

**MALABARQUE
UN PORTAL DE ILUSIONES**



MARGARITA MARIA MORENO MUÑOZ

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Bogotá D.C.
2010**

**MALABARQUE
UN PORTAL DE ILUSIONES**



MARGARITA MARIA MORENO MUÑOZ

**Presentado para optar al título de
DISEÑADOR INDUSTRIAL**

**DIRECTOR DE PROYECTO:
FRANCISCO HERRAN**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL
Bogotá D.C.
2010**

NOTA DE ADVERTENCIA

Artículo 23 de la Resolución N° 13 de Julio de 1946

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Solo velará por que no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y por que las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

INDICE

Nombre del proyecto.....	2
Tema del proyecto.....	2
Introducción	2
planteamiento del proyecto	2
objetivo general	3
objetivos específicos	3
justificación	3
alcances	
limitantes	5
hipótesis	5
planteamiento conceptual	5
factores fundamentales del proyecto	6
mapa del proyecto.....	10
análisis de relaciones del mapa del proyecto	10
conclusiones de relaciones de relaciones del mapa del proyecto.....	
encuestas y resultados	27
conclusiones de resultados de encuestas	38
selección de parques	40
tabla clasificación parques seleccionados	41
analisis en relacion al diseño de la clasificacion de parques.....	42
propuestas de diseño.....	45
propuesta proyectual.....	46
aspectos financieros.....	46
aspectos distribución.....	47
aspectos productivos.....	48
aspectos funcionales.....	49
aspectos técnicos	50
gestión del proyecto	51

Nombre del proyecto: Malabarque, un portal de ilusiones

Tema del proyecto: Diseño social

INTRODUCCIÓN

¿De qué depende la apreciación del arte del malabarismo? ¿Acaso la ejecución de cada presentación tiene un valor menor a ella misma según las condiciones en las que se realice?

La apreciación del arte del malabarismo puede variar según el criterio de cada ser humano; sin embargo, no podemos olvidar que existen una serie de elementos objetivos que afectan el resultado de dicha apreciación y éstos tienen que ver con ciertas condiciones con las que el artista cuenta a la hora de realizar su ejercicio artístico.

El malabarismo es un arte que congrega al malabar con el malabarista mediante el uso del cuerpo con movimientos calculados y balanceados que permiten al malabarista tener una visión general de los elementos en el aire y control de sus manos para alcanzarlos, haciendo de este conjunto de movimientos complejos una fuente visual atrayente para el espectador de entretenimiento y admiración.

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Malabarque busca concientizar a las personas del valor artístico del malabarista de los semáforos de las calles de bogota, mediante un montaje escénico ubicado en los parques de la ciudad que le permite al observador visualizar la expresión del arte de una manera intangible y diferente a las que esta habituado, en las noches durante los fines de semana. Convirtiéndose en un espacio de entretenimiento, congregación y esparcimiento para los visitantes.

Al mismo tiempo el proyecto promueve la generación de empleo y educación partiendo de un problema social que encontramos en los semáforos de cada ciudad y al cual la indiferencia ha sido la respuesta hasta el momento, a través del uso del espacio en el día como espacio de enseñanza de malabarismo a los interesados en el y así el malabarista desempleado del semáforo, se convierte en un profesor, con posibles entradas de dinero mas altas que en el semáforo, alejándolo de allí para dedicarse a mostrar lo que sabe a sus estudiantes en la clases diurnas y a dar un espectáculo en las horas de la noche en este nuevo lugar.

De esta manera el proyecto se convierte en un hito itinerante cultural en la capital colombiana pues promueve la libre expresión de las facetas artísticas del malabarismo generando una memoria en los visitantes, en los artistas y en la cultura misma del arte siendo pionera en Latinoamérica y el resto del mundo.

OBJETIVOS

Objetivo general

Crear un espacio diseñado para divulgar facetas artísticas audiovisuales, en donde la estimulación sensorial genere en todos aquellos que hacen parte de la experiencia, una apreciación positiva de la misma. Consiste en brindar espacios públicos adecuados para la expresión artística malabarista para aquellos que carecen de los mismos.

Objetivos específicos

- Asociar los principios básicos de géneros específicos del arte con la naturaleza.
- Generar alternativas en la visualización de medios interactivos en un espacio abierto.
- Aprovechar los valores del contexto para la libre expresión cultural.

JUSTIFICACIÓN

Es pertinente impulsar una valoración del malabarismo y del malabarista que supere la apreciación por el aspecto físico, la condición socio-económica y/o el *espacio* en donde efectúa su práctica. Esta última es muy importante ya que lo caracteriza, le da fuerza como artista donde lo resalta y proyecta a él y a su trabajo frente a un público. Es considerablemente mejor apreciada una presentación malabarista que posea unas óptimas condiciones de espacio (luces, escenario llamativo) a una que no las tenga o de manera escasa.

Actualmente el 27% de los artistas urbanos se dedican a esta práctica en los semáforos ya que carecen de un espacio para realizarlo, invadiendo así un espacio de movilidad pública y arriesgando sus vidas (riesgo de ser atropellados) y este es un alto porcentaje que es necesario tomar en cuenta pues con el tiempo esta cifra aumenta.

Un estudio reciente, realizado por el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural, durante dos meses, con una muestra de 87 personas, que representan el 70 por ciento de la población total dedicada a esta actividad de forma regular en Bogotá, demuestra que es protagonizada por personas de todos los estratos que lo ven como una necesidad de expresar sus conocimientos y de ganar dinero para pagarse sus estudios, alimentos u otras necesidades.

El estudio concluye que estos artistas prefieren localizarse en semáforos ubicados en zonas por donde circulan personas con buen poder adquisitivo (norte de bogota) y preferiblemente en los que la luz roja dure más de 45 segundos.

Por esto es importante brindar una oportunidad a quienes tienen el talento artístico de malabarismo de mostrarlo al público en un escenario exclusivo para ellos, donde tenga oportunidades de ganar dinero y expresarse en un lugar que lleve su propia identidad.

Sin embargo es necesario crear una propuesta que trascienda de cambiar a los artistas de espacio. Es realmente necesario pensar en una alternativa que sea lo suficientemente atractiva para que los artistas decidan dejar el semáforo definitivamente y que al mismo tiempo puedan ganar más dinero y ser valorados por su talento y no su apariencia, por esto otra de las intenciones del proyecto es crear una actividad diurna que estará liderada por los malabaristas como enseñanza del arte a aquellos interesados en aprender lo que vieron la noche anterior (noche del espectáculo).

Según las encuestas realizadas a los malabaristas de semáforos (200 en total) el promedio diario que recogen los malabaristas en fin de semana en los semáforos son 50.000 pesos mientras que entre semana esta cifra disminuye y varía según el acto malabarístico que se presente, con una intensidad horaria de más de 7 horas al día en el 40% de los casos, por lo tanto la propuesta debe generarles más dinero en la misma o menor cantidad de horas y el 80% de los encuestados estaría dispuesto a dictar clases de malabarismo, por esto la propuesta de educación podría llegar a ser el método que logre alcanzar tal cifra, aparte de ser una propuesta que impulsa el aprendizaje y genera empleo.

Por otra parte, los únicos festivales que involucran el malabarismo son el festival de verano y el festival iberoamericano de teatro que se realiza cada 2 años en la capital colombiana, las cuales son temporadas que aunque son un espacio importante para la expresión, tienen un tiempo de exposición muy corto en relación a la cantidad de tiempo que se tarda en volverse a realizar y no son particularmente dedicadas al malabarismo, son de teatro. Esta carencia genera en malabarismo una proyección como un hito en el espacio público de carácter cultural en donde converjan artistas de esta rama del arte tanto de Bogotá, como de Colombia y del resto del mundo en donde se realicen intercambio de trucos, presentaciones y así Bogotá intensifique su turismo, genere empleo y sea reconocida como una ciudad donde el arte sí se valore sin importar la clase social o la apariencia física.

