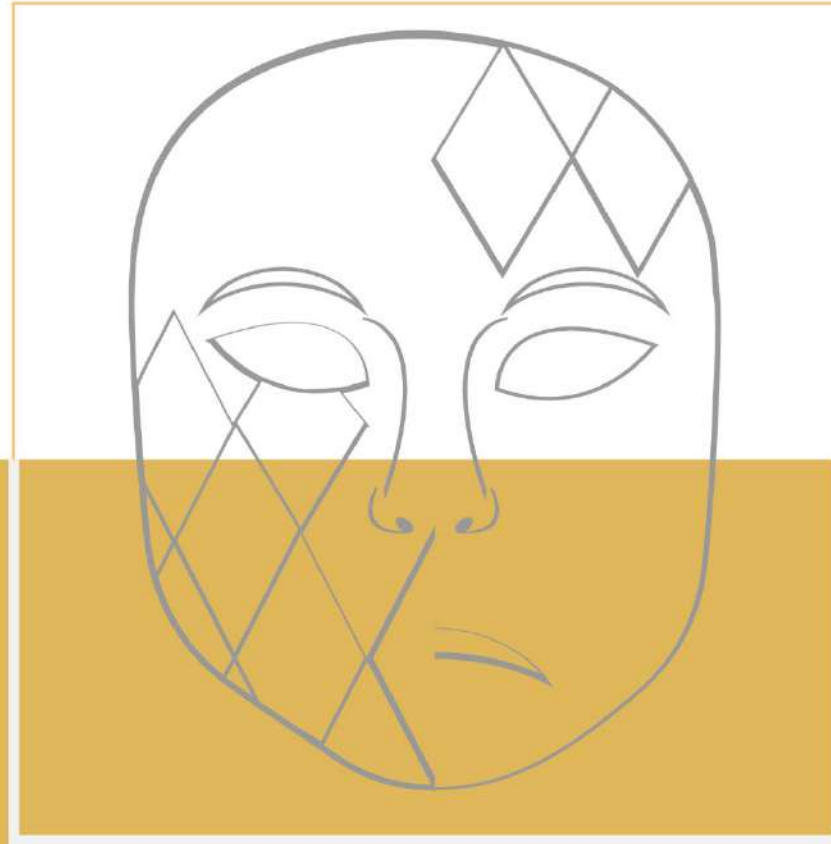


(2020-1) ▾

Diseño Proyecto Final



7mo  
SEMESTRE

001

IV COLOQUIO PERFIL ORIGINAL

## • MAGIE

"Experiencias escénicas a través del cuerpo danzante"

Marcela Arrieta Valencia

+3



DOCENTE: Catherine Perez Cuartas

## **Índice**

- 1. Título.**
- 2. Tema / justificación.**
- 3. Problema.**
- 4. Hipótesis**
- 5. Objetivo general.**
- 6. Objetivos específicos.**
- 7. Ejercicio Cartografía.**
- 8. Ejercicio Alfabeto Visual y desarrollo del proyecto.**

## **Título**

Creación de espacios para la expresión no verbal a partir del cuerpo en movimiento.

## **Tema / Justificación**

El propósito de este proyecto, es crear espacios de experiencias teniendo como elemento principal el cuerpo en movimiento a manera de posible condición de creación del espacio. Este principio busca identificar las maneras de expresión a través del cuerpo de las personas desde escenarios cotidianos hasta estilos de expresión más complejas como la danza. Tomando estrategias del espacio cultural para llevarlas al espacio comercial.

## **Problema**

¿Cómo se puede crear espacios para la expresión sin palabras a partir del cuerpo en movimiento para transmitir y comunicar emociones a los demás?

## **Hipótesis**

La creación de espacios para la expresión no verbal a partir del cuerpo en movimiento se puede construir a través del análisis de las personas; tomando como referencia que entre un 60 y 70% de lo que comunicamos lo hacemos mediante el lenguaje no verbal; es decir con los gestos, la postura, los ojos, la ubicación espacial y las distancias comunicativas, en los escenarios cotidianos y en otros estilos más complejos del cuerpo en movimiento, como la danza. También por medio de la potencialización de elementos escenográficos, la fusión del cuerpo con el espacio escénico entendido como el lugar de representación del sujeto, a partir de luces, sombras en movimiento, sonidos e imágenes.

## **Objetivos**

### **General**

Utilizar la expresión no verbal a partir del cuerpo en movimiento, como posible condición de creación del espacio y el lugar donde se desarrolla la acción.

