



EXPOSICIÓN VIRTUAL
CALIFICCIÓN  

**SEGUNDO SALÓN DE DISEÑO Y ARTES DE
CIENCIA FICCIÓN & FANTASÍA DE CALI**

Desde el 19·11·2020



Centro Cultural
Colombo Americano
Cali | Palmira | Buga
Inglés y mucho más!





**LA
EXPOSICIÓN**



**LAS
OBRAS**



**VISITA LA
EXPOSICIÓN VIRTUAL**



CRÉDITOS



TEMPORADA DE
**CIENCIA
FICCIÓN
Y
FANTASÍA**



SEGUNDO SALÓN DE DISEÑO Y ARTES DE CIENCIA FICCIÓN & FANTASÍA DE CALI

CaliFicción 2 es el resultado de una alianza entre el Semillero *Collatio* del Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali y el Centro Cultural Colombo Americano de Cali, siendo también el producto de un proyecto de investigación-creación liderado por los docentes Anika Mora Coral y Andrés Peñaranda de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas. Sus contenidos, que en esta ocasión fueron desarrollados en el mes de noviembre de 2020 como una extensión de la tradicional Temporada de Ciencia Ficción y Fantasía realizada en el mes de mayo de cada año, son una respuesta ante los diversos retos que han afrontado estas organizaciones culturales y educativas en la actual pandemia. Esta exposición realizada en la sala Humberto Hernández del Colombo Americano toma como base los conceptos, lenguajes y medios creativos del *apropiacionismo* y la *reinterpretación* desde diferentes acontecimientos de nuestra realidad caleña, colombiana y latinoamericana, junto a las diversas expresiones audiovisuales de la ciencia ficción y la fantasía.

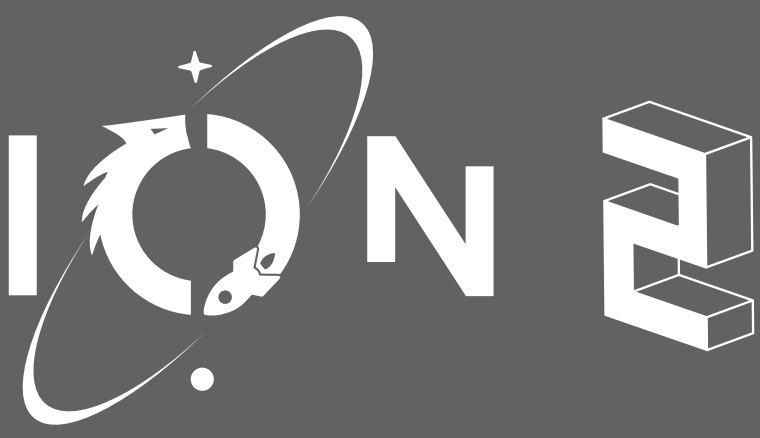




En ese sentido, el *apropiacionismo* definido desde un origen en mayor medida posmodernista se caracteriza por el uso de estilos o formas producidas anteriormente para generar nuevas maneras de representación: por un lado, se puede hacer una reinterpretación del estilo de un artista en particular, modificando uno o varios elementos pictóricos, o se trabaja una porción de la representatividad de una obra para cambiarla de contexto y a su vez volverla a interpretar desde la realidad actual. La presente exposición usa principalmente esta segunda opción para su desarrollo creativo, ya que el *apropiacionismo* en este caso no solo toma como base las expresiones visuales y argumentales de la ciencia ficción y la fantasía, sino que las complementa con una *reinterpretación contextual* al relacionarla directamente con acontecimientos de nuestra realidad caleña, colombiana y latinoamericana.

De esta manera, CaliFicción 2 crea desde estas perspectivas, no solo un espacio de inmersión e identificación desde las obras producidas para el espectador fanático de las producciones audiovisuales enmarcadas en la ciencia ficción y la fantasía, sino también un espacio de reflexión acerca de cómo estos géneros narrativos pueden tener un desarrollo pertinente desde nuestro contexto.





