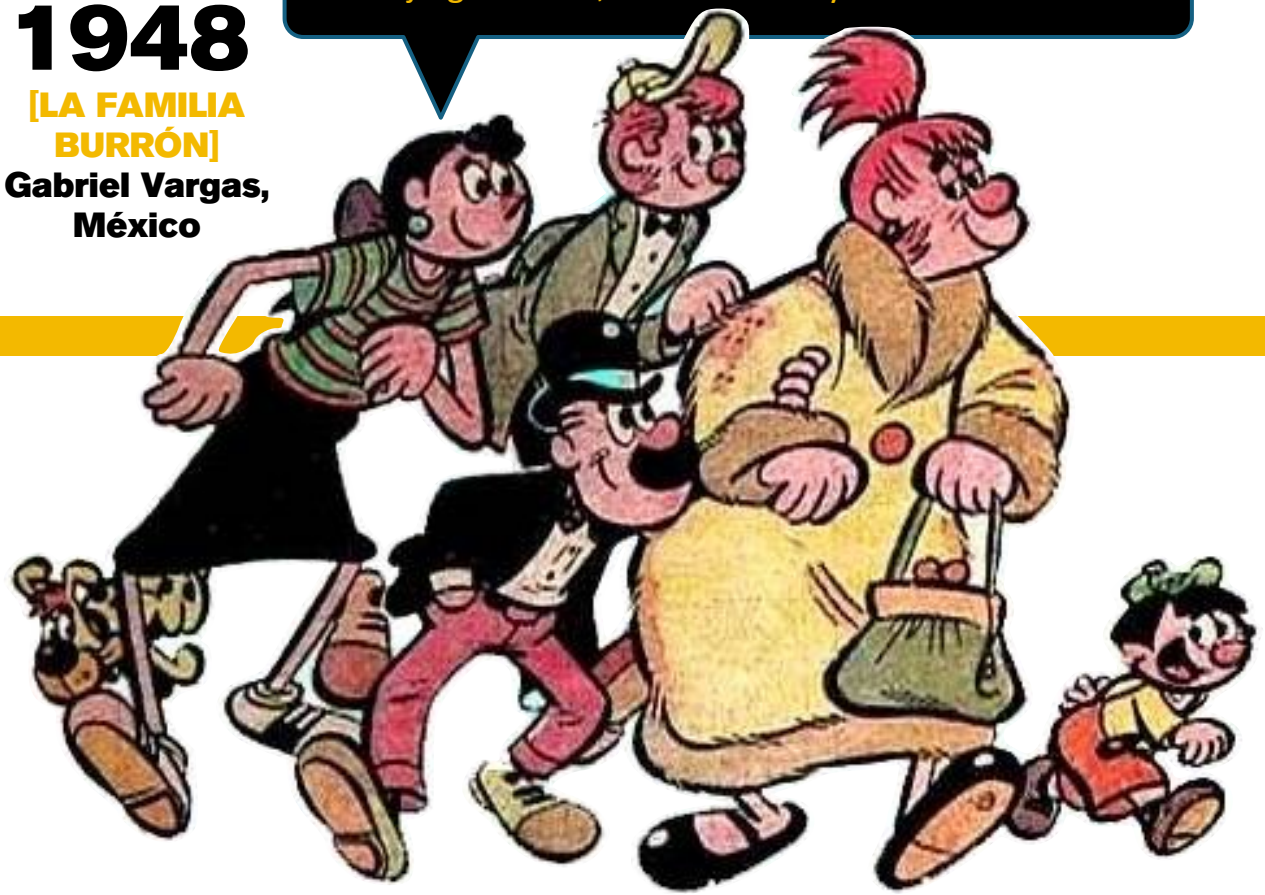
GIOBANY ARÉVALO RUIZ

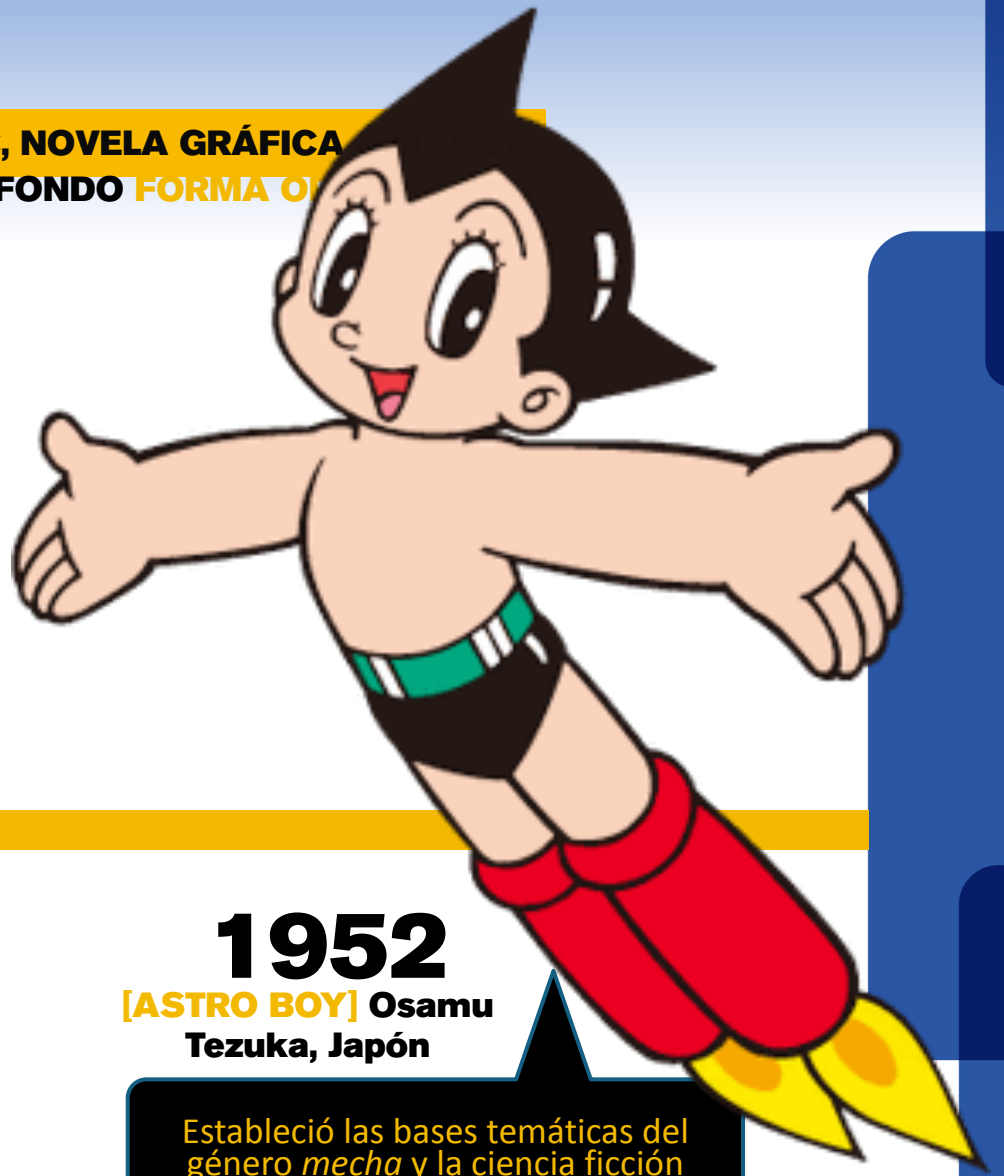
CÓMIC, NOVELA GRÁFICA
FONDO FORMA O

México experimenta un vertiginoso proceso de modernización, industrialización y crecimiento urbano. Es considerada una de las obras cumbres de la literatura y la cultura popular mexicana del siglo XX. Vargas logró un impecable archivo sociológico de la jerga urbana, la vestimenta y los modismos.

1948

[LA FAMILIA BURRÓN] Gabriel Vargas, México





1952

[ASTRO BOY] Osamu Tezuka, Japón

Estableció las bases temáticas del género *mecha* y la ciencia ficción asiática, explorando dilemas éticos sobre la inteligencia artificial, los derechos de los robots y la naturaleza del alma humana.

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

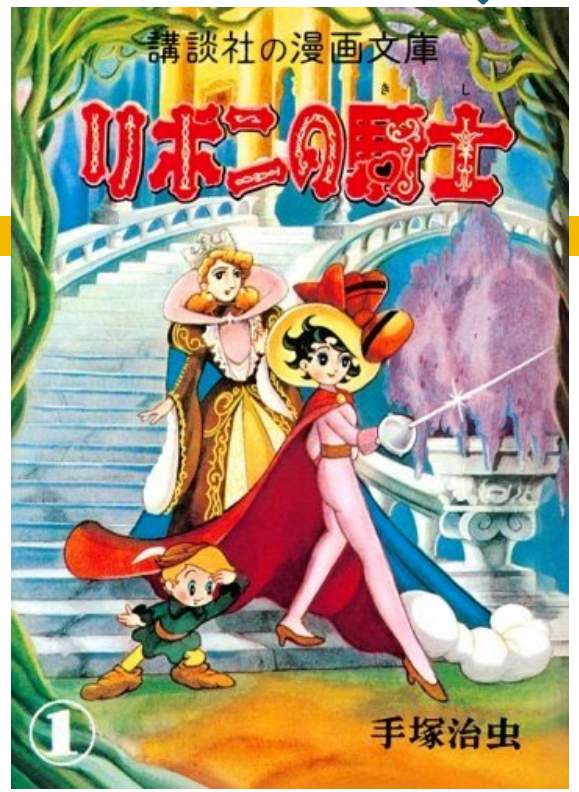
CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA
FONDO FORMA OPORTUNIDAD



1952
[SANTO, EL ENMASCARADO DE PLATA] José G. Cruz, México

México atravesaba una etapa de consolidación urbana y la Lucha Libre se transformó en un fenómeno cultural masivo de profunda devoción popular, funcionando como una catarsis social.

Nacimiento del *Shōjo* moderno. Fue el primer manga largo para chicas que incorporó arcos dramáticos complejos, secuencias de acción, romance y dinamismo visual, sacando al género del ámbito infantil y de ciencia ficción.



1953
[LA PRINCESA CABALLERO] Osamu Tezuka, Japón

1954
[COMICS CODE AUTHORITY] Estados Unidos

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

Ante la inminente amenaza de una censura legal del gobierno, las principales editoriales crearon la *Comics Magazine Association of America* para autorregularse y establecer el **Comics Code Authority**.

