



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

El cómic se considera "el noveno arte", debido a su gran presencia en la sociedad.

Es una forma de expresión y de información "ligera" y "agradable", para esta sociedad actual que hoy en día, tiene una vida rápida, sin retrasos, y que exige tener todo al día. Es por ello que la información debe ser digerida rápidamente y el cómic se considera tan rápida de digerir que puede declararse como el medio por el cual toda la gente, de todas las clases y status sociales, puede acceder a ellos.

El cómic comprende toda una gama de necesidades artísticas, económicas y sociales que, desde varios puntos del planeta, han forjado su desarrollo.

Ya desde sus inicios, actúa con el objetivo de atraer a la gente, entreteniéndola, llega convertirse en un elemento útil para manejar al público y difundir ideologías. Además, se aplicaba en jóvenes y niños, como una forma de ilustrarlos, educarlos, informarlos o simplemente hacerlos pasar el tiempo de manera "productiva".

Esta arte requiere del lector/espectador un proceso de lectura/visión simultaneo y este recorrido o itinerario a través de paisajes mixtos resulta un excelente ejercicio para desarrollar una mirada aguda y crítica sobre los "mundos" desplegados en la historieta.

Cuando se aborda un comic se hace un doble trabajo de comprensión y elaboración: por un lado leemos el texto, y por otro también debemos interpretar y añadir a ese texto el mensaje que la secuencia de imágenes nos está transmitiendo. La historieta es un género narrativo producto de la hibridación, una especie de amalgama creativa del lenguaje escrito y el lenguaje visual.

En las cosmovisiones expuestas por las historietas hay un dialogo constante y productivo entre dos formas comunicativas: la palabra y el ícono. Se genera una intertextualidad interna propia del formato de la que carecen otros géneros.

Una de las dimensiones más interesantes de los comics es que sirven para darnos cuenta de los valores que transmiten las diferentes sociedades y culturas, cuales son los arquetipos que las representan, en otras palabras, construyen las variadas y posibles identidades de lo que somos, nos gustaría o no nos gustaría ser.



Legislatura de la Provincia de Río Negro

De ahí que sea un material a tener muy en cuenta en el momento de trabajar la interculturalidad y los valores. Pero justamente este maravilloso ensamble de textos e imágenes permite tratar con gran versatilidad un amplio abanico de temas.

Culminado el evento caratulado bajo el nombre de Comarca Comics Fest 3, desarrollado en julio de 2016, nuevamente en las instalaciones de la escuela Paulo VI de la ciudad de Viedma, y debido al enorme éxito que significó el marco del mismo, teniendo como datos relevantes las mas de 3500 personas asistentes durante los dos días, los mas de 50 stands provenientes de los mas diversos puntos de nuestro país, desde los stands propios de la comarca Viedma-Patagones, como aquellos arribados desde Salta, Córdoba, Buenos Aires, Trelew, Bahía Blanca, Punta Alta, Mar del Plata, por citar algunos; las diferentes actividades como las charlas, concursos, torneos de juegos o talleres, con una notoria superación de participantes respecto al anterior evento; hasta la nutrida asistencia de artistas de gran renombre, quienes elevaron el nivel del evento transformándolo en uno de los mas importantes de nuestro país.

Por este motivo es que nos vimos motivados y movilizados a la realización y armado de un nuevo evento que pretende superar la vara dispuesta por el pasado comarca comics fest 3, marcando en el calendario cultural de nuestra zona a el mes de julio, como uno donde el noveno arte deja plasmada su huella para ya no borrarse, pudiendo de este modo asegurarnos que nuestra comarca tenga su evento fandom, declarado de interés cultural, sumando a la lista de fiestas y actividades culturales con las que contamos.

Este año 2017, recibimos entonces la gestación de un nuevo evento: "Comarca Comics Fest 4, el evento fandom mas grande del sur argentino".

El Comarca Comics Fest 4, se desarrollara en julio de 2017 nuevamente en las instalaciones del Paulo VI, que comparte ediliciamente con la Universidad del Comahue (gimnasio, estacionamiento, sum, hall, aulas, pasillos, y microcine), es un evento fandom dedicado a fanáticos y cercanos a este arte, como así también para curiosos y parte de la sociedad que quiera adentrarse a conocer este mágico y sano mundo de fantasía donde priman los comics, los mangas, las historietas nacionales, animes, animaciones en general, películas de ciencia ficción, video juegos, etc., en donde se unen las generaciones, y se converge en un mismo punto, una misma idea, donde la edad es solo un número carente de importancia.