SECOND SCIENCE FICTION AND FANTASY DESIGN AND ARTS SALON

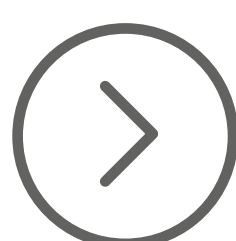
CaliFiction is the result of an alliance between the Collatio research group of the Instituto Departamental de Bellas Artes and the Centro Cultural Colombo Americano of Cali. It is also the result of a research-creation project led by Bellas Artes professors Anika Mora Coral and Andrés Peñaranda from the Department of Visual and Applied Arts. Its contents, which on this occasion were developed in November 2020 as an extension of the traditional Science Fiction and Fantasy season celebrated each year in May, respond to the various challenges that these cultural and educational organizations have had to face due to the pandemic. This exhibition held in the Humberto Hernández art gallery at the Colombo Americano is based on the concepts, languages and creative means of appropriation art and reinterpretation in relation to the different events of our reality in conjunction with various audiovisual expressions of science fiction and fantasy.





In that sense, appropriation art defined from a postmodernist origin to a great extent is characterized using styles or forms previously produced to generate new ways of representation. On the one hand, a reinterpretation of the style of a particular artist can be made, modifying one or more pictorial elements. On the other, a portion of the representativeness of a work can be changed of its context and reinterpreted from current reality. The present exhibition mainly uses this second option for its creative development since appropriation in this case not only takes as its base the visual and argumentative expressions of science fiction and fantasy, but also complements them with a contextual reinterpretation by relating it directly to events in our reality in Cali, Colombia, and Latin America.

From these perspectives, CaliFiction 2 creates not only a space of immersion and identification within the artworks produced for the fanatic of audiovisual productions of science fiction and fantasy but also a space for reflection on how these narrative genres can have a relevant development in our context.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



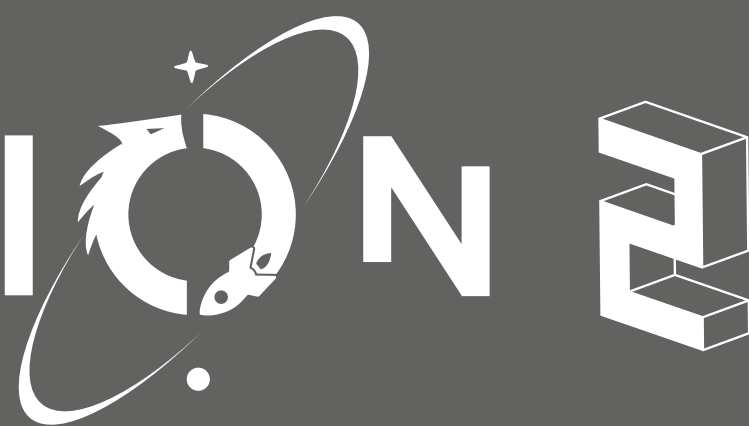
LAS OBRAS





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN

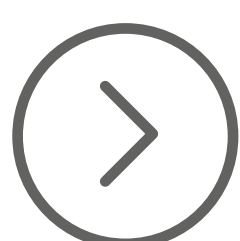


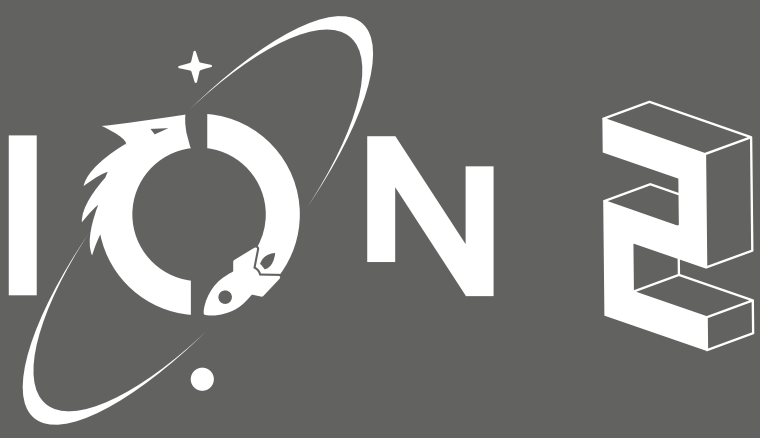
Realidades Alternas

Romario Paz
Sergio Londoño
David Molina

Técnica: Instalación

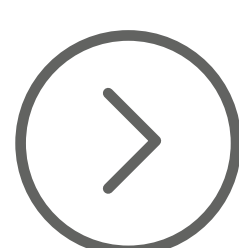
2020





Ha sido realizada a partir de diferentes objetos y elementos que plantean en su composición una crítica hacia los movimientos violentos en comunidades, en este caso, el asesinato de líderes sociales en Colombia. En una analogía, se ha tomado como referencia la película "Matrix (1999)" específicamente la escena donde Neo debe escoger entre dos pastillas (roja o azul): una de ellas muestra la realidad y la otra la verdad, siendo así una reflexión frente a la ficción. La instalación dará cuenta de dos posiciones, por un lado una realidad y por el otro, una parte de la verdad en Colombia.