1957-1977

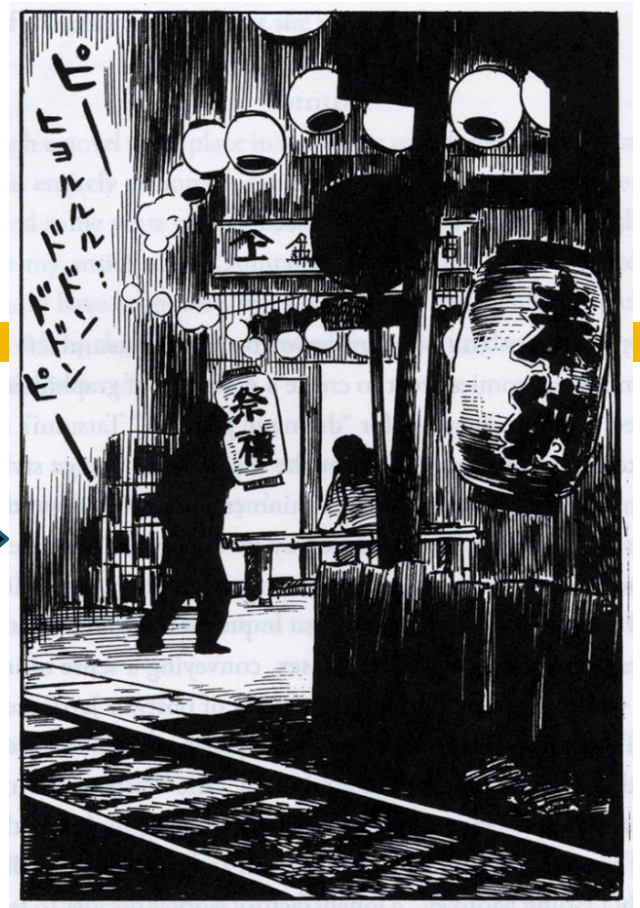
GUERRA FRÍA, CULTURA JUVENIL Y CONTRACULTURA

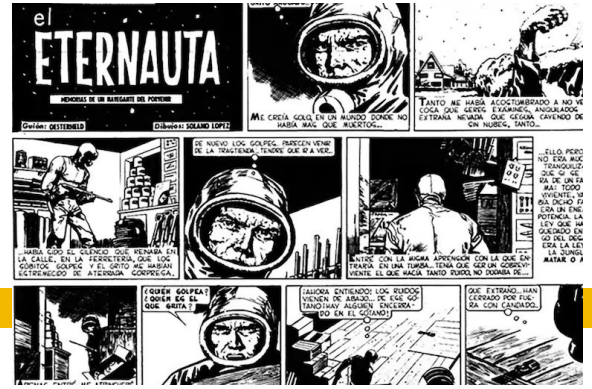
Crece la diversidad de lectores y autores; los circuitos editoriales permiten o limitan esa ampliación.

1957

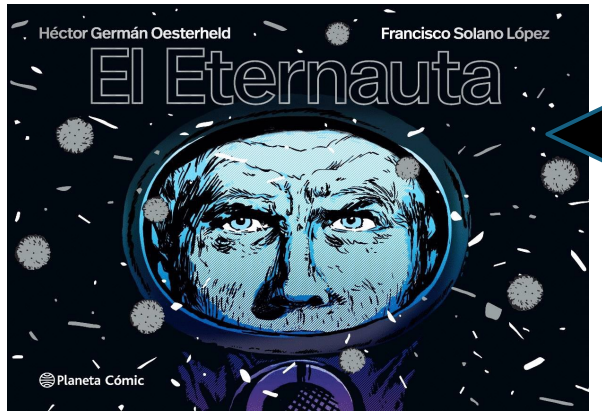
[GEKIGA] Yoshihiro Tatsumi, Japón

Fue un movimiento artístico y una filosofía que redefinió la industria del manga demostrando que era un medio capaz de tratar la condición humana con la misma madurez que la novela o el cine.





[EL ETERNAUTA] Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López, Argentina



Es considerada la obra fundacional de la ciencia ficción y la narrativa gráfica de América Latina.

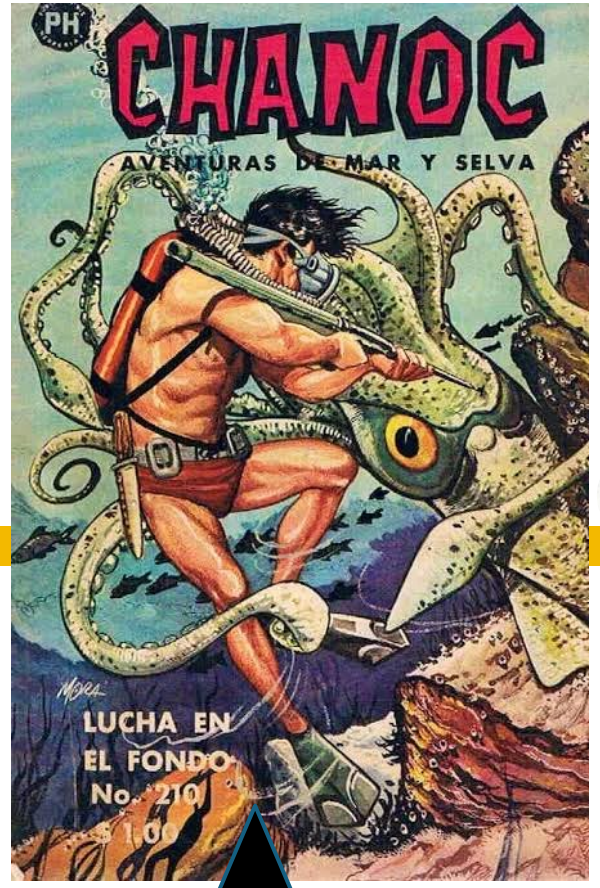
GIOBBY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

[CHANOC]
Ángel Martín de Lucenay y Ángel Mora, México

1959



Las audiencias de las grandes ciudades comenzaban a sentir fascinación y nostalgia por los paisajes tropicales, la naturaleza virgen y las costas del país.



[ASTERIX]
René Goscinny y Albert Uderzo, Francia y Bélgica

1961

Europa enfrentaba una creciente influencia cultural estadounidense. En este entorno, la sociedad francesa buscaba reafirmar sus raíces históricas, su soberanía y su orgullo cultural. Es en una de las franquicias editoriales más vendidas, traducidas y adaptadas de la historia del cómic global.

El mundo vivía el apogeo de la Guerra Fría y la «carrera espacial» entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Rompió con el molde de los personajes impecables e infalibles al introducir héroes con fallas humanas reales.

[FANTASTIC FOUR]
Stan Lee y Jack Kirby, Estados Unidos





1962

[SPIDER-MAN]

Stan Lee y Steve Ditko, Estados Unidos

Fue la primera vez en la historia del género en que un adolescente era el protagonista absoluto y no el ayudante de un adulto, marcando un hito sin precedentes en la empatía lector-personaje.

La sociedad estadounidense vivió el surgimiento de la "cultura juvenil" como un grupo demográfico y social con voz propia.

Al mismo tiempo, la Guerra Fría y el auge de las ciencias de la era atómica traían consigo temores sobre la radiación y la mutación.



GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

[LAGRIMAS, RISAS Y AMOR]
Yolanda Vargas Dulché y Guillermo de la Parra, México



1962

Se convirtió en el fenómeno de ventas más grande de la historia de la historieta en México y una de las publicaciones periódicas más leídas de habla hispana. De aquí salen hitos como Rarotonga, Rubí, María Isabel, Yesenia, Gabriel y Gabriela, El pecado de Oyuki y Ladronzuela.



1965

[LOS SUPERMACHOS]
Eduardo del Río "Rius", México

Reconstituyó el lenguaje de la historieta mexicana al convertirla en un vehículo de pedagogía política y crítica al régimen priista, marcando un hito único en el periodismo gráfico de América Latina.

[BRUJERÍAS/ HERMELINDA LINDA]
José Cabezas García, México

Desafió las normas demostrando la enorme fascinación del público por el humor grotesco.

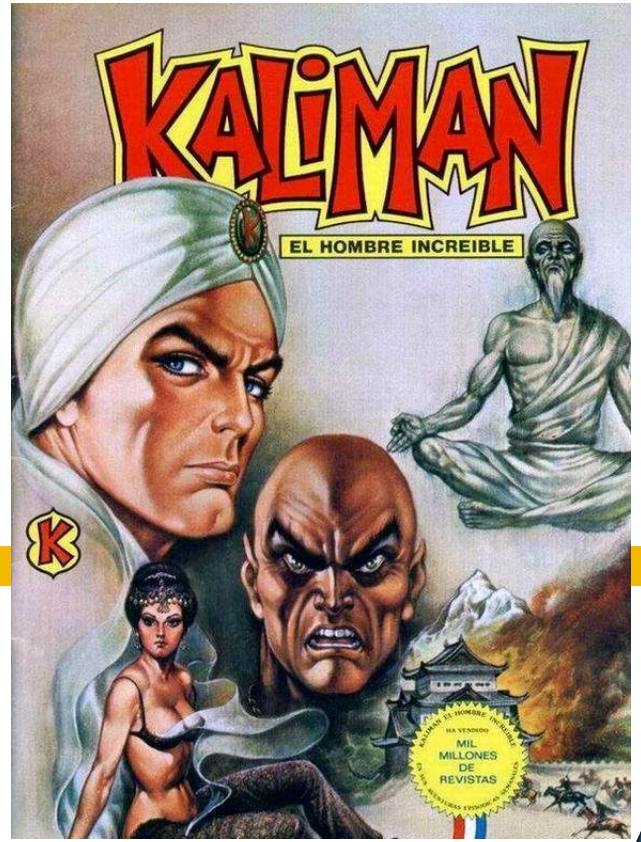


GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

1965



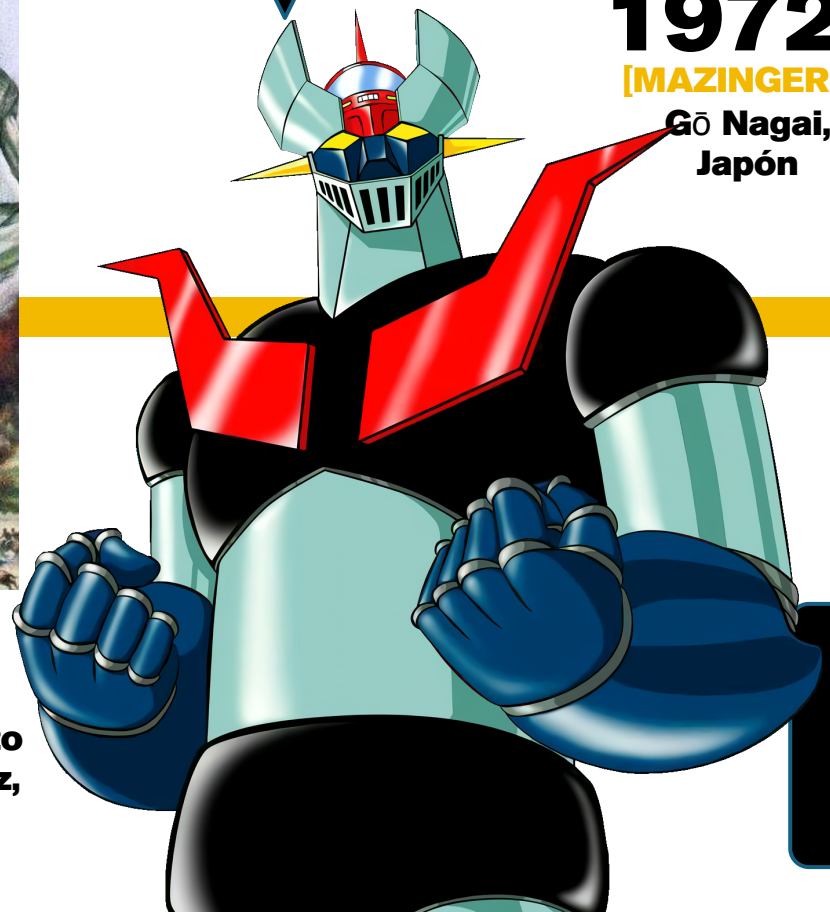
Durante casi 30 años de publicación semanal ininterrumpida, alcanzó tirajes que superaban los dos millones de ejemplares por semana.