### **Específicos**

-Identificar como los movimientos del cuerpo pueden crear un espacio, entendiendo que el movimiento expresa a quien se mueve y es la proyección de nosotros mismos hacia el entorno y los demás.

-Reconocer como se puede potencializar la expresión del cuerpo en movimiento con elementos escenográficos como, la música, el espacio, la luz y color para integrarlo a experiencias comerciales. teniendo en cuenta elementos como el espacio, el tiempo y la intensidad (fuerza o energía aplicada a los movimientos).

-Entender como el cuerpo es un instrumento capaz de expresar y comunicar. teniendo en cuenta que debe existir una información, donde se conozca previamente el mensaje que se quiere emitir con el cuerpo. la emisión de la información utilizando un código corporal que responda a las características expresivas de nuestro cuerpo. y un receptor, al que se le emite la información.

### **Ejercicio de Cartografía**

El ejercicio se basó en la narración de experiencias teniendo como elemento principal el cuerpo en movimiento a manera de posible condición de creación del espacio. Este principio buscaba identificar las maneras de expresión a través del cuerpo de las personas desde escenarios cotidianos hasta estilos de expresión más complejas como la danza, tomando estrategias del espacio cultural para llevarlas al espacio comercial. Para las personas que participaron en la cartografía el cuerpo es su mejor aliado y el medio por el cual representan aquellas emociones como la alegría, la tristeza, la ira, la sorpresa, el miedo y otros atributos

del ser humano como la elegancia, la delicadeza, la gracia, la belleza, la fuerza entre otras, que no se alcanzan a transmitir solo con palabras.

### **1. Nombre del Proyecto, Descripción del proyecto. / ítem 1.**

El nombre del proyecto es MAGIE, “Experiencias escénicas a través del cuerpo danzante”. La propuesta se basa en ofrecer un servicio de experiencias para niños a partir de los 3 años en activaciones de marca para tiendas infantiles, por medio de las expresiones corporales, los gestos, la música, la danza y la acrobacia. Estas experiencias tendrán lugar dentro de las tiendas o en el espacio público y podrán ser transmitidos por un canal de la marca en tiempo real.

Para este proyecto se toman principios del espacio escénico entendido como el lugar de representación del sujeto, traspasando las fronteras de lugares de representación tradicionales como el teatro para diseñar experiencias en diferentes entornos de la ciudad.

Mi propuesta nace como tema de interés hacia las artes escénicas y la danza, tomando el cuerpo en movimiento como elemento principal de representación y posible condición de creación del espacio. Este principio busca transmitir a través de la expresión corporal conceptos a los más pequeños, tomando estrategias del espacio cultural para llevarlas al espacio comercial.

El cuerpo es nuestro mejor aliado y el medio por el cual expresamos aquellas emociones como la alegría, la tristeza, la ira, la sorpresa, el miedo y otros atributos del ser humano como la elegancia, la delicadeza, la gracia, la belleza, la fuerza entre otras que no se alcanzan a transmitir solo con palabras.

Así lo confirma el texto “La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil” de María Ángeles Cáceres Guillén, donde encontramos indicadores que nos ayudan a entender el comportamiento de los consumidores más jóvenes:

El niño en un principio es prácticamente sólo motricidad, su única comunicación es el mundo corporal, su único lenguaje es el corporal, y a través del mismo expresa su estado de ánimo, sus afectos, sus necesidades fisiológicas, se comunica con otros niños y con los adultos. La comunicación de mensajes para los niños a través de la expresión corporal fortalece los siguientes procesos: 1-Prepara al niño para poder expresarse y captar mensajes a través del lenguaje corporal. 2- Desarrolla la conciencia de sí mismo, la aceptación del propio cuerpo y del compañero. 3-Sentarán las bases de un individuo crítico y autónomo, capaz de integrarse en la sociedad sin ser tragado y deshumanizado por ella. 4-Desarrollo motriz, cognitivo e intelectual, el desarrollo relacional, el afectivo, emocional, estético y de la creatividad.

5-Aprender cómo es el cuerpo, cómo se mueve, qué siente y qué se puede comunicar a través del movimiento, desplegando sus movimientos y desplazamientos creativos. (M.<sup>a</sup> Ángeles Cáceres Guillén,2010, La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil, p1).

## **2. Contexto del proyecto: Problemática – Oportunidad – Justificación, con el contexto de hoy. / ítem 2.**

Dentro de las tendencias e investigaciones que se estudiaron para este proyecto se tuvieron en cuenta 6 comportamientos del consumidor, enfocadas al consumo infantil y al arte, para entender su conducta en el 2020.

