

NARRATIVA EN CÓMIC Y MULTIVERSOS



BOOM BANG COMICS

#2
NOV/23

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



FUNZA
CENTRO CULTURAL
BACATÁ




FUNZA
ciudad líder



Número 2: Penumbra

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 2: PENUMBRAS

P.A.E.
5

Portada por:
Vyanka Muñoz

P.A.E.
6

Realizada por:
Laura -Lala- Muñoz y Cristopher Alzate

P.A.E.
7

Realizada por:
Laura -Lala- Muñoz y Cristopher Alzate

P.A.E.
8

Realizada por:
Esteban Tellez

P.A.E.
9

Realizada por:
Dylan Aguilar

P.A.E.
11

Portada por:
Lauren Leyton

P.A.E.
12

Realizada por:
Sophia Valero y Laura -Lala- Muñoz

P.A.E.
13

Realizada por:
Oriana Acevedo y Lady Useche

P.A.E.
14

Realizada por:
Natasha Casallas

P.A.E.
15

Realizada por:
Estefany Moreno



EL CÓMIC, LA BIBLIOTECA Y SUS INSTANTERÍAS

En las Bibliotecas, los cómics se perciben siempre dispersos por todas las esquinas, caben en diversos estantes y temas, como si estuvieran viviendo sus propias aventuras, sus sagas eclécticas entre las salas de lectura. Su misión es romper el espacio - tiempo, la arquitectura de lo convenido, las certezas de la física, el orden natural de las situaciones, por eso no se pueden organizar o catalogar en un solo sitio. Se les asume viajeros, hechos de episodios emocionantes, como este fanzine que hoy leemos como si nos estuviera leyendo desde un caleidoscopio.

El Cómic en el Biblioparque Marqués de San Jorge ronda los pasillos y sus cimientos imaginarios, hasta encontrarse con sus personajes todos los sábados en su laboratorio creativo, que es como un oráculo de apariciones o una impresora en 3D conectada a las válvulas del pensamiento fantástico de los dibujantes del municipio. Aquí, con la guía del maestro Cristian Alfonso, recorren sus propias dimensiones y fractales, reúnen sus esplendores habitados. Una reunión de personajes dibujando en el tercer piso del Biblioparque, que tiene un mirador y a esa hora es como un satélite o una pista de aterrizajes y desaterrizajes de estos talentosos creadores.

Ante sus manos querido lector, esta galaxia de encuentros y situaciones. Un mapa del tesoro que ya no se busca en la playa sino en el espacio y otros mundos. Si Robert Louis Stevenson o Úrsula K. Le Guin, hubieran sido Funzanos en este tiempo, estarían en este taller escribiendo estos nuevos universos con imágenes y viñetas. Pero aquí tenemos a los nuestros, recientes y curiosos, intensamente imaginantes. Bienvenidos.

Jorge Valbuena Montoya

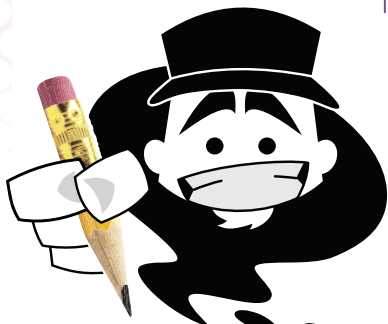
Director Biblioparque Marqués de San Jorge

BOOM BANG CÓMICS

EL CÓMIC ESTÁ DE REGRESO...

El éxito obtenido hace un año gracias a los programas de *Narrativa en cómic y multiversos* continúa para este 2023. Se retoman los talleres gratuitos en las instalaciones del Biblioparque Marqués de San Jorqué, continuamos con el proceso iniciado a principio del año pasado en las narrativas aquí publicadas, como lo es el proyecto *mashup* de *Odio Duendelandia*, que tiene una segunda parte en este número de *Boom Bang Cómic*s. También, este año, se elaboró un segundo experimento *mashup* usando como pilar la película de 1992, *Drácula*, basada a su vez en el libro homónimo del escritor irlandés Bram Stoker. El resultado fue una parodia, que usa como protagonista a la popular mascota de una paleta de temporada en Colombia. Actualmente, queremos alejarnos del concepto básico que considera a los cómics como únicas narrativas de superhéroes, con complejas escenas de acción y sin un trasfondo literario. Pretendemos integrar narrativas míticas y legendarias, hurgar en el folclore mundial, para así reconocer cómo los antiguos dioses son arquetipos de historias que tienden a repetirse cíclicamente y se adaptan a la cultura contemporánea. Esto queda demostrado al ver cómo una novela de fantasía gótica, publicada en el año 1897, aún hoy fascina la imaginación y fomenta la creatividad.

Bienvenidos nuevamente al multiverso. Citando al famoso conde: "entre libremente, por su propia voluntad, y deje parte de la felicidad que trae".



Cristian M. Alfonso Vega
Promotor cultural

BIENVENIDOS A UN CÓMIC MASHUP

En esta oportunidad, el proyecto *mashup* que aquí se presenta está basado en el cómic *Bram Stoker's Dracula*, escrito por Roy Thomas e ilustrado por Mike Mignola y John Nyberg, publicado por la editorial Topps comics, con base en la película estrenada en 1992. Para esta oportunidad, fusionamos sus personajes con elementos narrativos traídos de diversas historias de la cultura pop.



