

CaliFicción: Primer Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción & Fantasía

Anika Mora Coral

Instituto Departamental de Bellas Artes
Cali – Colombia
anikamoracoral@gmail.com

Andrés Peñaranda

Instituto Departamental de Bellas Artes
Cali – Colombia
andrespenaranda22@gmail.com
semilleroollatioba@gmail.com

Introducción

La presente muestra de trabajos obedece a la exposición CaliFicción: 1 Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción & Fantasía, realizada en el Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali del 2 al 30 de mayo de 2019 en el marco del *May the 4th Month*, que tradicionalmente organiza el Centro Cultural Colombo Americano de Cali, haciendo especial énfasis en la Ciencia Ficción y la Fantasía, junto con los medios y lenguajes del *Fan Art* y el Diseño de la Comunicación Gráfica. Esta exposición fue la muestra de los resultados del trabajo de 15 estudiantes del programa de Diseño Gráfico, que tomando como referentes películas y series de Ciencia Ficción y Fantasía, produjeron una serie de piezas de Diseño Gráfico desde las diversas técnicas expresivas de las Artes Plásticas, así como un objetivo comunicacional establecido. Este es el resultado de un proyecto de investigación y creación, llevada a cabo por la coordinación de los docentes Anika Mora Coral y Andrés Peñaranda del semillero *Collatio* del programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas del Instituto Departamental de Bellas Artes.

La Ciencia ficción y la Fantasía se reconocen como géneros de narrativas imaginarias que pueden o no ser factibles en nuestro universo, pero que suceden de acuerdo a la transformación del escenario narrativo. Esto, sucediendo de acuerdo a alteraciones científicas, espaciales, temporales o sociales; girando en torno a un espectro posibilidades como viajes en el tiempo, escenarios post apocalípticos, civilizaciones alienígenas, historias épicas de caballeros, hechiceros y magos luchando entre el bien y el mal; así como espacios reales o imaginarios y con personajes variados, teniendo como base nuestro patrón antropomórfico para establecer múltiples características entre cada una de ellas.

Asimismo, la Ciencia Ficción y la Fantasía se complementan visualmente con los conceptos del *Fan Art*, en-

tendido como todas aquellas expresiones visuales, que utilizan como referencia historias, personajes, épocas, vestuarios o informaciones, en su mayoría enmarcadas en los géneros audiovisuales mencionados, que el diseñador o artista toma de estas para generar nuevas narrativas de acuerdo a sus propios medios de creación como las diversas técnicas de ilustración (análoga o digital), dibujo, pintura y fotografía; y el Diseño de la Comunicación Gráfica como una disciplina que realiza por intermedio de la programación, proyección y producción, comunicaciones visuales producidas en general por un emisor, destinadas a transmitir mensajes concretos a públicos igualmente constituidos

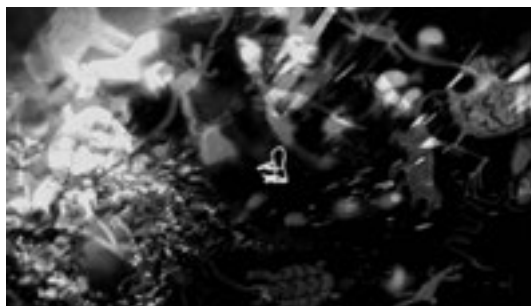


Imagen 1. Presentación y texto curatorial del 1 Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción y la Fantasía *CaliFicción*.

Proceso

Para obtener los resultados académicos esperados dentro del semillero *Collatio* (el cual emerge por la estrecha relación histórica, pero un tanto olvidada en la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas entre las carreras de Diseño Gráfico y Artes Plásticas, respondió a una necesidad de vincularlas de una manera consciente; estableciéndose en un espacio para la reflexión, estudio y realización de proyectos comunicacionales de Diseño Gráfico junto

con las herramientas expresivas de las Artes Plásticas), y a su vez para la exposición *Calificción*, el proceso fue desarrollado a partir de sesiones semanales dentro del semillero *Collatio* enfocadas en la identificación de los estudiantes participantes, el análisis y la selección de las series y películas más representativas de la historia y de la actualidad, la definición y conceptualización de los medios y lenguajes de las dos disciplinas, los primeros acercamientos desde las técnicas artísticas y el *Fan Art* en bocetación y su posterior vinculación con los conceptos comunicacionales, concluyendo con su realización y exhibición en el Instituto Departamental de Bellas Artes y el Centro Cultural Colombo Americano de Cali.



Imagen 2. Bocetos del proceso de creación de las piezas gráficas para el Salón de diseño. Se utilizaron técnicas análogas como: marcadores sobre pergamino, plastilina y grafito sobre papel.

Resultado

La exposición realizada entre el Instituto Departamental de Bellas Artes en conjunto con el Centro Cultural Colombo Americano de Cali, fue el resultado del proyecto de investigación y creación del semillero *Collatio*, desde la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas de la institución universitaria. Es la muestra del trabajo de 15 estudiantes y egresados del programa de Diseño Gráfico, que a partir de los conceptos de *Fan Art* y Diseño de la Comunicación Gráfica, toman como referencia películas y series icónicas de los géneros de la Ciencia Ficción y la Fantasía, para producir diseños en formatos de pósteres e infografías, que desde un amplio abanico de técnicas y expresiones visuales como el grafito, ecolines, marcado-

res, plastilina, rapidógrafos; y complementados con ilustración y edición digital, van de la mano con un objetivo comunicacional. De esta manera, *CaliFicción* pretendió crear desde estas perspectivas, un espacio de inmersión e identificación desde las piezas producidas para el espectador fanático de las películas y series de televisión enmarcados en estos géneros narrativos.