1-En cuanto a las decisiones que toma frente a lo que usan, se encontró la siguiente información:

-A los 3 años de edad, el nivel de decisión de los niños aumenta hasta el punto de que a los cuatro años empiezan a elegir lo que quieren ponerse. (Emprendedores, 2020, Cuáles son las tendencias en el consumo infantil)

2-Desde el entretenimiento se halló que en la preferencia de los niños:

-Crece las opciones que le permiten actuar e imitar referentes (disfraces, cantar, hacer teatro y bailar) y productos electrónicos. (Emprendedores, 2020, Cuáles son las tendencias en el consumo infantil).

3-También fue importante agregar el punto de vista que tiene la empresa “El Circo Del Sol” en cuanto a la selección de su público, en el que propone que:

A partir de los 3 años los niños están más entretenidos en nuestros shows, lo que posibilita que la trama junto al espectáculo de danzas y luces lo ayuden a disfrutarlo tanto como los adultos. (Circo del Sol, viajandoconchupetes.com, p1).

4-Desde las tendencias en diseño de espacios educativos 2020 podemos resaltar que:

las nuevas formas de interacción con el espacio mejoran el aprendizaje y la comunicación de los niños hasta 73%. (Mepal, 2020, tendencias en diseño de espacios educativos).

5- Desde el arte se identificó una oportunidad con la iniciativa de “Cocreadores”, para ayudar a nuestros artistas locales desde el proyecto:

El arte ha sido, desde hace mucho, un medio de colaboración, pero los cocreadores están cambiando el proceso de diseño a través de iniciativas globales a gran escala y un espíritu de diseño del tipo “Yo empiezo, tu completas”. Con la colaboración de diferentes artistas, bailarines y artistas de teatro que cocrean diversas obras de arte para el público. (WGCN,2019, Cocreadores).

6- Desde la tecnología se encontró que, haciendo un uso correcto de ella, podemos conectarnos con los demás sin importar en que parte del mundo estén:

La gente ha recurrido a la tecnología como recurso para la conexión y el entretenimiento. (WGSN,2020, Aceleradores del cambio a nivel global).

La información anterior nos ayuda a entender que a temprana edad los niños empiezan a tener un poder de decisión de lo que está a su alrededor y por esto es importante proporcionar herramientas que faciliten el aprendizaje de la información en conceptos de marcas de una manera creativa incorporando la expresión del cuerpo para su comunicación.

También se identificó desde el entretenimiento un tema muy fuerte en los niños con la imitación de personajes, lo cual puede ser una oportunidad en el proyecto para que ellos imiten lo que hacen los artistas en el espacio a través de la expresión corporal para entender su entorno y al otro. Otros elementos indispensables que complementarán el entretenimiento serán la disposición de los objetos en el espacio y la manera como los artistas interactúan con ellos, para aportar información al niño. En ese orden de ideas considero que sería significativo para esta propuesta incluir en las experiencias escénicas para las marcas, la participación de varios artistas locales como bailarines, músicos y acróbatas para ayudarlos a generar nuevos ingresos para mitigar la crisis económica que se está viviendo.

Este proyecto puede generar cambios en las poblaciones que presenten algún tipo de vulnerabilidad y también en personas que se interesen por temas de psicología y antropología, influenciando a cualquier sociedad a que tomen esta actividad como un momento de ocio, aprendizaje y diversión. Este tema de investigación es importante para la disciplina de diseño de Espacios/Escenario de la Colegiatura Colombiana, en donde se proponen, desde el diseño la creación de experiencias, en diferentes entornos, por medio de propuestas innovadoras con apoyo de la tecnología, en montaje de exposiciones y espectáculos. Aportará para las carreras de arquitectura, diseño audiovisual, diseño gráfico, comunicación organizacional, diseñadores de vestuario, decoradores de espacios y diseñadores de iluminación y ayudará a las entidades encargadas del desarrollo cultural en nuestra ciudad. El proyecto e investigación



es factible, ya que se tiene información sobre el tema y el contacto de diferentes artistas locales que pueden apoyar desde su talento.

### **3.Propuesta de Proyecto. / ítem 3.**

Se proponen estrategias que lleven a la gente a la calle invitándolos a que se trasladen, se muevan y se acerquen a los demás con actividades divertidas. Esta propuesta se estará trabajando de la mano con activaciones de marcas infantiles y el apoyo de artistas, para transmitir y representar los conceptos de marca desde el entretenimiento y la escenografía. Utilizando la tecnología tanto para conectar a las personas cuando los eventos se estén realizando en tiempo real, como en el uso de video Mapping para realizar proyecciones animadas en el espacio que complementen la expresión corporal.

