

RE:CONNECT

ESPACIO TRANSCULTURAL DE ARTES



Universidad Piloto de Colombia

Espacio Transcultural de Artes

RE: CONNECT

Facultad de Arquitectura y Artes

Programa

Diseño de Espacios

Estudiante

Daniela Santos Castillo

Docente

Jorge Arturo González Castro

2026

Inicio

Resumen	3
Palabras clave	4
Introducción	4
Diagnóstico del Problema	6
Pregunta Problema	9
Objetivos	9
Concepto de Diseño- Sinergia	10
Marco Referencial- El Estado del Arte	12
Marco Teórico- El Camino del Idol	14
Proceso de Diseño	25
Propuesta de Diseño – Espacio Transcultural de Artes	27
Diseño Estructural	34
Acústica	35
Iluminación	40
Ecosistema Creativo	43
Experimentación	44
Exploración	49
Creación	52
Presentación	53
Proxemia	55
Zonas Comunes	56
Estructura Formativa del Camino del Idol	58
Proyección y Viabilidad	61
Presupuesto	64
Conclusiones	65
Referencias	67



Resumen

Este proyecto propone el diseño de un Espacio Transcultural de Artes llamado RE:CONNECT, que se presenta como un espacio artístico y musical inspirado en el modelo del K-pop, adaptado al contexto cultural latinoamericano. Este espacio busca fomentar la interacción creativa, el aprendizaje colaborativo y el intercambio intercultural a través del diseño de espacios con experiencias inmersivas. El espacio integra zonas de experimentación, exploración, creación y presentación, que conforman un ciclo formativo basado en la Sinergia Espacial. Desde una visión de diálogo cultural de sur a sur, el proyecto conecta disciplina y tecnología coreana con la expresividad y la diversidad Latinoamericana, generando un entorno que impulsa la innovación, el bienestar y la identidad. Más que un espacio, se plantea un ecosistema creativo donde el diseño de espacios potencia el talento, promueve la empatía cultural y consolida una nueva plataforma de proyección artística global desde Latinoamérica.

Abstract

This project proposes the design of the RE: CONNECT Academy, an artistic and musical space inspired by the K-pop model, adapted to the Latin American cultural context. This space seeks to foster creative interaction, collaborative learning, and intercultural exchange through the design of spaces with immersive experiences. The academy integrates areas for experimentation, exploration, creation, and presentation, forming a training cycle based on intercultural spatial synergy. From a South-South perspective, the project connects Korean discipline and technology with Latin American expressiveness and diversity, generating an environment that promotes innovation, well-being, and identity. More than just a space, it envisions a creative ecosystem



where spatial design enhances talent, promotes cultural empathy, and consolidates a new platform for global artistic projection from Latin America.

Palabras Clave

Diseño de espacios, Transculturalidad, Sinergia, Espacios inmersivos, K-pop, Academia artística.

Introducción

En las últimas décadas, **el K-pop¹ se ha consolidado como uno de los fenómenos culturales y musicales más influyentes** a nivel global. **Nació en Corea del Sur** a finales del siglo XX, el K-pop no se limita a **un género musical**, sino que constituye un **sistema cultural complejo que integra música, danza, moda, producción audiovisual, tecnología y narrativas**. Su modelo se caracteriza por tener **una formación artística altamente estructurada**, con una estética cuidadosamente construida y una fuerte conexión con las industrias creativas y los medios digitales, lo que ha permitido su rápida expansión y apropiación en los distintos contextos culturales alrededor del mundo. La expansión internacional del K-pop se intensificó a partir del **Hallyu u “Ola Coreana”**, estrategia cultural y económica impulsada por el gobierno de Corea del Sur para posicionar sus productos culturales en el mercado global. A través de plataformas digitales, redes sociales y comunidades de fans, el K-pop logró trascender las barreras geográficas y lingüísticas, encontrando una recepción particularmente significativa en Latinoamérica. En este contexto, **el género fue adoptado por jóvenes que no solo**

¹ **Aporte conceptual:** El K-pop es uno de los contenidos culturales más consumidos en plataformas digitales a nivel global, con comunidades de fans altamente organizadas que no solo consumen, sino que traducen, difunden y reinterpretan activamente el contenido en distintos contextos culturales. Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.



consumen el contenido, sino que lo **reinterpretan** activamente mediante el baile, canto, producción audiovisual y la creación de comunidades artísticas locales.

Relación Sur-Sur: Dialogo Cultural Estratégico

En Latinoamérica, el K-pop ha sido apropiado como una forma de expresión juvenil que dialoga con las identidades locales, dinámicas sociales y realidades culturales propias de la región. Lejos de una simple imitación del modelo coreano, su práctica en países latinoamericanos ha generado procesos de **resignificación cultural**², donde se combinan referentes globales con expresiones locales, leguajes propios y formas alternativas de organización artística. Este fenómeno evidencia una **relación cultural de tipo Sur-Sur**, en la cual el intercambio no se produce desde un eje hegemónico tradicional, sino desde **el dialogo entre contextos periféricos que comparten historias de resistencia, creatividad y transformación social**. La relación entre **Corea del Sur y América Latina** resulta especialmente relevante para el análisis de este proyecto, ya que permite comprender el K-pop no solo como un producto exportado, sino **como un lenguaje cultural adaptable y en constante transformación**. Este tipo de relación favorece **el intercambio simbólico, artístico, generando oportunidades para repensar modelos de formación, producción cultural y desarrollo creativo** en un puente cultural que posibilita nuevas formas de aprendizaje, cooperación y proyección artística en el contexto latinoamericano.

La ciudad de Bogotá, capital de Colombia, se ha consolidado como **un epicentro cultural** en América Latina. Su dinámica urbana, caracterizada por una constante migración interna y una

² **Aporte conceptual:** En ciudades latinoamericanas como Bogotá, los grupos de fans de K-pop no solo consumen el contenido, sino que organizan encuentros, competencias de baile y eventos culturales, transformando el espacio urbano en escenarios de intercambio cultural activo. Lie, J. (2015). *K-pop: Popular music, cultural amnesia, and economic innovation in South Korea*. University of California Press.



creciente apertura a las influencias globales, la convierte en **un laboratorio social ideal** para el estudio e intervención en **fenómenos de hibridación cultural**. Con una población que supera los 8 millones de habitantes, Bogotá alberga una diversidad generacional significativa, donde los jóvenes en particular actúan como catalizadores de nuevas tendencias y expresiones artísticas.

Según Proyecciones del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2022), alrededor del **22,5%** de la población colombiana en el 2022 correspondía a **jóvenes de 15 a 29 años** la población juvenil en la capital representa un porcentaje considerable, lo que subraya su rol protagónico en la configuración del paisaje cultural y de consumo de la ciudad. La **Encuesta de Consumo Cultural (ECC) del DANE (2022)** las personas entre **12 a 29 años** presentaron la **mayor participación en actividades culturales con un 32,2% asistiendo a espectáculos, presentaciones o eventos culturales** esto demuestra que hay una **alta participación de la población juvenil en actividades artísticas y culturales**, tanto como consumidores como practicantes activos, lo que subraya la existencia de una masa crítica de los talentos que buscan espacios adecuados para su desarrollo.

Diagnóstico del Problema

A pesar de su creciente impacto y de la alta participación de jóvenes en prácticas asociadas al K-pop como **academias de baile, grupos independientes, competencias y producciones autogestionadas**, se evidencia una carencia significativa de espacios de formación integral en América Latina. Ya que la mayoría de estas prácticas se desarrollan de **manera fragmentada, en espacios improvisados o adaptados**, que no corresponden de forma adecuada a las necesidades físicas, técnicas, emocionales y creativas de los usuarios. **Esta situación limita el potencial formativo** del fenómeno y genera una desconexión entre la pasión artística y los procesos educativos integrales.



El diagnóstico del contexto revela que **los espacios existentes** suelen **centrarse en una sola disciplina** principalmente en la danza, dejando de lado otros componentes fundamentales del modelo del K-pop como **la formación musical, la producción musical, el entrenamiento físico** consciente, **el bienestar emocional** y la **construcción de una identidad artística**. Además, de estos espacios rara vez consideran **el diseño como una herramienta pedagógica** capaz de articular **experiencias, acompañar procesos y fortalecer el sentido de pertenencia** de los usuarios. Como resultado, los jóvenes interesados en este campo carecen de entornos que les permitan **desarrollarse de manera integral y proyectar su talento hacia oportunidades reales de crecimiento personal y profesional**.

La ubicación estratégica es una zona de alta afluencia juvenil y con una infraestructura moderna, se presenta como un espacio de concurrencia ideal para el desarrollo de iniciativas culturales innovadoras. La ubicación del desarrollo del proyecto es El Centro Cultural Vive Claro, su vocación de promover el arte y la tecnología lo posicionan como un actor clave en la facilitación de este tipo de espacios culturales, existe una notable demanda entre la formación especializada y la oferta de una infraestructura adecuada. Los jóvenes talentos, impulsados por la pasión y el deseo de la profesionalización, se ven a menudo obligados a un aprendizaje autodidacta o a la participación en academias genéricas que no comprenden la determinación y la intensidad del modelo formativo del K-pop. Los actores involucrados en este ecosistema cultural son diversos: por un lado, la comunidad de fans y los artistas, quienes son los principales que necesitan estos espacios de formación y por otro lado las instituciones educativas y culturales que, aunque existen, no han logrado integrar de manera efectiva estas expresiones en sus currículos o espacios. A nivel global, las agencias como **JYP Entertainment, s.f. y HYBE Corporation, s.f.** representan el modelo de éxito de la industria coreana, con sistemas de formación de **trainees**



altamente estructurados con una proyección global. Estas referencias internacionales, aunque distantes, ejercen una poderosa influencia en las aspiraciones de los jóvenes artistas locales. La interacción entre estos actores, desde la base de fans hasta las grandes corporaciones, configura una compleja estructura de necesidades, aspiraciones y oportunidades que el diseño de espacios puede y debe abordar. La falta de un espacio que actúe como **mediador cultural y catalizador de talento** en este contexto es la situación para transformar, buscando así no solo satisfacer la demanda, sino también elevar el estándar de la formación artística y fomentar un dialogo cultural más profundo y ético.

Desde el diseño de espacios, esta situación se presenta como una oportunidad única para intervenir y transformar el contexto. La ausencia de **espacios artísticos integrales** especializados en el K-pop y en **prácticas transculturales** abre la posibilidad de concebir un sistema educativo, cultural y social. Un espacio capaz de responder a las dinámicas contemporáneas de aprendizaje, a las necesidades emocionales de los usuarios y a los procesos creativos que caracterizan a las industrias culturales actuales. En este caso, el proyecto del Espacio Transcultural de Artes RE: CONNECT se plantea como una solución a dicha problemática, proponiendo un espacio transcultural entre Corea del Sur y América Latina. El espacio Transcultural de Artes se concibe como un entorno integral donde el diseño de espacios acompaña y potencia el proceso formativo, permitiendo que los usuarios no solo adquieran habilidades técnicas, sino que construyan una identidad artística consciente, crítica y proyectada hacia el futuro. De esta manera, el proyecto no busca replicar de forma literal el modelo coreano, sino reinterpretarlo desde una perspectiva latinoamericana, ética e inclusiva, reconociendo el potencial del **K-pop como herramienta educativa, cultural y social**. La creación de un **espacio integral de formación artística** se convierte así en una oportunidad para ofrecer a las nuevas generaciones un entorno que fomente



el bienestar, la creatividad y proyección profesional, contribuyendo al desarrollo de un futuro más consciente y equitativo dentro de las industrias creativas contemporáneas.

Pregunta Problema:

¿Como un ecosistema espacial puede materializar la ética del cuidado y la sinergia transcultural para potenciar el bienestar integral y el desarrollo de artistas?

Objetivo General:

Configurar el ecosistema creativo de formación artística que, mediante el diseño de espacios inmersivos, promueva el bienestar integral y una identidad transcultural sostenible, redefiniendo el modelo tradicional.

Objetivo Disciplinar:

Proyectar la interacción del ser humano con el espacio, configurando entornos interconectados que integren actividades artísticas, musicales y de formación, donde la disposición espacial se convierta en el agente activo que potencia la creatividad, el aprendizaje y la experiencia cultural.

Objetivo Interdisciplinar:

Articular saberes provenientes de áreas como la música, la pedagogía y la gestión cultural, para enriquecer el diseño del Espacio Transcultural de Artes y convertirla en un tercer espacio que fomente la diversidad.

Objetivo Demostrativo:

Validar la capacidad del diseño de espacios para configurar ecosistemas culturales y sociales que, fortalecen identidades transculturales.



CONCEPTO DE DISEÑO



Concepto de Diseño: La Sinergia

El proyecto del Espacio Transcultural de Artes RE: CONNECT se fundamenta en **La Sinergia** como su concepto de diseño. **La Sinergia**³, en su esencia, es un principio que postula la **interacción activa y complementaria entre los elementos produce un resultado cualitativamente superior a la suma de sus partes individuales**. Aplicada al diseño de espacios, esta noción trasciende la mera organización funcional para configurar **un sistema** dinámico donde los espacios, actividades y usuarios se **interconectan, potenciando la experiencia, el aprendizaje y la interacción social de manera significativa**.

La elección de **La Sinergia** es esencial a la naturaleza del diseño del proyecto. El espacio de K-pop RE: CONNECT no es un centro de formación convencional, es **un modelo integral** que articula **danza, música, entrenamiento físico, producción musical y audiovisual y promueve el bienestar**. Este enfoque **multidisciplinar** exige un diseño capaz de tejer estas actividades **sin fragmentarlas**, reconociendo que el aprendizaje artístico contemporáneo no ocurre en compartimentos estancos, sino en el cruce y la interdependencia de diversas disciplinas. El fenómeno del **K-pop**, con su énfasis en la colaboración y la fusión de talentos, es un claro ejemplo de esta lógica sinérgica, y el diseño del espacio de RE: CONNECT busca traducir esta interdependencia a su configuración física.

