



**DISEÑO DE PROYECTO FINAL
IN TORNO**

**Laura Yepes Restrepo / Valentina Restrepo Rodríguez
Diseño de Espacios\Escenario / Diseño de Modas**

**Colegiatura Colombiana
Proyecto final**

“No hay magia que no tenga por origen o por destino un cuerpo en un espacio”.

-Anónimo

Las nuevas dinámicas que se viven en el gremio artístico de la ciudad de Medellín, acerca del relacionamiento corporal, experiencial y cultural a raíz de la problemática actual; genera nuevas alternativas y posibilidades de actuar y modificar en cierta forma las tradicionales muestras escénicas que desarrollaban los bailarines a lo largo del año, como posibilidad de movilización para lograr una mejor apropiación de estos escenarios buscando la interacción y permanencia por parte de un público aún más amplio.

Tomando la disciplina dancística como forma de expresión de arte, que permite transmitir diferentes sentimientos y emociones a partir de la libertad y fluidez corporal, se habla del cuerpo como herramienta principal de expresión y su relacionamiento en espacios no convencionales, buscando irrumpir la cotidianidad de la cultura en la sociedad actual del contexto metropolitano para generar una experiencia diferenciadora de integración social.

A raíz de la problemática identificada, se entiende que en la ciudad no se ve la danza como una profesión laboral pues no contamos con compañías de baile ni apoyo suficiente por parte de entidades gubernamentales para lograrlo, es por esta situación que se identifica el gran número de bailarines que les toca hacer sacrificios para perseguir sus sueños e irse del país a buscar oportunidades en lugares que apoyan el arte como profesión. Partiendo de esto, surge la pregunta de ¿Cómo generar una estrategia de Diseño Espacios\Escenario y Diseño de Modas, para promover el sector dancístico y lograr un mayor reconocimiento en la cultura artística de la ciudad de Medellín? En donde se busca impactar con estrategias de diseño, para vincular el público de la ciudad con la cultura artística, por medio de espacialidades que dan cuenta de las dinámicas del cuerpo humano y la apropiación que este tiene por el espacio urbano. Para esto, se generan unos objetivos específicos que apoyan el proceso de respuesta a la problemática, tales como: Evidenciar los cambios que surgieron en la industria del baile a raíz de la pandemia, y utilizarlos para llegar a diferentes públicos y ampliar la cultura

dancística en la ciudad; Identificar las nuevas formas de relacionamiento entre los bailarines, el espacio y los elementos que lo componen, y los cambios que se afrontan para las presentaciones presenciales a raíz de la pandemia por medio del cuerpo como herramienta de expresión; Y, entender los métodos de diseño espacial basados en el ámbito cultural y social para incentivar las nuevas dinámicas que giran entorno a la danza.

En la actualidad se ha logrado evidenciar la exploración de diferentes espacios para la danza que no están relacionados con los teatros convencionales y para esto se utiliza el concepto de espacios no convencionales para danzar, en donde la museografía de vanguardia toma un papel muy importante como la herramienta complementaria para la comprensión, difusión y producción de proyectos que a su vez implica un gran número de personas.

Respaldamos esta investigación con las macrotendencias del 21/22, en las cuales se abarca el estudio sobre el cambio de los espacios donde se realizan los diferentes eventos culturales y artísticos luego de la pandemia, de manera tal que se llegue a la claridad del perfil del consumidor y su experiencia.

Las macrotendencias analizadas fueron: Innovaciones futuras 2021 y Catwalk sets, en ellas se enfatiza la importancia de entrelazar las áreas de pensamiento de diseño como un sistema de pensamiento para desarrollar una idea y generar nuevas narrativas significativas. Se habla de la importancia de agrupar diferentes industrias y disciplinas para desarrollar un proyecto adaptado a la nueva normalidad y se entiende como la creación de nuevos micro-espacios innovadores que generen felicidad en el consumidor y que cuenten con inclusión para toda la población.

Con base en el análisis de estas, se determinan tres puntos de acción como referentes claves en el proceso de materialización, estos son: **Mostrar apoyo** que habla de la unión de diferentes industrias y disciplinas como los diseñadores, los artistas, músicos y espacios no convencionales para la realización de diferentes muestras culturales para realzar estos sectores que se han visto afectados; **Experiencias sensoriales** se refiere a realizar actividades que impacten los 5 sentidos para tener mayor recordación por parte del consumidor y cambiar lo que se ha acostumbrado a la hora de realizar diferentes

eventos y por último, **Contar historias a través de espacios**, con el apoyo de elementos naturales, por medio de diferentes plataformas para lograr impactar en la rutina del consumidor y conectarlo consigo mismo brindando espacios de bienestar.

Finalmente, por medio de nuestras profesiones como diseñadoras de modas y espacios, abarcamos el proyecto desde las dos perspectivas entendiendo que en diseño de modas va más allá del vestuario; es el cuerpo como herramienta de expresión de los sentimientos causados por el encierro vs libertad de movimiento y lo que gira en torno al cuerpo para la interacción con los espacios no convencionales y público; y desde la disciplina del Diseño de Espacios\Escenario se toman espacios museales que se transforman en experiencias sociales por medio de estrategias culturales, en donde el espacio efímero, conformado por experiencias audiovisuales que simbolicen la danza, tome lugar en las calles de la ciudad permitiendo un fácil acceso para ganar reconocimiento por parte del público objetivo.



BIBLIOGRAFÍA

Medina, López y Moreno. (2020). *Diseño interdisciplinar, experiencias académicas*. México.

Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/De-La-Barrera-Medina-Susana/publication/348579614_Diseño_para_la_Sociedad_Experiencias_didacticas_para_asumir_retos_en_comun/links/600602aaa6fdccdc8642292/Diseno-para-la-Sociedad-Experiencias-didacticas-para-asumir-retos-en-comun.p

Hualpa y Pérez. (2021). *Influencia del espacio público en la calidad de la vida urbana*. Perú.

Recuperado de:
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/15227/Hualpa_Javier_Perez_Michael.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pinto. (2019). *Arquitectura y diseño flexible, Una revisión para una construcción más sostenible*. España.

Recuperado de: <file:///C:/Users/Laura/Desktop/TBCPC1de1.pdf>

Arévalo. (2020). *Danza en espacios no convencionales*. España

Recuperado de: www.Juancarlosarevalo.com

Herrera. (2020). *Teatro, danza y pandemia: Que puede un cuerpo*. Argentina

Recuperado de: <https://www.lavaca.org/mu146/teatro-danza-y-pandemia-que-puede-un-cuerpo/>