[KALIMÁN]
Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González, México

1972

La invención del género *Mecha* moderno: fue la primera obra en establecer el paradigma del robot gigante piloteado internamente por un ser humano.

[MAZINGER Z]
Gō Nagai, Japón

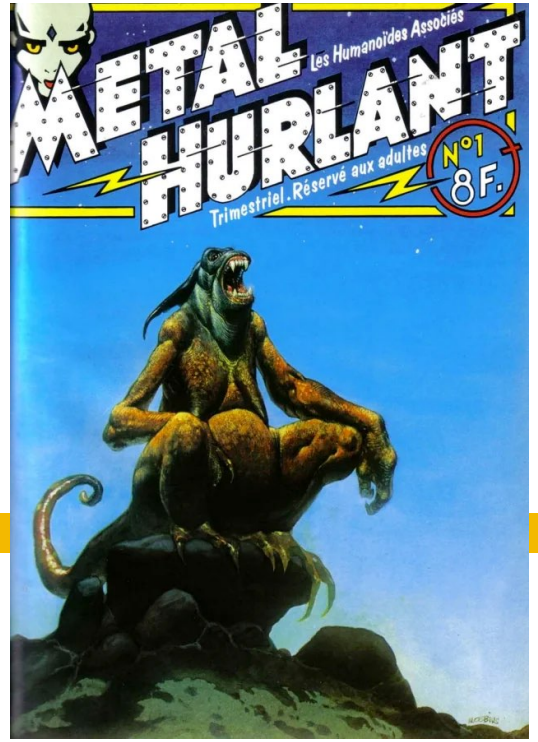


1973

[BARefoot GEN]
Keiji Nakazawa, Japón



Fue una de las primeras obras en demostrar el poder del manga como vehículo de memoria histórica, testimonio testimonial directo y denuncia política contra el belicismo y las armas nucleares.



Demostró al público y a la industria norteamericana que la historieta no era un medio exclusivo para niños o historias de superhéroes, abriendo el camino estilístico para la revolución del cómic adulto de los años 80.

1977

[HEAVY METAL]

Leonard Mogel y Sean Kelly, Estados Unidos



1975

[MÉTAL HURLANT]

Mœbius, Philippe Druillet, Jean-Pierre Dionnet y Bernard Farkas, Francia

Revista de ciencia ficción, fantasía oscura y surrealismo para adultos. Funcionó como el laboratorio creativo donde autores vanguardistas rompieron la narrativa clásica.

1978-1999

AMENAZA NUCLEAR, DESCONFIANZA Y GLOBALIZACIÓN

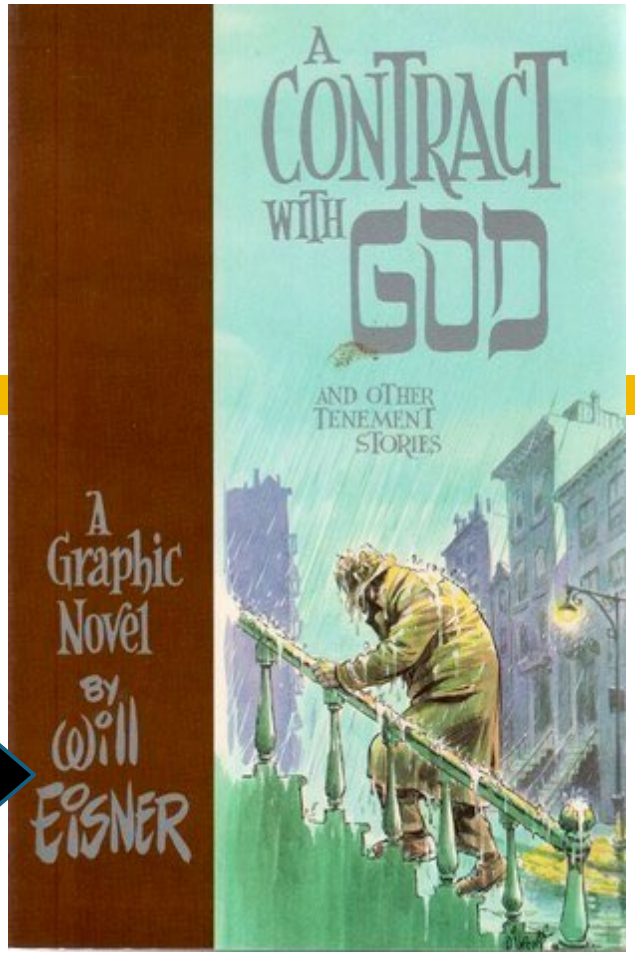
El medio gana reconocimiento cuando amplía géneros, cuestiona certezas y desarrolla voces propias.



Aunque el término ya se había utilizado de forma aislada en los sesenta, es considerada como la obra que popularizó, legitimó y consolidó el concepto de la novela gráfica.

[A CONTRACT WITH GOD] Will Eisner, Estados Unidos **1978**

Abrió las puertas del mercado de librerías generales al cómic, inspirando a toda una generación de autores a relatar historias íntimas, sociales y de no ficción.



BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

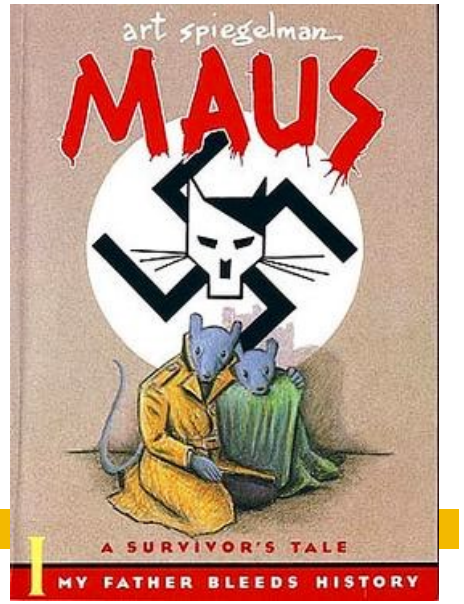
editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD





[MAUS]
Art Spiegelman, Estados Unidos/Polonia

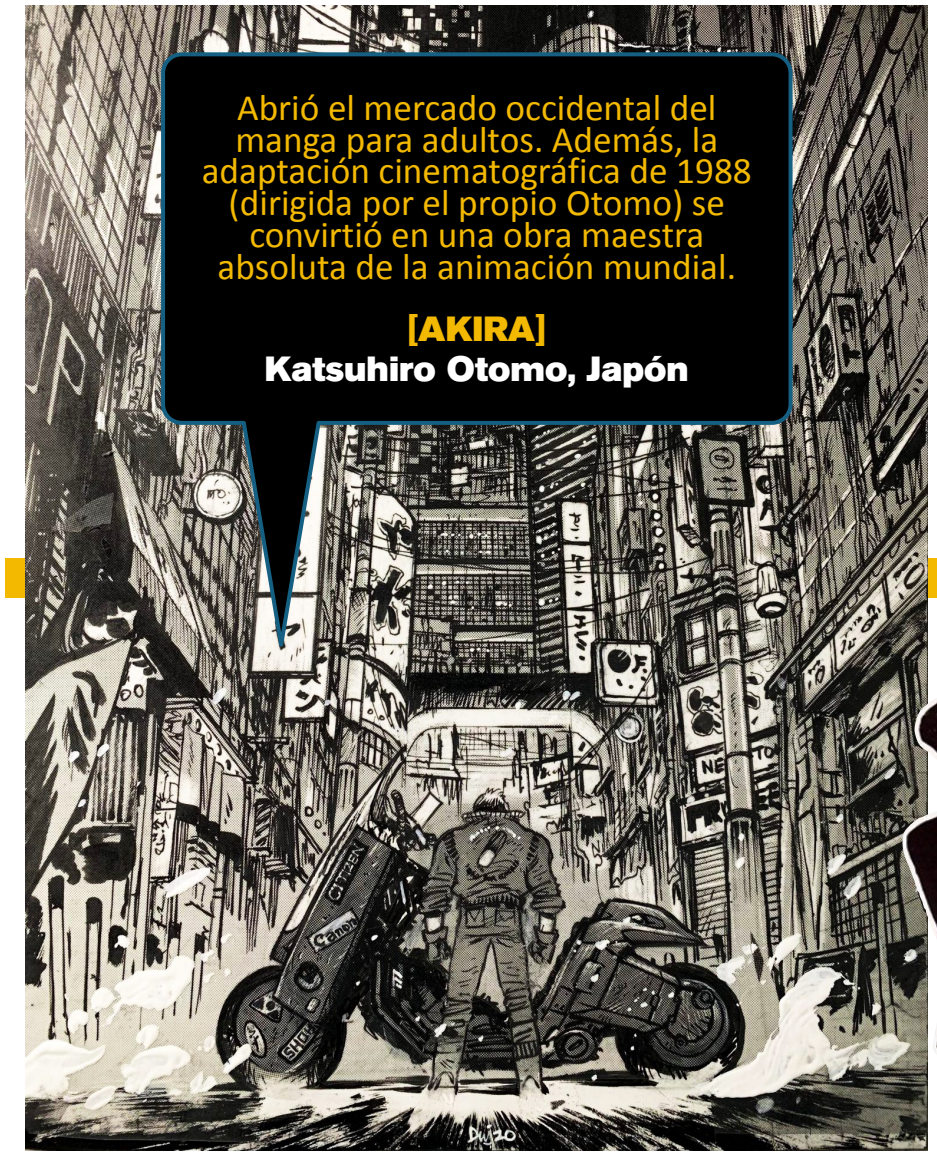
1980

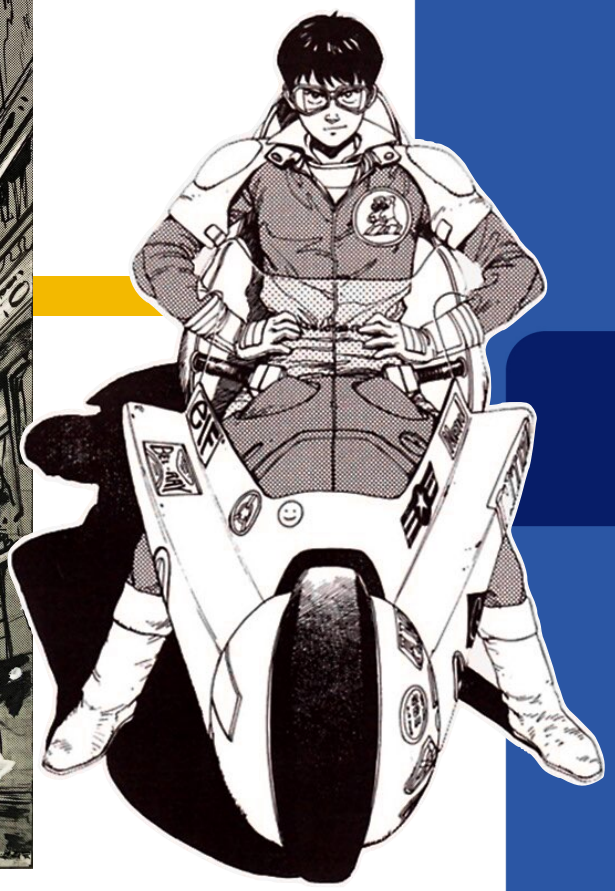
Es la primera (y hasta hoy única) novela gráfica en ganar el afamado Premio Pulitzer en 1992, rompiendo de manera definitiva el prejuicio social de que la narrativa gráfica era un formato puramente infantil o de entretenimiento menor.

