



Informe final

Contrato CD 352 DE 2025

Objeto: prestar los servicios de apoyo a la gestión educativa y ambiental por medio de la propuesta artística expositiva Simulacro de lo Imposible desarrollada por el Museo de Antioquia.

Ejecución:

Octubre a diciembre de 2025

Entrega de informe de cierre:

Enero de 2026



Contenido

1.	Desarrollo de las residencias y laboratorios de prácticas artísticas.	3
2.	Laboratorios de prácticas artísticas	7
3.	Montaje y desarrollo de la exposición temporal. ¡Error! Marcador no definido.	
4.	Desarrollo de los talleres artísticos	9
5.	Desarrollo del evento en espacio público.	11
6.	Registro fotográfico	¡Error! Marcador no definido.
7.	Relación de contenidos en redes sociales	¡Error! Marcador no definido.
9.	Listados de asistencia a las actividades	¡Error! Marcador no definido.
10.	Balance del proyecto con sus diferentes componentes	20



Informe final

Contrato CD 352 DE 2025

A continuación, se presentan cada una de las actividades acordadas y ejecutadas en el marco del contrato en mención:

1. Residencia y exposición temporal.

La residencia artística se enmarcó en la apuesta curatorial de *Simulacros de lo imposible*, exposición que aborda las múltiples crisis ambientales, sociales y políticas que atraviesa el mundo contemporáneo. Desde una perspectiva que va más allá de la advertencia, la muestra buscó visibilizar formas de adaptación, resistencia y acción colectiva frente a estos escenarios.

La exposición colectiva reunió la obra de diferentes artistas, respondiendo a tres ejes curatoriales: *Crisis del capitaloceno*, *hiperrealidad y metaficción*, y *red de afectos*. El montaje museográfico propuso una lectura no lineal, con dispositivos instalativos, audiovisuales e interactivos que tensionan los límites entre ficción y realidad, denuncia y parodia, construcción simbólica y afectiva. De esta forma, la sala se constituyó como un espacio inmersivo que interpela críticamente al visitante, situándolo como testigo y partícipe de futuros posibles y pasados alterados.

Para este proceso se dio prioridad al eje Crisis ecológicas del capitaloceno, en tanto concentra las reflexiones centrales sobre emergencia climática, sostenibilidad y relación con el territorio, aspectos fundamentales para el propósito pedagógico y ambiental del contrato.

La exposición abordó el concepto de un mundo de múltiples crisis que no se limita a plantear escenarios complejos de colapso ambiental, social y político a modo de advertencia, sino que se propone evidenciar distintas maneras de acoplamiento, adaptación, concientización e incluso resolución o resistencia frente a ellas. En el campo simbólico, -que comprende las obras presentadas- la exposición convocó, apoyó y ayudó a concretar y producir con recursos económicos y capacidad instalada,



humana y administrativa, diversos proyectos que plantean la crisis climática no como futuro posible sino como realidad ante la que se debe actuar, con una conciencia crítica y un compromiso que haga posible navegar las crisis creadas, percibidas o reales, desde una incertidumbre activa.

En el eje *Crisis Ecológicas del Capitaloceno*, la exposición aborda y desarrolla la siguiente tesis en torno a la crisis medioambiental:

“Las Crisis Ecológicas del Capitaloceno exploran cómo el capitalismo global ha desencadenado procesos de devastación ambiental, desigualdad y despojo, haciendo evidente —como sugiere Jason W. Moore (2015)— que no enfrentamos una crisis “natural”, sino una crisis de civilización. Este eje se adentra en las múltiples formas en que el capitalismo ha transformado la geología misma del planeta. A diferencia del concepto de Antropoceno, que generaliza la responsabilidad del daño ambiental en la especie humana, el Capitaloceno propone una lectura crítica en la que el modelo económico capitalista —extractivista, acumulativo y devastador— se revela como el principal agente del colapso ecológico. Los artistas que trabajan en este eje confrontan las huellas visibles e invisibles de esta devastación: territorios desplazados, especies extinguidas, paisajes contaminados, así como imaginarios colectivos erosionados. Paralelamente, el postcapitalismo surge como una promesa aún ambigua, cargada de tensiones entre tecnologías liberadoras y nuevos regímenes de control, —tecno feudalismo— evidenciando la paradoja de querer superar el capitalismo sin cuestionar sus fundamentos.