ALCANCES

El proyecto busca crear identidad en el espacio público para una expresión del arte que no tiene acogida como otras facetas artísticas, para atraer al público y generar experiencias educativas, fomentar la cultura, la integración y la recreación en un ámbito de sana convivencia.

LIMITANTES

A corto plazo: Que el proyecto sea leído, analizado y aceptado como un proyecto considerado viable para realizar maqueta y pruebas físicas para la comprobación de la viabilidad del diseño.

A mediano plazo: Que en su difusión especializada llegue a los entes públicos o privados que puedan estar interesados en la realización del proyecto.

A largo plazo: Que el proyecto se lleve a cabo y una vez finalizado su desarrollo, se comprueben los objetivos y alcances propuestos.

HIPOTESIS

Si malabarque se presenta como una propuesta que mediante el diseño generara unas condiciones en el espacio publico que permiten visualizar la expresión de manera positiva, entonces alcanzare el objetivo general del proyecto, sin embargo al abarcar la posibilidad de ser una fuente de empleo, educación, recreación, convergencia y foco cultural, el enfoque de malabarque trascenderá a un nivel por encima de los objetivos inicialmente planteados para convertirse en un proyecto social que puede llegar a transformar un problema de la ciudad, atrayendo turismo, impulsando la cultura y generando memoria tanto en la gente como en los parques de la ciudad misma.

PLANTEAMIENTO CONCEPTUAL

Creación

Es el punto en donde nace el proyecto. La creación consiste en la generación de ideas tomando en cuenta los factores conceptuales, sensoriales, trascendentales y vivenciales que formarán la base sobre la cual el proyecto se apoya. Estos factores son el concepto, los sentimientos, la memoria y la experiencia. Entre cada uno de ellos hay una relación directa y a su vez se derivan otros elementos que los complementan. Esto será explicado en el análisis de relaciones.

Sentimientos

Los sentimientos son parte fundamental de donde nace, se apoya y se dirige el proyecto, ellos son el resultado de la traducción de sensaciones generadas por agentes externos del cuerpo, en el cerebro. Esto sentimientos pueden ser positivos

o negativos según lo asimile cada individuo; El grado de intensidad que tiene el estímulo provoca un impacto en el receptor y determina el grado de profundidad en que lo afecta o beneficia.

Concepto

El concepto nace del contraste de elementos involucrados en el malabarismo callejero, pues cada uno de ellos tiene un aspecto que está contrarestando por su opuesto. Esta particularidad permite utilizar las diferencias de características y las relaciones entre ellas como la fuente principal del desarrollo del proyecto.

Experiencia

La experiencia que se busca en crear la creación del proyecto tiende a sacar al espectador de la realidad en la medida que al entrar en contacto con los factores que están relacionados con el espectáculo, todo un mundo de posibilidades se le faciliten, involucrándolo desde el más mínimo aspecto hasta convertir su presencia en el logro de la viabilidad del proyecto.

Memoria

La memoria es el resultado final de la totalidad del desarrollo del proyecto, es lo que trasciende en la mente, la historia, el tiempo y el espacio. Es el alcance máximo que deja una huella tanto en los involucrados como en su entorno y la cual abre camino a acabar con la indiferencia.

FACTORES FUNDAMENTALES DEL PROYECTO

Sentimientos

Partiendo de la creación, en la división de sentimientos se encuentran tanto lo positivos como los negativos. Es importante evidenciar ambos y los aspectos concretos de ambos tipos de sentimiento que se revelan en el resultado de encuestas de los observadores de las presentaciones malabarísticas en los semáforos (espacio no diseñado para llevar a cabo esta acción) frente a las presentaciones malabarísticas en circos (espacio adecuado para llevar a cabo este tipo de presentación).

La importancia de el enfrentamiento de la apolaridad de respuesta emocional por parte del público frente a un mismo acto, es la incentivo a la búsqueda de una

respuesta positiva en la apreciación del acto en un lugar diferente al circo y a su vez es el principio de la creación del concepto.

Estos sentimientos son el resultado de la interacción hombre-objeto en un entorno, dentro de los cuales el objeto es el malabar, el hombre es el malabarista y el entorno es el semáforo, pero para analizar estas relaciones es necesario identificar primero la naturaleza de cada uno de ellos:

El objeto

El malabar es la herramienta con la cual un malabarista ejecuta una práctica de agilidad, movimiento, coordinación y equilibrio.

Existen varios tipos de malabares, el más conocido son los bastones, que tienen forma similar a pines de bolos y son lanzados al aire coordinadamente con una mano para ser atrapados con la otra.

Están los machetes, que también son lanzados al aire como los mazos, la diferencia es que en este caso, la salud física del artista se pone en peligro pues la herramienta tiene filo y corta con frecuencia a quien manipula, especialmente a lo largo de la práctica con el objeto.

Los anillos son inofensivos, son aros que tienen un radio suficientemente grande para ser agarrados por el centro y ser relanzados, tienden a ser livianos y de colores vivos.

Los bastones del diablo son 2 palos tomados por las manos del artista, que juegan con un tercero que se mueve en el aire, por lo general forrados en tela de colores vivos y contrastados, con mechas en las puntas, esta manipulación no es peligrosa y tiene la tendencia a ser una de las más fáciles de ejecutar.

El monociclo es uno de los malabares que no se lanza al aire y que requiere mayor capacidad de equilibrio que los demás, es una bicicleta de una rueda, que cuenta con una silla y una rueda y se desplaza con una persona sentada, según sea dirigida.

El espacio actual

El lugar en donde el malabarista lleva a cabo su presentación es el semáforo.

El semáforo es el punto en el espacio de movilidad pública y particular que regula el flujo de vehículos en distintas direcciones. El, detiene el tráfico en dirección contraria a la que avanza mediante el uso de un dispositivo que cambia de color de manera sincronizada. Los colores son rojo para avanzar, amarillos para preparar el cambio y verde para avanzar.

Este dispositivo se encuentra en un plano elevado, soportado por un tubo, sobre el cual también está otro dispositivo, con las mismas características, en el costado

derecho, a metros del suelo. Bajo el semáforo, pintado en el asfalto se encuentran unas líneas blancas paralelas a distancias iguales entre si, conocidas como la zebra, que es el espacio por donde los peatones cruzan de un lado a otro la calle.

Es sobre esta zebra, donde el artista se ubica para realizar su acto, el cual esta medido por el tiempo que el semáforo permanece en rojo y bajo este mismo parámetro, el verde es el tiempo que tiene para descansar a un costado de la vía.

En esta ubicación el malabarista no solo invade el espacio de movilidad vial sino el espacio de movilidad peatonal, arriesgando la vida del peatón que toma otra ruta para cruzar la calle y su vida misma en caso de no calcular los segundos que tiene para presentarse.

Los semáforos se encuentran a lo largo de las vías en cada ciudad en donde se encuentran para trabajar malabaristas, mendigos, vendedores, desplazados hasta el lanzamiento de campañas publicitarias, políticas y sociales.

El usuario

El malabarista es un artista por lo que hace con los malabares, sin embargo esta es una habilidad que obtiene un ser humano tras largas horas de práctica.

Pero en bogota, (ciudad en la cual se realizó la investigación) el malabarista que esta en el semáforo, es una persona que tiene otras facetas mas tales como madre, hijo, hermano, esposo y mas allá de esto son personas que carecen de trabajo, de educación y de oportunidades para obtener alguna de las dos.

El, como ser humano siente, vive, piensa, interpreta pero al desempeñarse como malabarista en un semáforo esta sujeto a olvidar su naturaleza del ser y todo aquello que tiene en común con el observador (en relación a factores humanos) para exponerse a la critica y rechazo que se genera bajo el nombre de malabarista de semáforo, que lo identifica como su titulo dice, como alguien que no tiene un lugar de trabajo fijo bajo contrato, que invade el espacio publico, (olvidando que son seres humanos, que son ciudadanos y tienen el mismo derecho de expresión de los demás) lo que genera una apreciación negativa ante los ojos de la sociedad.