1982

Abrió el mercado occidental del manga para adultos. Además, la adaptación cinematográfica de 1988 (dirigida por el propio Otomo) se convirtió en una obra maestra absoluta de la animación mundial.

[AKIRA]
Katsuhiro Otomo, Japón







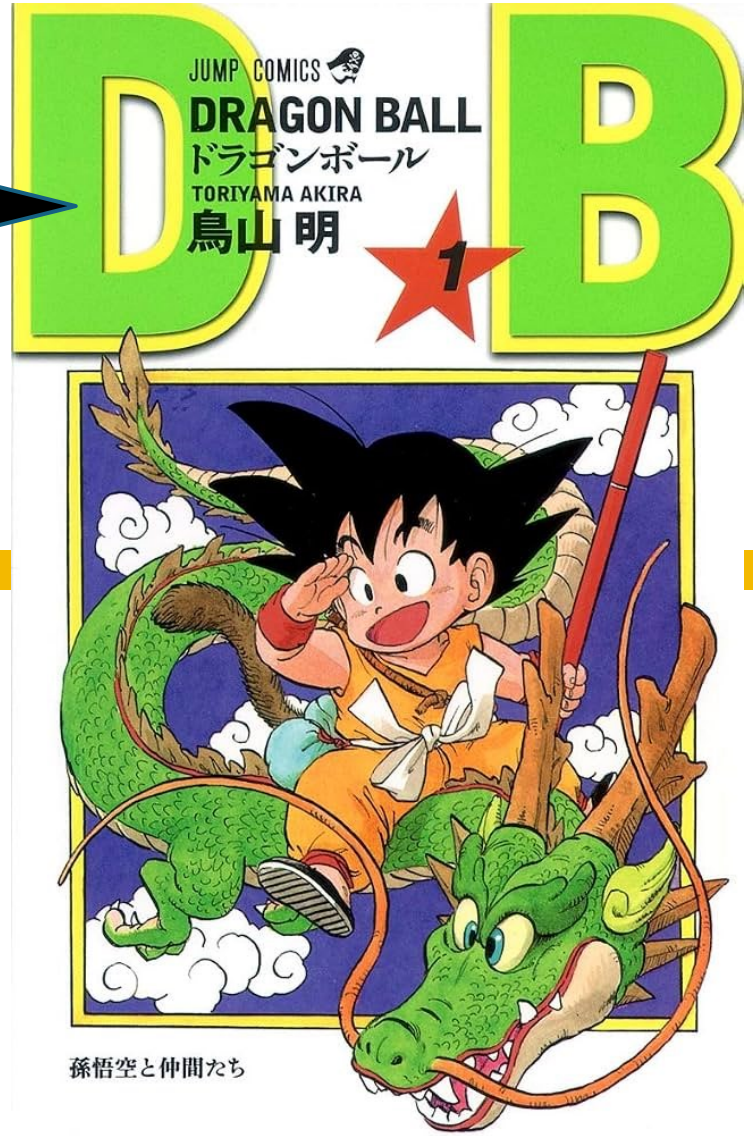
Su éxito catapultó los tirajes de la *Weekly Shōnen Jump* a cifras récord de más de 6 millones de ejemplares semanales.

1984

[DRAGON BALL]

Akira Toriyama, Japón

Estableció los códigos estéticos, la estructura narrativa de arcos argumentales por torneos y villanos, y el sistema de escalada de poder que definieron el género durante las décadas siguientes, sirviendo de molde directo para obras como *One Piece*, *Naruto* y *Bleach*.



GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

Su adaptación al anime, junto con *Dragón Ball* (1986) fue uno de los principales catalizadores de la primera gran ola de popularización masiva del manga y el anime fuera de Japón durante los años 90.

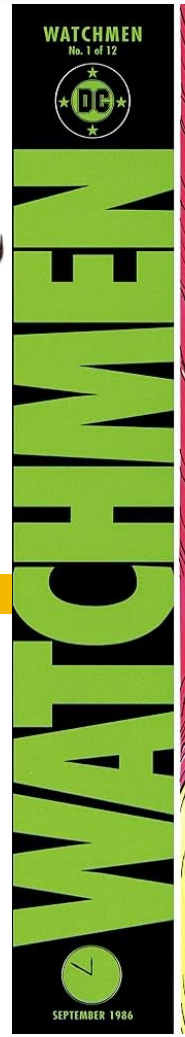




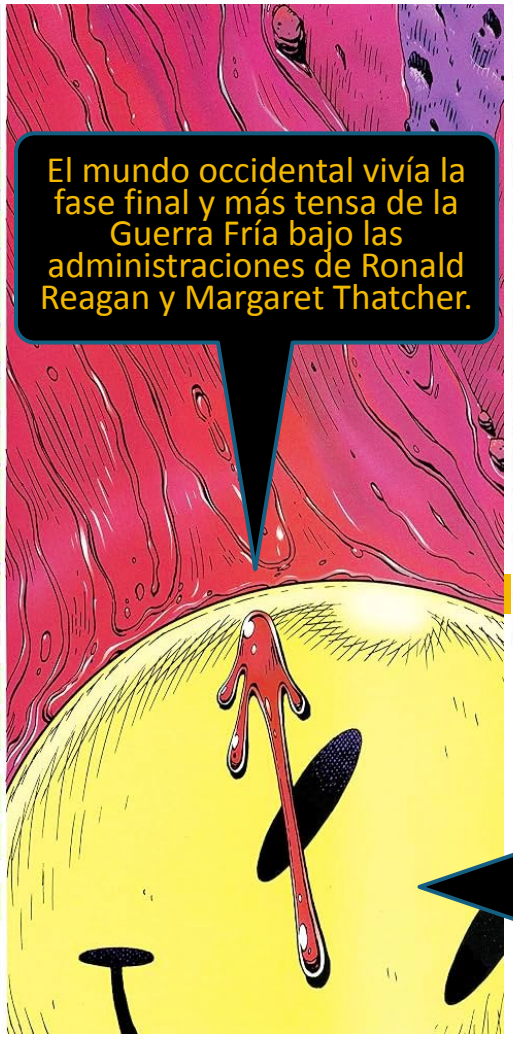
1985

[SAINT SEIYA]

Masami Kurumada, Japón



El mundo occidental vivía la fase final y más tensa de la Guerra Fría bajo las administraciones de Ronald Reagan y Margaret Thatcher.



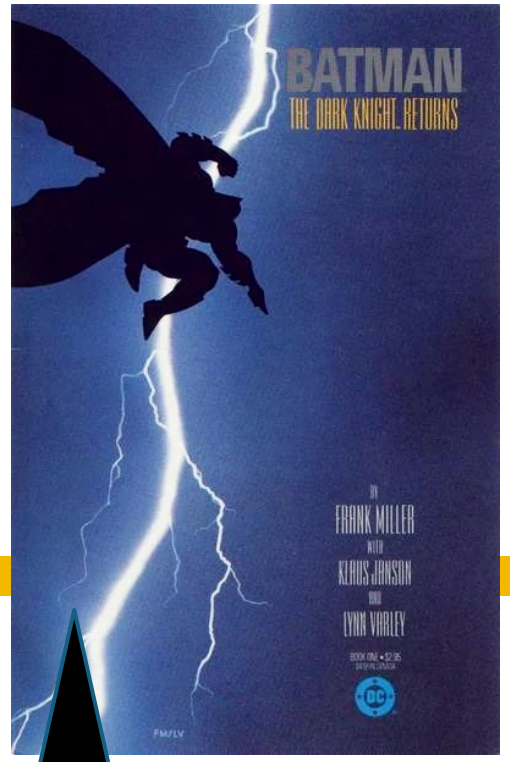


Fue la única novela gráfica incluida en la célebre lista de *TIME* de las 100 mejores novelas en inglés (1923-2005) y la primera en ganar un Premio Hugo, consolidando la madurez intelectual del medio de manera irreversible.

1986

[WATCHMEN]

Alan Moore y Dave Gibbons, Estados Unidos/ Reino Unido

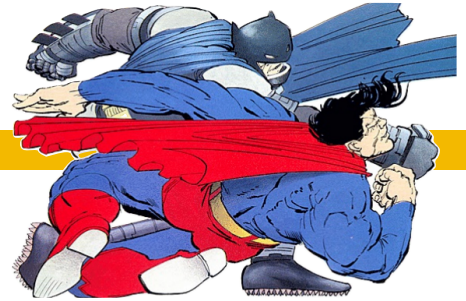


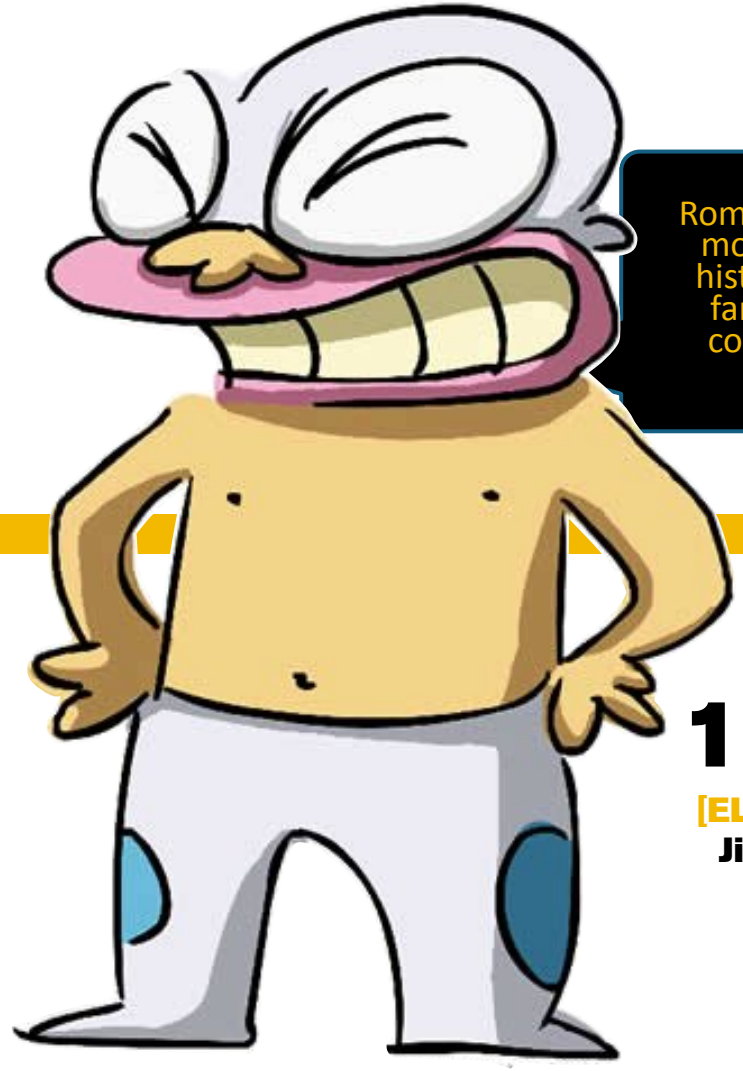
Transformó por completo la figura de Batman de un héroe convencional a un vigilante obsesivo y cínico. Junto con *Watchmen*, formó el dueto que en 1986 transformó para siempre la percepción del cómic en los medios masivos.