ILUSTRADO POR:
SANTIAGO MELO



DRÁCULA



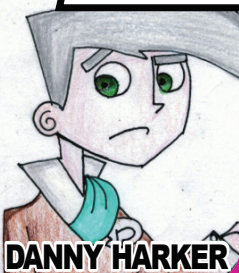
ILUSTRADO POR:
LORENA SANTIAGO



MINA BOOP



ILUSTRADO POR:
NATALY CERVANTES



DANNY HARKER



ILUSTRADO POR:
LIAM ACOSTA



LUCY STAR

BRAM STOCKER

DRACULA

#1^{DE}
4
OCT / 23



PORTADA POR:
VYANKA MUÑOZ

1462

LOS TURCOS MUSULMANES, LIDERADOS POR EL SULTÁN MOHAMMED, HAN EXPULSADO A LOS CRISTIANOS DE LA CIUDAD DE CONSTANTINOPLA E INVADIDO RUMANÍA CON UNA FUERZA APLASTANTE, AMENAZANDO A TODA LA CRISTIANDAD.

UN PRÍNCIPE RUMANO, DE LA REGIÓN DE TRANSILVANIA, VLAD DRÁCULA, (NOTABLE GENIO MILITAR, Y CONOCIDO EN EL ESTE DE EUROPA POR SUS MANERAS SANGUINARIAS TANTO EN LA BATALLA COMO FUERA DE ELLA) LLEVA A 7.000 DE SUS SOLDADOS A UN ATAQUE SORPRESA CONTRA 30.000 TURCOS INVASORES.

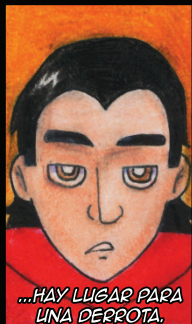
DRÁCULA DESTROZA AL EJÉRCITO ENEMIGO...



...Y SU VENGANZA ES CRUEL Y DESPIADADA.



PERO INCLUSO EN
LA VICTORIA DE SU
SANTA CRUZADA...



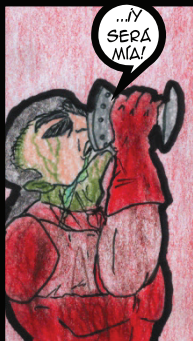
...HAY LUGAR PARA
UNA DERROTA.



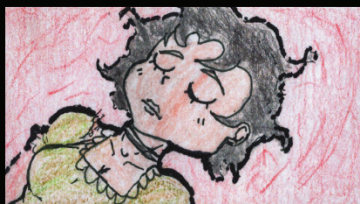
¡ELIZABETTY!...







...Y EL RÍO DEL TIEMPO,
MEZCLADO CON LA SANGRE,
FLUYÓ ROJIZO POR SIELOS...



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

¿EN QUÉ NOS QUEDAMOS?

Este relato comienza cuando Germandy, al tener seis años, cae en Duendelandia para iniciar una aventura: la búsqueda de una llave que la hará salir de tal lugar, siempre acompañada de su guía asignado, Larrick Sanchez. No obstante, pasan veintisiete años sin encontrar dicho objeto y, al nunca envejecer, Germandy se convierte en una sociópata violenta. Después de masacrar estrellas y hongos, Germandy aterroriza la ciudad de Fungus y enfrenta a su líder Lord Uga, por lo que la reina, Jessi Cloud, gobernante de Duendelandia, envía tras Germandy a Brussel, el brutal, quien busca eliminar a nuestra protagonista, en la Isla del Helado... ¿Será Brussel, el brutal, capaz de cumplir satisfactoriamente tal misión? Lo invitamos a averiguarlo pasando la página en compañía de nuestros personajes.



ILUSTRADO POR:
STEPHANY HERRERA



GERMANDY



ILUSTRADO POR:
ALDEBARAN ALDANA



LARRICK



ILUSTRADO POR:
ÁNGEL CHAPARRO



JESSI CLOUD



ILUSTRADO POR:
ALEXANDRA DIAZ



HORRIWANDA

ODIO Duendilandia

#2
A60/23

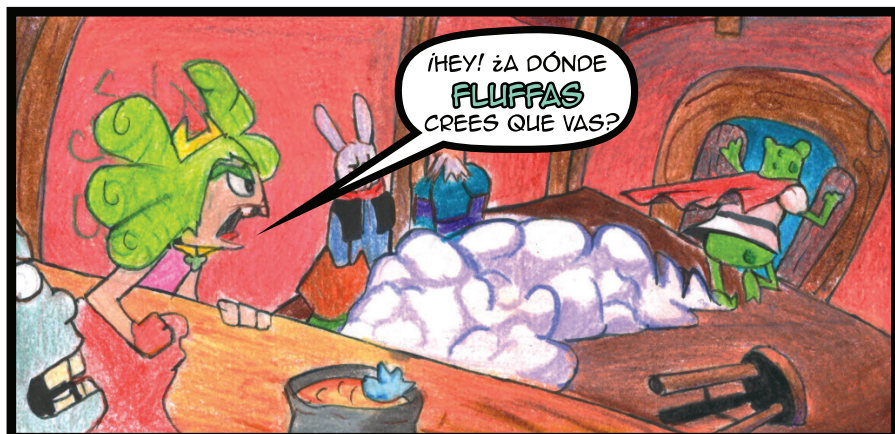
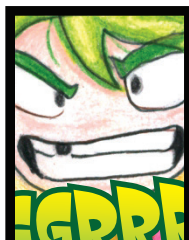


PORTADA POR:
LAUREN LEYTON









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



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 BANG COMICS



ESCANÉAME PARA
LEER ESTA REVISTA
COMPLETA Y A COLOR.



CONCEJO MUNICIPAL
DE FUNZA



FUNZA
CENTRO CULTURAL
BACATÁ