Esta condición también genera le genera consecuencias a nivel emocional pues el sometimiento a largas horas de esfuerzo para recibir como respuesta rechazo crea un resentimiento social que se ve reflejado en aumento de inseguridad en la ciudad, pues ellos como cualquier otro ser humano necesita obtener dinero para vivir, para alimentar a su familia y al descubrir que tantas horas de esfuerzo no son suficientes o que no les brinda los factores que lo impulsan a seguir realizando este tipo de expresión, toman el camino fácil y optan por alguna forma de delincuencia.

También existen casos en donde los niños que se presentan lo realizan no para ganar dinero y llevar a su familia, sino que estos niños son explotados por adultos, quienes los utilizan para ganar dinero, sometiéndolos a horas de trabajo en la calle y reciban una minima parte para que lleven a sus casas y para el transporte.

En otros casos quienes se presentan son personas en busca de trabajo que debido a la frustración de no conseguir nada, deben rebuscarse en las calles el trabajo como vendedores ambulantes o malabaristas, en muchos casos se turnan el trabajo, un día hacen malabares, y otro venden productos en los semáforos, mucho de esto depende el clima.

En otros casos, estas personas llegan a los semáforos debido al desplazamiento por la violencia, no son uno, sino son familias enteras que son rechazadas en el momento de buscar trabajo pues ellos vivían en el campo y cuentan con habilidades diferentes a trabajar la tierra, pero el hambre la viven día a día y la necesidad de salir adelante no les deja otro espacio que el semáforo donde la lastima es su mas fuerte herramienta para obtener el dinero que tanto necesitan.

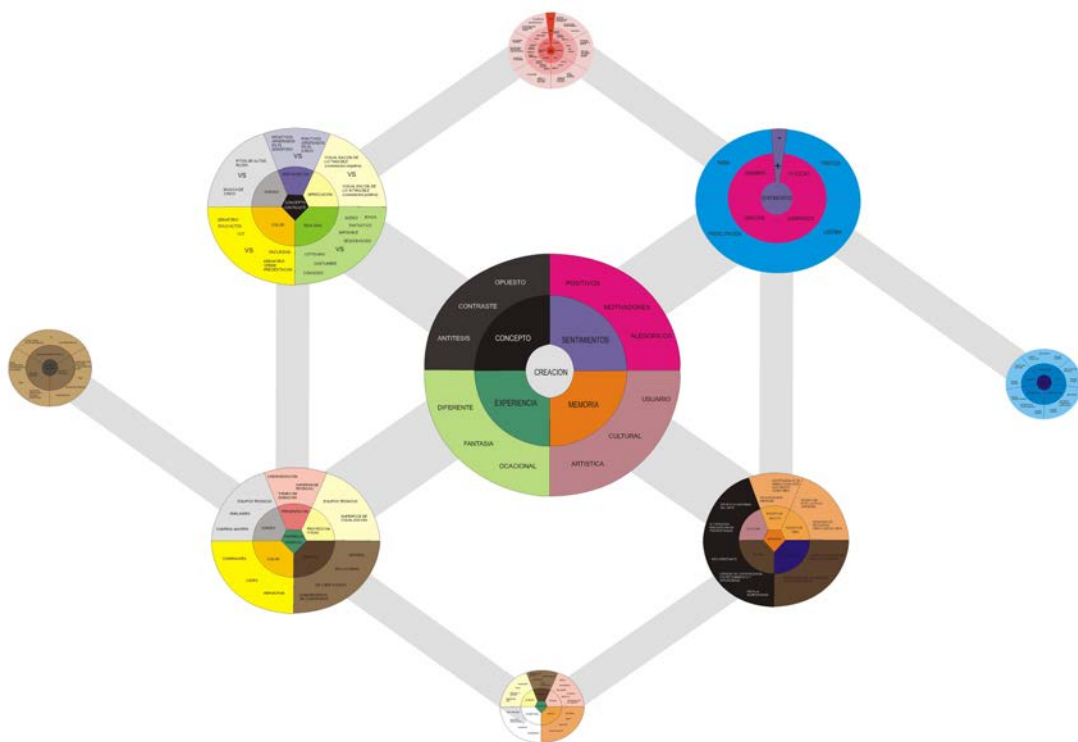
Están los mendigos, que dedicados a vivir en la calle hacen de ella su hogar, en muchos casos simplemente piden dinero al acercarse a la ventana y con gestos logran o no convencer a quien se dirigen para que se les de dinero, pero con el tiempo el numero de mendigos se ha incrementado y esto ha dejado de funcionarles en la obtención de dinero, lo que ha hecho que aprendan a utilizar malabares básicos tales como bolas o trucos de magia, donde dejan de ser vistos como un mendigo a ser vistos como intento de esfuerzo por ganar dinero y así ganar dinero, sin embargo en muchos casos, ellos no se esfuerzan por mejorar su técnica ni se concentran a la hora de presentarse y cometen errores a propósito para utilizar el pesar y la apreciación del intento de esfuerzo como arma para ganar dinero.

Existen algunos que han estudiado el arte, hay quienes vienen del exterior para practicar, intercambiar trucos y ganar dinero en el semáforo, pero ellos ven este tipo de presentación como una modalidad de presentación, valga la redundancia, pues han trabajado en circos, espectáculos contratados y tienen una visión de estos actos diferente a el del desplazado o niño explotado, lo ven como una practica artística donde se pueden expresar y disfrutar lo que hacen, los demás lo ven como una obligación o una necesidad para ganar dinero.

MAPA DEL PROYECTO

(siguiente pagina)

MAPA DEL PROYECTO



ANALISIS DE RELACIONES DEL MAPA DEL PROYECTO

Relación sentimientos con objeto-malabarista

La relación entre el usuario y el objeto es lo conocido como malabarismo, es una expresión del arte que involucra una gran habilidad de coordinación y equilibrio en el momento de manipular el objeto por parte de quien lo manipula. En el desarrollo de esta interacción aparecen unos elementos que cautivan al observador tales como el movimiento del objeto, que bajo el movimiento calculado del cuerpo, logra hipnotizar y cautivar a quien ve. El nivel de dificultad también juega un papel importante, ya que a mayor número de elementos involucrados en la ejecución del malabarismo, mayor curiosidad causa, lo cual es directamente proporcional al interés.

En la mayoría de los casos a excepción de quien estudio, estos artistas recurren a la improvisación de malabares inicialmente para practicar el malabarismo, con el tiempo y con mas dinero algunos de ellos compran los malabares especializados que les ayudan a ganar mas dinero, otros recurren a actos humanos como

equilibrio humano (uno encima de otro), utilización de químicos para botar fuego por la boca, uso de disfraces con títeres y música para hacer presentaciones de baile, otros recurren al reciclaje, en donde van a lugares especializados en reciclaje y seleccionan herramientas que les puedan servir y otros lo realizan con objetos prestados.

En cualquier caso, ellos se ingenian una manera para llevar a cabo una presentación en el semáforo que manipulada a su conveniencia, el artista lleva a cabo su técnica para ganar dinero y esto se mide en la cantidad de gente que vio su presentación (pues si su acto no es bueno el observador se voltea y lo ignora, mientras que si es muy bueno captura su atención) donde la ubicación influye, según el flujo de personas que pasen por allí, y según la cantidad de dinero que obtenga, si es muy bueno, tiene el carisma y logra transmitir su mensaje, gana mas dinero que quien mediante el uso de su técnica no lo logra.

CONCEPTO

Pero para desarrollar un proyecto en el que estos actores puedan divulgar sus facetas artísticas, es necesario contar con concepto de diseño en la cual esta la base del la creatividad y fundamentación del proyecto. Este concepto, llamado contraste, esta compuesto por una serie de elementos detectados por los sentidos y que son traducidos al cerebro.

Sentimientos

Los sentimientos están involucrados en la medida que el contraste del sentimiento generado en el observado ante un mismo acto, variando el espacio, se convierte en su opuesto, en este caso su connotación es negativa y lo que busca el concepto es contrastar esto para la generación de un sentimiento positivo.

