NARRATIVA EN CÓMIC Y MULTIVERSOS

FUNZA CIUDAD LÍDER

FUNZA CENTRO CULTURAL BACATÁ

ALCALDÍA DE FUNZA

MUESTRA DE TRABAJOS DESARROLLADOS POR LOS ASISTENTES AL PROGRAMA DEL BIBLIOPARQUE MARQUÉS DE SAN JORGE

Número 1: Multiversos

Todos los derechos reservados ©

Alcaldía de Funza – Ciudad Líder
Daniel Felipe Bernal Montealegre – Alcalde

Concejo Municipal de Funza

Centro Cultural Bacatá
Juan David Barbosa Silva – Director

Lilian Andrea Sanabria Abdala – Subdirectora Técnica

Biblioparque Marqués de San Jorge
Jorge Valbuena Montoya - Director

Dayana Ladino Leal - Coordinadora técnica
Chris Dayan Melo - Líder de promoción y animación de lectura

Compilación e ilustración de portada:
Cristian Mauricio Alfonso Vega - Promotor cultural

Corrección de estilo:
Anderson Alarcón Plaza

Diseño y diagramación:
Cristian Mauricio Alfonso Vega
Leonardo Parra Avilán

Agradecimiento especial a todo el equipo del Centro Cultural Bacatá y el Biblioparque Marqués de San Jorge, cuyo trabajo y compromiso hicieron posible la publicación de este fanzine.

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita del Centro Cultural Bacatá, la reproducción total y parcial de esta obra por cualquier medio. Así como su comercialización.

Centro Cultural Bacatá – Alcaldía de Funza ©
Dirección: Carrera 13 No. 12 – 55
Teléfono Conmutador: (1) 8 22 1015 - 8 25 8285
Correo institucional: centroculturalbacata@funza-cundinamarca.gov.co

Funza, Cundinamarca
Colombia

Diciembre, 2023

NUESTROS CREATIVOS HISTORIETISTAS

NÚMERO 1: MULTIVERSOS

PÁG. 5 — Portada por: Sharon Villamil y Aldebarán Aldana

PÁG. 6 — Realizada por: Zafiro Gómez y Laura -Lala- Muñoz

PÁG. 7 — Realizada por: Alexander Ninco y Laura -Lala- Muñoz

PÁG. 8 — Realizada por: Esteban Téllez

PÁG. 9 — Realizada por: Aldebarán Aldana

PÁG. 11 — Portada por: Juan José Martín y Omar Martín

PÁG. 12 — Realizada por: Marcela Rodríguez y Alejandro Pardo

PÁG. 13 — Realizada por: Alejandro Pardo y Samuel Pardo

PÁG. 14 — Realizada por: Miguel Castiblanco y Luz Riaño

PÁG. 15 — Realizada por: Omar Martín

IMÁGENES ESFÉRICAS

Nos atraviesan las imágenes, estamos rodeados de ellas en todo lo que hacemos, al punto que incluso los sueños nos encuentran visitándonos en otras dimensiones, otros mundos posibles a los que ya se puede ir y volver sin necesidad de máquinas del tiempo ni boletos intergalácticos. La imagen viene acompañada de personajes, teorías conspirativas (en las que creemos por unos días mientras llega otra más actualizada) sobre los apocalipsis, el futuro, la vida en todas sus múltiples dimensiones. Pero lo más interesante de todo esto es que podamos intervenir, mezclar estas posibilidades hasta el infinito y hacer de las imágenes una herramienta para decir lo que nos habita.

Tal es la labor que realiza este importante grupo de creadores de estas posibilidades, que encontramos reunidos en esta publicación, quienes han hecho del Cómic su punto de encuentro pero también su punto de fuga. Con una imaginación intensa y un esplendoroso sentido reflexión y crítica de esta época, indagan y visitan multiversos, superhéroes, arquetipos, escenarios recónditos, en los que sugieren extrañesas estéticas en las que nos vemos identificados en muchos de sus lugares. Esa es uno de las grandes aciertos del cómic, esa sutileza fantástico de sacarnos del mundo pero también de acercarnos más a él y a nuestras cualidades, miedos y alegrías.