Legislatura de la Provincia de Río Negro

La jornada se repartirá nuevamente en dos días, siendo éste un importante ítem dispuesto por la organización para un mejor aprovechamiento de las actividades y los concursos, tal y como funcionó en los pasados eventos. Se comenzará funcionalmente el día sábado 23 de julio, a las 11 horas hasta las 22 horas del mismo, reabriendo las puertas el día domingo 24 de julio, a las 10 horas hasta las 22 horas, aproximadamente (horarios sujetos a modificaciones).

El evento tendrá nuevamente las divisiones por zonas que fueron eficaces en los 3 eventos anteriores para la obtención de una mayor organización, sumando nuevas zonas para esta nueva etapa del CCF.

Las divisiones de este nuevo evento serán: Zona de Compras 1 - Gimnasio/SUM/Hall (destinada a la compra de artículos relacionados a ésta temática -comics, mangas, dvds, historietas nacionales, etc.-, y otros artículos de interés general, distribuidos en stands consecutivos, dando un racional espacio para la mejor exhibición de cada puesto, y la prolijidad para un cómodo paseo por la galería, en donde también se dispondrá del escenario mayor del evento, en el cual se presentarán bandas musicales, grupos de baile, el concurso de cosplay -concurso de personas disfrazadas de personajes relacionados al noveno arte- etc.); Zona de Compras 2 - 1er Piso - Pasillo (destinada a la compra de artículos relacionados a ésta temática -comics, mangas, dvds, historietas nacionales, etc.-, y otros artículos de interés general, distribuidos en stands consecutivos, dando un racional espacio para la mejor exhibición de cada puesto, y la prolijidad para un cómodo paseo por esta galería nacida con la necesidad de ofrecer la oportunidad a los stands que siguen sumándose al evento); Zona de Compras 3 - 2do Piso - Pasillo (destinada a la compra de artículos relacionados a ésta temática -comics, mangas, dvds, historietas nacionales, etc.-, y otros artículos de interés general, distribuidos en stands consecutivos, dando un racional espacio para la mejor exhibición de cada puesto, y la prolijidad para un cómodo paseo por esta galería nacida con la necesidad de ofrecer la oportunidad a los stands que siguen sumándose al evento); Zona de Compras 4 - 2do Piso - Aula Superior (destinada a la compra de artículos relacionados exclusivamente a la temática gamer y otros artículos tecnológicos, distribuidos en stands consecutivos, dando un racional espacio para la mejor exhibición de cada puesto, y la prolijidad para un cómodo paseo por esta galería nacida con la necesidad de ofrecer un incremento en la Zona Gamer del evento, donde también se dispondrá de un museo gamer, y zona de charlas y proyecciones exclusivas dentro de la temática de video juegos); Zona Exterior (donde se llevará a cabo la apertura general del evento, y donde podrá salirse durante toda la jornada, siendo utilizado de paso, de salida o para fumar); Zona del Patio de



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Comidas (global exterior donde podrán degustarse variedad de sabores, tanto de comidas orientales como occidentales, con mesas y sillas funcionales a cada stand de comida, y donde se podrán adquirir, también, diversidad de bebidas sin alcohol y golosinas); Zona de Charlas y Proyecciones - Microcine (destinada al área vinculante al cine y shows varios, donde se proyectarán películas animadas, novedades con un formato de trailers, y charlas de artistas invitados especialmente para la ocasión); Zona Gamer - 2do Piso (todo un piso destinado a esta temática, donde se desarrollarán los torneos de video juegos, Playstation 2 y 3, Pc, y de cartas Yu-Gi-Oh!, etc.); Zona de Talleres (variedad de propuestas como de dibujo, guión, make up, cosplay, etc); la novedosa Zona de Terror (para los amantes a este género se pensó una terrorífica galería, algo inédito en nuestra comarca); entre otras.

Por ello:

Autor: Rodolfo Cufre.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO

DECLARA

Artículo 1°.- Declárese de interés cultural, social y educativo la cuarta edición de la "Comarca Comics Fest 4 (CCF 4)", a realizarse los días 23 y 24 de julio del corriente año, en las instalaciones del colegio Pablo VI, de la ciudad de Viedma.

Artículo 2°.- De forma.