Las obras reunidas aquí funcionan como dispositivos de anticipación, denuncia y posibilidad. No sólo documentan los estragos del capital, sino que imaginan otras ecologías: relaciones no extractivas, tecnologías ancestrales, futuros lentos, derivas ecológicas. En este contexto, el arte se transforma en una alerta, un simulacro de una catástrofe en curso, y a la vez, en una zona de regeneración simbólica”.

Esta actitud crítica y consciente de la exposición, que no se limita a señalar los problemas de forma moralista, actitud muy recurrente cuando se abordan los problemas relacionados con la crisis medioambiental, plantea esta crisis como un asunto sistémico que no está desligado de la vida humana y sus sistemas de organización política, económica y social, esto hace que el espectador se cuestione y



pase a una actitud menos pasiva frente a un espacio expositivo que presenta un delicado ecosistema de obras que componen un discurso más amplio que ellas mismas, un paisaje del colapso con algunos respiros para reflexionar y sobrevivir tales como, el rescate de tradiciones, la resistencia política activa, el activismo ecológico que reutiliza la basura tecnológica, la memoria frente a la guerra y la difusión de los problemas de la contaminación por efectos de la explotación y la minería.

En la investigación del proyecto que gestó la exposición *Simulacros de lo imposible* se evidenció la necesidad de conectar los problemas, de no separarlos para poder buscar soluciones y hacer visible un tejido amplio de crisis que se conectan. El curador Harold Ortiz lo plantea en su texto, “Los artistas que trabajan en este eje (Crisis Ecológicas del Capitaloceno) confrontan las huellas visibles e invisibles de esta devastación: territorios desplazados, especies extinguidas, paisajes contaminados, así como imaginarios colectivos erosionados. Paralelamente, el post-capitalismo surge como una promesa aún ambigua, cargada de tensiones entre tecnologías liberadoras y nuevos regímenes de control, —tecno feudalismo— evidenciando la paradoja de querer superar el capitalismo sin cuestionar sus fundamentos. (....)

En conjunto, estos ejes no solo permiten mapear el malestar contemporáneo, sino también activar lenguajes capaces de producir sentidos otros. Así, *Simulacros de lo Imposible* no propone una salida del simulacro, sino su intervención crítica desde la ficción, la sátira y el encuentro; como ejercicio estético, político y afectivo para imaginar —en medio del colapso— formas inéditas de sobrevivir, crear y resistir”.

Lista de Artistas invitados exposición *Simulacro de lo imposible*

1. Johan David Samboni Esquivel (1995)
2. Santiago Mesa Rico (1992)
3. Fabián Orozco Velasco (1986)
4. Manuel Correa / Martha Lucia González
5. Camila Botero (1976)
6. Sara Gabriela Pinilla Zuleta (1983)
7. La Asamblea (colectivo artístico anónimo)
8. Juan Caicedo (1981)
9. Juan Covelli (1985)



10. Asicaz Monzón-Aguirre Ortiz (1987)
11. Pablo González (1988)
12. Pablo Gómez Uribe (1975)
13. Adriana Martínez Barón (1988)
14. Luisebastián Sanabria (1991)
15. Arles Herrera (Calarcá) (1934)
16. Tatyana Zambrano Cardona (1982)
17. Juan Sebastián Peláez Posada (1982)
18. Falon Cañón (1983)
19. Carlos Mario Gallego (Mico) (1959)
20. Camilo Restrepo Zapata (1973)
21. Harold Trujillo Torres (Chócolo) (1964)
22. Víctor Muñoz (1981)

Lista de artistas colección Museo de Antioquia exposición *Simulacro de lo imposible*

1. Ricardo Rendón Bravo (1894/1931)
2. Ethel Gilmour (1940/2008)
3. Beatriz González Aranda (1932)

El desarrollo de la exposición comprendió varias etapas articuladas entre sí para garantizar la coherencia conceptual, técnica y museográfica de la exposición. En primer lugar, se realizó el alistamiento de sala, que incluyó la verificación de condiciones espaciales, análisis de condiciones de iluminación y ajustes en infraestructura para asegurar que cada dispositivo expositivo respondiera adecuadamente a la narrativa general del proyecto.