Apreciación

La apreciación es la respuesta del receptor frente al artista, que varía según la naturaleza o de lo observado, en la cual el ver el acto bajo estas condiciones se asume como un condicionamiento de agrado forzado, lo que genera un rechazo, mientras que el no ver el acto en las mismas condiciones se asume como una posibilidad de agrado en potencia.

Realidad

La realidad es el ámbito en la cual los ciudadanos nacemos, crecemos y vivimos, esta limitado por normas y comportamientos a seguir dentro de una sociedad que esta en permanente movimiento y cambio. Para salir de ella es necesario sumergir la mente su opuesto, en un mundo de posibilidades llamado irrealidad o fantasía, donde se evidencia lo contrario a la sociedad en la que nos desenvolvemos, este lugar fantástico, es el espacio óptimo para abrir las puertas a un universo de ilusiones.

Color

El color que determina el inicio o detención de quienes se encuentran involucrados en la presentación a través del semáforo. El rojo significa que los conductores se detienen y observan, lo que para el artista significa verde, el momento de realizar su acto. Cuando los colores del semáforo se invierten, el verde significa que los vehículos avanzan y el artista se detiene, orillándose en el andén para esperar al próximo cambio de luz.

Sonido

El sonido esta presente en cierto tipo de presentaciones pero no son audibles debido a la cantidad de ruidos de la calle. Esto distrae al observador y le quita protagonismo al artista, quedándose sujeto a un acto mudo en la que su única oportunidad de cautivar, entre por los ojos.

Al tomar en cuenta los anteriores factores que son contrastes encontrados en el malabarismo callejero, se determina que son el resultado de la interacción del usuario con el objeto, sin embargo el objeto es la herramienta con la cual se desempeñan y estos valores provienen de la ilusión que genera la manipulación.

Relación concepto (contraste) con objeto (malabar)

Para comenzar a hacer la relación, cabe destacar que en el análisis de forma de los distintos objetos malabarísticos utilizados para las presentaciones, existe un elemento en común: el círculo.

Todos los elementos tienen círculos en sus extremos, en sus planos o en una parte de ellos. Los analizados son los que según las encuestas obtuvieron el mayor número de repeticiones, es decir, son los más utilizados por los artistas a la hora de realizar una presentación.

A excepción de uno, todos son lanzados al aire y su manipulación consiste en la sincronización de ellos con las manos, brazos, ojos y la concentración y agilidad del malabarista.

El contraste de color en el objeto es lo que hace llamativa la técnica que se utiliza, pues se resalta la forma del malabar y el usuario se enfoca en los colores llamativos sobre un fondo de colores planos o menos fuertes, que son aquellos de la calle.

El sentimiento que genera un acto malabarístico, depende de distintos factores, entre ellos la técnica pues según el tipo de malabar, por ejemplo monociclo, puede ser un acto cómico o puede generar miedo, si por ejemplo se utilizan machetes.

El sonido depende del material y la técnica del malabar, si son metálicos al chocarse hay un sonido, mientras que la técnica no permite ningún contacto entre los malabares, el sonido es nulo, sin embargo el acto puede estar acompañado de un sonido de fondo que ayude a crear expectativa en el acto o puede simplemente distraer o menospreciar el acto, como lo haría un pito de un carro, todo esto depende de las condiciones.

La apreciación del acto depende de muchos factores de la presentación pero en relación con el objeto, es indispensable el grado de dificultad de la manipulación del malabar, a mayor dificultad, mas apreciada es la presentación pues el observador se cuestiona como lo realiza por carecer de estas habilidades.

Al confrontar el objeto con la realidad, es necesario darle una característica de fantasía para que el acto lo transmita, esto se logra a través del uso adecuado del color según la forma del objeto, el uso adecuado del sonido en la manipulación de malabares (el acto), en el grado de dificultad que aplique el artista al acto (esfuerzo por parte del malabarista) a través de una técnica que domine a la perfección.

Estos contrastes en el objeto son los detalles que generan en el observador una experiencia, que analizada desde el punto de vista del concepto contraste, generan una serie de relaciones. Pero antes de hacer la relación entre el concepto con la experiencia, es fundamental hacer una explicación de los factores involucrados en la experiencia para entender más fácilmente la finalidad de llevar a cabo estas relaciones.

EXPERIENCIA

La experiencia es aquello que sucede en el momento en el que el observado, el artista el malabar, el espacio y el tiempo se encuentran interactuando entre si, es el momento en el que se vive, se siente, se aporta y al mismo tiempo se recibe información por cada uno de los ejes involucrados. La experiencia es parte única y exclusiva de quienes están presentes en ella y no tiene la misma influencia sobre

las personas si es contada o traducida por algún otro medio, sobre lo que aquél momento fue.

Sin embargo, el énfasis de la experiencia viene del concepto y consiste en la fantasía, pues como toda experiencia, se busca inducir a quien la vive, a experimentar un momento fuera de lo común, que cruce los niveles estándar de la realidad y alcance lo mas profundo de los sentimientos.

Al igual que el concepto, esta sujeta a distintos factores que sumados, logran crear una experiencia llena de fantasía, los factores son:

Presentación

La presentación esta dada por el artista, tiene un tiempo de duración determinado por el mismo, en donde expresa su conocimiento a través de el dominio de una técnica en particular (si domina varias, realiza lo mismo con ellas) mediante el manejo adecuado de equilibrio, concentración, coordinación, visión y agilidad.

Proyección visual

La proyección visual es una herramienta que permite visualizar a más grande escala lo realizado por el artista durante su presentación. La proyección cuenta con equipos técnicos especializados que trabajan el sentido de la vista del usuario a cortas o medias distancias.

Espacio

El espacio, es el lugar en que se lleva a cabo el desarrollo del concepto y de la experiencia, en donde convergen todos los elementos necesarios para la viabilidad del proyecto. Allí los usuarios acuden para ver/preparar/realizar la presentación, motivo por el cual debe contar con múltiples vías de acceso, encontrarse dentro de la ciudad para permitir mayor numero de visitantes pero que a su vez, su característica principal este basada en la relación con el contraste de la ciudad.

Color

El uso del color es fundamental para generar una experiencia, pues cada color genera un sentimiento, una temperatura y se asocia a recuerdos u objetos, la combinación estratégica de colores puede generar distintas reacciones y al aplicar esto al uso de la luz, se aumenta el nivel de atracción, de ambientación del espacio y del impacto en el resultado final de la presentación.

Sonido

El sonido del acto malabarístico, es característico de él pero pasa desapercibido por su exposición a ruidos más fuertes. En la experiencia, el sonido identifica un acto, le ayuda a cobrar vida y le permite destacarse sobre los demás, por lo tanto el uso de equipos técnicos es necesario para que el sonido, sea escuchado.

Relación concepto (contraste) con experiencia (fantasía)

El concepto parte de la percepción que genera la visualización de un malabarista de semáforo frente a un malabarista de circo.

Así realicen el mismo tipo de maniobras, utilicen las mismas técnicas y arriesguen su vida, (en ciertos casos) el malabarista de circo siempre es mejor visto, aludido y genera sentimientos positivos en quienes lo ven, que los del semáforo.

Sin embargo el vidente no tiene en cuenta que el malabarista del semáforo adopta el malabarismo como un trabajo al igual que el del circo, solo que trabaja bajo condiciones diferentes como prolongadas horas a la intemperie, sin un sueldo fijo, arriesgándose a ser atropellado por un vehículo y a ser insultado, rechazado o ignorado por la sociedad.

Pero ¿en que consiste exactamente el malabarismo de semáforo?

Consiste en que al llegar el momento de ponerse en rojo el semáforo para que los autos se detengan, el malabarista se para sobre la zebra y empieza a realizar una técnica determinada de malabarismo por unos segundos, en ocasiones se realiza en conjunto. Al acabar su presentación, el malabarista se acerca a los autos que están listos para arrancar, pues el semáforo está a punto de cambiar a verde, pidiendo una colaboración por su acto, el usuario del vehículo decide si le da dinero o no y arranca y se va. El malabarista se orilla y espera a que haya un nuevo cambio de luz a rojo para empezar de nuevo su presentación y así repetir su acto, por largas horas al día.