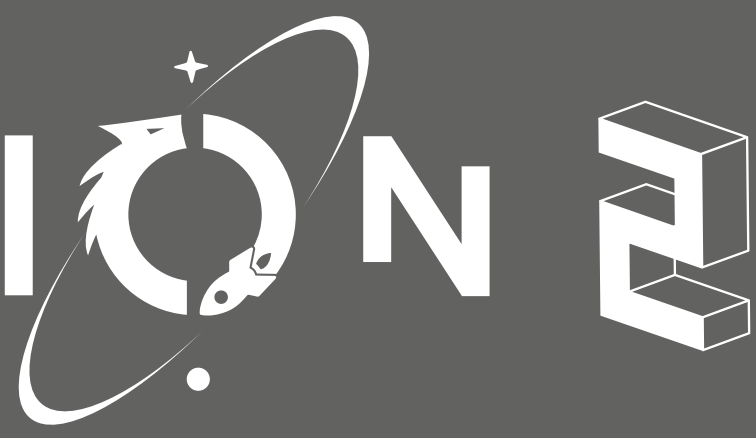
Nombramos a María del Pilar Hurtado, quien fue asesinada en Tierralta, en el departamento de Córdoba, ella se desempeñó como lideresa social. Su hijo nos hizo reflexionar sobre los acontecimientos y una realidad alterna con la que vivimos; es de ahí desde dónde nace esta propuesta y dónde pretendemos llegar a otras realidades.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



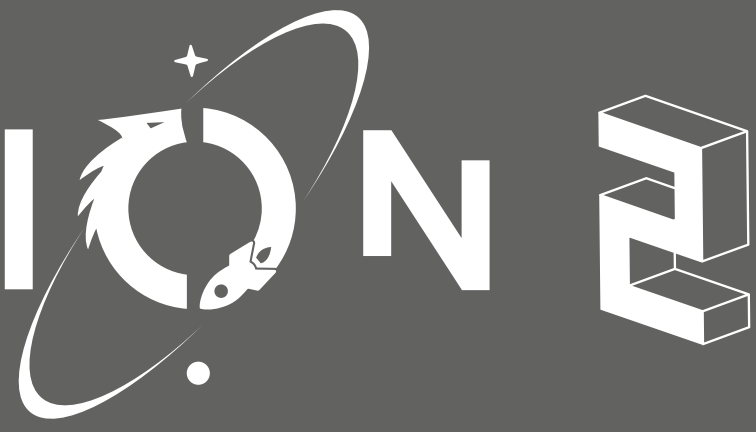
Emociones Paralelas

Daniela Lloreda
Harold Quelal

Técnica: Instalación
(Intervención con Objetos)

2020





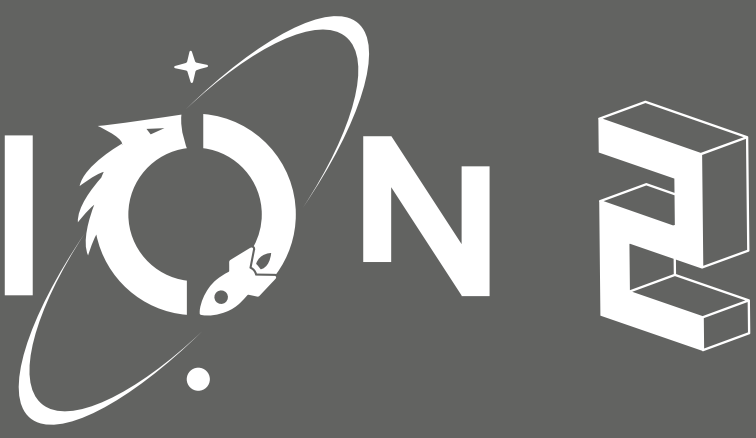
Toma el concepto de los viajes inter-dimensionales de la serie Rick & Morty, para realizar una analogía con las diversas emociones que puede experimentar una persona. Se tomaron tres emociones específicas: Ira, Tristeza y Felicidad, para la intervención de tres espejos en los que, basándonos en el concepto de estética bizarra de la serie, se representa cada emoción.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