Imagen 3. Día de la inauguración del 1 Salón de Diseño Gráfico de Ciencia Ficción y Fantasía *CaliFicción*, en el Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali, el 9 de Mayo del 2019.

Referencias

De acuerdo al objetivo de trabajo del semillero *Collatio* (vinculación de técnicas expresivas de las Artes Plásticas con la función comunicativa del Diseño Gráfico), se conceptualizó acerca de las convergencias de estas dos disciplinas, así como las bases utilizadas en *Calificción* como la Ciencia Ficción y la Fantasía, el *Fan Art* y el Diseño de la Comunicación Gráfica.

En primer lugar, las dos disciplinas en general tienen finalidades distintas, pero en la práctica comparten medios de producción, en el que se encuentran similitudes en los aspectos formales, técnicas artísticas y, en algunos casos, propósitos comerciales; tal como lo afirma Andrés Muglia (2010) Artista plástico y diseñador gráfico, mencionando que las mecánicas de trabajo entre diseñadores gráficos y artistas son similares en cuanto a su elaboración, más no ante su objetivo; y además señalando que así como el proceso artístico, en la metodología de diseño también se apela a una serie de decisiones subjetivas por parte del diseñador a la hora de resolver

el problema comunicacional. El diseñador sirve como un canal donde su creación (producto) tiene un mensaje claro y específico para el espectador (cliente). Pero, dentro de su proceso creativo, la solución y resultado está dentro de un contexto subjetivo, pues las herramientas y conceptos dependen de su contexto.

De igual forma, la Ciencia Ficción y la Fantasía se reconocen como géneros de narrativas imaginarias que pueden o no ser factibles en nuestro universo, pero que suceden de acuerdo a la transformación del escenario narrativo; esto sucediendo de acuerdo a alteraciones científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas; dando como resultado que las historias sean aceptables como especulación racional. De igual forma, este tipo de acontecimientos pueden suceder en tiempos pasados, presentes o futuros, llegando incluso a proponerse tiempos alternativos a nuestra realidad; así como espacios físicos como los nuestros o imaginarios. Es importante mencionar que la Ciencia ficción y la Fantasía se originan en primera instancia desde la literatura, permitiendo que escritores expresen toda la creatividad en sus historias; elemento que después tomarán como base los guionistas de producciones audiovisuales que en algunos casos las adaptan a las pantallas o escriben sus propias historias teniendo como fuente de inspiración la literatura realizada. Esta definición la complementan los críticos y escritores cinematográficos Joan Bassa y Ramón Freixas (1993) mencionando que la Ciencia ficción y la Fantasía “comporta una irrupción de lo imaginario en lo real, usando como base la ciencia como coartada de la fantasía, provocando la transformación de lo verosímil en un referente tanto eminente como pretendidamente científico que cumplirá, en ambos supuestos, un rol mítico.” (p.31).

Asimismo, el *Fan Art* de acuerdo con la Licenciada en Ciencias de la Comunicación Nohemí Lugo (2010), es un término que se refiere “...al arte y la narrativa creados por los fans de películas, personajes, videojuegos, animación y obras literarias. Son una forma de homenajear las obras de su preferencia; se basan en propósitos expresivos, lúdicos y no lucrativos.” De acuerdo a sus palabras, se define como todas aquellas expresiones visuales, que toman como referencia diversos elementos de producciones audiovisuales, en su mayoría enmarcadas en los géneros de Ciencia Ficción y la Fantasía, que el diseñador o artista toma de estas para generar nuevas

narrativas de acuerdo a sus propios medios de creación, como las diversas técnicas de ilustración (análoga o digital), dibujo, pintura y fotografía. Este concepto se puede traducir como “arte hecho por fans”, el cual se denota como un producto trabajado desde universos previos que el artista o diseñador adopta como punto de partida para proponer sus piezas de Diseño Gráfico o artísticas.

Finalmente el Diseño de la Comunicación Gráfica en palabras del teórico Jorge Frascara (2000) es “el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar factores y elementos que originan un objeto destinado a producir comunicación visual.” (p. 174). Daniel Maldonado (2001), también teórico del Diseño, coincide con lo señalado por Frascara y agrega que el Diseño de la Comunicación Gráfica actual reúne tres características principales: un método de diseño, un medio específico como lo visual y un objetivo ineludible como la comunicación. La vinculación de estos tres aspectos establece los pilares fundamentales de la disciplina. Es importante entonces destacar que la función comunicativa mencionada por Frascara y Maldonado, se constituye en una de las funciones primordiales del Diseño de la Comunicación Gráfica; es la punta de lanza por la que esta profesión se cimienta para establecerse como una herramienta fundamental en la transmisión de mensajes. Es decir que esta disciplina construye comunicaciones visuales producidas por un emisor, a partir de de la programación, proyección y producción, con el objetivo de transmitir mensajes concretos al público.

1. Bassa J. & Freixas R. (1993). *El cine de ciencia ficción*. Barcelona: Paidós.
2. Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
3. Lugo, N. (2010). *Fanart y Fanfiction, una estrategia de aprendizaje para los nativos digitales y sus profesores*. Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales. Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/56148>
4. Maldonado, D. (2001), *Diseño & Comunicación Visual*. Buenos Aires: Ñ Ediciones.
5. Muglia, A. (2007). *Influencias e historias en diseño contemporáneo*. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A7005.pdf