Al analizar esta situación se encuentra otro contraste en relación al color, cuando el rojo significa detención, para el artista es un verde y cuando se pone en verde para los autos, se torna en rojo para él, lo que hace que el contraste cromático juegue un papel fundamental en las bases del diseño.

La relación concepto –experiencia se subdivide en distintos agentes los cuales, entre sí, dan un resultado tangible y medible que es la herramienta de diseño, esta son:

La relación color del concepto, que contiene el contraste en este el rojo y el verde del semáforo y el claro del día y el oscuro de la noche, frente a los equipos técnicos que contiene la experiencia, son la generación de iluminación colorida que con orden, sincronización y ubicación den una sensación de fantasía en medio de una realidad en donde es necesaria electricidad, luces, reflectores, paneles de colores diferentes, cables, resistencias y soportes.

La relación del sonido del concepto se basa en contrastar el sonido de la calle, pitos, vehículos, gritos y ruidos con el sonido típico de una presentación de un malabarista en un circo, donde con música se genera expectativa y suspenso mediante sonidos como tambores, silencios, música o el mismo sonido generado por las herramientas utilizadas en el acto del malabarista, para lograr crear esto son necesarios parlantes, micrófonos, electricidad, cables y amplificador, tarjeta de sonido, extensiones, convertidores y tomas eléctricas.

La relación realidad del concepto, consiste en enfrentar lo cotidiano, conocido y costumbre en lo desconocido, fantástico e incomprensible, mediante el uso de la experiencia fantástica en un espacio en la ciudad que juegue de la misma manera con el contraste. Esto se logra a través de espacios diferentes a las calles con vehículos, a los edificios construidos con concreto, donde el color gris prima en la ciudad pero que al mismo tiempo se encuentre en la ciudad, estos espacios son los parques, pues se alejan de las calles aún estado delimitados por ellas, están construidos por elementos orgánicos y en donde en vez de edificios, hay altos árboles y los colores son verde del pasto y hojas aparte de otros colores vivos dados por las flores y naturaleza. Es aquí donde la fantasía cobra vida en medio de una ciudad en la que se vive la rutina del día a día.

En el concepto contraste la apreciación se basa en el enfrentamiento de la visualización de lo tangible con la visualización de lo intangible; La visualización de lo tangible tiene una connotación negativa debido a que, basada en los resultados de las encuestas, a la gente le molesta ver el acto malabarístico y por el contrario, no le molesta el no ver, siendo el “ver”, el común denominador en una ecuación de comparación de polos opuestos. Es por esto que visualizarlo intangiblemente se convierte en una respuesta para mostrar el acto malabarístico como otra manera de ver el arte. Es aquí donde entra la fantasía de la experiencia como parte de la visualización, utilizando una proyección del acto en una superficie que permita ver de otra manera lo que realiza el artista, para esta proyección es necesario un proyector, una lámpara, electricidad, cables, una superficie de proyección y lo que se proyectara en una modalidad específica.

La relación de contraste de sentimientos del concepto, con la de la presentación de la experiencia, consiste en la generación de sentimientos mediante el tipo de presentación. El artista determina lo que quiere generar, pero para esto son necesarios elementos medibles tales como un cronometro o temporizador que

delimite un tiempo según la cantidad de artistas que se presenten, es necesaria también la dominación de técnicas por parte del artista (utilización de un tipo de malabar específico, características, dimensiones y uso) y el grado de competencia que tenga (grado de complejidad en el uso de ellas) para así impresionar en un mayor o menor grado al observador. También es necesario tener en cuenta si es un tipo de presentación individual o grupal, para determinar el área y altura necesaria para la determinación del espacio que se trabajara para que dichos artistas se presenten al igual que tipo de superficie necesaria para que soporten su peso.

El concepto tiene una relación directa con la memoria en la medida que el concepto busca contrastar la realidad que se vive actualmente en las calles de la ciudad, para dejar una huella en cada aspecto de la memoria, que trascienda en los niveles de concepción de un usuario o un proyecto, hasta llegar a lo más profundo de su esencia, para crear conciencia en la sociedad.

MEMORIA

Una vez llevado a cabo la totalidad del proyecto y cada usuario sale de este lugar de convergencia, llega el fin de la experiencia. Pero tal final, es el principio de la memoria que generó este encuentro de factores, pues es ella la que trasciende en cada eje que ha participado en el desarrollo de ella inconcientemente deja un a marca indefinidamente.

Receptor adulto

El receptor adulto es el usuario que asiste al lugar por iniciativa propia, en busca de ser sorprendido por el malabarismo en un espacio diferente al semáforo. Cuenta con una memoria de malabarismo en una edad temprana en el circo pero esta imagen se ha deteriorado por la percibida en los semáforos, la cual rechaza.

Receptor menor

Es el receptor que asiste al evento bajo la aprobación de un adulto. Es quien cuenta con la sensibilidad de percibir los detalles del arte en cualquier tipo de ambiente y en quien se plasma un recuerdo que desde temprana edad para que a medida que pasa el tiempo, se desarrolle y no se olvide.

Artista (malabarista)

Es la persona que se adapta a las condiciones externas para desempeñarse como artista. Para el malabarista la memoria del arte se remonta a la ejecución de él en el circo, sin embargo se apropia del arte y lo explora en condiciones diferentes y lo convierte en una herramienta para ganar dinero en el semáforo, lo que se ha convertido en el espacio en la memoria de presentación de sí mismo.

Ciudad

Es el espacio general físico, en el que una comunidad habita, en ella se llevan a cabo diferentes actividades a diario. Este lugar es donde la gente pasa su vida y por lo tanto se apropia de ella como el lugar que tiene la memoria de cada etapa de su vida, de cada momento especial, de cada persona que conoce. Es el lugar que identifica a cada habitante como parte de él y de su historia de vida.

Cultura

La cultura del arte está dividida en distintos géneros, algunos más conocidos y explorados que otros. Una de estas segmentaciones es el malabarismo por ser un tipo de expresión del ser, cuya habilidad está limitada a un reducido número de personas. Esta cultura malabarística tiene una memoria social que se remonta a la ejecución de sí, en el circo, acompañada por payasos y animales, en donde el elogio y aplausos acompañan cada presentación. Sin embargo, la necesidad ha impulsado a las personas a aprender estos actos y realizarlos en el espacio cotidiano abierto, convirtiéndose poco a poco en la cultura del semáforo.

Relación concepto (contraste) con memoria

En la memoria, se encuentran agentes tales como el receptor, que se subdivide en el adulto y el niño, la cultura, la ciudad y el artista; Para relacionarlo con el concepto vamos a trabajar por partes.

Iniciando con el concepto contraste, que busca generar memoria en el receptor adulto mediante la aceptación de sí mismo, se identifica al adulto como ser humano que alguna vez fue niño, pero que a medida que pasan los años, la sensibilidad de apreciación de los detalles pequeños se va perdiendo, esto está dado por la influencia de la vida diaria ya que a medida que pasan los años hay más responsabilidades, más vivencias y el adulto se llena de tanta información nueva, que empieza a esconder o dejar atrás, la que marcó sus pasos, pues con los años encuentra otras prioridades y maneras de ver los hechos. Sin embargo, una conclusión obtenida de las encuestas, es que al preguntarle al adulto que es lo que cree que al niño le gusta ver en los malabaristas, se encontró que las respuestas

eran cosas positivas. Pero al preguntarle si le gustan o no los malabaristas, en general su respuesta fue negativa, lo que al analizarlo nos dice que lo que el cree que a los niños les gusta es lo que a el mismo le gustó cuando era pequeño, es decir que acepta que ve lo bueno en los malabaristas pero lo esconde con su respuesta como adulto porque niega ver lo que de pequeño vería.