Por las consideraciones anteriores el espacio escénico y el cuerpo danzante son el complemento escenográfico que se pretenden potencializar con la incorporación de nuevas tecnologías. A esto se suman otros componentes importantes como las luces, el sonido e imágenes ya que como veremos en el tema de investigación, el cuerpo danzante se encuentra atravesado por un nuevo código que es el audiovisual, por lo tanto, no sólo recorrerá el espacio escénico a partir de una secuencia de movimientos pautada por un ritmo o tiempo musical, sino que también tendrá en cuenta para la ejecución de sus movimientos las imágenes como un componente escénico.

Uno de los factores que permitirá alcanzar este objetivo será el nivel de realismo y calidad, que permita transportar al público a cada escenario que se proyecte, al igual que la participación de un equipo de trabajo que sea diverso y cuente con varias áreas desde la creatividad; como diseñadores de espacios/escenarios, bailarines, coreógrafos, músicos, diseñadores de vestuario, diseñadores de iluminación, diseñadores visuales, compositores y diseñadores estructurales que hagan una experiencia más atractiva.

Ante la situación planteada, se propone un canal de la marca para compartir y difundir en tiempo real estas experiencias afectivas del cuerpo, haciendo uso de lo virtual para atender una necesidad que es de orden afectivo y humano.

#### **4. Accionar social, cómo impacta mi proyecto en la sociedad. / ítem 4.**

Mi trabajo pretende hacer énfasis en los niños ya que como vimos al inicio de la investigación, ellos a temprana edad empiezan a tener consciencia del entorno y este proyecto responde a esta necesidad de transmitir información con un lenguaje sencillo de comunicación.

Con esta iniciativa se propone que los más jóvenes aprendan a expresarse y captar mensajes a través del lenguaje corporal, que desarrollen la conciencia de sí mismos, que reconozca al otro y pueda aprender del cuerpo para comunicar.

El proyecto también busca mostrar algunos beneficios físicos que se aprenden en estas experienciales relacionadas con la danza y el arte, como el fortalecimiento de habilidades físicas y motoras, la estimulación de la vista, el tacto y la escucha; también aporta en la observación y apreciación del trabajo en equipo, junto con la perseverancia y el esfuerzo que estos artistas transmiten en escena, permitiéndoles a los niños aprender desde la imaginación a desarrollar expresiones físicas, a identificar la disciplina y la coordinación que los personajes y actores hacen en las presentaciones.

Asimismo, se proponen estrategias que lleven a la gente a salir y acercarse a los demás, con experiencias espaciales por medio de la escenografía, utilizando la tecnología para conectar a las personas cuando los eventos de la marca se estén realizando.

#### **5. Planteamiento de mi posición como diseñador y mi proyecto en un escenario post-coronavirus. / ítem 5.**

Dada la situación por la pandemia, hoy más que nunca el mundo se une por medio de diferentes gestos corporales para expresar sus sentimiento y emociones a los demás. No abrazarnos, no tocar y distanciarse nunca fue tan difícil, no poderle expresar a nuestras familias y amigos cuanto los queremos y los extrañamos crea un vacío en nuestros corazones. Por esto, hemos adaptado nuevos hábitos de salir a los balcones a escuchar música y a bailar para soportar el confinamiento y divertirnos.

Por lo anterior en un escenario post -corona virus, considero importante que la mejor manera de comunicarle a los más pequeños lo que ofrecen hoy las marcas se haga por medio del reconocimiento del espacio, la danza y el movimiento, representando las emociones y enseñando a los demás que en el cuerpo hay inteligencia corporal-sensorial.

Mi trabajo pretende unir la virtualidad y lo análogo a partir del proyecto, en una relación desde lo virtual para intensificar la experiencia y desde lo análogo para lograr el aprendizaje desde el movimiento. Es importante la experiencia personal de cada uno por medio de la comunicación de los afectos con canales del movimiento y la expresión corporal, para vivir el espacio virtual y afectivo al mismo tiempo.

Los humanos hoy necesitamos un dispositivo espacial que posibilite el encuentro, no de lo tecnológico con lo análogo sino de lo afectivo con una división experiencial que no se puede dar si no con la tecnología. El baile no va a necesitar solo del cuerpo, sino también de la experiencia tecnológica que permita llevar el baile como experiencia afectiva a una masa y al mismo tiempo tenga la capacidad de ser un aprendizaje individual afectivo y humano.