Posteriormente, se llevó a cabo la producción museográfica, que contempló la fabricación, adecuación y montaje de estructuras, soportes y elementos de exhibición. Esto incluyó la instalación de vitrinas, dispositivos de simulación, elementos gráficos, recursos participativos y mobiliario especializado, siguiendo los lineamientos establecidos por el equipo curatorial. De manera paralela, se adelantó la producción gráfica, que abarcó la impresión, montaje y distribución de fichas técnicas, textos curatoriales, mapas de sala y elementos de señalética, asegurando una lectura clara y articulada de los contenidos.



En materia audiovisual y tecnológica, se desarrolló la integración de componentes técnicos, incluyendo pruebas de video, calibración de equipos, ajuste de proyecciones y verificación de sistemas de audio. Esta etapa fue fundamental para activar las dinámicas de simulación y experimentación que estructuran la exposición.

Finalmente, se ejecutó la puesta en sala y revisión general, fase en la cual se integraron todas las piezas, se validó la correspondencia entre contenido y montaje, y se realizaron los ajustes de precisión necesarios en iluminación, disposición espacial, accesibilidad y flujo de visitantes. La exposición culminó con un proceso de verificación conjunta entre los equipos de Curaduría, Producción y Educación, garantizando que la activación del proyecto respondiera plenamente a sus objetivos conceptuales y pedagógicos.

La inauguración de la exposición *Simulacro de lo Imposible* se realizó el sábado 1 de noviembre, en el marco de la programación especial de Vive MdA 360, consolidándose como uno de los momentos centrales de activación pública del proyecto. El evento reunió a visitantes, aliados y miembros de la comunidad artística en un recorrido guiado que contó con la participación del curador de la muestra y algunos de los artistas invitados, quienes compartieron de primera mano las reflexiones, procesos y decisiones creativas detrás de las obras y dispositivos expuestos, permitiendo así la conversación entre público y artistas, fortaleciendo el carácter pedagógico y participativo de la muestra. A partir de la inauguración, la sala quedó abierta y dispuesta para los visitantes al Museo y para las activaciones correspondientes al presente contrato.

2. Laboratorios de prácticas artísticas.

Los Laboratorios de Creación se desarrollaron como espacios dinámicos de experimentación artística y pensamiento colectivo que ampliaron el alcance de *Simulacros de lo Imposible* más allá de las salas expositivas. Su propósito fue convertir al público en un agente activo dentro de las reflexiones curatoriales del proyecto, promoviendo procesos de participación que integran el arte, la crítica y la creación contemporánea.



Concebidos como un eje pedagógico y performativo de la exposición, estos laboratorios abordaron temas como la simulación, la crisis y el humor mediante prácticas participativas que articulan el dibujo, la caricatura, el meme, la escritura y la performance. A través de estos lenguajes, los participantes exploran formas de subvertir discursos dominantes y de imaginar nuevas maneras de comprender y habitar las crisis contemporáneas —ambientales, sociales, económicas y simbólicas— desde la creatividad y la reflexión colectiva.

En su conjunto, los Laboratorios de Creación funcionaron como una extensión activa del proyecto curatorial: un “laboratorio dentro del laboratorio”, donde la simulación se convierte en método, el humor en herramienta crítica y la creación en un acto compartido de imaginación política.

Laboratorio 1: Salón de Humor Político: Revista *Frivolidad*.

Invitados: Colectivo Revista Frivolidad: Carlos Gallego (Mico), Harold Trujillo (Chócolo), Esteban Paris (París), Jorge Valencia Gomez (Valmez).

Retomó el carácter satírico, incisivo y contestatario de la histórica publicación gestada en Medellín en los años ochenta. Mediante ejercicios de escritura satírica, caricatura, historieta y edición colaborativa, los participantes desarrollan en vivo una edición experimental contemporánea de la revista. Este espacio operó como una sala de redacción activa, en la que se ensayaron lenguajes críticos, se reinterpretaron acontecimientos de actualidad y se pusieron en juego formas de resistencia simbólica frente al poder.

El laboratorio propuso reconstruir el proceso completo de creación editorial: lluvia de ideas, análisis del contexto sociopolítico, producción gráfica, escritura satírica y diseño. De esta manera, se busca activar el humor político como un lenguaje capaz de narrar la realidad desde la exageración, la ironía y la agudeza, promoviendo la reflexión crítica y la participación ciudadana.

Laboratorio 2: Taita Puro: Zuácate.