Por esta razón, el contraste entre los sentimientos que genera el acto basado en la memoria del adulto, dan como resultado una oportunidad de aceptación de si mismo y de admitir que ve en lo negativo lo positivo, a través de la divulgación del arte y así generar una memoria de lo que cuando pequeño sintió, hacerlo recordar y vivir ese momento de alegría y entretenimiento, como lo vivió cuando era pequeño.

En el receptor pequeño, según las entrevistas, se encontró que aprecian su presentación en el semáforo pero les genera mas recordación la de un malabarista de circo, este contaste me induce a la generación de un espacio con cualidades del circo en el espacio publico, que les genere recordación en esa temprana edad, que perdure en el tiempo para que cuando crezcan y se conviertan en adultos, así pasen los años y pierdan la sensibilidad como a la mayoría nos sucede, queden con ese recuerdo y lleven a sus hijos a un lugar que con su magia y fantasía los lleno de alegría, les dejó un recuerdo en su existencia.

El uso del color y el sonido son parte fundamental en el malabarista y el receptor, comenzando por el receptor, en la medida que el malabarista y el espacio están envueltos en un juego de color y sonido que impulsa a que la presentación genere un impacto más fuerte en la memoria de quien lo percibe.

Por otra parte el color y sonido del espacio, deben estar manejados de tal forma que genere en el malabarista una recordación del lugar como espacio con privilegios para las presentaciones de el mismo, para encuentros con otros artistas como el y para el intercambio de conocimiento, para que de esta forma el malabarista se apropie del lugar y lo reconozca como parte de su identidad, de su arte y de si mismo.

Al relacionar a la realidad con la ciudad, cabe destacar que el contraste de la realidad con la fantasía, busca sacar al usuario de la realidad de encontrarse en una ciudad y conducirlo a un lugar donde llevado por sus emociones y sentimientos, encuentre un espacio donde predomine la fantasía y así olviden la rutina del día a día.

Dicho esto, sumado a la apreciación de la presentación artística del malabarista en un espacio en la ciudad se busca generar una memoria en la cultura del arte malabaristico, que hoy en día no es tomado en cuenta ni es valorado como otras ramificaciones del arte. En la medida que todos los anteriores elementos cobren

fuerza en un movimiento necesario para la divulgación del arte, se logrará convertir en parte de la ciudad, de la historia, como un hito de la cultura donde la expresión, aprendizaje, diversión y participación toquen a cada ciudadano y se vea resumido en un diseño de espacio.

De esta manera, en la memoria queda una huella, pero es a través de ella, la fantasía que se convierte en el recuerdo, que es diferente a la experiencia de un circo o del semáforo. La fantasía es la manera en que se genera memoria en la medida que impacta con la manipulación adecuada de los factores involucrados en el acto.

Relación experiencia fantasía con la memoria

Cabe resaltar que la fantasía es la encargada de generar memoria en los observadores, malabaristas, cultura y ciudad, pues la fantasía nace del concepto del contraste, en donde un polo no sería el mismo sin su opuesto.

Por esto, la proyección visual que tocará al receptor tanto adulto como niño, debe ser lo suficientemente clara y nítida para que el entienda de que se trata lo que está viendo y debe tener un tamaño adecuado para ver a distancias y que tenga un elemento fundamental que lo caracterice de otros tipos de proyección, debe ser lo opuesto a lo que los usuarios están acostumbrados a ver. Esto es medible, en la medida que se realicen encuestas, en tipologías de proyección de imagen y en grado de aceptación de propuestas a los observadores en potencia.

El sonido o la música tienen la capacidad de quedarse en la memoria por los sentimientos que generan en quienes lo escuchan, el momento y el lugar, pueden asociarse a personas, a colores o atmósferas, tiene un poder que con uso adecuado puede alcanzar a crear memoria no solo en los oyentes, en este caso los receptores, también en el artista, al espacio mismo (por ejemplo los pitos hacen alusión a la ciudad, mientras que un instrumento como el palo de agua hace alusión a las cascadas) en este caso a el lugar donde se implementará la propuesta o a la propuesta misma y a la ramificación de la cultura a la que se le apunta, el malabarismo pues él, al igual que otras ramas el arte tiene unas características que si son abstraídas correctamente, pueden generar sonidos que acompañen los actos y le den vida de una manera positiva. Por ejemplo el arte de recitar, consiste en expresar palabras con un juego en las tonalidades en la voz para generar sentimientos, hacer énfasis en una frase determinada o crear una atmósfera en la que se relata; Estos sonidos abstraídos, crean una musicalidad que envuelve al oyente y lo sumerge en el relato haciéndolo entender cada palabra con un sentimiento más profundo al simple hablado cotidiano.

El color juega un papel fundamental en la memoria, ya que utilizado de manera apropiada, puede generar también sentimientos de alegría (si son vivos) o tristeza (si son opacos), en este caso el contraste es la base y el uso de contraste de colores vivos generara memoria en el receptor tanto adulto como menor, sin embargo se deben utilizar contrastes adecuados y acudir a la teoría de colores para que uno u otro genere un sentimiento según la conveniencia le lo que se busque.

En ocasiones el malabarista no cuenta con los recursos necesarios para vestirse con un atuendo que con sus colores cautive, sin embargo el color aplicado al espacio debe generar tal grado de atención que sin importar la presentación personal del malabarista, le de la posibilidad de brillar con un color y resaltar los colores de los malabares que utiliza.

Esto general tal impacto que el color se convierte en un símbolo del arte en el medio cultural. El uso del color debe contrastar con los colores de la ciudad, pues estos son tonalidades de grises debido a la construcción y la polución, haciendo que se destaque el colorido de una manera casi zúrrela en medio de una realidad fría y opaca, característica de bogota.

La presentación es el desarrollo de lo anterior en un mismo momento y lugar, divulgado bajo la escénica de la fantasía, con un tiempo de vida determinado y con diferentes actores y técnicas, que al sincronizarse con movimientos, gestos, técnicas, colores, sonidos alcanzan a sensibilizar al usuario adulto y agrardarle hasta el punto de aceptar que son buenos en lo que hacen y darles dinero como muestra de apreciación por lo que hacen. Al observador menor, creándole un mundo de fantasía en ese momento y ese lugar donde todo es posible hasta alcanzar el grado de querer aprender a realizar lo mismo que ve hacer.

La experiencia de la presentación en relación al artista es una pieza clave pues es la base inicial del proyecto. Esta experiencia alcanzará un nivel de presentación de lo que sabe hacer tan alto, que el sentimiento de desprecio, lastima o rechazo será remplazado por el elogio que se merecen pues la congregación de los diferentes factores le dan un nivel de calidad mayor al del semáforo, donde aunque ellos adaptan el espacio para su conveniencia, carece de la fantasía de los factores anteriormente explicados, haciendo que el desplazado, niño o madre soltera, sean vistos como artistas y obtengan la valoración que se merecen y sean recompensados por su esfuerzo artístico.

El espacio es el lugar seleccionado para llevar a cabo esta experiencia, partiendo del contraste de ciudad, construcción y contaminación, el contraste es la naturaleza, con formas orgánicas y que contrarrestan la contaminación, este lugar es el parque.

Este esta clasificado por el POT según las características que tiene, entre ella esta área, uso, construcciones en el y ubicación. De una lista de parques, se realizó una selección con base a el tipo de usuario que lo visita y sus usos. Los seleccionados, son parques metropolitanos.

Lo que se busca en estos parques, es crear un espacio que sea itinerante pero que aun así genere memoria, tenga identidad y sea acudido por receptores tanto adultos como niños, quienes buscan entretenimiento y aprendizaje por parte de los artistas y se convierta en un hito cultural de la ciudad.

Estos parques deben tener un espacio abierto determinado, deben ser libre acceso a los visitantes, deben ser exclusivamente destinados a la diversión y esparcimiento de quienes lo visitan y tener múltiples vías de acceso.