En el Espacio Transcultural de Artes, **La Sinergia** se materializa a través de una organización espacial fluida y permeable, donde los límites entre áreas de práctica, las zonas de transición y los espacios colectivos se desdibujan intencionalmente. El diseño promueve **la observación pasiva y activa**, permitiendo que los aprendices perciban **las actividades como un sistema**

³ **Aporte conceptual:** El término “sinergia” proviene del griego *synergos*, que significa trabajar juntos, y ha sido utilizado en disciplinas como la biología, la psicología y el diseño para explicar como la cooperación entre elementos genera resultados superiores a los obtenidos individualmente. Corning, P. A. (2002). The re-emergence of “emergence”: A venerable concept in search of a theory. *Complexity*, 7(6), 18–30.



integral y continuo. Por ejemplo, las áreas de descanso estratégico se ubican adyacentes a las salas de ensayo, facilitando la visualización de las prácticas y fomentando la inspiración y el intercambio espontáneo. Los recorridos no son meros pasillos, **sino galerías de interacción donde la música, el movimiento y la tecnología se entrelazan en una inmersión constante.**

La Sinergia también se expresa en la relación dialéctica **entre la exigencia y el bienestar.**

Reconociendo la intensidad del “**Camino del Idol**”, el diseño equilibra espacios de alta demanda física y mental (salas de coreografía, estudios de grabación) **con áreas dedicadas a la recuperación, la reflexión y el cuidado personal** (zonas de wellness⁴, espacios verdes). Esta dualidad es fundamental para la sostenibilidad del proceso formativo, promoviendo una ética del cuidado que contrarresta la precarización de los modelos tradicionales y asegura el desarrollo integral del artista. **La Sinergia** es el vehículo para la **Transculturalidad** en el espacio. El diseño de **RE: CONNECT** **no impone una jerarquía cultural**, sino que facilita **el dialogo** entre los **referentes estéticos y metodológicos del K-pop y las expresiones artísticas y culturales Latinoamericanas.**

Esto se logra mediante la flexibilidad de los espacios, la integración de elementos visuales y sonoros híbridos, y la creación de ambientes que invitan **a la fusión y la reinterpretación.** El espacio se convierte así en un “**Tercer Espacio**” (Bhabha,1994), **un lugar de encuentro y creación donde las identidades se negocian y se enriquecen mutuamente**, permitiendo que el aprendiz construya **una identidad consciente, crítica y proyectada hacia un futuro global y ético.** **La Sinergia**, en este sentido, no solo es un **concepto de diseño**, sino una **filosofía** que permea cada aspecto de la experiencia del Espacio Transcultural de Artes RE: CONNECT, transformando el espacio en un agente activo de formación y transformación cultural.

⁴ **Zonas de wellness:** Espacios diseñados para el bienestar físico y mental, como áreas de descanso, relajación o actividad saludable.



Marco Referencial: El Estado del Arte

El fenómeno del **K-pop**, ha trascendido su origen geográfico para convertirse en una fuerza **cultural global**, impulsada por **la estrategia Hallyu (Ola Coreana) del gobierno surcoreano**. Esta ola no solo ha exportado música, sino también una estética, una metodología de entrenamiento y un modelo de consumo cultural que ha calado profundamente en diversas latitudes, incluyendo América Latina. En Colombia, y particularmente en Bogotá, el K-pop ha pasado de ser un nicho de aficionados a un movimiento masivo que moviliza a miles de jóvenes, evidenciando en conciertos multitudinarios, eventos de fans-meet ⁵y el aumento de grupos de dance covers ⁶en espacios públicos. Sin embargo, esta inquietud contrasta con la escasez de infraestructura formal y ética para la formación artística profesional. Los datos de **la Encuesta de Consumo Cultural (ECC) del DANE (2022)**, aunque no específicos para el K-pop, revelan un creciente interés en las artes escénicas y musicales entre la población joven, lo que subraya una demanda insatisfecha de espacios adecuados para el desarrollo de estas prácticas. Actualmente, **la práctica del K-pop en Bogotá se desarrolla en gran medida en la informalidad: parques, plazas públicas, centros comerciales y academias fragmentadas o que se enfocan en una sola especialidad**. Esta situación, si bien demuestra la resiliencia y el ingenio de la comunidad, también **expone la falta de espacios integrales profesionales** que permitan un desarrollo técnico óptimo y, crucialmente, que impliquen el bienestar físico y mental de los jóvenes artistas. La ausencia de un espacio especializado obliga a estos talentos a elegir entre la autogestión o la búsqueda de oportunidades en el extranjero, a menudo bajo condiciones de alta exigencia y poca protección laboral.

⁵ **Fans meets:** Eventos donde los artistas se reúnen con sus seguidores para interactuar de forma directa.

⁶ **Dance covers:** interpretaciones de coreografías de canciones realizadas por fans o bailarines.



En el ámbito internacional, existen referentes de la industria del K-pop que ilustran tanto el potencial como los desafíos de este modelo. El **HYBE Insight Museum (2021)** en Seul, por ejemplo, es un espacio que utiliza inmersiva y una curaduría museográfica avanzada para narrar la trayectoria de los artistas y conectar emocionalmente con los fans. Este tipo de espacios demuestran en poder **del diseño de espacios para construir narrativas y experiencias**, aunque el enfoque principal es el consumo cultural y la celebración de idols consolidados, no la formación. Por otro lado, las agencias grandes como **SM Entertainment, s.f. y JYP Entertainment, s.f.** son unas de las 4 empresas pioneras en sistemas de entrenamiento intensivo que han producido estrellas globales, estos modelos son altamente eficientes en la producción de talento, pero han sido objeto de críticas por la extrema presión, la falta de autonomía de los artistas y las condiciones laborales que pueden rozar la precarización. RE: CONNECT busca **aprender de la eficiencia y la visión global de estos referentes, pero con una ética fundamental.**

En el contexto local, Bogotá cuenta con espacios culturales como la **Cinemateca de Bogotá (Instituto Distrital de las Artes – IDARTES, s. f.)** o los **Centros de Felicidad (CEFE) (Instituto Distrital de Recreación y Deporte – IDRD, s. f.)**, que ofrecen espacios para diversas expresiones artísticas y comunitarias. Sin embargo, estos no están diseñados para la especificidad técnica y la intensidad de un entrenamiento de K-pop, ni para fomentar la hibridación cultural que propone RE: CONNECT. **El proyecto se posiciona, por lo tanto, en una brecha crítica: la necesidad de un espacio que combine la rigurosidad técnica de los modelos coreanos con un enfoque integral y ético, arraigado en la identidad latinoamericana y el bienestar del artista.** Se trata de una tipología híbrida que no existe actualmente, y que se busca un modelo para la formación artística del futuro.



MARCO TEORICO



F.CONNECT

Marco Teórico: El Camino del Idol

El concepto del “Camino del Idol” estructura el proyecto desde una perspectiva simbólica y pedagógica, entendiendo la formación artística como un proceso progresivo y experiencial, sino como un viaje transformador que prioriza el bienestar integral del artista. Este enfoque articula **teorías de narrativa espacial, educación artística y transculturalidad**, reinterpretando el modelo formativo del K-pop desde una visión ética y contextualizada, que busca contrarrestar las dinámicas de precarización laboral presentes en los modelos tradicionales de la industria.

El concepto de recorrido ha sido ampliamente estudiado en la arquitectura contemporánea como un **elemento narrativo para organizar la experiencia del usuario**. Bernal Tschumi (1994), en su obra *Architecture and Disjunction*, plantea que los espacios pueden funcionar como guion o una secuencia de eventos, donde el espacio no solo alberga actividades, sino también produce eventos, emociones y comportamientos. Esta perspectiva desafía la noción tradicional de un espacio estático y funcional, transformándolo en una narrativa dinámica que el usuario experimenta a través de la percepción y el espacio. Para Tschumi, la arquitectura en este caso el **diseño del espacio es un arte en acción**, donde el movimiento del cuerpo a través del espacio es tan crucial como la forma misma del edificio.

Esta idea es particularmente relevante en el diseño que espacios para *el performance* y la formación artística, donde el cuerpo del usuario es **el principal instrumento y el espacio debe ser una extensión de su práctica**. La noción del “evento” en la arquitectura de Tschumi es clave: el espacio no es un telón de fondo pasivo, sino un participante activo que genera situaciones y encuentros, lo que es fundamental para la interacción cultural y creativa que busca RE: CONNECT.



En el contexto de RE: CONNECT, esta idea es central para el **“Camino del Idol”**, donde el **diseño del espacio se convierte en un guion que dirige el proceso formativo del artista**. Cada fase de este camino (desde la inspiración inicial hasta la proyección profesional) se traduce en una secuencia **de acentos** cuidadosamente **diseñados**, que no solo cumplen una función específica, sino que también **evocan emociones, estimulan la creatividad y refuerzan la narrativa** de transformación. **El diseño de Espacios**, en este sentido, se convierte en un instrumento de mediación que facilita la transición entre diferentes estados de ánimo y modos de aprendizaje, desde la concentración individual hasta la expresión colectiva.

El recorrido en RE: CONNECT, es una narrativa espacial que representa las etapas de transformación del artista. Cada fase del **“Camino del Idol”** se traduce en acentos específicos diseñados para potenciar el desarrollo físico, emocional y creativo. El diseño de Espacios actúa como **un agente pedagógico activo**, guiando al **aprendiz** a través de una experiencia inmersiva que culmina en la consolidación de su identidad artística. Esta integración de la teoría de **Tschumi** con la práctica formativa del **K-pop** permite que el espacio no sea un **simple contenedor**, sino un **cocreador** del talento, un escenario donde la disciplina se encuentra con la expresión y la individualidad se fusiona con la colectividad. **La secuencia espacial** está diseñada para generar eventos de **aprendizaje y descubrimiento**, donde **el aprendiz** ⁷ es el protagonista de su propia historia de transformación.

⁷ **Trainees o Aprendices** de sistema de entrenamiento del K-pop que se preparan en canto, baile y actuación para debutar.



Narrativa Espacial y Ambientes

Peter Zumthor (2006), en su obra *Atmopheres*, argumenta que la arquitectura no se limita a la construcción de formas y funciones, sino que debe generar atmosferas capaces de establecer vínculos emocionales profundos con el usuario, recurrir a todos los sentidos. Para Zumthor, la atmosfera es la cualidad intangible que dota de significado a un espacio, una temperatura, los materiales, la proporción y la memoria colectiva, esta perspectiva es crucial para el Diseño de Espacios que buscan trascender lo meramente funcional y crear experiencias memorables y transformadoras.

En RE: CONNECT, **la narrativa espacial del “Camino del Idol”** se materializa precisamente a través de la cuidadosa organización de estas atmosferas o ambientes sensoriales. Cada etapa del recorrido del **Idol evoca un estado emocional y cognitivo específico, diseñando para acompañar y potenciar el proceso formativo**. Por ejemplo, **los espacios de experimentación** están diseñados con una iluminación dinámica con proyecciones visuales con sonidos envolventes que **estimulan la creatividad, la espontaneidad y la exploración** de nuevas formas y **de expresión**. En estos **ambientes, incorporamos tecnologías inmersivas** que permiten al artista **interactuar** directamente con **el espacio**, transformándolo en tiempo real y fomentando **una relación simbólica entre el cuerpo y el espacio**. Por otro lado, las zonas de reflexión y bienestar están planeadas para ofrecer ambientes más serenos, con luz natural, difusa, materiales cálidos como la madera y texturas suaves que invitan a la introspección y la relajación son elementos cruciales para el equilibrio emocional y físico del aprendiz.

Los materiales, los sonidos y los elementos visuales se unen meticulosamente para crear ambientes que fomentan la concentración en los estudios de grabación, la euforia en los escenarios donde se hacen los performances, la relajación en las áreas de lounge o la



introspección en los espacios de meditación o relajación, **según la fase del “Camino del Idol”**.

Esta diversidad de ambientes es fundamental para el desarrollo integral del aprendiz, ya que le permite experimentar una gama completa de estados emocionales y cognitivos necesarios para su crecimiento personal y profesional. La selección de materiales es equitativa se busca la modernidad tecnológica de Corea como la calidez de la cultura Latinoamericana, creando un ambiente sensorial que refuerza la identidad transcultural del proyecto.

Esta construcción deliberada de **ambientes transforma los espacios en escenarios de experiencia, donde el cuerpo, el movimiento y la percepción son centrales**. Las transiciones graduales entre los diferentes ambientes, la cuidadosa selección de elementos sensoriales y la integración de tecnologías inmersivas contribuyen a una experiencia holística que nutre la creatividad, el bienestar emocional y el desarrollo integral del aprendiz. Los ambientes, en este sentido, no es un mero telón de fondo, **sino un componente activo de proceso pedagógico**, facilitando un desarrollo integral y sostenible que va más allá de la mera adquisición de habilidades técnicas. La capacidad del espacio para **evocar y modular emociones es una herramienta poderosa para el aprendizaje y la autoexpresión**, permitiendo que el aprendiz se conecte de manera más profunda con su arte y con su propio proceso de transformación.

Modelo Formativo Inspirado en el K-pop

La industria del K-pop se caracteriza por ser un sistema de formación intensivo y altamente estructurado, diseñado para producir artistas de elite Jin & Ryoo, (2014) en Critical interpretation of hibrid cultural products in the global K-pop market.

International Journal of Communication, 8, 113-130. Este modelo, si bien ha mostrado ser



eficaz **en la creación de estrellas globales**, ha sido objeto de severas críticas debido a **la precarización laboral y la subordinación del bienestar integral del artista** a la rentabilidad de las agencias. Los trainees ⁸y idols ⁹a menudo operan bajo contratos restrictivos, jornadas laborales extensas, control sobre su vida privada y una presión constante por el rendimiento, lo que puede ocasionar problemas de salud mental y física. La ambigüedad legal de su estatus laboral, **donde no son reconocidos como trabajadores tradicionales, limita su acceso a derechos básicos y mecanismos de protección.**

Si bien toda propuesta presenta tanto fortalezas como limitaciones, el denominado **“El Camino del Idol”** no puede reducirse únicamente a una lógica de explotación; también se diseñó su propio proceso formativo de alta exigencia donde la disciplina, al ser sostenida por el tiempo, revela y depura el talento real. La presión constante no inventa la capacidad artística, pero si la expone, **obligando al individuo a confrontar sus límites físicos, emocionales y expresivos.** Es precisamente en esa tensión donde **la identidad creativa se consolida o se fragmenta.**¹⁰

Desde esta perspectiva RE: CONNECT **reinterpreta** el modelo de K-pop, **adaptándolo al contexto Latinoamericano** desde una visión profundamente **humana y educativa.** **“El Camino del Idol” en RE: CONNECT transforma el entrenamiento en un proceso consciente que equilibra disciplina y la excelencia artística con el cuidado integral y la expresión personal.**

El diseño de espacios se convierte en una herramienta fundamental **para materializar** nuevas relaciones **entre la formación, el bienestar y la producción artística.** Esto se logra promoviendo una ética del cuidado que **se refleja en la creación de ambientes específicos** para **el descanso, la reflexión, el apoyo psicológico y la interacción social, reconociendo al artista**

⁸ **Trainees o Aprendices** de sistema de entrenamiento del K-pop que se preparan en canto, baile y actuación para debutar.

⁹ **Idols:** Artistas del K-pop que han debutado profesionalmente y representan a un grupo o agencia.



no solo como un recurso productivo, sino como un sujeto integral con necesidades físicas, emocionales y creativas. El diseño de espacios, en este sentido, **actúa** como un **agente protector y facilitador**, contrarrestando las dinámicas de control y sobre exigencia presentes en los modelos tradicionales de la industria del K-pop y fomentando un desarrollo artístico sostenible y saludable.