Este laboratorio partió del proyecto para la creación de artilugios figurativos destrozables que integra técnicas tradicionales y modernas en el arte perdido (en nuestro país) de construir piñatas. El ensamblaje de estos contenedores fundamentalmente tridimensionales se desarrolla con materiales reciclables y livianos que se insertan en las estéticas populares y que a su vez permiten reflexionar sobre lo memorable de lo efímero.

Los “taitas puros o años viejos” son personajes efímeros hechos con papel maché ropa vieja y aserrín, su nombre se origina en el sur de Colombia comprendido entre los departamentos del Huila, Cauca y Nariño con la frontera Ecuatoriana. Para el pueblo pijao (Huila) el nombre taita puro hace alusión al dios del fuego y de las cosechas, se dice que es por esta razón y con la llegada de la colonia que en estas regiones incineran estos monigotes rellenos con pólvora el último día del mes de diciembre. Esta ceremonia pagana es considerada uno de los rituales fundamentales de purificación para alejar malas influencias y las energías negativas sobre las faltas cometidas durante el año que está por terminar. En el Cauca, estos muñecos ambulantes representan personajes políticos, deportivos y de la farándula entre otros que, generalmente, siempre van acompañados por una chirimía con un diablo bailando y saludando al público de quienes recoge una ofrenda (dinero) para su posterior relleno con pólvora y aserrín.

Estos laboratorios se realizaron los días **10 y 13 de diciembre**, respectivamente, en la sede del Museo de Antioquia.

3. Talleres artísticos.

Los talleres de creación artística, desarrollados en el marco de *Simulacro de lo Imposible*, se llevaron a cabo como espacios participativos orientados a profundizar en los ejes conceptuales de la exposición a través de la práctica. Cada sesión fue diseñada para propiciar procesos de exploración creativa desde lenguajes como el dibujo, la escritura, la caricatura, el collage y la experimentación visual, permitiendo que los participantes se vincularan activamente con las preguntas centrales del proyecto: la crisis, el medio ambiente, la simulación, el humor y las formas de resistencia simbólica. Los talleres fueron facilitados por artistas y mediadores especializados, quienes guiaron dinámicas colectivas para favorecer el intercambio de



saberes, la reflexión crítica y la producción de piezas propias. En su conjunto, estas actividades amplían el efecto pedagógico de la exposición, convirtiéndose en un canal fundamental para activar la imaginación, el pensamiento crítico y el vínculo entre la comunidad y el Museo.

Se llevaron a cabo 3 talleres como se describe a continuación:

- **4 y 11 de diciembre:** en ambas sesiones se adelantó el **Taller de Caricatura Política:** Dibujar para incomodar, un espacio orientado a reconocer la caricatura como una herramienta de crítica social, memoria y resistencia frente a fenómenos contemporáneos como la censura, la desinformación y la normalización de la violencia. El taller propuso a los participantes reflexionar sobre el rol del humor gráfico en la construcción de narrativas críticas y en la visibilización de tensiones políticas y sociales que atraviesan la vida pública.

Las sesiones iniciaron con una presentación de referentes históricos y actuales de la caricatura política, lo que permitió contextualizar su función como medio de comunicación crítica. A partir de allí, se realizaron ejercicios de observación, análisis de situaciones del entorno y bocetación, orientados a diseñar personajes y escenas satíricas capaces de revelar contradicciones del poder y problemáticas vigentes. Finalmente, cada participante elaboró una caricatura individual y compartió su proceso en un espacio de diálogo colectivo, generando un intercambio enriquecedor sobre los alcances simbólicos del humor, la exageración visual y la sátira como formas de reflexión social.

- **13 de diciembre:** se adelantó el **Taller de Biomateriales:** imagina futuros sostenibles, un espacio pensado para cruzar naturaleza y tecnología buscando explorar biomateriales como alternativa crítica frente al impacto ambiental del consumo y los residuos tecnológicos. Busca imaginar nuevas formas de habitar el mundo desde la experimentación.

La sesión se desarrolló iniciando con una introducción sobre biomateriales y el contexto ambiental, con la intención de generar reflexiones sobre los efectos del consumo tecnológico. Luego, se avanzó a la fase de experimentación con materiales orgánicos y residuos tecnológicos para el desarrollo de biomateriales, para luego finalizar con la elaboración de muestras. Este taller fomentó en los participantes un enfoque eco-crítico, permitiendo la puesta en común de aprendizajes y la creación colectiva.