Que sea este un motivo para celebrar esta gran labor pedagógica y creativa, tanto del gran maestro en este arte: Cristian Alfonso, como de todo su grupo de estudiantes, que aquí nos entregan estos universos magníficos para recorrerlos en la dimensión que queramos. Recibimos hoy esta gran literatura, hecha de imágenes y episodios para volver a nacer en una viñeta, como en un juego de espejos infinito.

Jorge Valbuena Montoya
Director Biblioparque Marqués de San Jorge

BOOM BANG CÓMICS

HABÍA UNA VEZ UN FRIKY...

Actualmente muchos jóvenes curiosos quieren saber quiénes son esos coloridos personajes que luchan por la justicia o la dominación mundial, los mismos que aparecen en películas, series y videojuegos, a tal punto que desean crear sus nuevos universos de aventura a partir de dichos referentes. Esto último le da un propósito a un ilustrador friki que conoce esas historias desde tiempo atrás: crear los espacios creativos de cómic, manga y caricatura llamados *Narrativa en cómic y multiversos.* Como podría esperarse, estos talleres se desarrollan en el mejor hogar para la creación: el Biblioparque Marqués de San Jorge.

En *Narrativa en cómic y multiversos* se aprende sobre el manejo de viñetas, la creación de mundos y sus habitantes, la disposición de personajes en escenas de acción, la ubicación de globos de texto, la diagramación de una historia, la representación visual de sonidos olores y movimientos, el porqué de los ojos grandes ilustrados en oriente, y el uso de las capas, las capuchas y los calzones por encima de los pantalones en el occidente. También repasamos la historia detrás de los emblemas, signos y símbolos que representan el bien y el mal en dos dimensiones. Sin embargo, lo más importante es aprender a ser uno mismo, a convivir y tolerar otras formas de concebir historias, a generar momentos donde los frikis, los *geeks*, los *gamers*, los otakus, en fin... los futuros creativos, reconocen que no están solos en el multiverso.

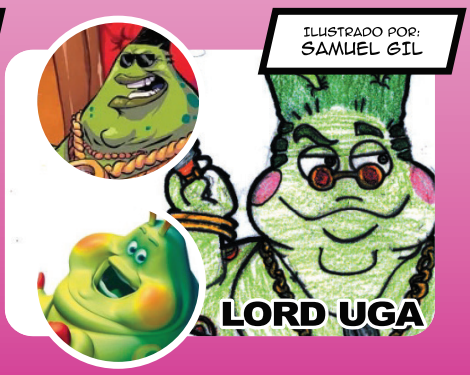
Bienvenidos a pasar la página y conocer el resultado de este proceso.

Bienvenidos al multiverso.

Cristian M. Alfonso Vega
Promotor cultural

¿QUÉ ES UN PROYECTO *MASHUP*?