Roboesmad

David Torrado
Sebastián Herrera

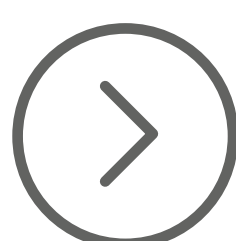
Técnicas:
Ensamblaje, Ilustración análoga
(Rapidógrafo) y digital (Photoshop)

2020





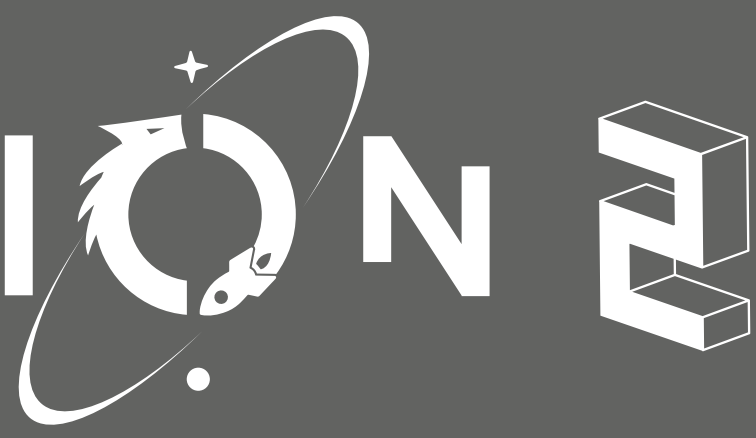
Ficciona las estructuras de seguridad pública, desde la visión futurista presente en la franquicia de ROBOCOP. La obra alude a un caso policial que gira en torno a un intento de robo al Banco Nacional de la República de Cali, en el año 2057. Piezas tanto gráficas como narrativas (Reportes policiales, confesiones, diarios, armas), hacen parte de las evidencias generadas para este caso, y que desde la interacción con estos elementos se busca, bajo la premisa de un abuso de autoridad, cuestionar la jurisdicción de este programa de seguridad robótica. Premisa que no se aleja del contexto o realidad actual del país.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



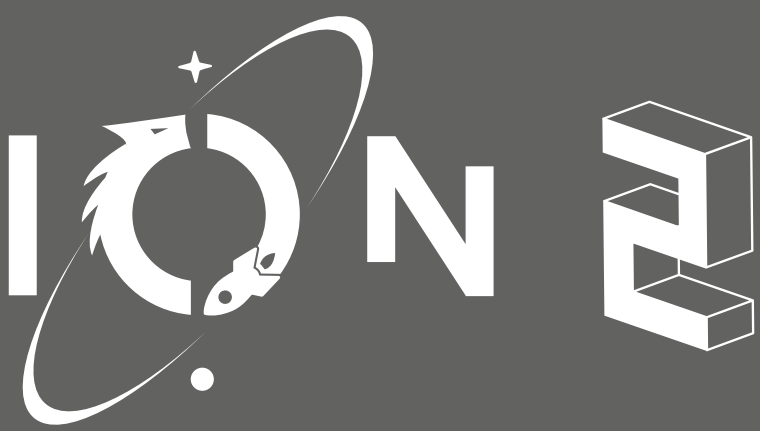
Demiurgo

Erika Inés Aguirre Muñoz
Juan Esteban Masmela Vallejo

Técnicas: Escultura en papercraft,
ilustración paper-cut

2020





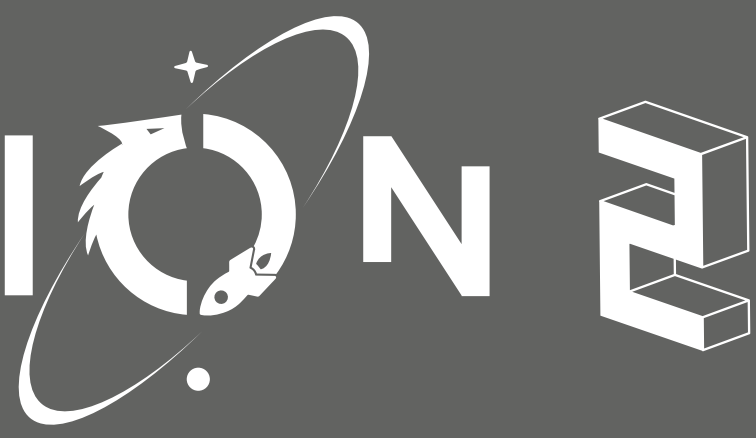
Es el resultado de la mezcla entre la ciencia ficción creada para el universo de Star Wars y el costumbrismo, estética e historia de la región pacífica colombiana. Surge a partir de un hecho real — la desaparición de la isla San Juan de la Costa a causa de un maremoto en el año 1979 — reinterpretado bajo el lente de la ficción, donde gracias a un ser mitológico (una jaiba colossal que vive en el mar, y que se vio arrastrada hacia la costa a causa del maremoto) los habitantes de San Juan lograrían sobrevivir, resguardándose bajo su coraza y extremidades. Los habitantes aprenderían a sobrevivir junto al cangrejo hasta el punto de construir un hábitat en él, construyendo una cúpula bajo su cuerpo que les permitiera respirar y crear una ciudad submarina.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