1986

[THE DARK KNIGHT RETURNS]

Frank Miller, Estados Unidos





Rompió radicalmente con los moldes tradicionales de la historieta mexicana seria o familiar, instaurando una corriente de sátira adulta underground.

1989

[EL SANTOS]

Jis y Trino, México

BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD



Fue una de las primeras historias en trascender el circuito habitual de cómics para convertirse en un fenómeno en librerías, atrayendo a una inmensa base de lectores ajena al género de superhéroes (especialmente lectoras universitarias).

1989

[THE SANDMAN]

Neil Gaiman, Sam Kieth y Mike Dringenberg; portadas de Dave McKean, Estados Unidos/Reino Unido





Cúspide del *cyberpunk* e ingeniería conceptual: Shirow redefinió la ciencia ficción en el manga al integrar densas notas al pie, diagramas anatómicos, especificaciones técnicas.

[GHOST IN THE SHELL]

Masamune Shirow, Japón



1990

[SLAM DUNK]

Takehiko Inoue, Japón

La cúspide del manga deportivo (*spokon*) y el fomento deportivo real: Redefinió el género al alejarse de las habilidades fantásticas o superpoderes típicos de la época



BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD





[SIN CITY]
Frank Miller, Estados Unidos

1991

Llevó el arte del alto contraste (claroscuro) a niveles expresionistas nunca antes vistos en el cómic comercial estadounidense, prescindiendo totalmente de tonos grises y utilizando masas de tinta negra y espacios en blanco puro para moldear la lluvia, la noche, la anatomía y la violencia.



Rompió estereotipos de género e incluyó una representación diversa e inclusiva para su época.

1992

[SAILOR MOON]
Naoko Takeuchi, Japón

[LA CASTA DE LOS METABARONES]
Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez, Chile/ Argentina/Francia



Representó una de las cumbres absolutas de la opera espacial a nivel mundial.

BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

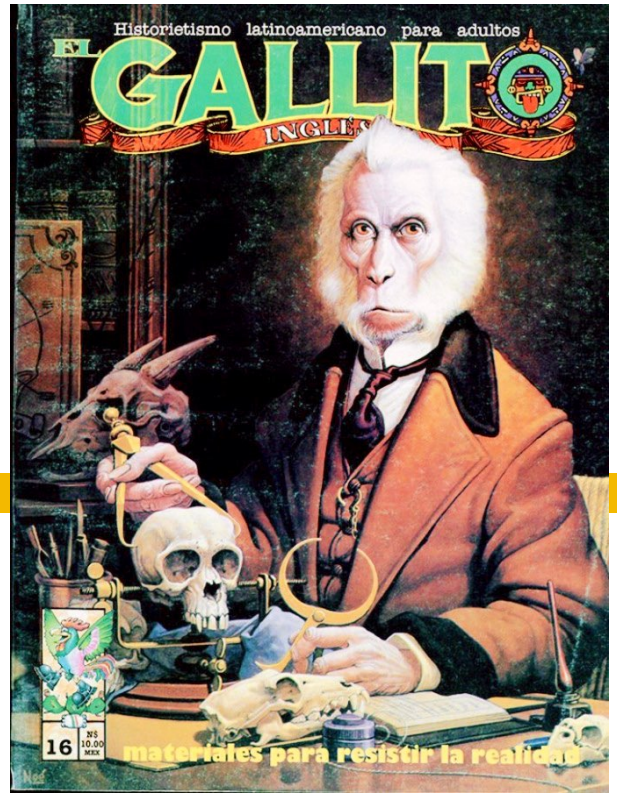
CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

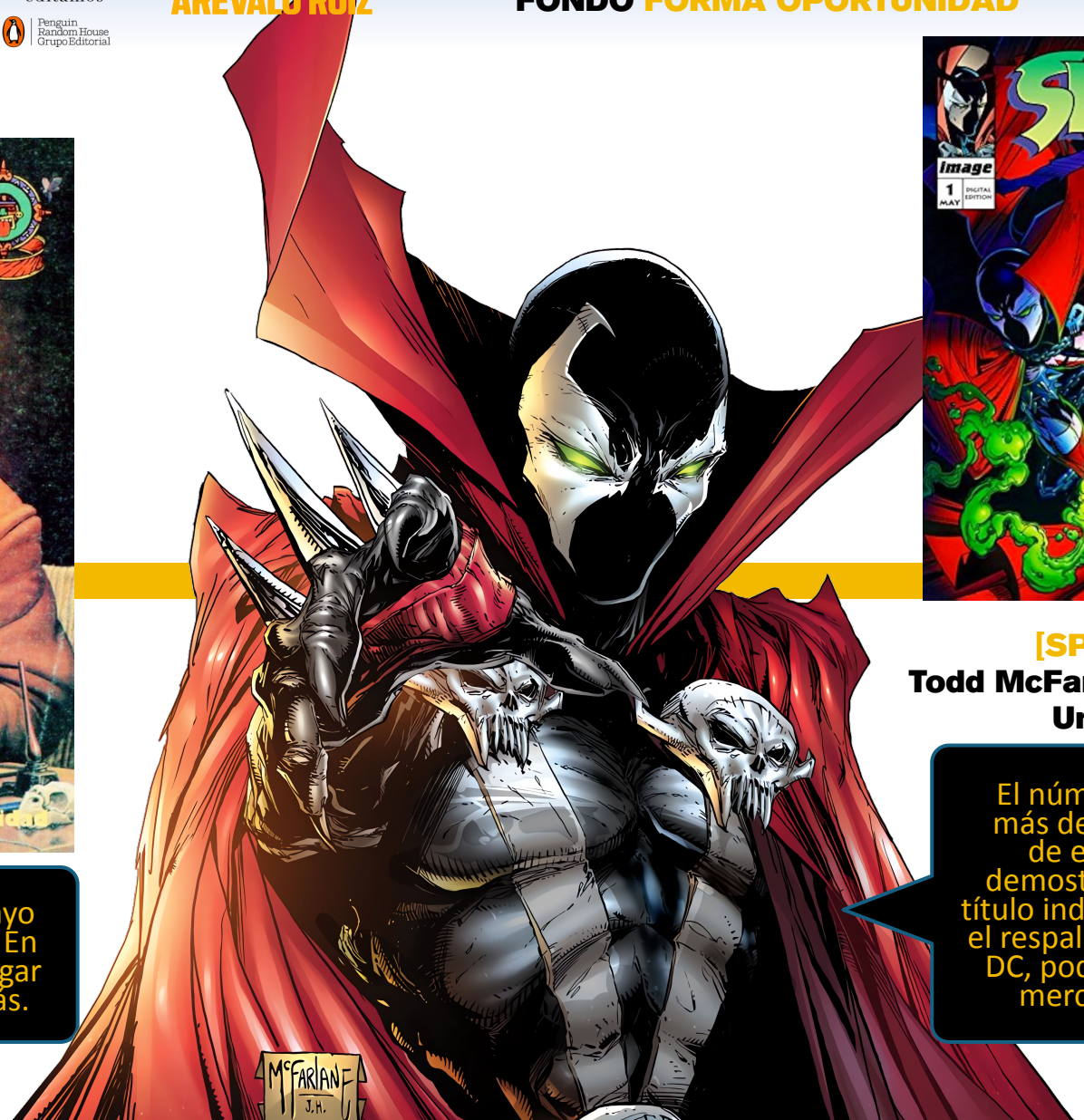
1992

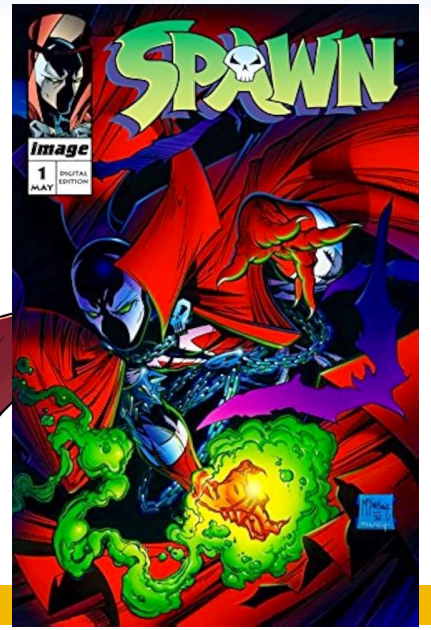
[EL GALLITO INGLÉS]

Colectivo, México



Publicación periódica que combinaba cómic, ensayo cultural, crítica musical y narrativa contracultural. En sus páginas publicaron Bachan, Ricardo Peláez, Edgar Clement, Bernardo Fernández “Bef" y muchos más.





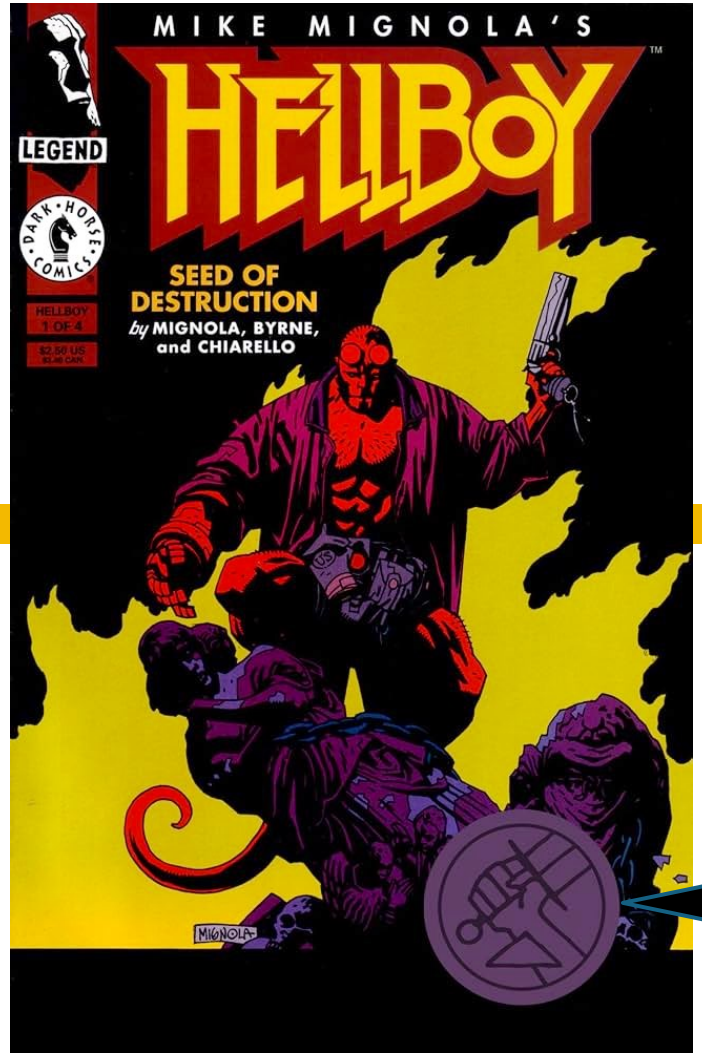
[SPAWN]

Todd McFarlane, Estados Unidos

El número 1 vendió más de 1.7 millones de ejemplares, demostrando que un título independiente, sin el respaldo de Marvel o DC, podía dominar el mercado global.