El Espacio como Mediador Transcultural

El diseño de espacios, según Bruno Zevi (1948), es un lenguaje cultural que media entre **distintas identidades y experiencias.** Zevi enfatiza la importancia de la percepción subjetiva del espacio, argumentando que el verdadero espacio se revela en la experiencia del individuo al moverse a través de él. En RE: CONNECT, esta **mediación se vuelve transcultural** facilitando un **intercambio simbólico dinámico entre la cultura del K-pop y el vibrante contexto Latinoamericano.** El espacio no es neutral; es un agente activo en la construcción de significado y en la interacción entre las diferentes percepciones del mundo, permitiendo que **los aprendices no solo habiten el espacio, sino que lo cocreen y transformen con su presencia y sus prácticas.**

Henry Lefebvre (1974), con su *teoría de la producción del espacio* nos enseña que el espacio no es un mero telón de fondo, sino una construcción social activa, un producto de las relaciones sociales y de las prácticas cotidianas. **Lefebvre distingue entre el espacio percibido (prácticas especiales), el espacio concebido (representaciones del espacio) y el espacio vivido (espacios de representación).** RE: CONNECT, por lo tanto, no es solo un edificio, sino un espacio producido por la interacción de los jóvenes artistas, sus sueños, sus prácticas y la cultura K-pop. **Es un espacio que se reinventa y se resignifica** constantemente a través de **la experiencia de**



los usuarios, donde las practicas espaciales de ensayo y performance se encuentran con las representaciones de éxito y la fama, y se fusionan en un espacio vivido de transformación.

Complementariamente, **Gaston Bachelard (1957)**, en *La poética del espacio*, resalta el valor emocional y simbólico de los espacios íntimos, concebidos como refugios creativos que nutren la imaginación y la memoria. **Bachelard** explora como la casa, el rincón, el nido, se convierten en extensiones de nuestro espíritu, lugares donde la ensoñación y la creatividad florecen. En **RE: CONNECT**, cada rincón, sala, está diseñado para ser un refugio donde el artista pueda **explorar su interioridad, soñar y crear**, encontrando un equilibrio entre la exigencia de la disciplina y la necesidad de la expresión personal, proporcionando espacios para la concentración, la intimidad y la recuperación emocional.

En este contexto de mediación cultural, producción social y refugio creativo, **El Tercer Espacio de Homi Bhabha (1994)** es central para la propuesta de RE: CONNECT. **Bhabha** describe el **Tercer Espacio** como un “entre-lugar” de hibridación, una fisura **donde las identidades y las culturas se encuentran, se negocian y se transforman**, dando origen a algo nuevo y original.

Este concepto es crucial para entender como RE: CONNECT es precisamente ese Tercer Espacio: es un crisol donde el Idol Latinoamericano forja su voz artística, integrando las influencias globales del K-pop con su rica herencia cultural. **Este espacio promueve la flexibilidad espacial y la hibridación cultural¹¹**, permitiendo que emerjan identidades **artísticas que no son ni puramente coreanas ni puramente latinoamericanas**, sino una síntesis potente y autentica que celebra **la diversidad y la complejidad** del mundo contemporáneo. El diseño de espacios de RE: CONNECT se convierte así en un dispositivo de

¹¹ **Aporte conceptual:** En los procesos de hibridación cultural, las nuevas identidades no surgen de una cultura dominante, sino del dialogo y la tensión entre múltiples influencias, lo que convierte a ese “entre-lugar” en un espacio de constante transformación. Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge.



comunicación cultural, un lugar donde nuevas identidades artísticas pueden ser articuladas y celebradas.

Diseño Transcultural, Dialogo Glo-Cal

La transculturalidad, es un concepto desarrollado por *Wolfgang Welsch (1999)*, que describe un fenómeno cultural donde las culturas ya no son entidades aisladas y homogéneas, sino que se encuentran en constante interconexión y permeabilidad, generando así nuevas formas culturales híbridas. A diferencia de la interculturalidad (que se centra más en la interacción entre culturas distintas) o la multiculturalidad (que se centra en la coexistencia de culturas), la **transculturalidad se destaca por la fusión y la superposición de elementos culturales**, creando redes complejas que **atraviesan las fronteras** tradicionales. Este concepto es fundamental para comprender la dinámica entre **el K-pop en Latinoamérica**, donde la cultura coreana no es simplemente adoptada, sino **resignificada e híbrida** con elementos locales. **Welsch** argumenta que la transculturalidad es la condición cultural dominante en la era global, donde las identidades se transforman a partir de múltiples influencias (la globalización) y no de una única raíz cultural. Esta perspectiva es crucial para RE: CONNECT, ya que el proyecto no busca imponer una cultura sobre otra, sino facilitar un proceso de concreción donde las influencias coreanas y latinoamericanas se entrelazan para formar una nueva identidad artística. RE: CONNECT, **el diseño transcultural se manifiesta en la hibridación espacial y programática**. Los espacios no están rígidamente definidos por una estética o función cultural, sino que son flexibles y adaptables para acoger diversas prácticas y expresiones. Por ejemplo, las salas de ensayo, si bien inspiradas en la disciplina del K-pop, están diseñadas para permitir la integración de ritmos y movimientos de danzas folclóricas latinoamericanas, creando un lenguaje



corporal híbrido. La selección de materiales y la paleta de colores reflejan esta fusión, combinando la modernidad tecnológica con texturas y elementos que evocan la riqueza artesanal y natural de la región. Este enfoque transcultural no solo enriquece la experiencia estética, sino que también fomenta un sentido de pertinencia y autenticidad en un espacio que celebra su identidad compleja y multifacética.

El dialogo global-local en RE: CONNECT es un **proceso activo de negociación cultural**. El proyecto reconoce la influencia global del K-pop, pero la contextualiza y la adapta a las realidades y sensibilidades latinoamericanas. Esto implica un supervisor cuidadoso de los contenidos pedagógicos, **la integración de tutores con experiencia tanto en el K-pop como en tradiciones artísticas locales**, y la creación de plataformas de expresión que permitan a los artistas locales, y la creación de espacios de expresión que permitan a los artistas desarrollar una voz única que resuene tanto a nivel local como internacional. El espacio se convierte así en un **laboratorio de hibridación cultural**, donde las fronteras se difuminan y se crean nuevas formas de arte que desafían las categorizaciones tradicionales y celebran la diversidad como una fuente de innovación y creatividad.

RE: CONNECT fomenta activamente este **dialogo global-local** y la hibridación cultural a través de su diseño espacial y su propuesta de proceso formativo. El espacio no busca imponer un modelo cultural, sino crea un ambiente **donde los referentes estéticos y metodológicos del K-pop (la disciplina, la coreografía precisa, la producción musical de alta calidad)** se encuentran y se entrelacen con **las texturas, los ritmos y las expresiones artísticas propias de la cultura Latinoamericana**. Esto se manifiesta en la flexibilidad de los espacios, que permiten desde la práctica de coreografías K-pop hasta la experimentación con danzas folclóricas o ritmos urbanos locales. Los materiales, los colores y la iconografía del espacio pueden incorporar



elementos que evocan tanto la modernidad coreana como la riqueza ancestral y contemporánea de Latinoamérica.

En el Espacio transcultural de Artes RE: CONNECT celebra esta diversidad y la fusión cultural, permitiendo que el **Idol latinoamericano construya una identidad artística híbrida**: una identidad que es **global** en su **alcance y aspiración**, pero profundamente **arraigada en su contexto local**. Este proceso de hibridación no solo enriquece la expresión artística del aprendiz, sino que también contribuye a la creación de nuevas formas culturales que reflejan la complejidad y la riqueza del mundo contemporáneo, posicionando a RE: CONNECT como un verdadero laboratorio de transculturalidad.

La Educación Artística como Proceso Emocional y Simbólico

La educación artística, según Elliot W. Eisner (2002), es mucho más que la adquisición de habilidades técnicas es un proceso de construcción de sentido, **es el desarrollo de la percepción, la imaginación y la identidad**. Las artes cultivan la capacidad de ver el mundo de **múltiples maneras, de expresar ideas y emociones complejas, y de comprender la propia cultura y la de los demás**. En RE: CONNECT, la educación artística **se concibe** como un **proceso emocional, simbólico y ético**, donde **el espacio actúa como un mediador pedagógico que estimula la experiencia y la expresión**, trascendiendo la mera instrucción para **fomentar una comprensión profunda** del arte y de uno mismo. Complementado esta visión, **John Dewey (1938)**, en *Experience and Education*, argumenta que **el aprendizaje más significativo ocurre a través de la experiencia**. Para Dewey, **una experiencia educativa** es aquella que es **continua y que conduce a un crecimiento**. En RE: CONNECT, el diseño del espacio está intrínsecamente ligado a esta filosofía, facilitando un aprendizaje activo y reflexivo. Los ambientes están



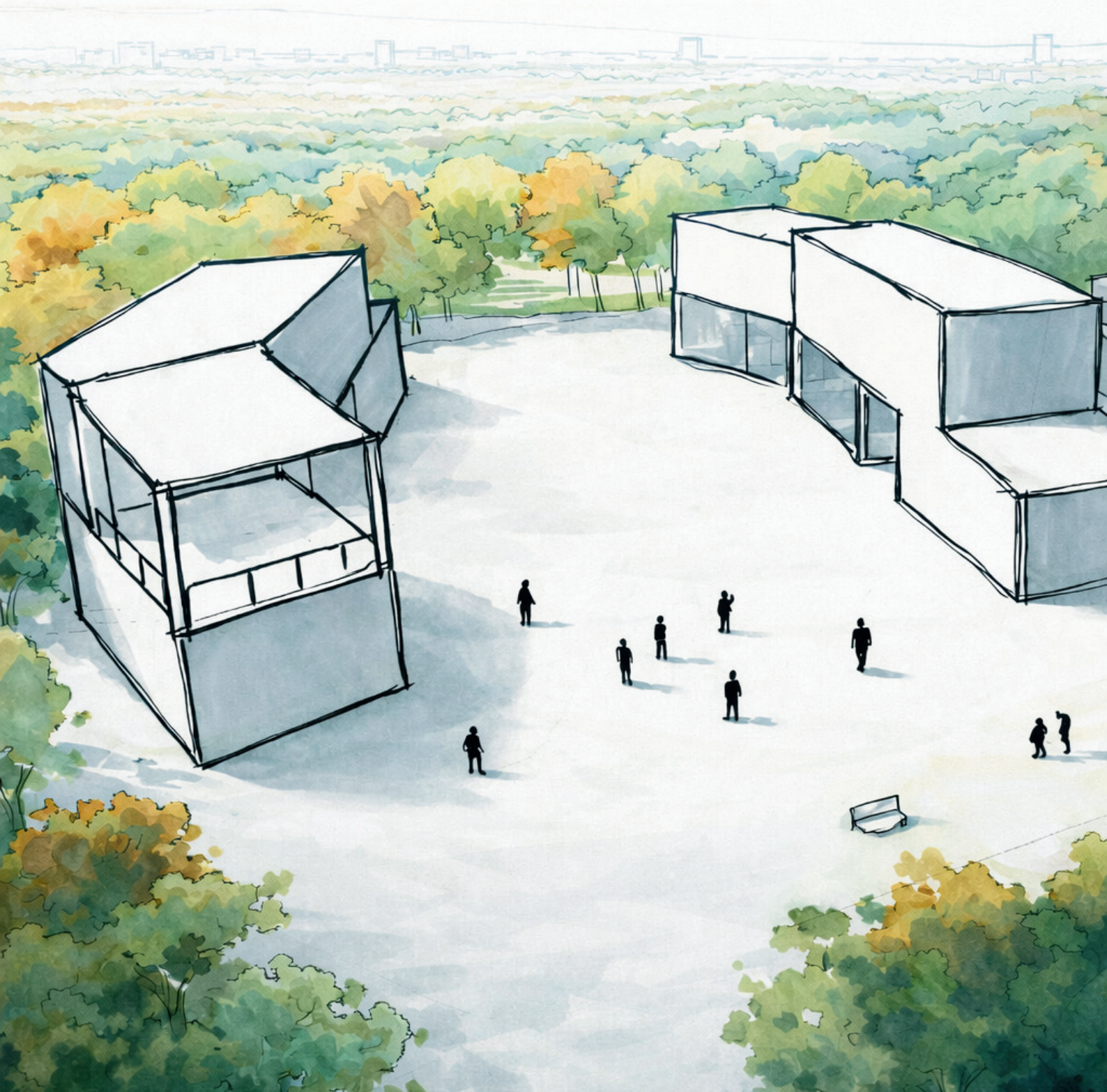
diseñados para ser interactivos, permitiendo a los aprendices no solo participar, sino también explorar y crear un entorno que responde a sus acciones y fomenta la curiosidad. **La flexibilidad de los espacios, la integración de tecnologías inmersivas y promoción de la colaboración son manifestaciones de esta pedagogía experiencial.**

RE: CONNECT busca un equilibrio fundamental entre disciplina inherente a la formación artística de alto nivel y el cuidado integral y el bienestar físico y emocional del aprendiz. La ética del cuidado, que atraviesa todo el proyecto, es fundamental para el desarrollo holístico del artística. El espacio no solo fomenta habilidades técnicas y la inteligencia emocional, sino que también promueve una identidad artística saludable y resiliente, capaz de enfrentar desafíos de la industria sin sacrificar su integridad personal. Así, la educación artística RE: CONNECT se convierte en un camino hacia la autorrealización, donde el arte es una herramienta para el crecimiento personal y transformación social.

Con este marco referencial que se sustenta en **el diseño del Espacio Transcultural de Artes** como una propuesta que integra teoría, cultura y experiencia espacial. **El “Camino del Idol” redefine la formación artística desde una perspectiva ética, transcultural y humana,** posicionando a RE: CONNECT como **un agente activo de transformación cultural y pedagógica que prioriza el desarrollo integral del artista y su capacidad de construir una identidad híbrida y resiliente.**



PROCESO DE DISEÑO



Proceso de Diseño:

El proceso de diseño del Espacio Transcultural de Artes se desarrolló a partir de una **metodología investigativa de carácter cuantitativo y proyectual**, orientada a profundizar en la problemática identificada en este caso **la ausencia de espacios integrales para la formación artística**, para la fortalecer la identidad cultural y la experiencia colectiva para la comunidad de fans de K-pop en Latinoamérica. La metodología estableció **una investigación interconectada con los objetivos, actividades inmersivas y los instrumentos que se realizaron para la recolección de la información**, permitiendo que cada decisión espacial surgiera del análisis con fundamentos y no de la intuición formal.

Se realizó una investigación social centrada en el análisis de comunidades digitales activas relacionadas con el K-pop en Latinoamérica. A través de la revisión sistemática de comentarios, publicaciones y dinámicas en redes sociales, se identificaron patrones recurrentes en las experiencias de las fanáticas, particularmente en torno a la falta de espacios integrales para la formación artística y la construcción de una identidad colectiva. Este análisis permitió reconocer tensiones entre la admiración por el modelo formativo coreano y la ausencia de espacios locales integrales que respondieran a esas aspiraciones desde un enfoque humano y pedagógico. El instrumento metodológico utilizado fue **el análisis cualitativo de contenido digital**, se entiende como **una herramienta para comprender las percepciones, deseos y discursos emergentes dentro de la comunidad**.