Como estudiante de danza y de Espacios/ Escenario, considero que estamos en un proceso de reconocimiento entre la unificación del movimiento del bailarín con el espacio escénico y es importante tener una coherencia entre los elementos como el espacio, el guion, la iluminación, el vestuario, la música y el movimiento del bailarín ya que estos permiten o impiden el entendimiento del mensaje que se quiere transmitir a los niños.

Es un reto como estudiante de Espacios/Escenario, entender la importancia de saber administrar los recursos con los que se cuenta, para mostrar un mensaje o una idea ya que a veces los recursos económicos con los que se cuentan pueden influir de manera positiva o negativa; dependiendo de la creatividad y visión del diseñador.

## **6. Cualidades de mi proyecto, que logre tener mayor protagonismo o relevancia. / Ítem**

En primer lugar, existe una relación del proyecto con varias ramas del diseño como la arquitectura, el diseño, la comunicación, las artes escénicas y la danza. Tengo el anhelo de utilizar la relación de estas áreas como apoyo en el desarrollo de ideas hacia una generación

que a veces se queda en el olvido como lo es la de los niños. Además, se encontraron investigaciones que dan muestra de la relevancia del proyecto, entendiendo que hay un cambio en la concepción del movimiento del cuerpo humano y la escenografía.

Traigo a colación a Vallazza, (2015) Licenciada y Profesora en Artes, Buenos Aires Argentina, quien afirma que:

Tradicionalmente se aborda al cuerpo del bailarían desde un lugar de despojo, liviandad, verticalidad y atlético, propio de la danza clásica. La escuela Bauhaus buscó fusionar concepciones propias de la arquitectura, escenografía y artes plásticas al universo de la danza y el teatro. (Vallazza, 2015, Reflexión Académica en Diseño & Comunicación, p. 220).

Por otro lado, Urtiaga (2017) afirma que:

Siendo la danza una herencia del pasado artístico y cultural, también debe ser un espectáculo innovador, continuando con la incorporación de nuevos elementos expresivos, rítmicos, y técnicos, acorde con los nuevos tiempos, y nuevos espacios de representación adaptados a las necesidades del momento. (Urtiaga, 2017, Evolución de la danza y su lugar de representación a lo largo de la historia, p.21).

También el artista francés Merzouki, nos dice que:

Nos encontramos en la era digital. Vivimos rodeados de pantallas y expuestos a un bombardeo constante de imágenes, creaciones visuales que reproducen hechos reales, cotidianos, pero también universos imaginarios y realidades virtuales”. La Compañía Adrien M / Claire B, codirigida por Adrien Mondot y Claire Bardainne, fusiona en sus espectáculos las artes escénicas y las numéricas, poniendo al cuerpo humano siempre en el centro de las imágenes. (Merzouki, 2019, página web oficial, p.1).

Considero importante la demanda de innovar y representar expresiones artísticas en lugares diferentes a los tradicionales, con el fin de evolucionar y proponer otras soluciones más flexibles en cuanto al espacio escénico y el cuerpo danzante dirigidas a los niños y que cuenten con artistas locales para apoyar nuestro talento para ayudarlos a generar nuevos ingresos para mitigar la crisis económica actual.

#### **7. Ideal de bienestar del ser humano para la reconexión social. / ítem 7.**

La gente va a querer salir para afianzar sus relaciones humanas e interpersonales, en ese sentido el proyecto responde a esa necesidad ya que desde el diseño de espacios posibilita ese afianzamiento de las relaciones tanto en espacios interiores comerciales como en el espacio público.

#### **8. Acercamiento formal y materialidad/ las propuestas formales. / ítem 8.**

Para esta propuesta de diseño es importante el uso de los elementos existentes como las rampas y escaleras, junto con la iluminación y las proyecciones de luces y sombras. También la música, las proyecciones de video mapping en el espacio, el cuerpo danzante, los objetos en el espacio de interacción relevantes para explicar conceptos.

-Estructuras móviles de alta resistencia para colgar elementos y permitir que los artistas recorran el espacio de una manera diferente y segura.

-Materiales que se puedan modular, suaves, volátiles y también rígidos para formar estructuras, que dan la sensación de movimiento con el viento y generan ilusión de coreografía cuando se mueven. El uso de múltiples formas que permiten el desplazamiento de otros objetos.