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA
FONDO FORMA OPORTUNIDAD





1993 **[HELLBOY]**
Mike Mignola, Estados Unidos

En un contexto de hiperrealismo en los cómics, Mignola redefinió el lenguaje del cómic moderno al demostrar el inmenso poder narrativo de la economía visual.



1994

[NEON GENESIS EVANGELION]
Yoshiyuki Sadamoto, Hideaki Anno, Gainax, Japón

Redefinió el género al despojar al pilotaje de robots de cualquier heroísmo victorioso, utilizándolo como una metáfora de la neurosis, la depresión, la sexualidad adolescente y la falta de empatía interpersonal.

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

BECA JUAN GRIJALBO

CANIEM

editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

1997

[ONE PIECE]
Eiichiro Oda, Japón

El manga más vendido de la historia: 500 millones de copias en circulación a nivel global y obteniendo el Récord Guinness por la mayor cantidad de copias publicadas de una misma serie de cómic por un solo autor.





1998

[UZUMAKI]
Junji Ito, Japón

Es considerada la obra maestra de Junji Ito y el mayor referente del manga de terror fuera de Japón.



Revolucionó el género al estructurar un sistema de combate altamente estratégico basado en jutsus, sellos y tácticas de equipo.

1999

[NARUTO]
Masashi Kishimoto, Japón



BECA JUAN GRIJALBO
EDICIÓN XXXV
BECA JUAN GRIJALBO
18 al 24 de octubre de 2026
CANIEM
editamos
PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA
FONDO FORMA OPORTUNIDAD

2000-2026

COMUNIDADES DIGITALES Y EXPANSIÓN ENTRE MEDIOS

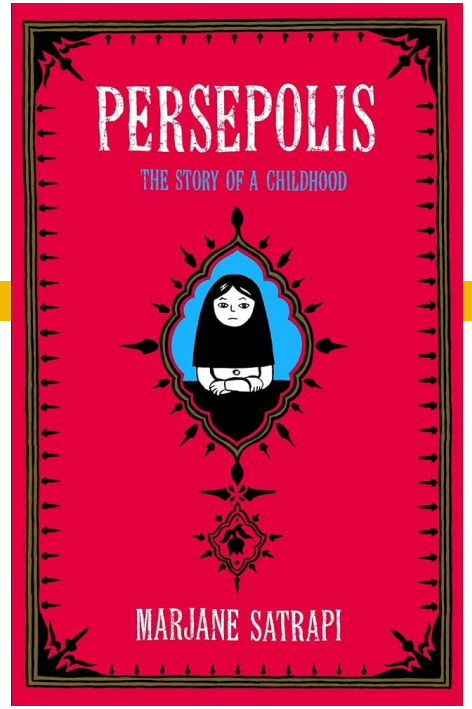
Se amplía quién protagoniza las historias y las comunidades adquieren nuevos medios para encontrarlas y acompañarlas.



2000

[PERSEPOLIS] Marjane Satrapi, Irán/ Francia

Consagración de la memoria gráfica y la visión femenina en la novela gráfica: Elevó la autobiografía dibujada a un nivel de alcance universal.

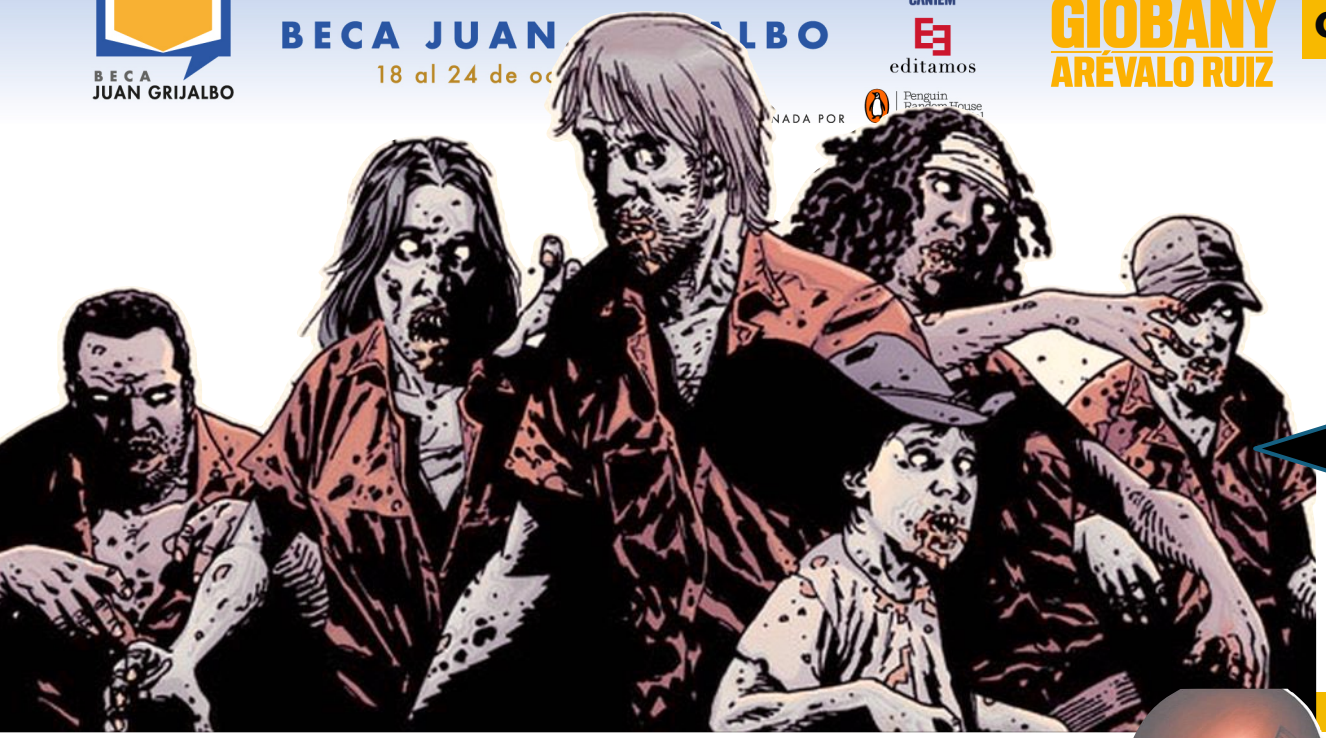




[ULTIMATE UNIVERSE] Marvel, Estados Unidos

No solo revitalizó financieramente a Marvel, sino que sirvió como el plano conceptual y visual directo sobre el que se construyó el MCU.





2003

[THE WALKING DEAD]

Robert Kirkman y Charlie Adlard, Estados Unidos

Se convirtió en una de las propiedades intelectuales más rentables de la historia del cómic independiente.

2005

[LA ERA DE LOS EVENTOS]

MARVEL Y DC, Estados Unidos

Grandes historias conectadas con todos los títulos de las respectivas editoriales. La fatiga llegó en 2016.



GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD

2006 [CALIGRAMA]

Sonia Batres, México

Su gran apuesta por autores mexicanos, tirajes pequeños y venta por Internet, con *Vinny*, la reedición de *Operación Bolívar* y, en 2007, la recopilación de *El Bulbo.*



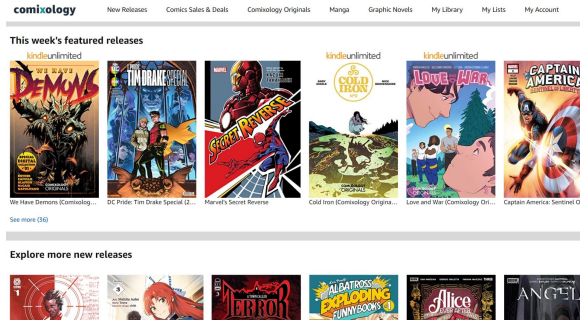




2007 [COMIXOLOGY]

Cómics digitales, Estados Unidos

La plataforma y tienda de distribución digital estándar para todas las editoriales occidentales (Marvel, DC, Image) antes de ser adquirida por Amazon.



BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial



ÉLA GRÁFICA & MANGA

ONDO FORMA OPORTUNIDAD

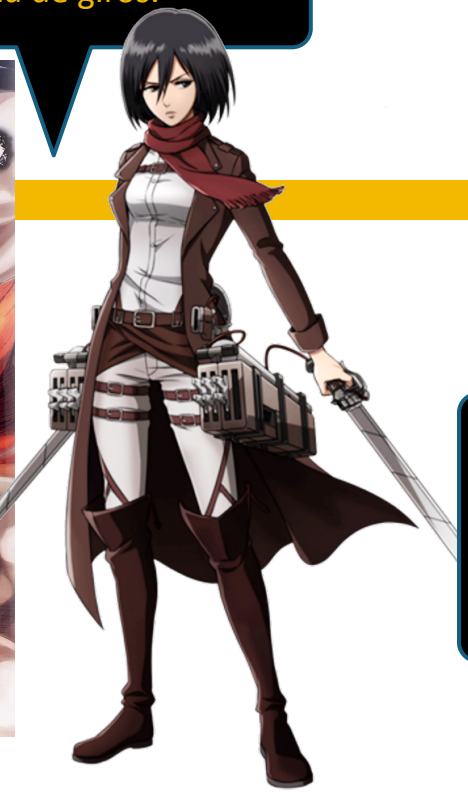
2009

[ATTACK ON TITAN]

Hajime Isayama, Japón

Revolución y maduración del *Shōnen* moderno: Desmanteló los clichés del género al introducir una narrativa marcada por la muerte imprevista de personajes, dilemas éticos y una estructura argumental hiperconectada llena de giros.





2011

[MILES MORALES]

Brian Michael Bendis y Sara Pichelli, Estados Unidos

Hito de la diversidad y representatividad en el cómic de superhéroes: conectó de forma genuina con audiencias globales diversas, convirtiéndose en el hito de inclusión más exitoso e influyente del siglo XXI en el cómic comercial.