El análisis territorial y urbano fue el siguiente paso con el objetivo de determinar una ubicación estratégica y coherente con el perfil que buscamos en el proyecto. Se realizaron estudios de movilidad e identificación de equipamientos culturales y evaluación de radio de influencia del



sector seleccionado. **Los instrumentos metodológicos incluyeron mapas digitales, esquemas de conectividad y análisis de cada uno de los centros urbanos.** Esta etapa permitió **entender las dinámicas del entorno, sus tensiones y oportunidades, estableciendo criterios de accesibilidad, articulación con el espacio público y potencial del impacto real cultural.**

La tercera fase correspondió a la conceptualización del proyecto, donde estos hallazgos o análisis sociales y territoriales se tradujeron a una estructura narrativa llamada **“El Camino del Idol”**.

Atraves de diagramas conceptuales, esquemas de recorrido y matices de relación programa-aprendiz, **se definieron las etapas formativas (experimentación, exploración, creación y presentación) como base que organiza el espacio.** Esta etapa permitió transformar datos de investigación en estrategias espaciales coherentes con el enfoque pedagógico y transcultural.

La última fase es la del desarrollo proyectual, se materializaron **las decisiones mediante el proceso de bocetación donde probar y fallar era la idea principal hasta encontrar el diseño que representara el proyecto desde el modelo volumétrico, la zonificación funcional y el diseño de las actividades tanto las inmersivas como las tradicionales.** Se utilizaron herramientas básicas, maquetas conceptuales y esquemas de circulación para consolidar un ecosistema creativo donde el espacio actúa como medidor pedagógico y cultural.

Esta metodología integra investigación social, análisis territorial y conceptualización del espacio en un proceso articulado, garantizando que el diseño responda de manera coherente a la problemática que se aborda en el proyecto y fortalezca la relación entre formación artística, la búsqueda de la identidad y el espacio.



PROPUESTA DE DISEÑO



Resultados: Propuesta de Diseño

El desarrollo del proyecto Espacio Transcultural de Artes RE: CONNECT parte de una investigación orientada a comprender como las nuevas industrias culturales globales influyen en los procesos contemporáneos de formación artística. El marco teórico permitió identificar que la formación de artistas actualmente se construye a partir de dinámicas híbridas donde se convergen la disciplina, tecnología, identidad cultural y proyección mediática. En este contexto surge la necesidad de diseñar espacios capaces de responder a estas transformaciones, no solo como contenedores funcionales sino como sistemas que acompañen y potencien el desarrollo creativo de los artistas.

Uno de los referentes analizados dentro de la investigación fue el modelo de K-pop, reconocido por su estructura disciplinar, su entrenamiento intensivo y el enfoque proyectual a largo plazo. Sin embargo, el proyecto aquí no busca replicar el modelo de manera literal, sino reinterpretarlo desde una perspectiva latinoamericana, incorporando una visión crítica que prioriza la identidad cultural, diversidad artística y el bienestar creativo. A partir de esta reinterpretación surge la dimensión transcultural del proyecto, entendida como el dialogo entre diferentes culturas que se integran dentro del mismo proceso creativo.

La transculturalidad se presenta en el proyecto a través de la convivencia entre diferentes expresiones artísticas y referencias culturales dentro de un mismo sistema espacial. De esta manera, el proyecto reconoce que los artistas actuales no se desarrollan en un solo campo, sino que transitan entre diferentes lenguajes creativos que se influyen entre sí.

A partir de este enfoque se proyectó el concepto de diseño La Sinergia, entendiendo como la interacción activa entre disciplinas, personas y tecnologías que, al relacionarse, generan nuevas posibilidades de creación. En el proyecto, La Sinergia se materializa mediante la articulación de



diferentes ambientes que funcionan como un ecosistema creativo. Las salas de baile, los estudios de producción musical, los espacios de creación conceptual y las zonas de experimentación no se idean como espacios aislados, sino como ambientes interconectados que permiten el intercambio constante entre procesos artísticos.

La organización del espacio del proyecto cumple un papel específico dentro del proceso formativo. Las salas de baile funcionan como espacios de entrenamiento corporal y sincronización colectiva, los estudios de producción musical permiten desarrollar habilidades técnicas relacionadas con la grabación, composición y mezcla sonora, los espacios de creación fomentan la conceptualización artística y el desarrollo de identidades visuales; mientras que los espacios de experimentación facilitan la interacción entre disciplinas y la exploración de nuevas formas de expresión.

La incorporación de estos ambientes responde directamente a los hallazgos del marco teórico, donde se identificó que la formación artística contemporánea requiere espacios capaces de integrar la práctica técnica, el desarrollo conceptual y la experimentación interdisciplinaria. En este sentido, el proyecto propone un sistema espacial que permite que cada disciplina se desarrolle en las condiciones más adecuadas posibles, pero al mismo tiempo fomenta la interacción entre ellas.

La propuesta demuestra como los conceptos investigados en el marco teórico, la transculturalidad, la sinergia y los procesos formativos del artista pueden traducirse en decisiones concretas de diseño. El producto final es un entorno que no solo contiene actividades artísticas, sino que estructura una experiencia formativa completa donde el espacio se convierte en un agente activo dentro del proceso creativo.



RE:CONNECT plantea una reinterpretación espacial de los sistemas contemporáneos de formación artística, donde el Diseño de Espacios funciona como un puente entre cultura, tecnología y creación. A través de la Sinergia, la dimensión Transcultural y concepto del Camino del Idol, el proyecto se configura un ecosistema creativo que acompaña el crecimiento de los artistas y propone nuevas formas de entender el papel del espacio en la construcción de las industrias culturales del futuro.



Ubicación

La selección del lote ubicado en el sector Vive Claro- Centro Cultural, en la Localidad de Teusaquillo, responde a una búsqueda un poco exhaustiva pero también se desarrolló un análisis territorial que considera variables de accesibilidad, centralidad y potencial de transformación urbana. El terreno se localiza en un nodo estratégico, **se ubica en varios puntos viales como la Avenida Calle 26, la Carrera 68 y la Calle 53**, lo que garantiza conectividad en el área metropolitana y la facilidad de acceso desde distintos puntos de Bogotá.

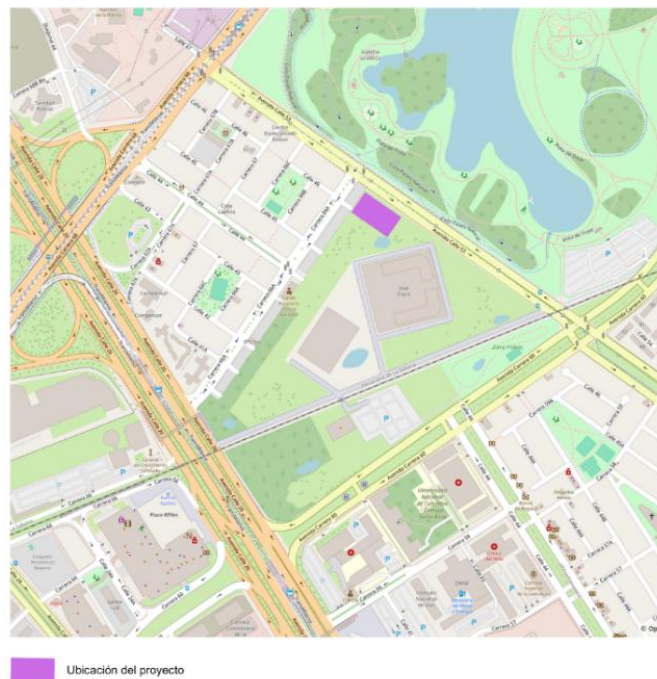


Figura 1: Mapa de Localización del proyecto

Fuente: Elaboración propia a partir de datos de OpenStreetMap, 2026.

Con su proximidad al Parque Simón Bolívar, al Centro Comercial Gran Estación y al conjunto de instituciones y universidades consolida el área como un entorno de alta actividad cultural flujo juvenil. Esta condición consolida la oportunidad para el proyecto, ya que la propuesta de un Espacio Transcultural de Artes requiere una localización capaz de **vincular cultura, educación y espacio**



público. Desde una percepción urbana, el sector presenta actualmente una dinámica donde predomina lo comercial y eventos, con una percepción del espacio cerrado y tiene una relación no muy bien percibida por la comunidad inmediata. Esta circunstancia se puede identificar como una oportunidad para el proyecto, permitiendo resignificar el lugar a través de una intervención que promueva la apropiación cultural, la formación artística y la integración entre el parque y la ciudad. De esta manera, **la ubicación no solo responde a criterios funcionales, sino que también se convierte en un elemento estratégico para la transformación social y simbólica del territorio.**

Diseño Estructural, Acústica e Iluminación

El diseño del Espacio Transcultural se concibe como un puente cultural que articula 2 contextos distintos en un mismo espacio formativo. Más que replicar una estética específica, la propuesta integra los principios del sistema de formación artística del K-pop con identidad y sensibilidad Latinoamericana, generando un dialogo entre disciplina, técnica y expresión cultural propia. Así el diseño no solo alberga actividades académicas, sino que materializa simbólicamente la conexión entre 2 culturas, la representación de la Sinergia en su máxima expresión. Convirtiéndose en un espacio de intercambio, adaptación y construcción de la identidad híbrida.



Figura 2. Bocetos conceptuales del proyecto

Fuente: Elaboración propia, 2026.



Planos Estructurales

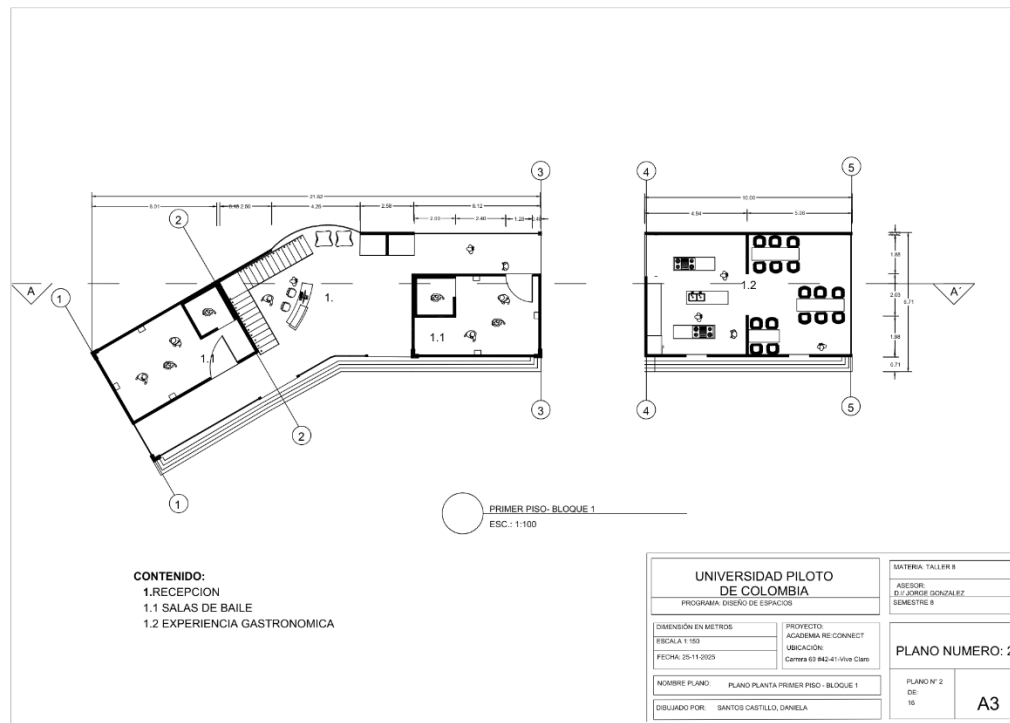


Figura 3. Plano Primer Piso-Bloque 1 Fuente: Elaboración propia a partir de Autocad,2026.

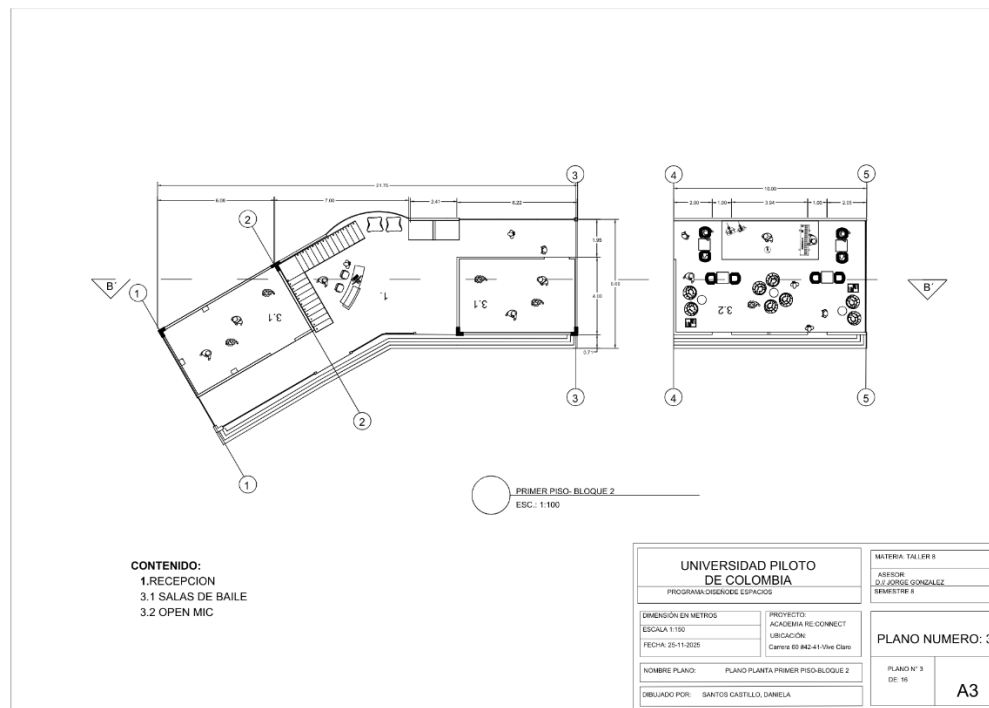


Figura 4. Plano Primer Piso-Bloque 2 Fuente: Elaboración propia a partir de Autocad,2026.