-Variedad de formas, con las que interactúan los artistas para crear un espacio dinámico.

## **9. Relación usuario – servicio en el contexto. / ítem9.**

El proyecto busca integrar el lugar donde están los espectadores y el escenario en un espacio de participación activa con esto se propone abrir el espacio y evolucionar el tradicional cambio a la vista cuadro a cuadro en una concepción más libre y flexible como se explica en el libro “Arquitecturas efímeras” de Adolph Appia. También es importante establecer el concepto de la marca infantil que se quiere representar, para responder desde el diseño a una temática que cobre vida en el espacio y tenga efecto de recordación en el público.

Para este ejercicio de taller escogí la marca “Melmac”, la cual todavía no está abierta al público, pero está en proceso de desarrollo al ser el proyecto de Diseño de modas de una estudiante en la Colegiatura Colombiana. Considero esta marca como una oportunidad para mi trabajo ya que puedo llevar todo lo aprendido durante la carrera y mi conocimiento en danza para proponer experiencias divertidas en el espacio. La marca de esta estudiante de diseño de modas tiene como objetivo lanzar una marca de ropa infantil para niños de 5 a 10 años, con prendas inspiradas en el arte, la música y el diseño gráfico, ofreciendo a los niños explorar su identidad mediante un vestuario cómodo y práctico.

Es importante aclarar que el ejemplo que se expone en este trabajo con la marca de ropa Melmac, es solo una manera que se encontró para dar a entender cómo se atiende una necesidad de una marca por medio de mi proyecto, a partir de una producción desde el entretenimiento en vivo a medida para una marca nacional que busca experiencias, en donde se pueden generar infinitas posibilidades ya que cada marca está diseñada bajo el concepto único y el servicio pretende aprovechar esta riqueza desde MAGIE.

Para llevar a cabo esta activación de marca, propongo el Parque De Los Pies Descalzos por ser un lugar dentro de la ciudad en donde la población que prevalece son los niños y los estudiantes lo cual podría ser una oportunidad para el proyecto, además se puede estimular el cuerpo a través del contacto con los elementos como el agua, la arena, las piedras y es posible ejercitar los procesos de observación y estimular la curiosidad. Es un espacio de encuentros culturales y expresiones tanto artísticas como lúdicas en Medellín. El mobiliario

del parque es dinámico y diverso lo cual permite sentarse, recostarse, jugar, o como uso de reposo y observación desde diferentes niveles. El lugar ofrece la posibilidad de socialización por medio del movimiento del cuerpo y cuenta para eso con diferentes zonas como el espejo de agua, el pozo de los sonidos, los chorritos, el jardín Zen, las torres de nivel. En las que se realizan diferentes actividades con el movimiento, utilizando la diversión y entretenimiento como dos elementos importantes e incorporando varios de los sentidos.

En definitiva, el parque ofrece oportunidades que se puede utilizar en el proyecto desde las dinámicas, el mobiliario y la población que asiste convirtiéndose este en lugar que nos ayudan a revivir la niñez y abrir posibilidades de las experiencias escénicas a través del cuerpo danzante.

## **10. Componentes del proyecto / ítem 10.**

### **Ubicación:**

Espacio público, Parque de los pies descalzos

### **Estructura:**

Estructuras móviles de alta resistencia para colgar elementos y permitir que los artistas recorran el espacio de una manera diferente y segura.

### **Materiales**

Que se puedan modular, suaves, volátiles, y también rígidos para formar estructuras, que dan la sensación de movimiento con el viento y generan ilusión de coreografía cuando se mueven.

### **Componentes escenográficos:**

#### **-La música:**

Es la necesidad de complementar al movimiento con una temporalidad y un ritmo y el principal elemento de expresión directa, crear un tiempo ficticio, comprendido dentro del tiempo normal, pero estéticamente independiente. La música

nos obliga a medir y sentir el tiempo según la duración de sus sentimientos, es la demostración de que el tiempo goza de una flexibilidad ideal, la música es el tiempo mismo, a través de ella la puesta en escena se entiende como un proceso en el tiempo y en el espacio.

(Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras, p.31).

### **-El espacio y los objetos:**

Considera como línea principal la horizontal, dado que el cuerpo se apoya en un plano para expresar su gravedad y en segundo lugar la vertical que el propio cuerpo expresa. El cuerpo humano necesita obstáculos para expresarse, porque la belleza de los movimientos depende de la variedad de puntos de apoyo que ofrecen el suelo y los objetos. Sus volúmenes exigen la presencia corporal para que la materia pierda su consistencia ilusoria y se afirme como presencia.