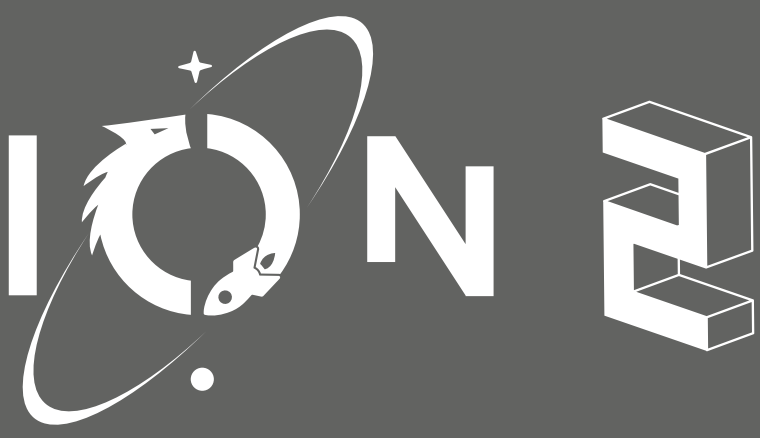
La Bestia Hecha Fantasía

Juliana Herrera
Fabián Flórez
Mario Moreno

Técnica: Análogo (Papercraft)
y Digital (Modelado 3D)

2020





La fantasía tradicional es un reflejo del deseo de las personas por escapar a sus mayores problemas, y este es un deseo que nos persigue incluso en la actualidad.

La Bestia es un tren carguero que hace un recorrido donde se incluye Centroamérica y América del Norte. Y para muchas personas significa una promesa de escape de una miserable vida hacia un cuento de hadas. Este proyecto busca mostrar esto a través de la confrontación de la realidad física y la ilusión digital.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



Kaiju precolombino

Andrés Yusty
Juan David Burbano
Camilo Villegas

Técnica:
Escultura y pintura

2020





Partiendo de los conceptos de la Ciencia Ficción, cine clase B, y del género de películas kaiju, (cuyo significado es monstruo gigante), se busca hacer una reflexión sobre aquellos seres o deidades monstruosas, temidas y veneradas por seres humanos antes de los períodos de la conquista; donde sus territorios eran sagrados y se han visto opacados por el imponente crecimiento de las ciudades.

Sobre un barrio popular se levanta una entidad colosal, con un cuerpo semi humano, semi animal, recubierto con oro. Observa el crecer de la civilización que con cada terreno que invade se aleja del misticismo que poblaba originalmente esta tierra.

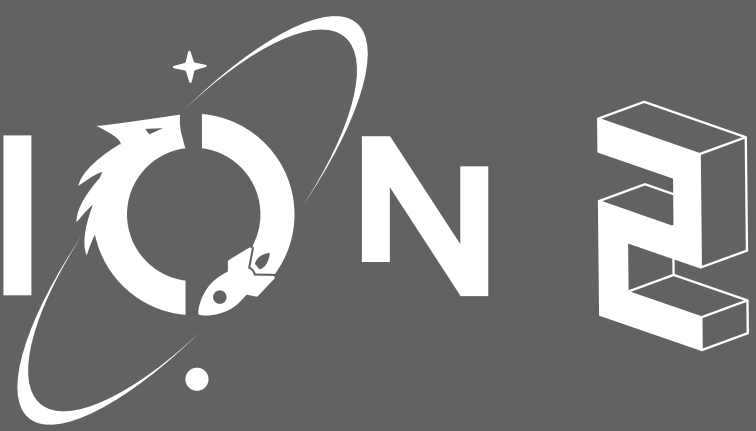
Por medio de una representación casi totémica, como si de un altar se tratase, se encuentra este gigante antiguo rodeado de casas que permanecen imperturbables ante su presencia.