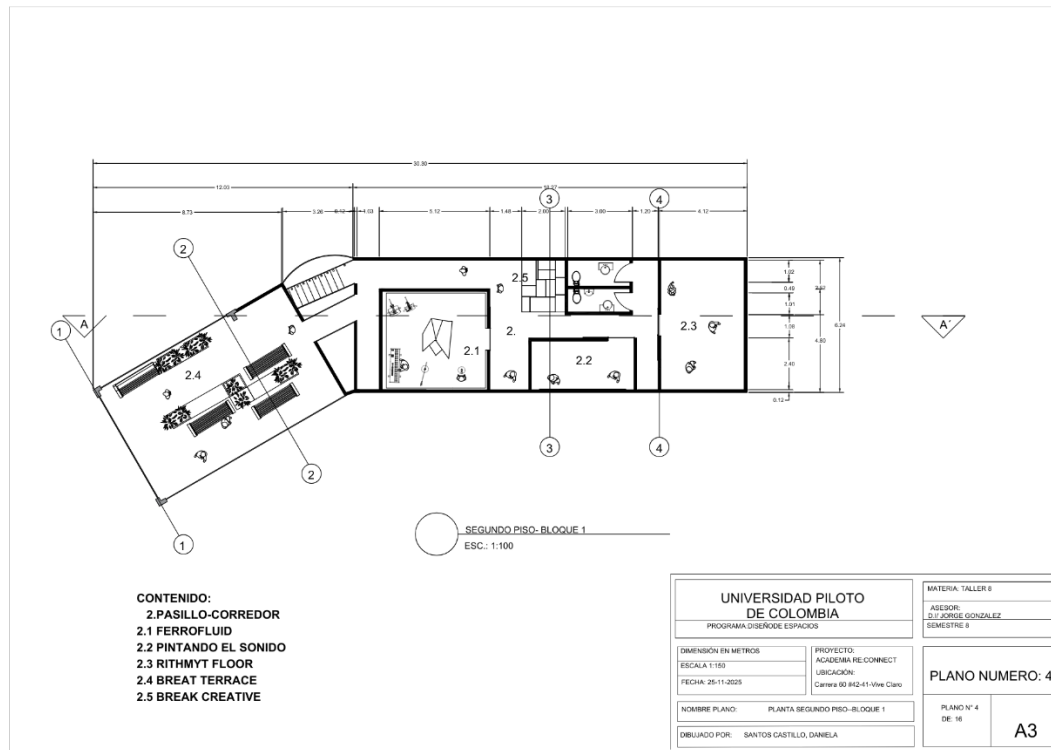


Figura 5. Plano Segundo Piso-Bloque 1 Fuente: Elaboración propia a partir de Autocad, 2026.

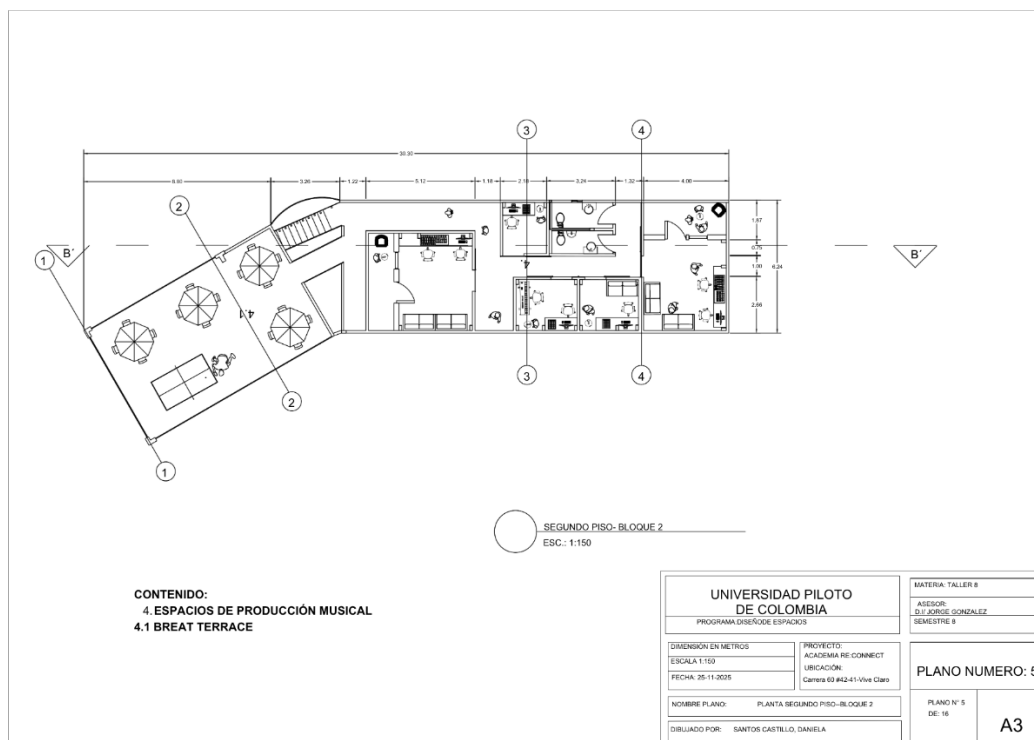


Figura 6. Plano Segundo Piso-Bloque 2 Fuente: Elaboración propia a partir de Autocad, 2026.



ACÚSTICA



Sistema Modular

Debido a que las condiciones de la inestabilidad del terreno donde se plantea el proyecto, en este caso la propuesta adopta un **sistema constructivo modular liviano que permite el montaje y desmontaje sin generar alteraciones permanentes sobre el terreno ambiental en el que se inserta**. La estructura se compone de perfiles metálicos galvanizados unidos mediante tornillos, lo que posibilita un montaje simple, reversible y adaptable a distintas configuraciones espaciales. Esta decisión responde tanto a la necesidad de flexibilidad de montaje como la intención de reducir el impacto físico sobre el suelo y el contexto inmediato. En el grafico (Figura 3) se muestra el proceso de montaje y desmontaje del espacio modular.

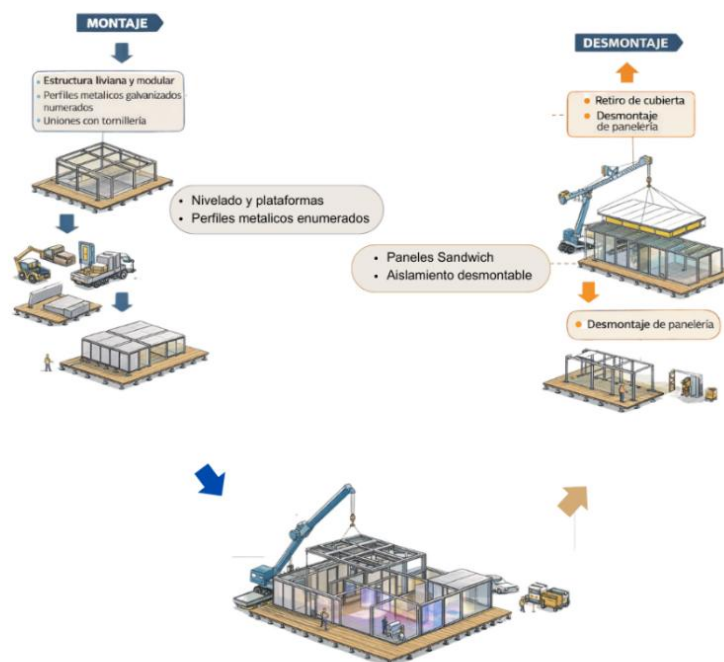


Figura 7. Proceso de montaje y desmontaje de un espacio modular.

Fuente: Elaboración propia a partir de Canva, 2026.



Acústica

El diseño del Espacio Transcultural de Artes incluye actividades de preparación musical y de coreografía, el control acústico se convierte en una cualidad fundamental del diseño. Para ello, los cerramientos se resuelven mediante **un sistema de tipo masa-resorte-masa**, configurando a partir de **doble panel de yeso, membrana acústica anti vibratoria y un núcleo de lana mineral**. Esta composición permite **desacoplar vibraciones y disminuir la transmisión sonora entre las paredes**, garantizando las condiciones adecuadas para la práctica sin comprometer la ligereza estructural. La lana mineral actúa como elemento absorbente, mientras que las capas rígidas exteriores aportan masa y contención, logrando un equilibrio entre aislamiento y peso reducido.

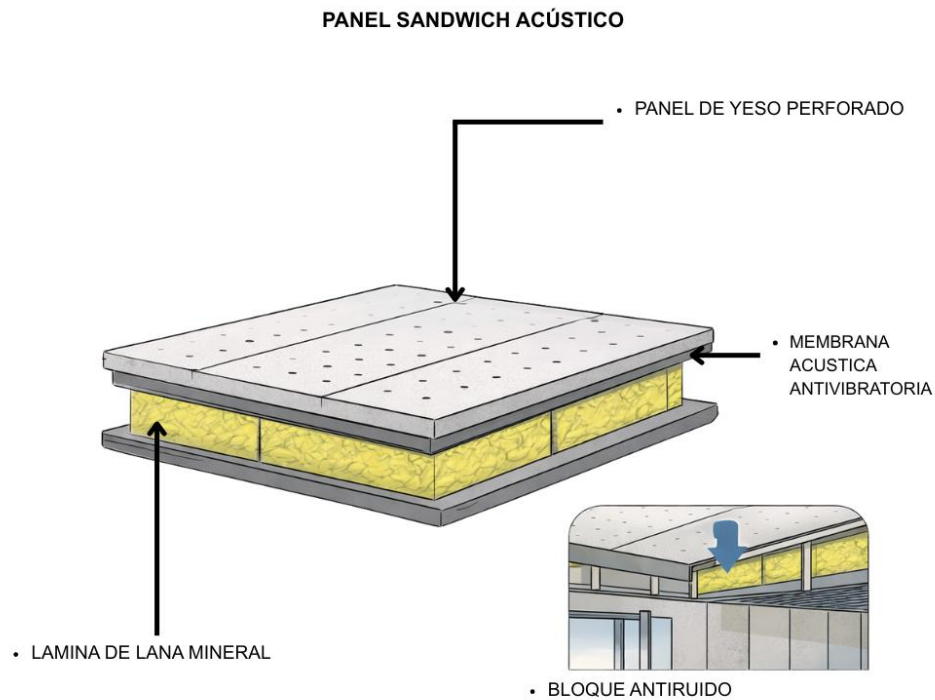


Figura 8. Panel sándwich acústico.

Fuente: Diagrama elaborado por la autora. Diagramación en Canva, 2026.



Acústica en Espacios de Producción Musical

El espacio de producción musical se diseñó bajo los criterios de control acústico orientado a garantizar una respuesta sonora equilibrada, minimizar las resonancias no deseadas y optimizar la precisión en procesos de grabación, mezcla y edición. El tratamiento no busca aislar completamente el sonido, sino controlar su comportamiento dentro del recinto. El acondicionamiento se estructura en 3 niveles: El control de bajas frecuencias, absorción en primeras reflexiones y la difusión posterior.

El Control de Bajas Frecuencias

Las bajas frecuencias ósea las graves tienden a acumularse en las esquinas y los encuentros estructurales, generando ondas estacionarias que distorsionan la percepción del sonido. Para mitigar este hecho se implementaron trampas de graves o bass traps en; esquinas verticales, superiores e inferiores, encuentros de muro y cielo y la zona posterior de la sala. Estas trampas permiten estabilizar la respuesta en frecuencias bajas y reducir acumulaciones energéticas que comprometan la mezcla.

TRAMPAS DE GRAVES			
			
Ubicación		Esquinas verticales de piso a techo	
TIPO:	ESPESOR:	DENSIDAD MATERIAL:	ALTURA:
Absorción por porosidad (banda baja)	20-30 cm	60 kg/m3 Lana mineral de alta densidad	Piso a Techo
RECUBRIMIENTO:		ESTRUCTURA:	
Tela acústica transparente (NCR alto)		Bastidor MDF	

Figura 9. Trampas graves.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel ,2026.



El Control de Primeras Reflexiones

Las reflexiones tempranas provenientes de muros laterales y techo pueden alterar la imagen estéreo y la claridad del sonido. Se incorporan paneles absorbentes acústicos en los muros laterales en puntos de primera reflexión y la zona superior sobre el punto de escucha esto se llama nube acústica. El material que se recomienda usar es la misma que la estructural lana mineral de alta densidad de 40-60 kg con un espesor mínimo de 5-10 cm y el ultimo es el recubrimiento textil acústicamente transparente. Estos materiales mejoran la definición sonora y evita interferencias de fase.

PANELES ABSORBENTES			
			
Ubicación		Muros laterales o Puntos espejos	
TIPO:	ESPESOR:	DENSIDAD MATERIAL:	DIMENSIONES:
Absorción banda media-alta	10 cm	40-60 Kg/m ³	60x 120 cm
RECUBRIMIENTO:		COEFICIENTE NCR:	CAMARA DE AIRE:
Textil acusticamente permeable		≥ 0.85	5cm

Figura 10. Paneles absorbentes.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel ,2026.

El Tratamiento Posterior Difusión y Absorción Combinada

Es el uso estratégico de los materiales absorbentes y difusores para controlar los ecos flotantes, el reflejo y los modos de sala mejorando así la calidad del sonido dentro del estudio. Los materiales en la zona posterior se combinan los paneles absorbentes de banda media esto se lleva la finalidad de evitar un espacio excesivamente muerto y mantener cierta naturalidad acústica.

Aquí la estrategia acústica se puede garantizar un entorno controlado donde la percepción sonora es precisa y confiable. La disposición simétrica de tratamientos y el control de frecuencias críticas permiten



que las decisiones de mezcla no se vean afectadas por distorsiones espaciales, consolidando el espacio como herramienta técnica y no solo un contenedor funcional.

NUBES ACUSTICA			
			
Ubicación		Suspendida sobre el punto de escucha Cabina vocal sobre microfono	
TIPO:	ESPESOR:	DENSIDAD MATERIAL:	SEPARACION DEL TECHO:
Panel absorbente suspendido	10-15 cm	Lana mineral 40-60 Kg/m3	10-20 Cm
SISTEMA DE ANCLAJE:		COEFICIENTE NCR:	
Tensores metalicos con fijacion antivibratoria		≥ 0.90	

Figura 11. Nubes acústicas.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel ,2026.

La integración de estas trampas graves, los paneles absorbentes, nubes acústicas y el tratamiento posterior permite configurar un entorno acústico controlado donde las reflexiones, resonancias y acumulaciones de energía sonora son gestionadas de forma estratégica. Esta combinación de elementos no solo mejora la claridad y definición del sonido durante la grabación de canciones y la mezcla, sino que garantiza una percepción auditiva precisa dentro del espacio. De esta manera, el estudio de producción musical ¹²se consolida como una herramienta técnica que optimiza en espacio creativo y asegura las condiciones profesionales para el desarrollo y proyección artística.

¹²**Aporte contextual:** En estudios de grabación profesionales, una gran parte de los problemas de mezcla no proviene del equipo, sino de la acústica del espacio, especialmente por la acumulación de bajas frecuencias y reflexiones tempranas mal controladas. Everest, F. A., & Pohlmann, K. C. (2015). Master handbook of acoustics (6th ed.). McGraw-Hill Education.