Sin embargo, esto está sujeto a un número de variables que determinan las características de la puesta en escena de la presentación, estas son la técnica, el espacio, el momento, el público y la normatividad que son descritas a continuación para más adelante, pasar a ser relacionadas con los demás aspectos fundamentales del proyecto.

VARIABLES

Técnica

La técnica empleada por el artista determina el área necesaria para llevar a cabo su presentación, de la misma maneja determina las alturas a las que los malabares llegarán y las distancias necesarias requeridas entre el artista y el observador, para una optima visualización del acto, sin poner en peligro la seguridad de ninguno.

Espacio

El espacio cuenta con unas características físicas determinadas necesarias que se requieren como el área y el acceso, sin embargo las condiciones climáticas influyen en el espacio debido a que es un espacio abierto.

Momento

El momento en el que se lleve a cabo la ejecución del proyecto depende del momento del día, si es de día el resultado puede ser diferente a si es de noche, el día de la semana (un fin de semana la cantidad de publico varia en comparación con un día entre semana) y la época del año, pues hay momentos en los que se reúnen en la ciudad un mayor número de personas debido a otros eventos o que se desocupa por temporada de vacaciones.

Público

El tipo de público esta clasificado en edades, si es un niño, joven adulto o adulto mayor y se mide por las preferencias culturales y de entretenimiento que tengan.

Normatividad

La normatividad esta sujeta a las normas locales gubernamentales que rijan en el espacio donde se propone realizar el proyecto, algunas de ellas son el límite de horario, el espacio público utilizado, el nivel de seguridad que tenga, entre otras.

Relación memoria con variables

El espacio en donde se desarrolla varía según las condiciones físicas, climáticas, de orden publico y de área disponible, estos lugares son seleccionados según las características físicas del diseño y se vuelven los puntos estratégicos de la ciudad donde se generará una recordación de presentaciones malabarísticas.

La técnica que utilice el artista, es la que permite que el publico lo recuerde a el por encima de sus colegas, según el grado de dificultad, riesgo y dominio de la técnica y a su vez le permite expresar su conocimiento y habilidad.

Por otra parte el momento en el que se presente logra una recordación del mismo, pues de esto depende el contacto con el publico y esto es lo que al observador le queda de lo visto, hablado o aprendido del artista. El momento puede poner al artista en ventaja o desventaja frente a otros según la cantidad de gente que en aquel momento observe.

El día define la cantidad de personas que asistirán, según la disponibilidad del mayor numero de personas interesadas en ver la presentación, por lo general en el fin de semana, hay más personas con tiempo libre que entre semana lo que permite una mayor presencia de observadores.

La hora también es fundamental, en horario de trabajo o estudio, pocas personas podrán asistir, igualmente si es una hora muy tarde, usuarios de determinadas edades no podrán estar presentes.

La época del año juega un papel importante en la medida que se desarrollen eventos en la ciudad que atraigan un numero de personas de otras ciudades y tengan la posibilidad de asistir en este espacio, mientras que en época de vacaciones o por ejemplo en diciembre, muchas personas abandonan temporalmente la ciudad y la cantidad de personas se reduce de tal modo que la asistencia se vería limitada.

La normatividad esta dada por las autoridades correspondientes, esta determina el lugar para la implantación del espacio donde se divulgarán las facetas malabarísticas, al igual que las fechas y horas permitidas (momento) a la que llegara un público, que deberá ser medido por cantidad de asistentes, para determinar el espacio necesario a utilizar para una optima visualización que no lo afecten físicamente, pues existen técnicas que pueden arriesgar el bienestar el observador.

Las anteriores variables, tienen una relación con la experiencia (fantasía) en la medida que son las limitantes que permiten que la experiencia se lleve a cabo, bajo las condiciones que dichas variables dicten.

Relación de variables con experiencia (fantasía)

El sonido involucrado en el espacio a lo largo de la presentación, debe tener unos decibeles máximos que son medidos por un volumetro, los horarios también deben ser de audiencia familiar y que no perturben las actividades de los vecinos del lugar donde se lleve a cabo el proyecto.

Estos horarios regulan la cantidad de energía utilizada tanto para el sonido, para la proyección, como para la iluminación de los espectáculos presentados en un número limitado de días a la semana en distintos lugares de la ciudad.

La cantidad de publico que asista determina el grado de éxito que tiene tanto el artista con su presentación como de el nivel de atracción que genera el diseño desde la visualización a distancia. Esto esta supeditado al uso del color, sonido en un espacio donde la técnica del malabarista hace que el observador se quede a disfrutar los demás actos o simple mente seguir su camino e irse.

Sin embargo, la relación de las variables con la experiencia, brindan características medibles para el desarrollo físico del producto, pero los sentimientos que genera esta experiencia, son lo que deja una memoria y que se encuentran en el interior de cada ser humano que hace parte del proyecto, estos sentimientos son la sensibilización a la que se busca llegar con el montaje del escenario y esta relación, esta descrita a continuación:

Relación experiencia fantasía con sentimientos

Esta relación es la que es generada mediante las herramientas de diseño, para crear en una atmosfera un sentimiento positivo en cuanto a la apreciación del malabarismo es necesario inducir al observador a este espacio con una mezcla de colores, sonidos y proyecciones que muestren al malabarista y sus conocimientos como parte de un espacio fantástico y mágico.

Conclusiones de las relaciones

Basado en el análisis de las relaciones entre cada uno de los componentes fundamentales en el desarrollo del proyecto, se concluye que el fundamento del proyecto es netamente social y que busca trascender en la valoración de la expresión artística callejera, a un nivel digno de admiración como sucede con el mismo tipo de expresión, a puerta cerrada.

Es evidente que el espacio en el que se desarrolla genera un impacto psicológico que determina el grado de aceptación o rechazo de lo percibido, por lo tanto, los medios que serán tomados en cuenta para el diseño del producto estarán basados en los códigos intrínsecos en el arte, en la abstracción de los valores analizados y materialización de ellos, mediante el diseño.

Para comenzar a determinar los elementos necesarios determinantes para el diseño, es necesario comenzar por el tipo de malabar utilizado en las presentaciones, pues algunos requieren una superficie lisa para su rodamiento (monociclo), otros requieren alturas (rola bola) y otros requieren una distancia pertinente con el público (machetes o dragones) para mantener la seguridad de ambos, artista y observador.

Es necesario medir la cantidad de malabaristas que acudirán al espacio y a su vez, se debe indagar si las presentaciones serán individuales o grupales, para determinar el área que se utilizara para el escenario al igual que se debe calcular la cantidad de observadores que acudirán para que no quede sobre dimensionado el espacio o que haga falta.

Para hacer un énfasis en lo manipulado, se requiere el uso de iluminación tanto de colores como luz de proyección. Para esto es necesario desarrollar un sistema de iluminación que juegue con la sincronización de luces de colores y proyecciones se requieren equipos técnicos especializados para exteriores, que incluyan cables, luces, resistencias, reflectores, superficie de proyección, entre otros.

Debido a que el ambiente en donde se llevara a cabo el proyecto es natural, el parque, es pertinente emplear un principio de la naturaleza para facilitar la divulgación del arte.

Esta característica es tomada del comportamiento de la luz, para el diseño de la proyección visual.

El comportamiento de la luz esta basado en ondas que viajan a una velocidad x , que son emitidas por un objeto (sol, lámpara, etc.) cuando estas ondas chocan contra una superficie u objeto, en esta rebotan las ondas proyectando las características que tiene (su color).

Es decir, que la luz permite que el objeto proyecte sus características de color al recibir la fuente lumínica, principio el cual se aplica al diseño del producto en la medida que el artista cumple la función de objeto y la luz emite un rayo que permite que se vea lo que el hace y la suma de ambos, se vea reflejada sobre una superficie de proyección como sombras malabarísticas, así se puede intangibilizar lo visto y se logra una visión amplia y clara visible desde cortas y medias distancias.