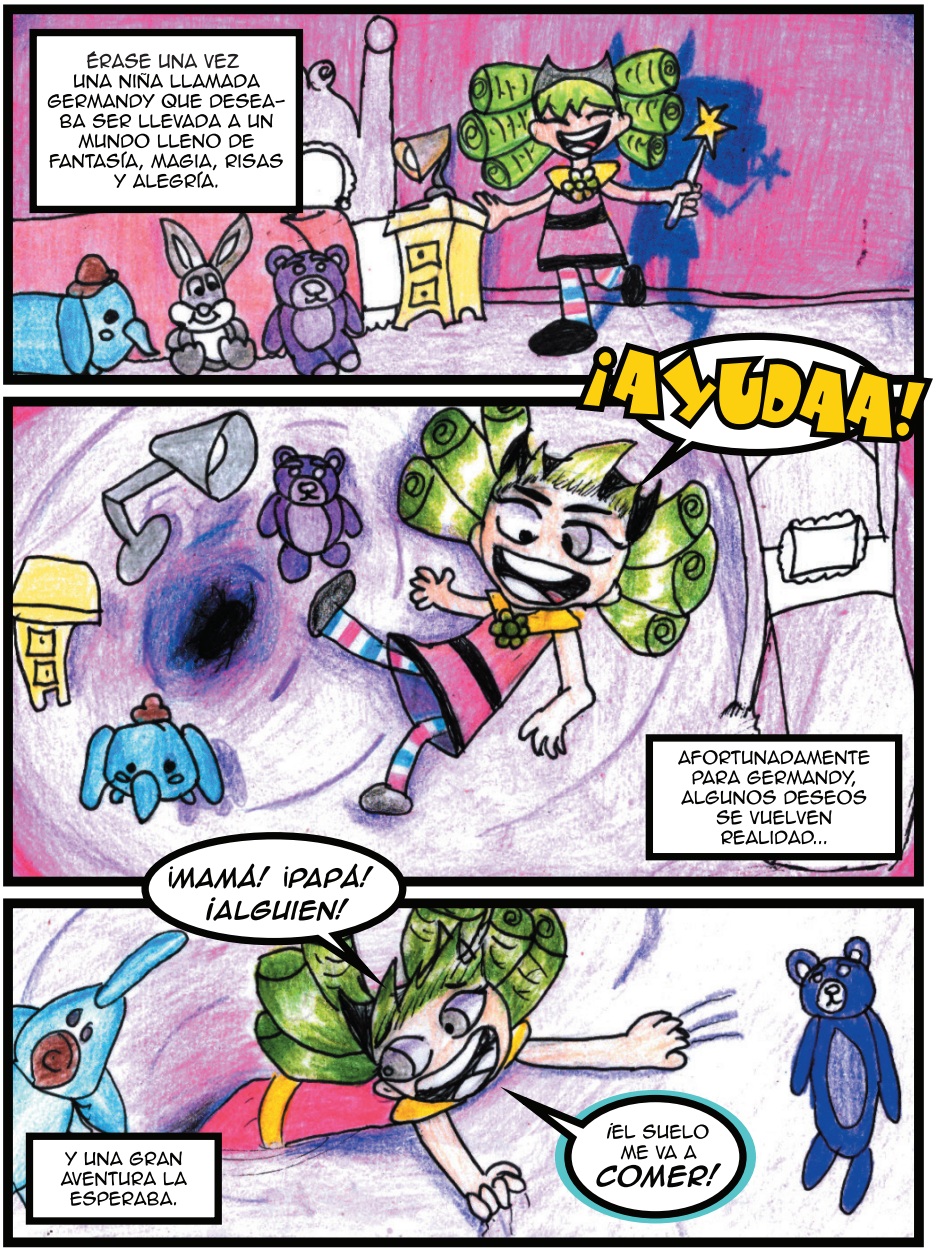
El *Mashup* es una creación, por lo general en forma de canción, creada mediante la combinación de dos o más piezas musicales, en una especie de collage. En el caso del cómic, el *mashup* es la recreación de una historia ya existente, empleando como base su propia narrativa, pero volviendo a dibujar las viñetas casi desde cero. Allí se usan como protagonistas los resultados de mezclar personajes originales con otros provenientes de ficciones ajenas y se genera una nueva visión del estilo estético de la obra, variando los estilos ilustrativos dependiendo de lo realizado por cada autor participante en el proyecto. En esta oportunidad, el proyecto *mashup* que aquí se presenta, está basado en el cómic *I hate fairyland* escrito e ilustrado por Skottie Young y publicado por la editorial Image Comics.