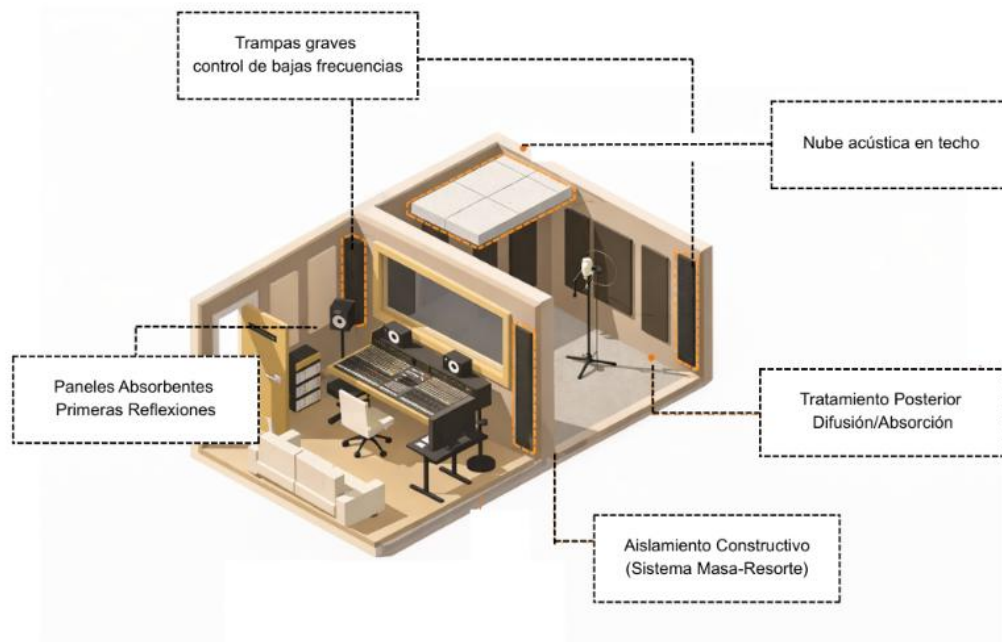


Figura 12. Acústica en espacios de producción musical.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT. 2026.



ILUMINACIÓN



Iluminación en Salas de Baile

En el sistema técnico de iluminación para las salas de baile se pensó para garantizar la precisión corporal, confort visual y activación fisiológica durante el entrenamiento. Debido a la altura libre de 4 metros, se implementó una configuración que permite optimizar la distribución lumínica en el plano útil (0.00 m-2.00 m), evitando las pérdidas de intensidad y sombras no deseadas.

El sistema que se planteó se compone de **luminarias lineales LED** con difusor opal como fuente principal de la iluminación general, complementadas con barras múltiples de 4 focos direccionales que permiten ajustes específicos y control de acentos lumínicos.

Las luminarias lineales LED se instalan a una altura aproximada de 3.2-3.5 m, reduciendo la distancia efectiva entre la fuente y el plano de trabajo. Esta decisión mejora la uniformidad de la luz y disminuye la generación de sombras marcadas en el cuerpo del bailarín.

			
Tipo:	Luminarias lineales LED suspendidas difusas		
Temperatura:	CRI:	UGR:	EFICIENCIA:
4000K-4500K	>90	<19	>100 lm/W
Reguacion:	Control:	Lux objetivo	
DALI compatible	Regulable	500-750	

Figura 13. Luminarias lineales LED difusas.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel ,2026.



Esta configuración garantiza una reproducción cromática fiel, esencial para la percepción correcta de tonos de la piel y el vestuario, así como una iluminación homogénea que favorece la lectura corporal frente a espejos.

La segunda iluminación que complementaria a la primera son **Las barras múltiples de 4 focos direccionables** con tecnología LED GU10 (7W-10W por lámpara), con ángulo de apertura de 60°, permitiendo así orientar la luz y equilibrar posibles zonas de sombra.

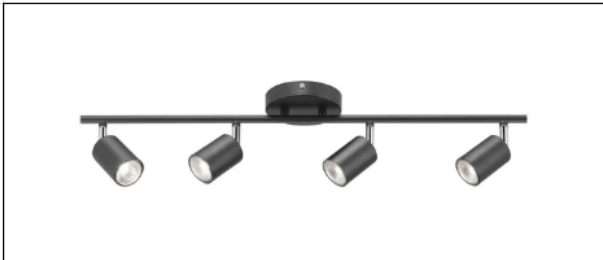
			
Tipo:	Barra múltiple de 4 focos direccionable		
Temperatura:	CRI:	UGR:	EFICIENCIA:
4000K-4500K	>90	<19	>100 lm/W
Regulación:	Control:	Lux objetivo	
DALI compatible	Regulable	300-500	
Potencia por lámpara:	Ángulo:	Dirección de luz:	
7W-10W LED	60°	Focos orientales (rotación)	

Figura 14. Barra múltiple de 4 focos direccionables.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel, 2026.

Con la posibilidad de rotación de los focos permite adaptar el espacio según los requerimientos de ensayo técnico, práctica coreográfica o una configuración escénica preliminar.

Este sistema prioriza que las luminarias con índice de deslumbramiento (UGR) inferior a 19, garantizando un confort visual en sesiones prolongas de entrenamiento. El uso de difusores mates y la distribución uniforme evita la incidencia directa de la luz sobre la línea visual del usuario, reduciendo fatiga ocular. Esta elección de estas luminarias responde al diseño planteado y la necesidad de articular el rendimiento físico y percepción visual precisa. La combinación de iluminación suspendida y elementos direccionales



permite mantener uniformidad general y flexibilidad espacial, asegurando que la luz no actúe como elemento decorativo sino como un componente activo en el entrenamiento de los aprendices.

A continuación, se muestra la ubicación de los diferentes tipos de luminarias en el espacio escogido las salas de danza, se muestra la ubicación, la clasificación de las luminarias y la cantidad y por consiguiente se muestra la ilustración de cómo se vería el espacio.

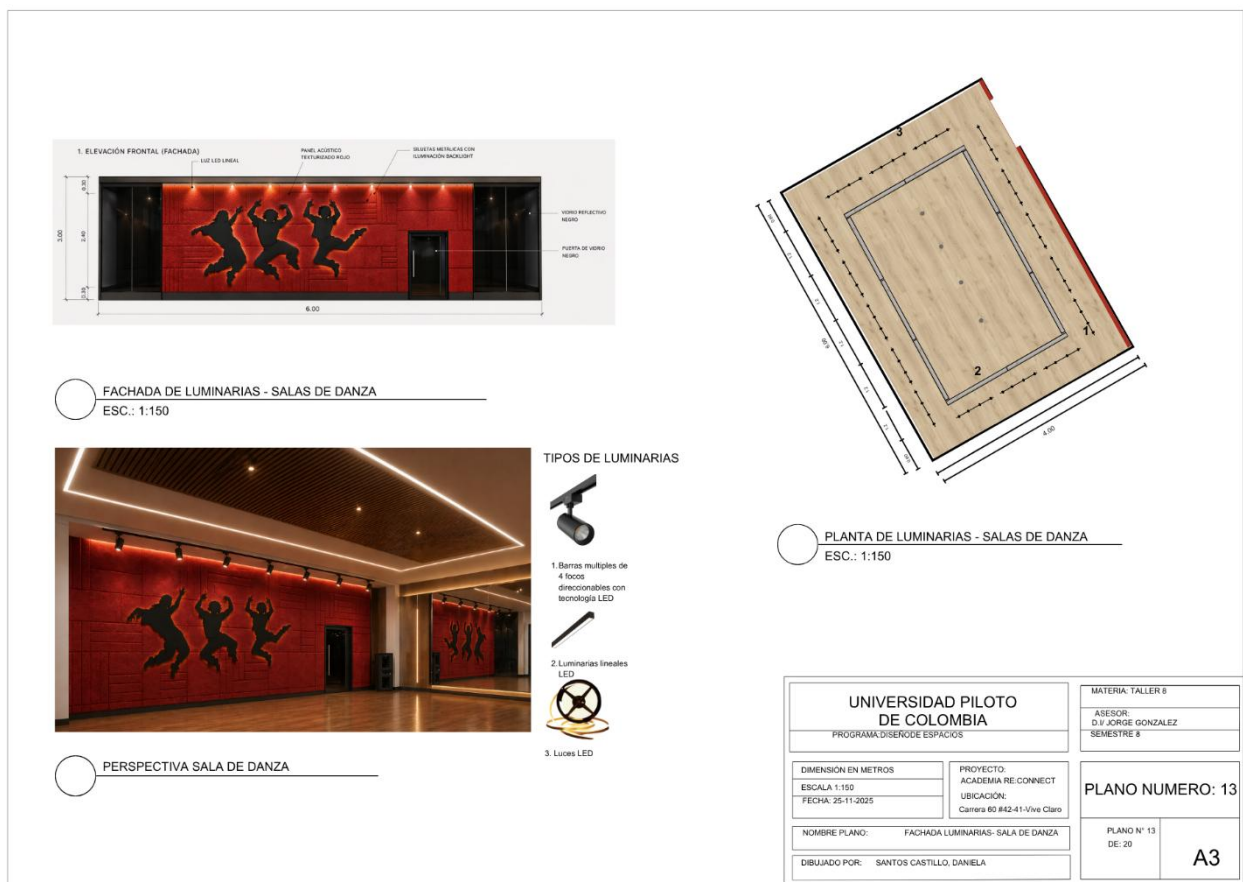


Figura 15. Plano de Luminarias, Salas de Danza.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.



ECOSISTEMA CREATIVO



Ecosistema Creativo

El proceso formativo del Espacio Transcultural de Artes se estructura como un recorrido progresivo y experiencial “El Camino del Idol” que articula cuatro etapas fundamentales que son **experimentación, exploración, creación y presentación**. Lejos de idear un modelo lineal rígido, este proceso funciona como un ciclo dinámico donde el aprendiz transita desde el descubrimiento del movimiento, ritmo y la expresión corporal esto lleva al desarrollo técnico y el trabajo colaborativo, hasta llegar a la construcción de una identidad artística híbrida y su proyección escénica. Cada fase no solo representa un nivel de aprendizaje sino una transformación personal que integra disciplina, creatividad y conciencia cultural. El modelo se inspira en las etapas formativas del K-pop, pero se reinterpreta desde una perspectiva pedagógica ética y humanizada, priorizando el bienestar físico y mental del aprendiz. De esta manera, el proceso formativo del “Camino del Idol” aquí el proceso se convierte en el eje central del ecosistema creativo, donde el diseño de espacios acompaña, potencia y simboliza cada etapa del crecimiento artístico.



Figura 16. Camino del Idol

Fuente: Diagrama de elaboración propia. Realizado en Canva ,2026.



Experimentación

La etapa de experimentación **es el primer** paso del aprendiz al ecosistema formativo, concebido como un espacio de descubrimiento sensorial donde **el error, la intuición y la exploración libre son fundamentales**. En esta fase, el aprendizaje no se centra en la técnica o en la exigencia de performance, sino en la expansión perceptiva y en la construcción de una relación consciente entre el cuerpo, sonido y espacio. A través de ambientes inmersivos e interactivos, aquí el aprendiz comprende que la música no es únicamente un fenómeno sonoro, sino un diseño espacial invisible que ocupa transforma y moldea el espacio.

Ferrofluid Music

El espacio Ferrofluid Music plantea una experiencia donde el sonido se materializa visualmente en tiempo real. Mediante sensores acústicos y sistemas de proyección tridimensional, cada frecuencia que se emite por los instrumentos musicales genera formas fluidas, partículas lumínicas y paisajes dinámicos que reaccionan a la intensidad, el ritmo y la tonalidad. Aquí la experiencia permite al aprendiz comprender la arquitectura del sonido, identificando como cada frecuencia ocupa un volumen, genera vibración y establece relaciones espaciales.

Desde una perspectiva pedagógica, este espacio estimula la compresión interdisciplinar entre música, movimiento y diseño escénico. Al visualizar la música, el aprendiz encuentra nuevas fuentes de inspiración para coreografías, composiciones y propuestas performativas, desarrollando una sensibilidad expandida que integra percepción auditiva y visual. El espacio no es un contenedor neutro, sino un medio activo que responde y dialoga con la creación.





Figura 17. Render Ferrofluid Music.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.

El ferrofluid ¹³funciona como un líquido compuesto por partículas microscópicas de material ferromagnético suspendidas en un medio portador, generalmente en aceite o agua, que reaccionan mediante la presencia de un campo magnético. Cuando se activa un imán las partículas se alinean siguiendo las líneas del campo magnético, generando formas tridimensionales dinámicas y ondulantes. En aplicaciones sonoras, estas variaciones pueden sincronizarse con vibraciones o frecuencias musicales mediante traductores y sistemas electromagnéticos, permitiendo que el sonido influya en el comportamiento del campo magnético. De este modo, el ferrofluido traduce estímulos invisibles, como el magnetismo o la vibración sonora, en configuraciones visuales cambiantes, convirtiéndose en una herramienta didáctica y sensorial para comprender la relación entre la frecuencia, el movimiento y el espacio.

¹³**Aporte contextual:** El ferrofluid, aunque hoy se utiliza en instalaciones artísticas y visualización del sonido, fue desarrollado para aplicaciones aeroespaciales, evidenciando como un material científico puede transformarse en un medio expresivo que hace visible lo invisible. NASA. (s. f.). *What is ferrofluid?*



Pintando el Sonido

Aquí el espacio diseñado explora la conexión entre color, gesto corporal y composición sonora mediante un sistema interactivo que convierte el acto de pintar en experiencia musical.¹⁴ A través de superficies táctiles y pintura conductiva vinculadas a dispositivos electrónicos, los trazos del aprendiz se traducen en frecuencias sonoras variables según la presión, dirección combinación de colores cromático. El movimiento del pincel genera sonido modifica la iluminación, la luz transforma el ambiente. Se produce una experiencia sinestesia donde lo visual, táctil y lo auditivo convergen en una sola acción creativa.

Este espacio responde a la idea de que la dualidad entre la introspección y la colectividad. Por un lado, el acto de pintar es un ejercicio introspectivo, íntimo y personal y por otro lado los sonidos generados pueden integrarse en las composiciones colectivas, promoviendo la construcción compartida. La experiencia permite al aprendiz escuchar su obra y visualizar su música ampliando su conciencia corporal y creativa.

¹⁴**Aporte contextual:** Algunos artistas y músicos han experimentado la sinestesia real, una condición neurológica en la que los sonidos se perciben como colores, lo que ha influido en la creación de obras donde la música y la pintura se conciben como un mismo lenguaje. La relación entre color y sonido ha sido ampliamente explorada tanto en el arte como en la ciencia, donde autores como Kandinsky (1911/1977) y estudios sobre sinestesia (Cytowic & Eagleman, 2009) evidencian la posibilidad de una percepción integrada entre lo visual y lo auditivo.





Figura 18. Render Pintado el Sonido.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artist, 2026.

Rhythm Floor

Aquí el espacio de Rhythm Floor ¹⁵se traslada la experimentación al movimiento corporal mediante una plataforma sen sonORIZADA, pantallas inmersivas y proyecciones holográficas que reaccionan a la coreografía del usuario. Cada desplazamiento activa patrones lumínicos, ritmos y proyecciones visuales, integrando cuerpo, sonido en el espacio en una sola experiencia interactiva. El suelo deja de ser una superficie pasiva y se convierte en una interfaz performativa.

¹⁵**Aporte contextual:** Tecnologías similares al Rhythm Floor ya se emplean en danza y videojuegos, donde sensores de movimiento convierten el cuerpo en un instrumento musical, evidenciando que el ritmo no solo se escucha, sino que también se construye a través del movimiento. Esta relación entre el cuerpo y sonido ha sido estudiada desde la cognición corporizada (Leman, 2007; Sheets-Johnstone, 2011).