Los talleres contribuyeron a fortalecer las competencias creativas y críticas de los asistentes, articulándose de manera directa con los propósitos curatoriales de la exposición al promover la imaginación política, la lectura crítica del contexto y la participación a través de lenguajes artísticos accesibles y de alto impacto.

4. Evento en espacio público.

En el marco de la exposición Simulacros de lo imposible, el Museo de Antioquia implementó dos actividades que ampliaron y profundizaron las reflexiones de la muestra sobre territorio, sostenibilidad y transformación colectiva. La primera de ellas fue el Guateque de economía circular “Tesoros de segunda mano”, que se configuró como un espacio participativo donde el público pudo intercambiar libros, discos, cámaras, prendas de vestir, textiles y otros objetos que aún tienen una vida por delante. Esta actividad propuso una reflexión práctica sobre el consumo responsable y la sostenibilidad, al tiempo que activó una experiencia cultural que reconoce el valor histórico, afectivo y simbólico de los bienes materiales en circulación constante.

Más que un mercado, este Guateque se convirtió en un laboratorio social de intercambio, donde los objetos cambian de dueños acompañados de nuevas historias y resignificaciones. En diálogo con los planteamientos curatoriales de la exposición, la economía circular se presenta aquí como una posibilidad para construir futuros más conscientes: reducir el desperdicio, prolongar la vida útil de los recursos y reconocer que transformar lo cotidiano también es un gesto de creación colectiva.

La segunda actividad fue la participación de la batucada del Colectivo Artístico Kipará, conformado por jóvenes artistas y músicos. El Colectivo desarrolla procesos de creación comunitaria que, a través del poder del ritmo y la acción colectiva, fortalecen la participación ciudadana y la conciencia ambiental. Sus intervenciones performáticas activaron el espacio público de los alrededores del Museo como lugar de encuentro, posibilitando experiencias donde el sonido se convierte en pulsación de comunidad, defensa del territorio y reconocimiento de los saberes que habitan la ciudad.



La batucada, en este contexto, se presentó como una irrupción poética y política que transforma lo cotidiano, moviliza cuerpos y emociones, y hace visible la urgencia de prácticas sostenibles y de corresponsabilidad ecológica. El colectivo, con su fuerza expresiva, convocó a pensar y actuar en conjunto frente a los desafíos ambientales que compartimos.

En conjunto, ambas actividades se configuraron como un evento que generó espacios de encuentro donde los públicos participaron activamente en prácticas que resignificaron lo común: los objetos circularon y adquirieron una segunda vida mediante dinámicas de intercambio responsable; la Plaza Botero y las esquinas del Museo, especialmente la esquina Cundinamarca, se transformaron en un escenario vibrante de ritmo, acción comunitaria y participación ciudadana; y la relación entre humanidad y naturaleza fue interrogada a través de lenguajes poéticos, críticos y performativos que promovieron una conciencia más ética frente al entorno.

Estas actividades expandieron la experiencia expositiva más allá de las salas, integrando a la comunidad en prácticas colaborativas que re-imaginaron formas de habitar la ciudad desde el arte y la sostenibilidad. El Guateque de Economía Circular y la batucada del colectivo Kipará hicieron parte de la programación de Vive MdA 360° realizado el **1 de noviembre**. Su realización respondió plenamente al objeto contractual establecido con el Área Metropolitana del Valle de Aburrá, ya que gracias a su desarrollo en el espacio público y a la amplia participación de diversos públicos, se fortaleció el carácter pedagógico de la exposición, se consolidó el vínculo entre arte y territorio, y se contribuyó al acceso democrático a los derechos culturales y ambientales de la región. Los principales resultados obtenidos son:

- Más de 602 asistentes participaron de manera directa en las activaciones desarrolladas en el marco de Vive MdA 360°. (Batucada, 150 asistentes, Guateque 350 asistentes).