ODIO Duendilandia

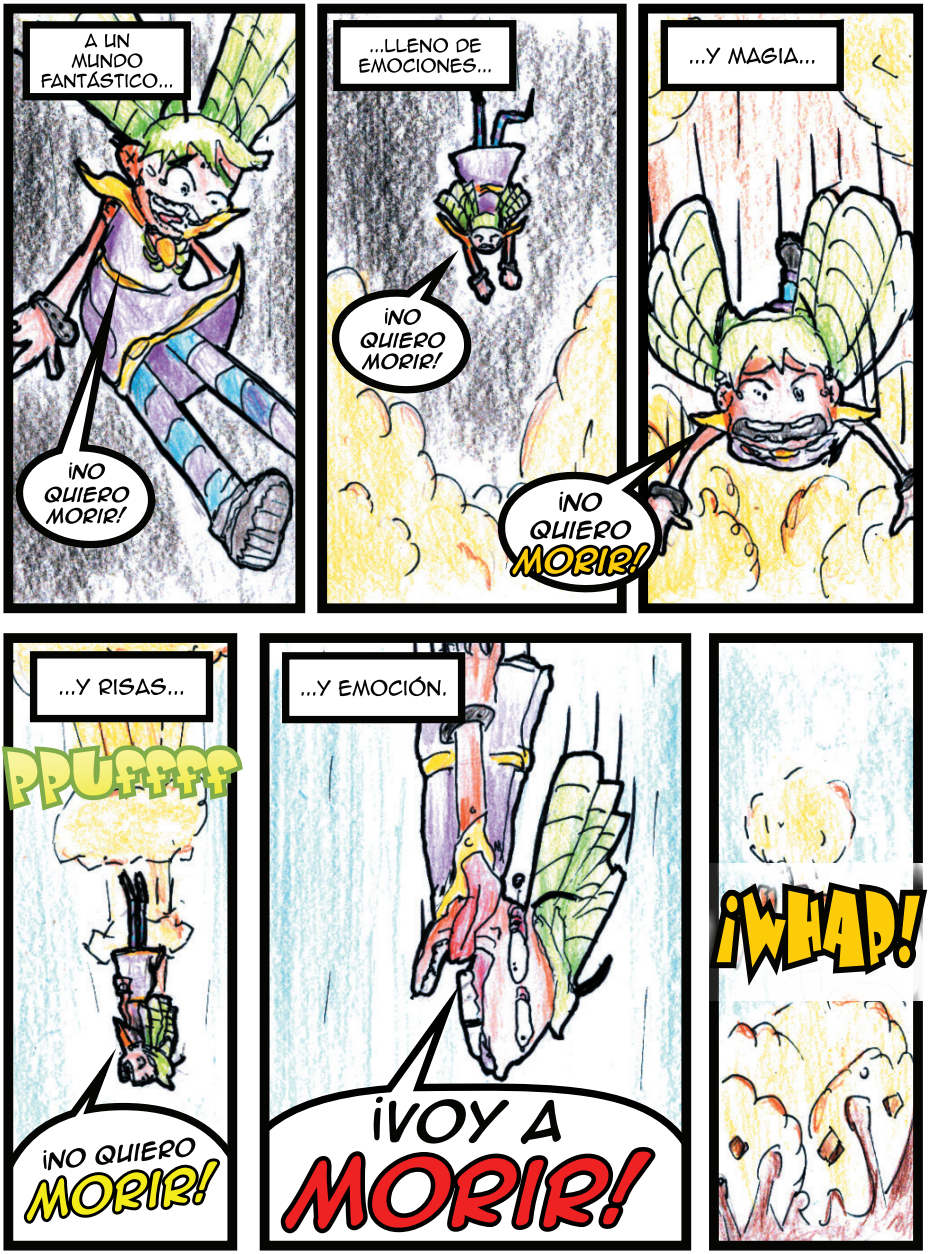
PROYECTO MASHUP

PORTADA POR:
SHARON VILLAMIL Y
ALDEBARAN ALDANA.