El volumen se resume en la línea horizontal y vertical, sus diseños se sustentan en rampas, escaleras, plataformas combinadas para crear armonías musicales, sus espacios rítmicos. (Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras, p.33).

### **-La luz:**

La luz está dotada de la flexibilidad que permite recorrer todos los grados de expresión. El objeto adquiere plasticidad gracias a la luz que lo golpea, y su plasticidad solo puede ponerse de relieve mediante un empleo consciente y variado de la iluminación. Mediante proyecciones simples o combinadas, fijas o móviles, mediante la obstrucción parcial, mediante diversos grados de transparencia. (Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras, p.38).

### **-La superficie**

Las arquitecturas efímeras que han de surgir, requieren renovar por completo, la disposición del suelo escénico, la instalación y precisión de los aparatos eléctricos. (Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras,27).



### **-El color:**

El color, es un derivado de la luz, que puede actuar difundido por la luz en el espacio, a través de la atmosfera e interviniendo por tanto el movimiento; o bien dependiente del objeto que lo porta. Las formas y luces pintadas no

tienen cabida en el escenario. El color tiene tanto que ver con el actor como con la disposición escénica o con la luz. (Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras, p.40).

### **Los colores que se eligieron para la intervención son:**

#### **-Blanco:**

Transmite pureza, calma y orden visual y por tanto es el mejor para incentivar la creatividad. (Estefanía Esteban, 2019, Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños).

#### **-Amarillo:**

Está asociado al intelecto y alegría. Se usa para mostrar diversión. Usarse en lugares estratégicos puede estimular las funciones mentales; por lo que serviría para generar retención de conocimiento o memorización, así como para dinamizar temas aburridos. (Marit Acuña, 2017, psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales).

#### **-Morado:**

Ayuda a la imaginación. Su buen uso en ambientes educativos puede generar estímulos de motivación y emoción al momento de aprender. (Marit Acuña, 2017, psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales).

#### **-Naranja:**

Referencia a la motivación. Este color ayuda a oxigenar el cerebro, por lo que estimula la actividad mental y la energía, aumenta el estado de ánimo de los niños, pero también hay que usarlo combinado para no lograr el efecto contrario. Su uso

debe ser moderado. (Marit Acuña, 2017, psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales).

**-Azul:**

Está asociado a la actividad física, la libertad del ser al moverse. (Marit Acuña, 2017, psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales).

**-Verde:**

Es equilibrio. El verde enfoca y retiene la concentración, además de crear una armonía en el ambiente, sobre todos aquellos tonos pasteles. (Marit Acuña, 2017, psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales).

Es importante para el proyecto crear escenarios que también cobren vida en la noche dentro de los espacios públicos, en donde se pueden apreciar nuevos comportamientos y los efectos de luces y sombras diferentes al día.

**-El cuerpo humano:**

La sucesión de posturas que adquiere el cuerpo moviliza el espacio, lo torna en “espacio vivo”. Appia propone que la atmosfera de la escenografía envuelva a los actores, algo animado por ejemplo que un bosque, no sea solo la ilusión de un hombre en la atmosfera de un bosque, de modo que cuando “el bosque se agite con la brisa y atraiga la mirada del actor” los espectadores contemplen al actor bañado por luces y sombras en movimiento. (Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras, p.32).

**-Proyecciones al aire libre**

Para el video Mapping y proyecciones de la presentación.

**-Escaleras del museo**

Integrar las rampas y escaleras del exterior para jugar con los niveles y generar experiencias más libres y flexibles.

### **-Determinación del tiempo:**

Lo que dura la experiencia.

### **11. Valor diferenciador de mi proyecto. (ADN del proyecto). / ítem 11.**

Con esta propuesta propongo unir 3 lógicas espaciales que son; el espacio comercial con la activación de las marcas en diferentes espacios de la ciudad, el espacio cultural desde la danza con el movimiento y el espacio pedagógico desde la expresión corporal como metodología de aprendizaje y reconocimiento del cuerpo. En una cooperación de lo comercial, lo cultural y lo educativo ya sea para comercializar un espacio cultural o culturizar un espacio comercial y articularlo en el proyecto por medio de experiencias escénicas a través del cuerpo danzante en conjunto con el arte como instrumentos educativos y pedagógicos.