- Se registró una alta diversidad de públicos, incluyendo habitantes del centro de la ciudad, turistas, visitantes del Museo, artistas locales, familias y grupos comunitarios provenientes de distintos sectores del Valle de Aburrá.
- La Plaza Botero y las zonas aledañas al Museo se consolidaron como escenarios activos de encuentro cultural, promoviendo dinámicas de convivencia, disfrute y participación ciudadana.
- Las acciones artísticas generaron ambientes seguros y colaborativos, contribuyendo a la revitalización simbólica y social del centro de la ciudad.
- El Guateque de economía circular permitió la circulación de más de 300 objetos reutilizados (libros, ropa, discos, cámaras, entre otros), fomentando hábitos de consumo responsable y extendiendo la vida útil de los objetos.

5. Activación en Esquina Cundinamarca.

Complementario al evento en espacio público, se realizó la activación específicamente de la Esquina Cundinamarca del edificio del Museo de Antioquia, proponiendo una invitación a través del acercamiento a las vitrinas de sala ubicada en el mismo costado del Edificio, donde se alberga la exposición Simulacro de lo Imposible.

La activación se realizó a través de la performance Canibalías, desarrollada por Mapa Teatro, con la que se planteó una reflexión crítica sobre las formas en que la humanidad consume el entorno y los recursos que garantizan la vida en el planeta. A través de la metáfora del acto de devorar, la obra pone en evidencia las consecuencias del extractivismo y del consumo desmedido, mostrando cómo estas prácticas terminan volviéndose en contra de quienes las impulsan. Su lenguaje visual y performático movilizó preguntas sobre el límite, la violencia y la responsabilidad en nuestra relación con la naturaleza.

La performance se enlaza con los planteamientos de la exposición Simulacros de lo imposible, al tensionar los modelos civilizatorios que han roto el equilibrio entre los seres vivos y su territorio. En este contexto, Canibalías opera como una acción estética y política que invita a imaginar otros modos de existencia y cohabitación, donde la ética del cuidado y el reconocimiento del ecosistema como un entramado común sean

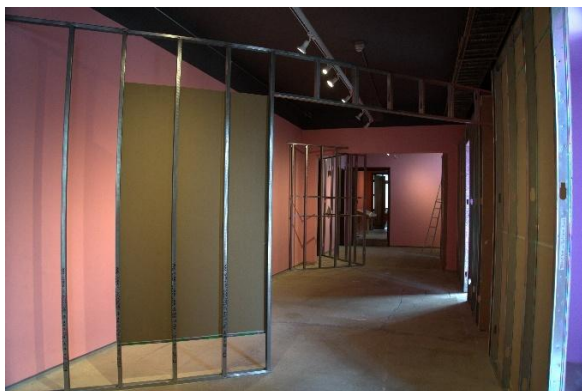


fundamentales para la continuidad de la vida. La activación también ocurrió el **1 de noviembre** en el marco de Vive MDA 360 y la inauguración de la Exposición.

6. Registro fotográfico y relación de contenidos en redes sociales.

El registro fotográfico se anexa como evidencia al informe; sin embargo, se presentan algunas imágenes de las actividades realizadas en el marco del contrato.

Montaje de la exposición:

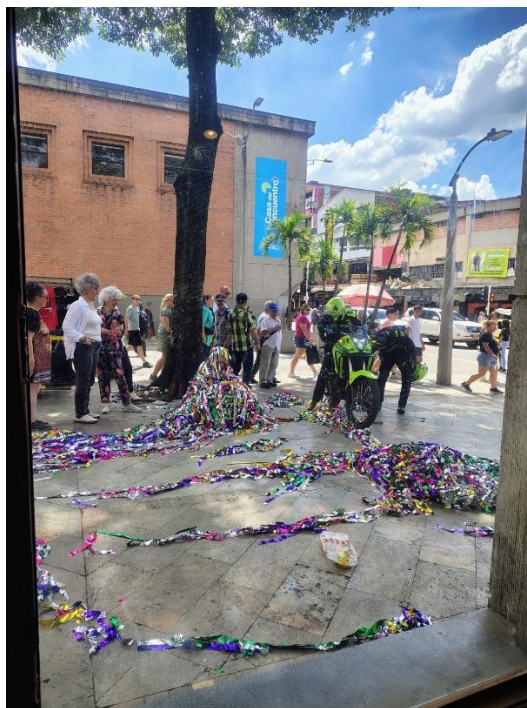


Exposición:



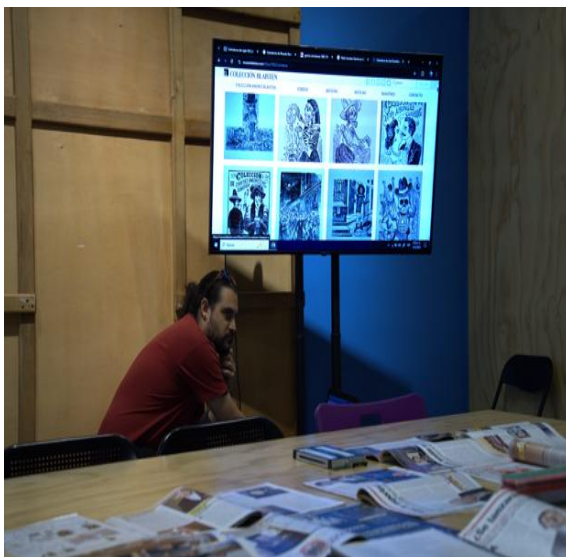


Evento en espacio público y activación en Esquina Cundinamarca:





Talleres:





Laboratorios:





Fecha	Contenido	Enlace publicación
26/10/2025	Pieza inauguración Simulacro de lo imposible	https://www.instagram.com/p/DQR7Cn_DiWz/
27/10/2025	Pieza programación VIVE MDA 360	https://www.instagram.com/p/DQVTtChDA9E/
3/11/2025	Reel Variaciones del presente y Simulacro de lo imposible	https://www.instagram.com/reel/DQmi22Qjia7/
4/11/2025	Inauguración Simulacro de lo imposible y VIVE MDA 360	https://www.instagram.com/p/DQpyjR8jA5m/
9/11/2025	Reel MdeA Señal 360 con Harold Ortiz, curador de Simulacro de lo imposible	https://www.instagram.com/reel/DQ2uUL9kShi/
9/11/2025	Simulacro de lo imposible: arte para crisis contemporáneas	https://youtu.be/8S5yriR2-HU
10/11/2025	Reel con Harold Ortiz, curador de Simulacro de lo imposible	https://www.instagram.com/reel/DQ5ML4BDgNg/
13/11/2025	Reel con la artista Tatyana Zambrano - Simulacro de lo imposible	https://www.instagram.com/reel/DRBIXeNjFSh/
5/12/2025	Reel invitación a laboratorios de prácticas artísticas	https://www.instagram.com/reel/DRz1BJSjmlf/
9/12/2025	Carrusel de piezas con invitación a taller y laboratorio	https://www.instagram.com/p/DSDjk4SESN3/?utm_source=ig_web_copy_link



9. Balance del proyecto con sus diferentes componentes

Los registros de asistencia a laboratorios y talleres se encuentran como adjunto al informe. A continuación, se presenta el consolidado de participación en las diferentes actividades realizadas en el marco de la ejecución del contrato:

Momentos	Actividades	Descripción	Participantes
Identificar el peligro	Residencia con artistas locales y nacionales para crisis contemporáneas y exposición temporal en sala temporal Cundinamarca.	Inauguración de la exposición y realización de la residencia a partir del 1 de noviembre de 2025.	1.512
Alarma	Activaciones en esquina Cundinamarca	Realización del Performance Canibalias Mapa Teatro (1 de noviembre)	102
Preparación para la salida	Laboratorios de prácticas artísticas con colectivos.	Realización de los laboratorios: • Salón de Humor Político (10 de diciembre) • Taita Puro (13 de diciembre)	47
Salida	Evento con acciones culturales en espacio público. Evento con acciones culturales en espacio público: mercado de segunda mano. Este espacio plantea una reflexión alrededor de temas como economía circular y otras prácticas de consumo y cuidado.	Desarrollo de: • Guateque de economía circular (1 de noviembre, 350 asistentes) • Batucada colectivo Kipará (1 de noviembre, 150 asistentes)	500
	Talleres de creación artística en torno a temas de educación y cuidado del ambiente, abiertos a la comunidad del Área Metropolitana del Valle de	Implementación de los talleres: • Caricatura Política: Dibujar para incomodar (4 y 11 de diciembre)	57



	Aburra (podrán ser ofertados a grupos focalizados o personas que representen grupos conformados de interés).	• Símbolos para los escudos de Medellín y Antioquia (5 de diciembre) • Biomateriales y desechos tecnológicos: imaginar futuros sostenibles (13 de diciembre)	
--	---	--	--