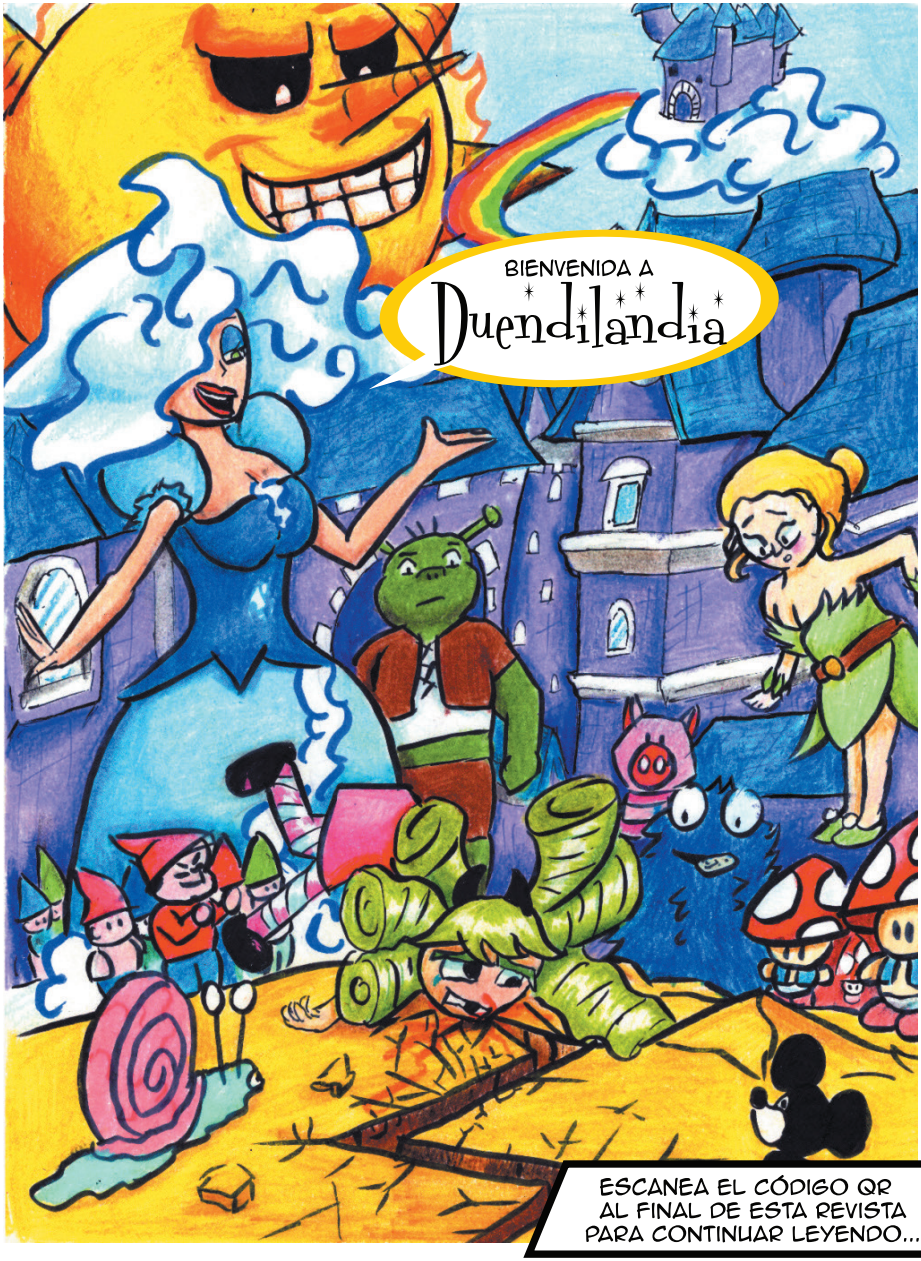


PÁGINA POR: ZAFIRO GÓMEZ Y LAURA –LALA– MUÑOZ

Y ELLA TUVO QUE ACEPTARLA...
NO TE SUELTES, NO TE SUELTES, NO TE SUELTES, NO TE SUELTES...
...SE TUVO QUE SOLTAR.
..Y ELLA SE DIRIGIÓ...