Esta iniciativa también se podría ofrecer a otras entidades como la alcaldía de Medellín, compañías de danza, tiendas de mobiliario, accesorios y todas aquellas marcas infantiles que busquen dar a conocer su concepto desde las experiencias a través del gesto para los más pequeños. De esta manera el proyecto migra en estas plataformas, pero siempre con el interés de instruir con otras metodologías a través del cuerpo y que son diferentes a la educación tradicional.

Mi proyecto se identifica por tener los siguientes elementos y por su interacción en el espacio:

1-Se toma al cuerpo humano a partir del movimiento como el elemento que ocupa el primer lugar en la escena.

El cuerpo del actor es el representante del movimiento y su papel es de suma importancia. “el hombre es la medida de todas las cosas”, el actor es por tanto la medida del espacio escénico. El cuerpo del actor en movimiento al aceptar las modificaciones que la música le impone, adquiere el rango de medio de expresión. (Adolph Appia, 2010, Arquitecturas efímeras, p.32).

2- El uso de la percepción temporal y las referencias espaciales como herramientas del cuerpo para la comunicación en la activación de marcas infantiles.

3- La participación de artistas locales, que estimulen la imaginación de los niños a través de los movimientos corporales creando una conexión entre la mente, las emociones y el movimiento.

4- Aprovechar la relación de diferentes áreas del diseño y el arte para desarrollar ideas direccionadas hacia una generación que a veces se queda en el olvido como lo es la de los niños.

5- Comunicarle a los más pequeños lo que ofrecen hoy las marcas por medio del lenguaje corporal y las imágenes lo cual tiene más poder e impacto que las palabras.

6- Mejorar la relación entre los artistas y el público para que se viva de una manera más cercana, integrando el lugar donde están los espectadores y el escenario en un espacio de participación activa con una concepción más libre y flexible.

7- La puesta en escena utilizará elementos del espacio existente en el museo del Mamm, como las rampas y las escaleras para crear armonías musicales y rítmicos en conjunto con la estructura propuesta que será móvil y de alta resistencia con elementos ténsiles para colgar elementos y permitir que los artistas recorran el espacio de una manera diferente y segura.

8-Estrategias que lleven a la gente a salir y acercarse a los demás con actividades divertidas.

9-Utilizar la tecnología para conectar a las personas por un canal de la marca cuando los eventos se estén realizando en tiempo real y en el uso de video Mapping para realizar proyecciones animadas en el espacio que complementen la expresión corporal.

10-Integrar la iluminación y la imagen quedando el cuerpo del bailarín fundido en formas y texturas desde la realidad virtual.

11-Unir la virtualidad y lo análogo a partir del proyecto; desde lo virtual para intensificar la experiencia y desde lo análogo para lograr el aprendizaje desde el movimiento.

12- Que el proyecto tenga una experiencia personal por medio de la comunicación de los afectos con canales del movimiento y la expresión corporal para vivir el espacio virtual y afectivo al mismo tiempo.

### **Lista de Referencias:**

Vallazza, (2015), Reflexión Académica en Diseño & Comunicación, p. 220.

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/archivos/127\\_libro.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/127_libro.pdf)

Urtiaga, (2017), Evolución de la danza y su lugar de representación a lo largo de la historia, p.21.

<https://www.uax.es/publicacion/evolucion-de-la-danza-y-su-lugar-de-representacion-a-lo-largo-de-la-historia.pdf>

Merzouki, (2019), página web oficial, p.1.

<https://www.dansametropolitana.cat/es/espectaculos/pixel>

M.<sup>a</sup> Ángeles Cáceres Guillén, (2010), La expresión corporal, el gesto y el movimiento en la edad infantil, p1).

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf>

Emprendedores, (2020), Cuáles son las tendencias en el consumo infantil.

<https://www.emprendedores.es/gestion/g48987/tendencias-consumo-infantil/>

Mepal, (2020), tendencias en diseño de espacios educativos.

<https://mepal.com.co/inspiracion/articulos/tendencias-espacios-educativos-2020/>

Circo del Sol.

viajandoconchupetes.com

WGCN, (2019), Cocreadores.

Artesanos, pronóstico del consumidor, cocreadores.

Estefanía Esteban, (2019), Cómo influyen los colores en la conducta y emociones de los niños.

<https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/conducta/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>

Marit Acuña, (2017), psicología del color: estímulos para aprender en ambientes virtuales.

<https://www.evirtualplus.com/psicologia-del-color-en-ambientes-virtuales/>

Adolph Appia, (2010), Arquitecturas efímeras, p.31

Libro Arquitecturas Efímeras, Adolph Appia, música y luz.