Este espacio permite al aprendiz comprender la relación directa entre gesto y el espacio, fortaleciendo la conciencia espacial y la expresión corporal sin la presión de la presentación formal. Se trata de un territorio seguro para experimentar la identidad, el ritmo y la presencia.

En conjunto estos espacios ordenan una etapa donde el aprendizaje se construye desde una percepción expandida y la libertad creativa. La experimentación no solo busca resultados finales, sino activar procesos sensoriales que le permiten al aprendiz descubrir su potencial artístico desde múltiples dimensiones. El diseño de espacios, en este sentido se convierte en mediador pedagógico, facilitando una experiencia inmersiva que integra tecnología, emoción y expresión cultural dentro del ecosistema creativo.



Figura 19. Render Rhythm Floor.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.



Exploración

La segunda etapa del proceso es la **exploración** representa el momento en que el aprendiz **profundiza en las experiencias sensoriales vividas durante la fase de experimentación, transformando la intuición inicial en análisis consciente.** En esta fase se amplía el entendimiento creativo mediante el estudio de referentes culturales, lenguajes corporales, estructuras musicales y dinámicas performativas. **La exploración no es repetición técnica, sino la ampliación de la perspectiva, se investiga el origen de los movimientos, la construcción de estilos, la relación entre el sonido y cultura, y la manera en que estos elementos pueden reinterpretarse desde una identidad propia.** El espacio acompaña este proceso ofreciendo ambientes que favorecen la concentración, la práctica constante y la interacción con el otro.

Salas de Danza

Las salas de danza ¹⁶se ven como espacios donde el cuerpo se convierte en herramienta de análisis y expresión cultural. En las salas de danzas, **el movimiento deja de ser únicamente un ejercicio físico para transformarse en un lenguaje identitario.** A través del ritmo, la repetición técnica y la interpretación emocional, el aprendiz desarrolla conciencia corporal, coordinación y presencia escénica. **Estos espacios están diseñados para fomentar tanto el trabajo individual como la sincronización grupal, permitiendo que cada gesto dialogue con el de los demás.** La danza se convierte así en un medio para explorar culturas, fusionar estilos y resignificar influencias globales desde una mirada local. La sala funciona como una fusión corporal donde la técnica y la sensibilidad se equilibran, fortaleciendo la confianza y la construcción de una identidad artística.

¹⁶ **Aporte conceptual:** Estudios en cognición corporal han demostrado que el movimiento no solo expresa emociones, sino que también influye en cómo se perciben y construyen, lo que convierte a la danza en un medio activo de pensamiento y creación cultural. La danza puede entenderse como una forma de comunicación y construcción cultural, en la que el movimiento no solo expresa, sino que también estructura la percepción y la experiencia del cuerpo (Hanna, 1987; Sheets-Johnstone, 2011).





Figura 20. Render Salas de Danza

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.



Exploración Musical

Aquí el espacio **constituye el momento en que el sonido es entendido como materia prima creativa.** ¹⁷**Los aprendices analizan ritmos, timbres, intensidades y estructuras compositivas, utilizando tanto los instrumentos tradicionales como herramientas tecnológicas.** El proceso combina libertad sensorial: en este espacio se prueba, se mezcla, se distorsiona y se reorganiza el sonido para comprender su potencial expresivo. Mas allá de la práctica de instrumentos, **la exploración musical permite reconocer como las culturas se manifiestan a través de sus sonidos y como estas pueden reinterpretarse en nuevos contextos.** El espacio está pensado para estimular la escucha activa y la experimentación colectiva, consolidando la música como territorio de investigación creativa y la construcción simbólica.



Figura 21. Render Exploración Musical.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artist, 2026.

¹⁷**Aporte conceptual:** El cerebro humano organiza los sonidos en patrones incluso cuando no existe música intencional, lo que permite que ruidos cotidianos sean percibidos como ritmo o composición, evidenciando que el sonido puede funcionar como materia prima creativa. Schafer, R. M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.



Creación

La etapa de Creación corresponde al momento de consolidación artística, donde **los aprendizajes adquiridos durante la experimentación y la exploración se transforman en una producción concreta**. En esta fase, el proceso deja de centrarse en la búsqueda y el análisis para orientarse hacia la **materialización de propuestas propias** como coreografías, composiciones musicales, escenografías o performance integrales. **La creación implica toma decisiones, construcción de narrativa y definición de identidad**. Es este punto en el que el aprendiz articula técnica, sensibilidad y referentes culturales para producir una obra con intención y coherencia estética. **El espacio en esta etapa favorece la concentración, el trabajo colaborativo y el desarrollo técnico especializado, permitiendo que las ideas se estructuren con mayor profundidad.**

Producción Musical

El espacio de producción musical se concibe como un laboratorio creativo donde el sonido se transforma en obra terminada. Los aprendices integran herramientas tecnológicas, conocimiento técnico expresión personal para componer, editar, mezclar y producir piezas musicales ¹⁸que reflejan una identidad propia. Este entorno está diseñado con condiciones acústicas controladas y equipamiento fortalecen la concentración y el detalle, aspectos fundamentales e el proceso de producción artística. En esta etapa, la exploración se convierte en intención creativa y la intención se materializa en producción, consolidando el tránsito del aprendiz hacia una identidad artística más definida y autónoma.

¹⁸ **Aporte conceptual:** En la producción musical profesional, pequeñas vibraciones en la mezcla con un ajuste de apenas 1 DB pueden modificar significativamente la percepción emocional de una canción, evidenciando que la creación musical se construye a partir de decisiones mínimas, pero altamente precisas. Owsinski, B. (2017). *The mixing engineer's handbook* (4th ed.). Bobby Owsinski Media Group.





Figura 22. Render de Producción Musical.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.

Presentación

La etapa de presentación constituye **la culminación del proceso formativo, donde la creación individual y colectiva se expone ante un público real o simulado.** En este punto, el aprendiz transita del espacio íntimo de producción al escenario compartido, **enfrentándose a la dimensión performativa del arte esto se evalúa en presencia, comunicación, energía y vínculo con el grupo y con la audiencia.** La presentación no es únicamente exhibición de resultados, sino **un ejercicio de validación, autoconfianza y proyección profesional.** Aquí se integran la técnica, identidad y narrativa, cerrando el ciclo que se inició en la experimentación.

El espacio adquiere un carácter escénico y simbólico, configurándose como plataforma de visibilidad y reconocimiento. La transición espacial hacia esta etapa se pensó para intensificar la experiencia emocional, preparando al aprendiz para asumir el escenario como territorio de expresión y dialogo cultural.



Performance Dome 360

El performance Dome 360 ¹⁹se concibe como un entorno inmersivo que simula escenarios profesionales mediante proyecciones envolventes, iluminación dinámica y sonido especializado. Este espacio permite recrear condiciones reales de concierto, espectáculo o exhibición, brindando a los aprendices la posibilidad de ensayar en un ambiente altamente realista pero controlado. A través de tecnología audiovisual avanzada, el domo transforma el entorno en múltiples escenarios, desde grandes auditorios, hasta festivales al aire libre así potenciando la experiencia performativa.



Figura 23. Render Performance Dome 360.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.

¹⁹ **Aporte conceptual:** Los entornos inmersivos como los domos 360° pueden generar una sensación de “presencia” similar a la de un escenario real, activando respuestas emocionales y corporales compatibles a una presentación en vivo. Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1535), 3549–3557.



La Proxemia

Utilizamos la proxemia, concepto desarrollado por Edward T. Hall (1966), como herramienta de diseño, entendiendo que el proceso formativo como un tránsito espacial y emocional que de lo íntimo a lo público. Desde la concentración individual y el reconocimiento del propio cuerpo, pasando por la interacción y el entrenamiento grupal, hasta llegar a la exposición escénica frente a una audiencia, en el proyecto organizamos los espacios según los niveles de distancia y la relación. Esta progresión no solo estructura el programa espacial del “Camino del Idol”, sino que traduce el crecimiento del aprendiz en términos espaciales. Así el diseño de espacios funciona como un puente entre interioridad y proyección, entre identidad y escenario, consolidando el recorrido formativo como una experiencia coherente y evolutiva.

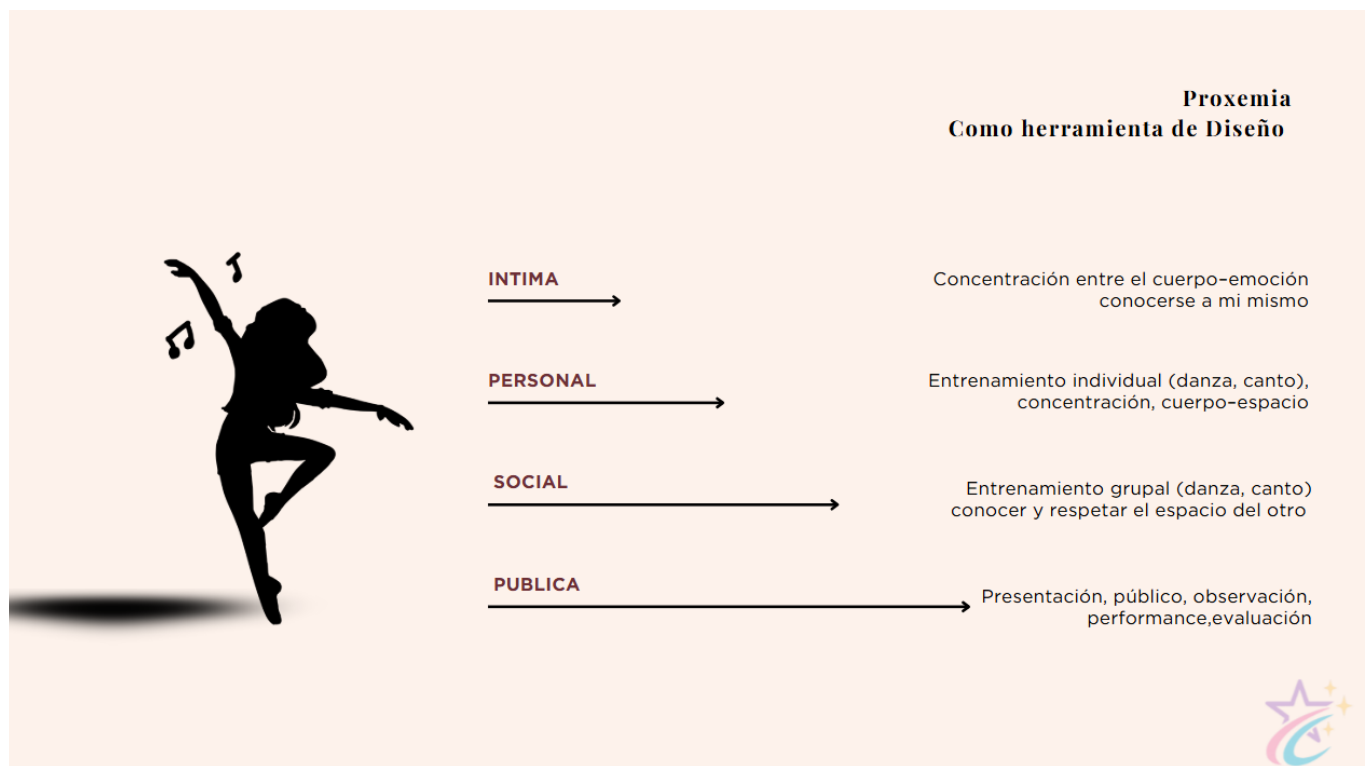


Figura 24. Esquema de proxemia aplicada al proyecto.

Fuente: Elaboración propia basada en la teoría de la proxemia de Edward T. Hall (1966).



Espacios de Interacción

Los espacios de interacción de RE:CONNECT El espacio transcultural de artes funcionan como espacios articuladores del ecosistema creativo, integrando experiencia, encuentro y circulación dentro de una misma narrativa espacial. La experiencia gastronómica acompaña el proceso creativo como un espacio de pausa activa que fortalece vínculos, incentiva la conversación intercultural y consolida un sentido de comunidad que comparte lo transcultural desde lo cotidiano. El **Open Mic**, por su parte, se configura como un escenario abierto e íntimo donde **los aprendices ponen a prueba sus composiciones frente a otros en un ambiente cercano y seguro, permitiendo el ensayo público, la retroalimentación espontánea** fortaleciendo la confianza escénica. **La recepción actúa como el núcleo de acceso y control**, articulando la circulación principal del espacio y cumpliendo funciones de orientación, espera y gestión administrativa, convirtiéndose en el punto de partida del recorrido formativo. Y el ultimo espacio **la fachada que comunica dinamismo, una identidad creativa y tecnológica**, proyectando hacia el exterior el carácter innovador del proyecto y activando simbólicamente el inicio del “**Camino del Idol**” desde el primer contacto, así estableciendo una transición clara entre ciudad y experiencia artística.



Figura 25. Render Experiencia gastronómica.



Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist,2026.



Figura 26 Render Open Mic.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist,2026.



Figura 27. Render Recepción.



Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.



Figura 28. Render Fachada.

Fuente: Elaboración propia a partir de Sketch up, Potenciado con Artlist, 2026.

Estructura formativa del Camino del Idol

Modelo semanal y Rotación

Se diseñó un modelo semanal estructurado por rotación progresiva de grupos, permitiendo que los aprendices transiten por todos los ambientes formativos sin interferencias ni cruces operativos. Esta dinámica garantiza el uso eficiente de los espacios especializados, la exploración musical, creación, coreografía, grabación y presentación y reproduce la lógica de entrenamiento intensivo que caracteriza a los sistemas profesionales de formación artística. La rotación semanal no solo garantiza tiempos, sino que estructura el recorrido pedagógico, asegurando que cada grupo experimente de manera equilibrada las distintas etapas del proceso.



BLOQUE	HORARIO	TIPO DE ACTIVIDAD	ESPACIOS PRINCIPALES	TIPO DE GRUPO
1	8:00 AM-10:00 AM	Exploración e inspiración	Zona de autocorrección y Exploración musical	Grupo en fase inicial
2	10:30 am-12:30 pm	Creación musical	Zona de creación musical (grabación)	Grupos intermedios
3	1:00 pm-3:00 pm	Creación de coreografía / ensayo vocal	Sala de coreografías	Grupos que avanzan en performance
4	3:30 – 5:30 p.m.	Grabación y producción	Estudios de grabación/ experimentación artística y tecnológica	Grupos avanzados
5	6:00 – 8:00 p.m.	Socialización o performance interna	Open mic / escenario pequeño	Grupos listos para mostrar resultados
6 (opcional)	8:00-10:00 p.m	Eventos o ensayos especiales	Escenario principal/ zona pública	Uso libre o eventos internos

MODELO SEMANAL				
	GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
LUNES	Exploración musical	Creación musical	Coreografía	Grabación
MARTES	Creación musical	Coreografía	Grabación	Presentación interna
MIÉRCOLES	Coreografía	Grabación	Presentación interna	Exploración musical
JUEVES	Grabación	Presentación interna	Exploración musical	Creación musical
VIERNES	Presentación interna	Exploración musical	Creación musical	Coreografía
SABADO	Show de supervivencia / Evento público	Show de supervivencia / Evento público	Show de supervivencia / Evento público	Show de supervivencia / Evento público
DOMINGO	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
TODOS LOS GRUPOS ROTAN PERMITIENDO QUE CADA GRUPO AVANCE PROGRESIVAMENTE SIN CRUZARSE CON OTRO EQUIPO				

Figura 29. Modelo de horario semanal y Rotación.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel ,2026.