PÁGINA POR: ESTEBAN TELLEZ



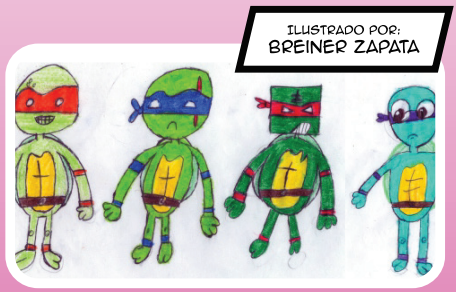
ESCANEA EL CÓDIGO QR
AL FINAL DE ESTA REVISTA
PARA CONTINUAR LEYENDO...

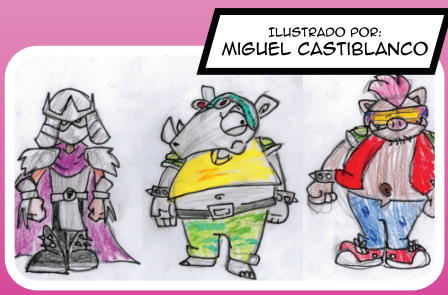
PÁGINA POR: ALDEBARAN ALDANA

¿QUÉ ES *BIBLIOTRAZOS*, EL TALLER?

Con el transcurso del tiempo la asistencia al programa *Narrativa en cómic y multiversos* aumentó de forma significativa los sábados en las instalaciones del Biblioparque. Por lo anterior se decidió que el programa se dividiera en dos grupos: uno con usuarios mayores de catorce años, quienes mantienen el programa original con una carga horaria más intensa, y otro con los asistentes menores que están comenzando en el camino creativo de la narrativa gráfica, usuarios acompañados por un tutor o acudiente, normalmente madres y padres, quienes también participan en nuestras clases, en donde todos dibujamos. El siguiente proyecto *mashup* es un experimento donde padres e hijos trabajaron en grupo para lograr la siguiente pieza visual para así contar la siguiente historia, ya reconocida, pero con un estilo diferente a lo antes visto. Gracias a este ejercicio, dimos a conocer a los pequeños estudiantes términos como: planos de enfoque, diagramación, composición de escena, iluminación, ubicación de globos de texto, orden de lectura, teoría del color y arquetipos narrativos.

Ahora, solo queda invitarles a pasar la página e iniciar esta aventura.