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



HUMBERTO
HERNÁNDEZ
ART GALLERY

VISITA LA EXPOSICIÓN VIRTUAL

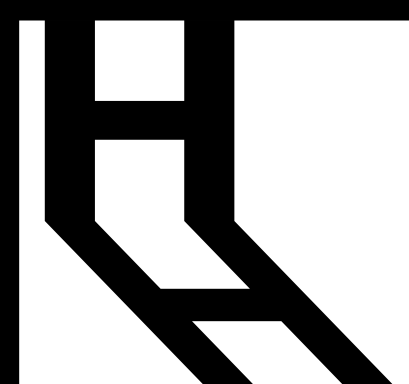
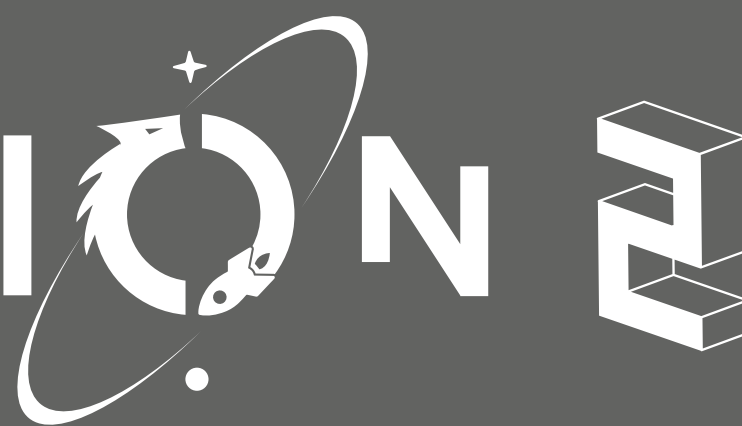
AQUÍ 





EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



HUMBERTO
HERNÁNDEZ

ART GALLERY

Diseñadores y Artistas Invitados

Romario Paz

Sergio Londoño

David Molina

Daniela Lloreda

Harold Quelal

David Torrado

Sebastián Herrera

Erika Inés Aguirre Muñoz

Juan Esteban Masmela Vallejo

Juliana Herrera

Fabián Flórez

Andrés Yusty

Juan David Burbano

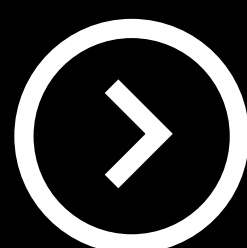
Camilo Villegas

Mario Moreno

Curaduría Instituto Departamental de Bellas Artes

Andrés Peñaranda

Anika Mora Coral

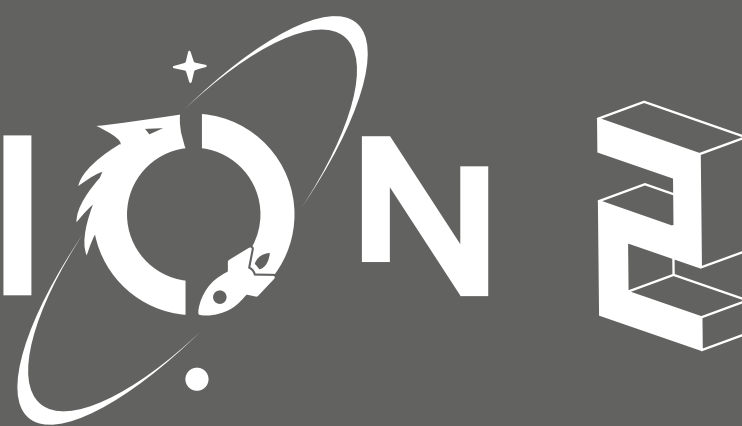


Créditos



EXPOSICIÓN VIRTUAL

CALIFICCIÓN



Museografía y Montaje

José Vidal

Fernando Durán

Orlando Gamboa

Producción virtual de la exposición

ciudadesvirtuales.co

Dirección Cultural

Michael Cadena

Coordinación y Producción

Denisse Martínez Fernández

Lorena Redouté Palacios

Corrección de estilo en inglés

JoEllen Simpson

Gestión Administrativa

Gloria Patricia Elvira

Comunicaciones y Divulgación

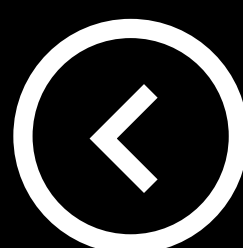
Xiomara Belálcazar Castillo

Francilene Rojas Villareal

Juan Camilo Ramírez Aguilera

Paola Gonzales

WDs Corporation



Créditos