Clasificación por Niveles

El proceso formativo se organiza en 3 niveles progresivos (Inicio, Medio y Profesional) que responden al grado de autonomía, dominio técnico y presencia escénica del aprendiz. En el nivel inicial se priorizan los fundamentos y disciplina artística, en el nivel medio se consolida la identidad y refinamiento técnico mientras que en el nivel profesional se trabaja la puesta en escena, el control emocional y la interacción con el público. Esta estructura permite que el espacio acompañe el crecimiento del aprendiz, ajustando la exigencia, intensidad y exposición pública según su etapa de desarrollo.

NIVEL DE DESARROLLO ARTISTICO		
NIVELES	CARACTERISTICAS	ENFOCADO EN
NIVEL INICIAL (Trainee Basico)	En etapa de exploración, desarrolla habilidades generales: canto, baile, actuación. Necesita guía constante.	Fundamentos y disciplina artística.
NIVEL MEDIO (Trainee Avanzado)	Comienza a definir su estilo y rol dentro de un grupo (vocalista, rapero, bailarín, actor, etc.).	Refinamiento técnico y expresión escénica.
NIVEL PROFESIONAL (Pre- debut o Debutante)	Maneja control corporal, vocal, emocional y presencia escénica. Entiende el espectáculo y la interacción con el público.	Puesta en escena, identidad artística y conexión emocional.

Figura 30. Nivel de Desarrollo Artístico.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT.

Gráfico realizado en Excel ,2026



Perfiles de Clasificación Artística

El proyecto reconoce distintos perfiles de especialización que orientan el uso del espacio y las dinámicas de trabajo. **Estos perfiles (Performer integral, vocalista interpretativo, bailarín escénico, actor musical y creador conceptual) representan enfoqué artísticos diversos que comparten una base formativa común, pero proyectan habilidades específicas.**

Esta diferencia permite que los espacios se adapten a múltiples necesidades expresivas, garantizando flexibilidad programática y potenciando el desarrollo individual dentro del sistema colectivo. De esta manera, el diseño de espacios no impone un único modelo de artista, sino que habilita distintas trayectorias creativas dentro del mismo ecosistema creativo formativo.

SEGÚN SU ESPECIALIZACIÓN ARTÍSTICA		
TIPO DE APRENDIZ	ENFOQUE ARTISTICO PRINCIPAL	CARACTERISTICAS
Performer integral	Canto + baile + actuación	Busca la excelencia escénica completa.
Vocalista interpretativo	Técnica vocal + expresión emocional	Se centra en transmitir con la voz.
Bailarín escénico	Movimiento + sincronía corporal	Potencia la energía y el impacto visual.
Actor musical	Dramatización + presencia escénica	Capaz de combinar teatro y música.
Creador conceptual	Composición + coreografía + imagen	Aporta ideas innovadoras y narrativas propias.

Figura 31. Perfiles de clasificación artística.

Fuente: Elaboración propia. Contenido generado con apoyo de ChatGPT, 2026

Gráfico realizado en Excel ,2026



Proyección y Viabilidad del Proyecto

Para asegurar la trascendencia del proyecto más allá de la fase de diseño conceptual, es fundamental establecer un marco de viabilidad y evaluación del impacto. El diseño del Espacio Transcultural de Artes RE: CONNECT se concibe como un prototipo ético que debe demostrar que su solución es medible y espacial que debe demostrar que su propuesta no solo es simbólicamente buena, sino también medible, sostenible y replicable. En este sentido, el diseño no se limita a la configuración física del espacio, sino que se incorporaron estrategias de evaluación, sostenibilidad económica y proyección regional que garantizan su permanencia en el tiempo.

Plan de Evaluación del Impacto

El éxito del diseño se medirá a través de la validación de sus principios éticos y formativos:

El Bienestar integral aquí se propone la implementación de encuestas de percepción para los aprendices, comparando los resultados con modelos tradicionales de formación artística, buscando cuantificar la efectividad ética del cuidado materializado en el espacio. En segundo lugar, la sinergia y colaboración se evaluarán con frecuencia el uso de las zonas de interacción libre versus las salas de práctica colaborativa para validar la eficacia del diseño en fomentar la interacción transcultural y la sinergia espacial-intercultural. Finalmente, la proyección artística se analizará con un seguimiento de los artistas formados (audiciones, publicaciones, eventos) para



cuantificar el éxito del objetivo de proyección y la efectividad de “El Camino del Idol” como plataforma de lanzamiento.

Estrategia de Sostenibilidad y Escalabilidad

La estrategia de diseño efímero, aunque es conceptualmente sólida, requiere un plan de sostenibilidad. La viabilidad económica del proyecto se sustenta en un **Modelo Triple Alianza (Patrocinadores, Alianzas Estratégicas e Ingresos Propios)**. Este modelo asegura que el proyecto no dependa únicamente de los usuarios, sino que se beneficie de la colaboración de la industria musical (Universal Music Latino, JYP Entertainment), el apoyo tecnológico de (Samsung) y la legitimidad académica (Universidad de los Andes, Pontificia Universidad Javeriana, Universidad Jorge Tadeo Lozano).

En cuanto a los modelos de ingresos se propone un modelo híbrido que convierte las membresías para el entrenamiento estructurado con ingresos por alquiler de los espacios (para eventos, masterclasses y presentaciones), asegurando la financiación continua de la tecnología inmersiva y el mantenimiento del espacio. Y por último la escalabilidad regional el modelo de diseño ósea la matriz de la Sinergia y el “Camino del Idol” está diseñada para ser replicada. **El proyecto de Bogotá se plantea como un proyecto piloto** donde se establece como un proyecto que puede ser réplica en diferentes partes de Latinoamérica, una para afirmar **una red de academias que comparten una visión ética y transcultural de la formación artística.**



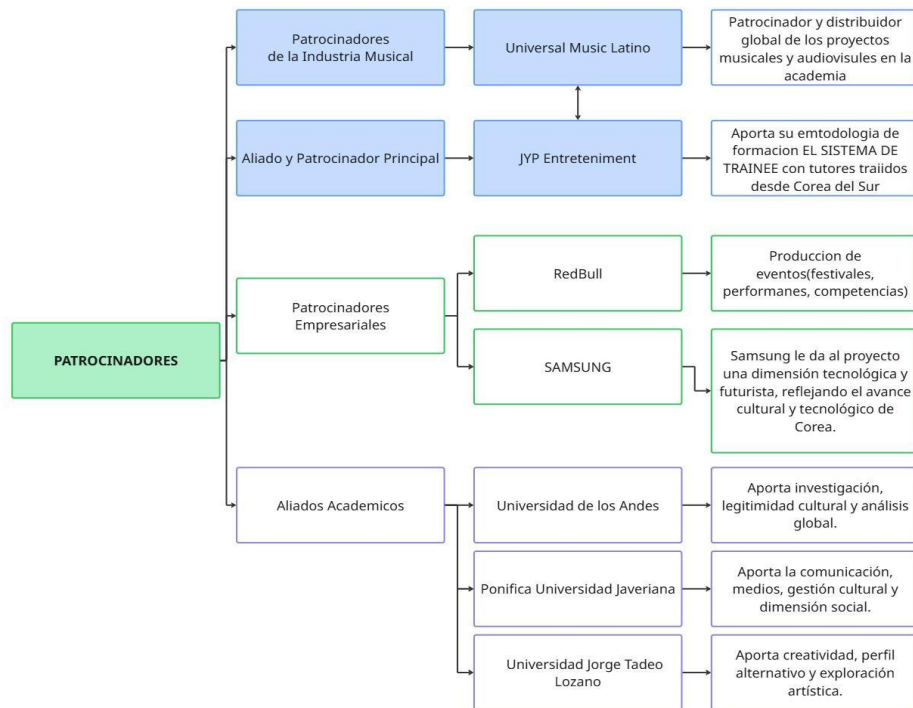


Figura 31. Estrategia de Sostenibilidad y Escalabilidad

Fuente: Elaboración propia. Gráfico realizado en Miro, 2026



Presupuesto

SOLICITUD DE COTIZACIÓN				Código	1-000-001
				Versión	23
				Fecha	23-Jan-26
	PROPONENTE:	Daniela Santos Castillo			
	PROYECTO:	RE:CONNECT			
	ITEM A COTIZAR:	CONSTRUCCIÓN TOTAL			
	COTIZACION Y FECHA:	N1 - 23-Jan-2026			

SU COTIZACION DEBE INCLUIR LA SIGUIENTE INFORMACION:									
TOTAL DE COSTOS DIRECTOS							\$	2,171,450,745.44	
	SUB-TOTAL COSTOS DIRECTOS								
	Administracion						7%	COP	152,001,552.18
	Imprevistos						3%	COP	65,143,522.36
	Utilidad						8%	COP	173,716,059.64
	SUBTOTAL								
	IVA sobre la Utilidad						16%	\$	347,432,119.27
	VALOR TOTAL DE LA OFERTA							\$	2,909,743,998.89
C	CONDICIONES COMERCIALES								
	REGIMEN	COMUN							
	COTIZACION No	PR 213							
	FECHA COTIZACION	23.01.26							
	VIGENCIA COTIZACION	TREINTA DIAS APARTIR DE LA FECHA DE ELABORACION							
	FORMA DE PAGO	40% ANTICIPADO 50% CONTRA AVANCES DE OBRA 10% ENTREGA A SATISFACCION.							
	TIEMPO DE ENTREGA	SEGÚN CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.							
	CONTACTO	DANIELA SANTOS CASTILLO							
	TELEFONO	3043401960							



Conclusiones

1. El Espacio Transcultural de Artes **demuestra** que el Diseño de Espacios puede **trascender** la dimensión estética para **convertirse** en un **agente activo de transformación cultural y formativa**. A través del concepto de la Sinergia y el “Camino del Idol”, el proyecto traduce el proceso de formación artística en una experiencia progresiva donde cuerpo, tecnología y cultura se articulan de manera consciente dentro de un ecosistema diseñado estratégicamente.
2. La propuesta **responde al fenómeno global del K-pop** desde una perspectiva transcultural, **reconociendo su impacto en Latinoamérica** y planteando una alternativa ética que reduce la brecha entre **la pasión autodidactica y la profesionalización artística**. De este modo, el espacio no se concibe únicamente como un contenedor funcional, sino como una estructura pedagógica, con una plataforma de proyección y un dispositivo de cuidado integral.
3. Desde el Diseño de Espacios, el proyecto **aporta un modelo replicable** que integra una **dimensión formativa, viabilidad económica y escalabilidad regional, demostrando que el diseño de espacios puede estructurar procesos, activar comunidades y construir una identidad cultural**. RE: CONNECT se proyecta, así como un piloto que articula creatividad, industria y academia, **consolidando un puente entre culturas** y posicionando el espacio como un escenario real de proyección, identidad y futuro para los nuevos jóvenes artistas Latinoamericanos.





ESPACIO TRANSCULTURAL DE ARTES



Referencias

Artlist. (2024). *Artlist plataforma de recursos audiovisuales utilizada para ambientación y producción visual.* <https://artlist.io/>

Bhabha, Homi K. (1994). *The location of culture.* Routledge.

Cytowic, Richard E., & Eagleman, David M.. (2009). *Wednesday is indigo blue: Discovering the brain of synesthesia.* MIT Press.

Corning, Peter A.. (2002). The re-emergence of “emergence”: A venerable concept in search of a theory. *Complexity*, 7(6), 18–30. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cplx.10043>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2022). *Proyecciones de población a nivel nacional y local.* https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/proyecciones-de-poblacion?utm_source

Dewey, J. (1938). *Experience and education.* Macmillan.

Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind.* Teachers College Press.

Everest, F. Alton, & Pohlmann, Ken C.. (2015). *Master handbook of acoustics* (6th ed.). McGraw-Hill Education.

Hanna, Judith Lynne. (1987). *To dance is human: A theory of nonverbal communication.* University of Chicago Press.

HYBE Corporation. (2021, mayo 14). Hybe Insight: *Music museum for artists and fans.* Yonhap News Agency

Instituto Distrital de las Artes- IDARTES. (s.f.). *Cinemateca de Bogotá.* <https://cinematecadebogota.gov.co/>

Instituto Distrital de recreación y Deportes- IDRD. (s.f.). *Centros Felicidad (CEFE).* <https://www.idrd.gov.co/construcciones/centros-felicidad-bogota>



Jin, D. Y., & Ryoo, W. (2014). Critical interpretation of hybrid K-pop: The global-local paradigm of English mixing in lyrics. *Popular Music and Society*, 37(4), 481-495.
https://www.researchgate.net/publication/262862433_Critical_Interpretation_of_Hybrid_K-Pop_The_Global-Local_Paradigm_of_English_Mixing_in_Lyrics

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

JYP Entertainment. (s.f.). JYP Entertainment Corporation. <https://www.jype.com/es>

Kandinsky, Wassily. (1977). *Concerning the spiritual in art*. Dover Publications. (Obra original publicada en 1911).

Lefebvre, H. (1974). *La production de l'espace*. Éditions Anthropos.

Leman, Marc. (2007). *Embodied music cognition and mediation technology*. MIT Press.

Lie, John. (2015). *K-pop: Popular music, cultural amnesia, and economic innovation in South Korea*. University of California Press.

NASA. (s.f.). What is ferrofluid? <https://science.nasa.gov/>

Norman, Donald A. (2013). *The design of everyday things (Revised and expanded ed.)*. Basic Books.

OpenStreetMap contributors. (s.f.). OpenStreetMap
<https://www.openstreetmap.org/#map=16/4.65225/-74.09911&layers=C>

Owosinki, Bobby. (2017). *The mixing engineer's handbook* (4th ed.). Bobby Owsinski Media Group.

OpenAI, (2024). ChatGPT. *Herramienta de inteligencia artificial utilizada para apoyo conceptual y textual*). <https://chatgpt.com/>

Schafer, R.Murray. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the World*. Destiny Books.



Sheets-Jhonstone, Maxine. (2011). *The primacy of movement (2nd ed.)*. Jhon Benjamins Publishing Company.

Slater, Mel. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Rooyal Society B: Biological Sciences*, 364 (1535), 3549-3557.

Tschumi, B. (1994). *Architecture and disjunction*. MIT Press.

Welsch, W. (1999). Transculturality: The changing form of cultures. *International Journal of Philosophical Studies*, 7(2), 199-218.

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres. Architectural envioroments-Surrounding objects*. Birkhauser

Zevi, B. (1948). *Saper vedere l'architettura*. Einaudi.