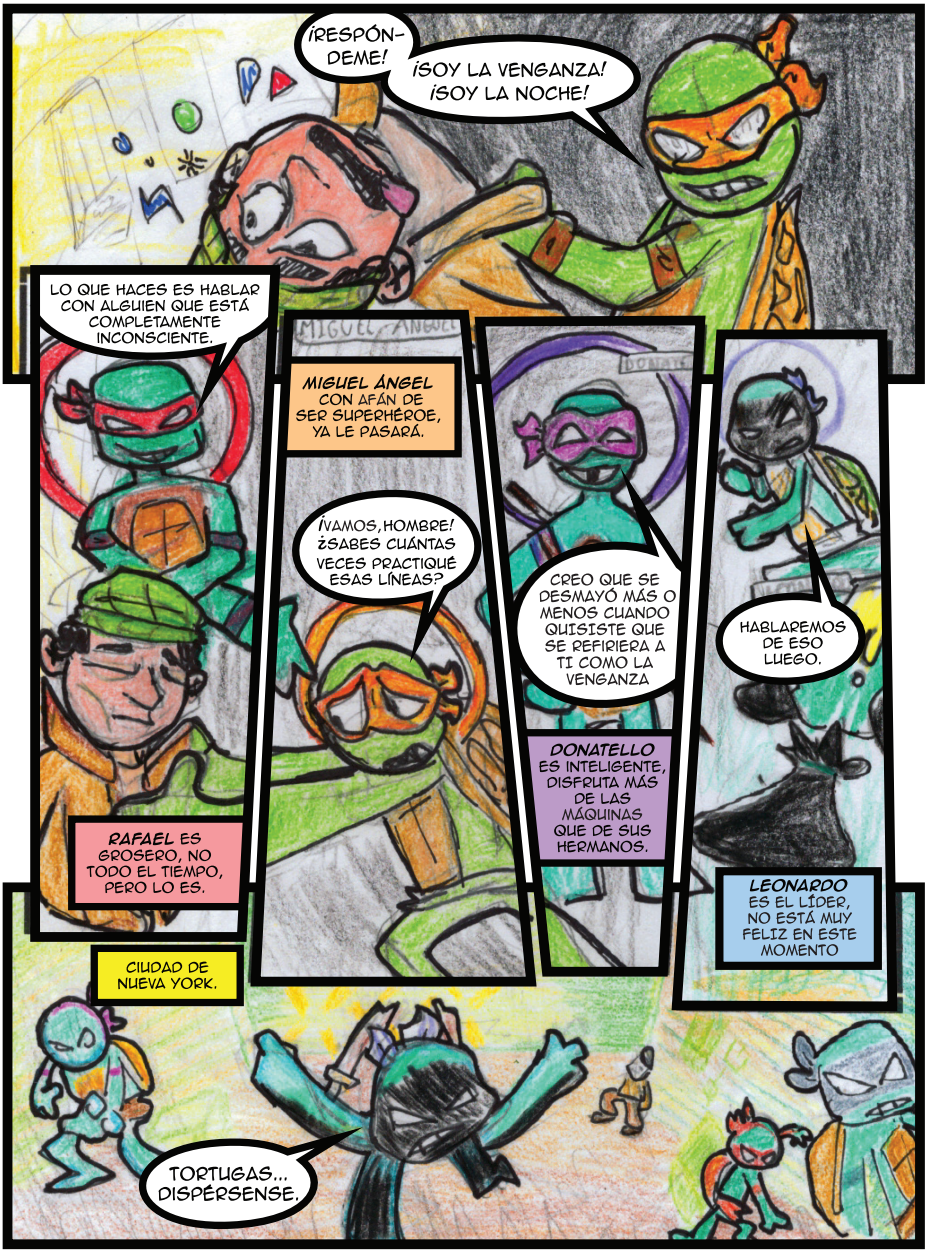
PROYECTO MASHUP

BATI TORTUGAS

PORTADA POR:
JUAN JOSÉ MARTIN Y
OMAR MARTIN

PÁGINA POR: MARCELA RODRÍGUEZ Y ALEJANDRO PARDO

PÁGINA POR: ALEJANDRO PARDO Y SAMUEL PARDO



PÁGINA POR: MIGUEL CASTIBLANCO Y LUZ RIAÑO

PÁGINA POR: OMAR MARTIN

SOBRE EL PROFE

Cristian M. Alfonso Vega (CRT, para los parceros, Cret, para los colegas y cretino, para los envidiosos) es dibujante e ilustrador de nacimiento, diseñador por título, creativo por convicción y escritor por accidente, comprometido con el cómic y las historias bizarras de doble sentido que propician una crítica contra la sociedad y lo establecido por fuerza de costumbre. Basa sus creaciones en múltiples referencias culturales (nivel freak) mezcladas con las más absurdas situaciones cotidianas, lo que da como resultado estudios criptozoológicos realizados a menos de cinco cuadras a la redonda de su casa: seres zombificados por triunfos ajenos, misiles humanos destinados a explotar y monstruos tan peligrosos como oportunos en situaciones donde lo menos peor puede confundirse con un milagro.

La presente publicación esta conformada por los trabajos desarrollados en el marco del programa *Narrativa en cómic y multiversos* del Biblioparque Marqués de San Jorge, realizados por los asistentes en aras de promover la cultura y las habilidades de la población.

BOOM BAM COMICS

ESCANÉAME PARA
LEER ESTA REVISTA
COMPLETA Y A COLOR.

CONCEJO MUNICIPAL
DE FUNZA

Universidad
MARQUES
DE SAN JORGE

FUNZA
CENTRO CULTURAL
BACATÁ

ALCALDÍA
DE FUNZA

FUNZA
ciudad líder