2013

[INJUSTICE]

Tom Taylor, Estados Unidos

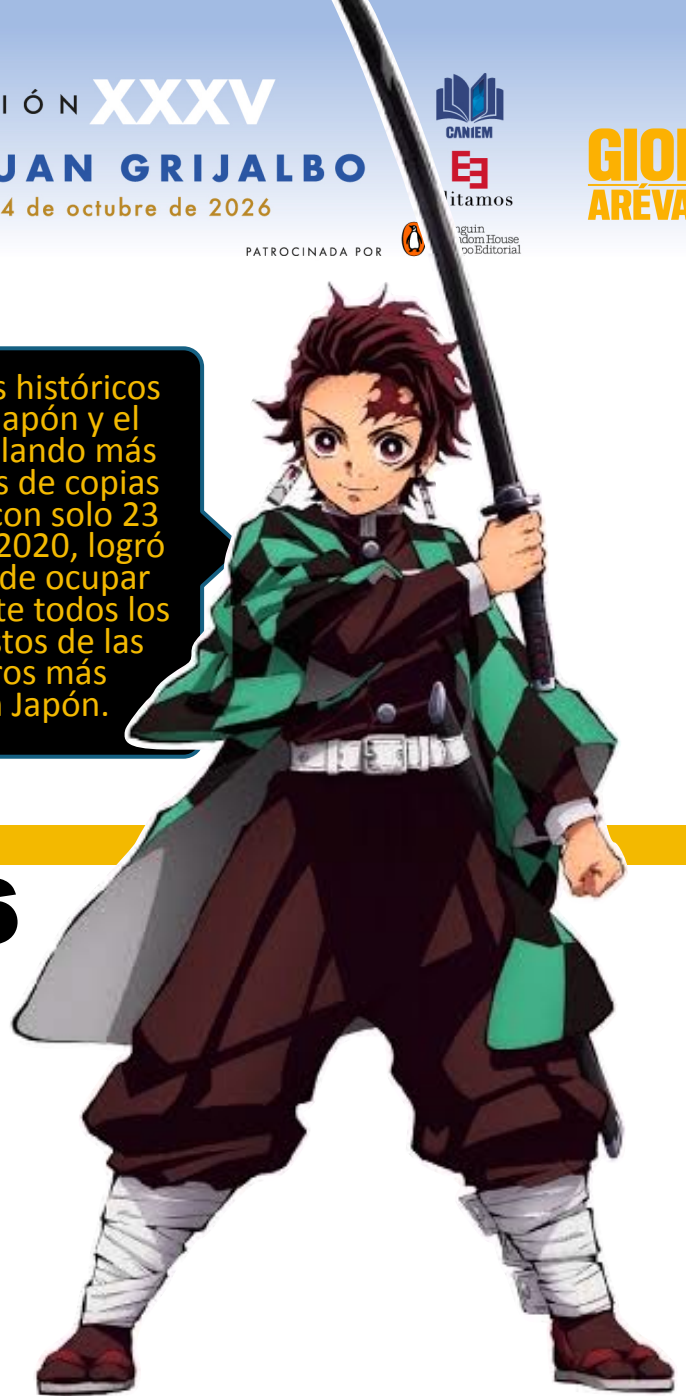
La industria del cómic vivía una integración con los videojuegos y el formato de publicación *digital-first* (capítulos semanales diseñados para leerse en tabletas y teléfonos antes de su recopilación en formato físico.



GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA
FONDO FORMA OPORTUNIDAD

Rompió récords históricos de ventas en Japón y el mundo, acumulando más de 150 millones de copias en circulación con solo 23 volúmenes. En 2020, logró el hito inédito de ocupar simultáneamente todos los primeros puestos de las listas de libros más vendidos en Japón.



2016

[DEMON SLAYER]
Koyoharu Gotouge, Japón

[THE AMAZING SPIDER-MAN ANNUAL #1]
Varios autores, Estados Unidos/ México

Descentralización geográfica y conexión cultural. La primera portada de Spider-Man en un contexto mexicano (Ángel de la Independencia).







2018

[CHAINSAW MAN]
Tatsuki Fujimoto, Japón

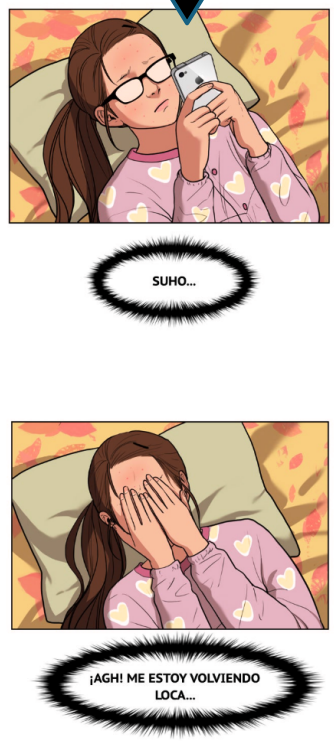
Lideró una nueva ola de obras oscuras, caracterizada por su impredecibilidad narrativa, violencia explícita, humor negro y un uso maestro del lenguaje cinematográfico.

2019

[WEBTOON]
JunKoo Kim, Corea del Sur

Fundado en 2004, el concepto son cómics digitales diseñados para leerse con scroll vertical en pantallas. El formato es un fenómeno cultural entre el público joven con más de 85 millones de usuarios y 900 mil creadores.





BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

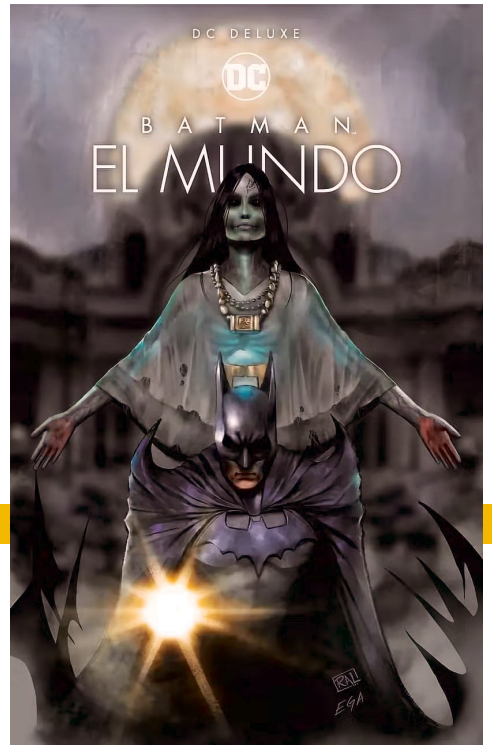
editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD





Este proyecto, lanzado simultáneamente en 14 países, nació en un momento histórico caracterizado por la hiperglobalización de la cultura pop y la maduración de las industrias creativas locales alrededor del mundo.

2021 **[BATMAN THE WORLD]**
Varios autores, varios países

[BATMAN/FORTNITE: ZERO POINT]
Christos Gage, Estados Unidos

Hito de integración comercial y narrativa transmedia, atrayendo a millones de jóvenes jugadores de videojuegos al formato del cómic impreso.

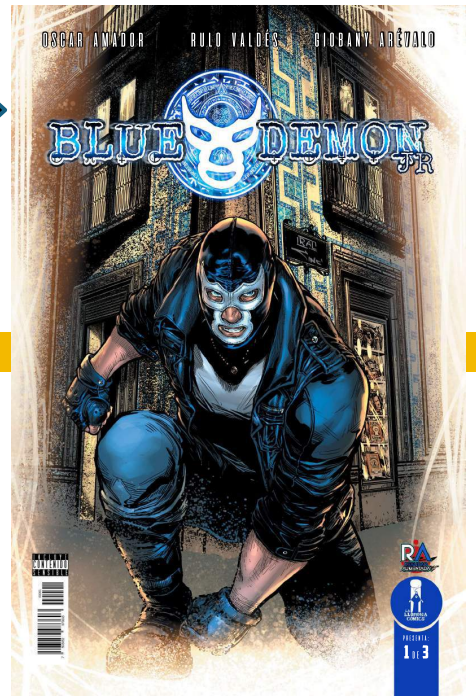




Estableció un nuevo estándar de calidad gráfica y narrativa para el cómic nacional de lucha libre, fusionando el folclore del pancracio con el género de la novela negra, la investigación policiaca y el terror urbano contemporáneo.

2025

[BLUE DEMON JR EL CÓMIC]
Rulo Valdés, Óscar Amador y Giobany Arévalo, México





2026

[LA ALIANZA TRANSMEDIA MÁS GRANDE DE LA HISTORIA]

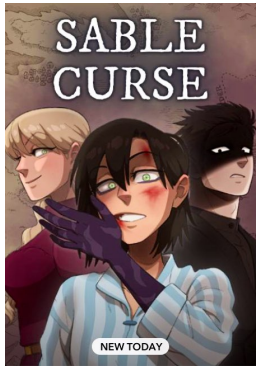
WEBTOON Y WARNER, Estados Unidos/ Japón

Marca la primera vez que uno de los estudios de animación más tradicionales e icónicos de Estados Unidos (Warner Bros. Animation) apuesta de lleno por el catálogo de una plataforma de narrativa digital de origen surcoreano para construir su próximo pilar de propiedad intelectual global.

WEBTOON







WB Animation

01 FONDO

02 FORMA

03 OPORTUNIDAD COMERCIAL

AHORA...

ROMPAMOS LA CUARTA PARED...

¡ACÉRQUENSE TODOS!

01 FONDO

02 FORMA

03 OPORTUNIDAD COMERCIAL

¿QUÉ ES UN BRANDED CÓMIC?

Son historietas creadas por encargo, en colaboración con una marca o financiadas por ella para cumplir un objetivo de comunicación mediante una experiencia de lectura. Pueden entretener, explicar un producto, transmitir valores, recuperar una historia empresarial o acercar un tema a una comunidad.

BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

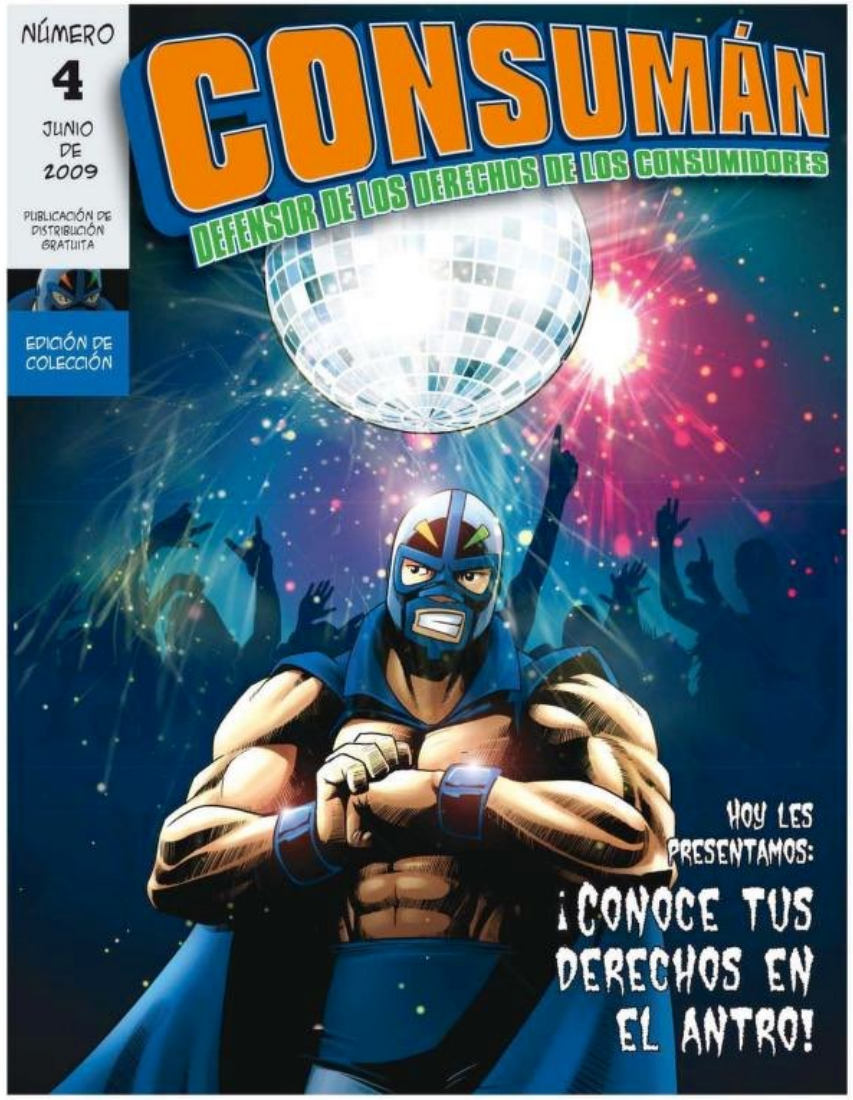
editamos

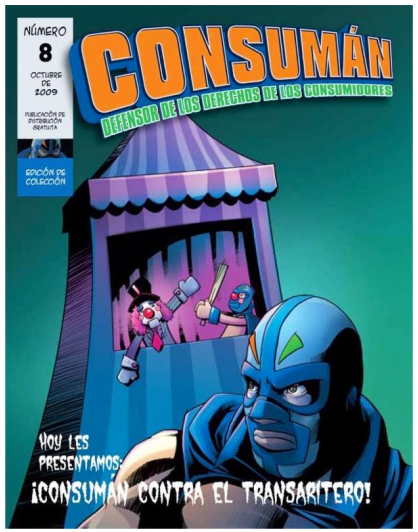
PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

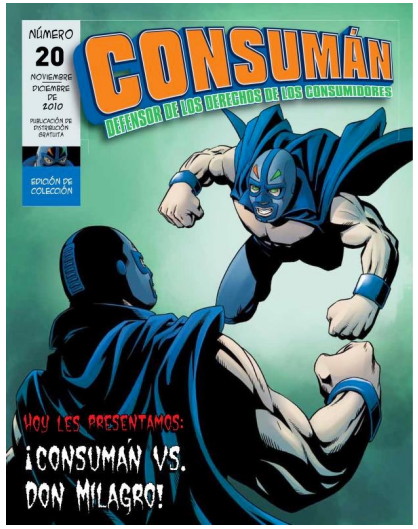
GIOBANY ARÉVALO RUIZ

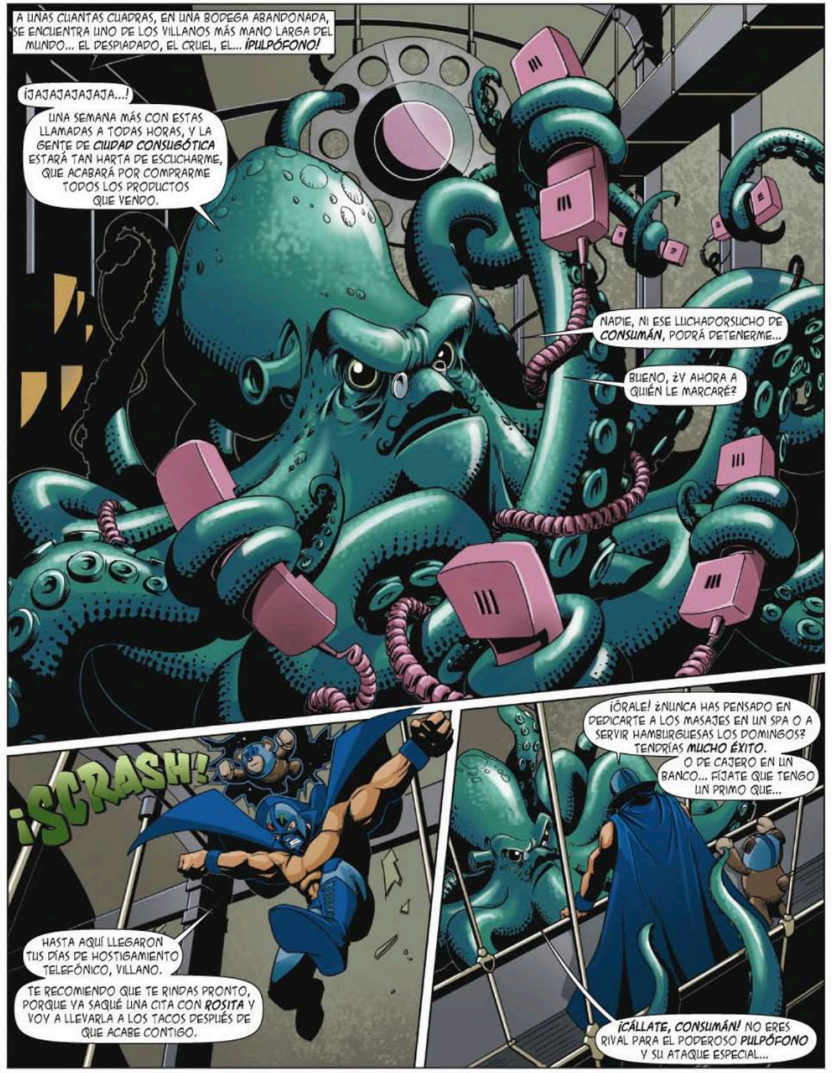
CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA **OPORTUNIDAD**









BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

18 al 24 de octubre de 2026

CANIEM

editamos

PATROCINADA POR Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA **OPORTUNIDAD**











BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

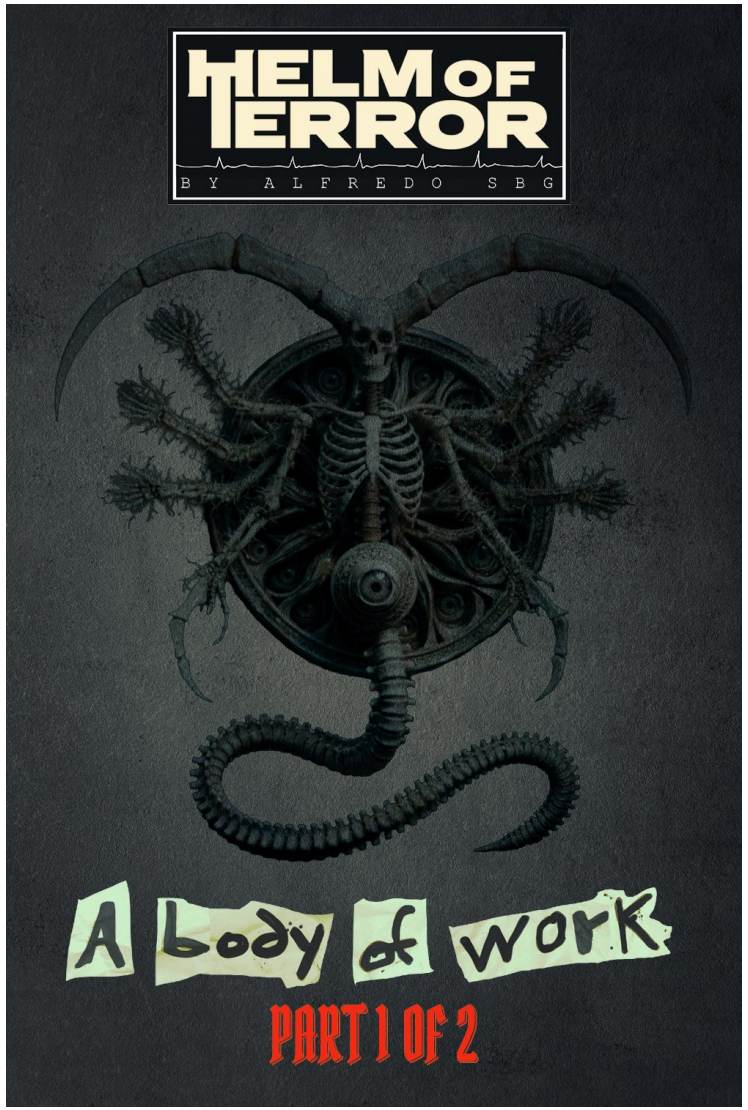
18 al 24 de octubre de 2026

PATROCINADA POR CANIEM editamos Penguin Random House Grupo Editorial

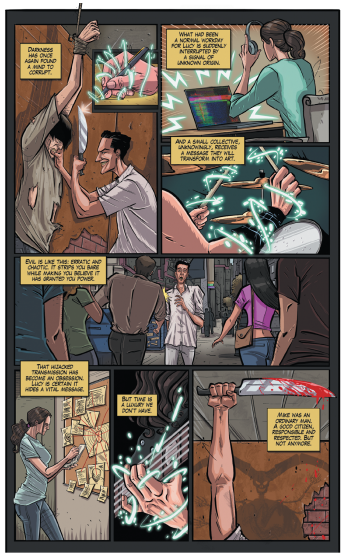
GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA **OPORTUNIDAD**











BECA JUAN GRIJALBO

EDICIÓN XXXV

BECA JUAN GRIJALBO

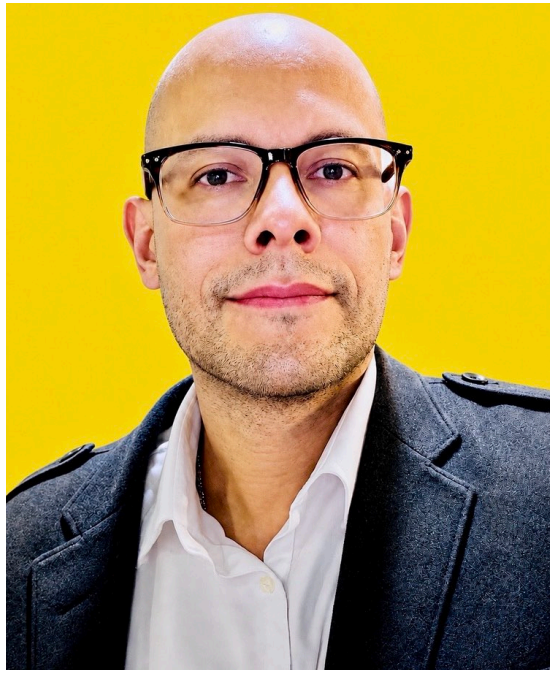
18 al 24 de octubre de 2026

PATROCINADA POR CANIEM editamos Penguin Random House Grupo Editorial

GIOBANY ARÉVALO RUIZ

CÓMIC, NOVELA GRÁFICA & MANGA

FONDO FORMA OPORTUNIDAD



@GIOBANY_AREVALO

Giobany Arévalo Ruiz

Contacto de WhatsApp