Este color busca generar atmósferas y sensaciones, que contrasten con el ambiente real de la ciudad, en el caso de Bogota, donde priman los colores grises y es una ciudad, el uso de colores calidos puede generar calidez, contrastando el frío de la noche con el calor generado por la estimulación sensorial. Al mismo tiempo se pueden crear contrastes con los mismo colores para hacer atractivo el lugar desde la distancia y que esta combinación produzca intriga al verla, por medio de la fantasía.

Para la creación de memoria de la presentación individual en cuanto al sonido, se deben implantar micrófonos y parlantes en el escenario y alrededor de el para que el observador también se convierta en oyente y logre identificar los sonidos que determinados actos malabarísticos emiten.

Sin embargo al remontarnos a la historia del sonido de estos actos en el circo, encontramos tambores, platillos, trompetas armonizadas de tal forma que generan una tensión y expectativa en el acto. Estos patrones, si son abstraídos a nivel de comportamiento en una línea de tiempo, pueden determinar la forma, ritmo, altura o distancia de los elementos en el escenario.

La forma del objeto circular también es un código que se debe tener en cuenta en el momento de diseñar, pues el círculo es la figura geométrica que mantiene un balance óptico en cualquier posición que se encuentre.

El movimiento y el equilibrio son códigos de la interacción entre el objeto y el usuario que hipnotizan, pero es la trayectoria del objeto en movimiento la que puede abstraerse para el diseño de recorridos en el espacio.

Estos datos proporcionan una idea de lo que busca el proyecto sin embargo es necesario hacer encuestas a los malabarista y al pueblito para determinar que otras necesidades se encuentran, que pistas pueden ayudar a nutrir el proyecto y saber lo que el cliente busca, pues finalmente es para ellos que este proyecto esta dedicado.

PREGUNTAS Y RESULTADOS DE ENCUESTAS

ENCUESTA A MALABARISTAS:

1) Define malabarismo (las respuestas mas repetidas son) :

Arte

Expresión

Trabajo

Hobbie

Trucos

Magia

Técnica

Coordinación

Concentración

Motricidad

Equilibrio

Movimiento

Entretenimiento

2) Por que te gusta el malabarismo?

Genera dinero

Esfuerzo constante

Exigencia personal

Balance y coordinación

3) Donde lo haces?

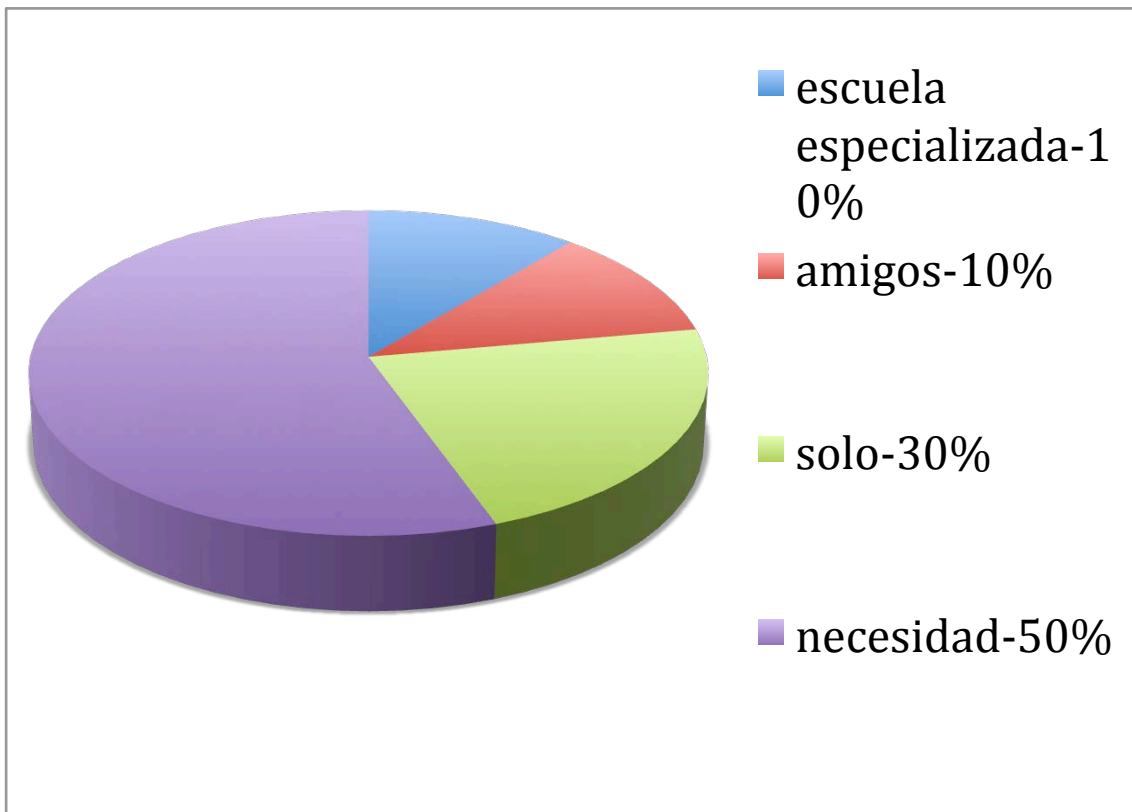
Casa

Espectáculos

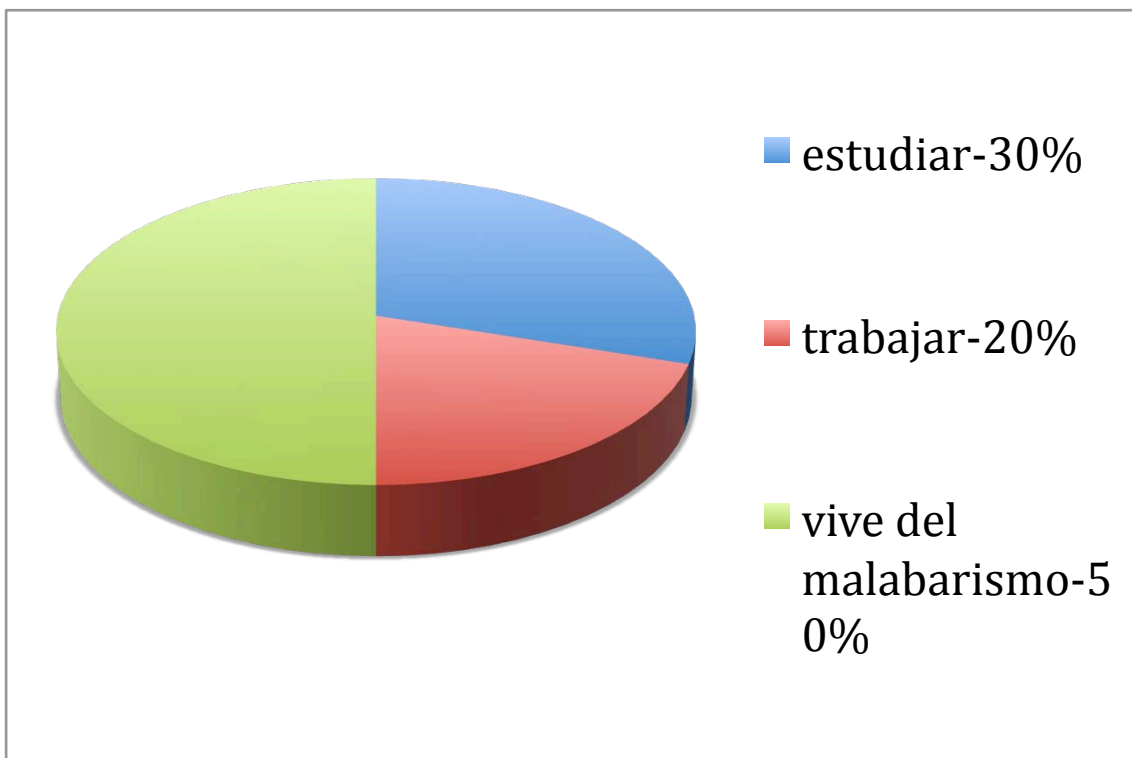
Semáforos

Plazas/parques

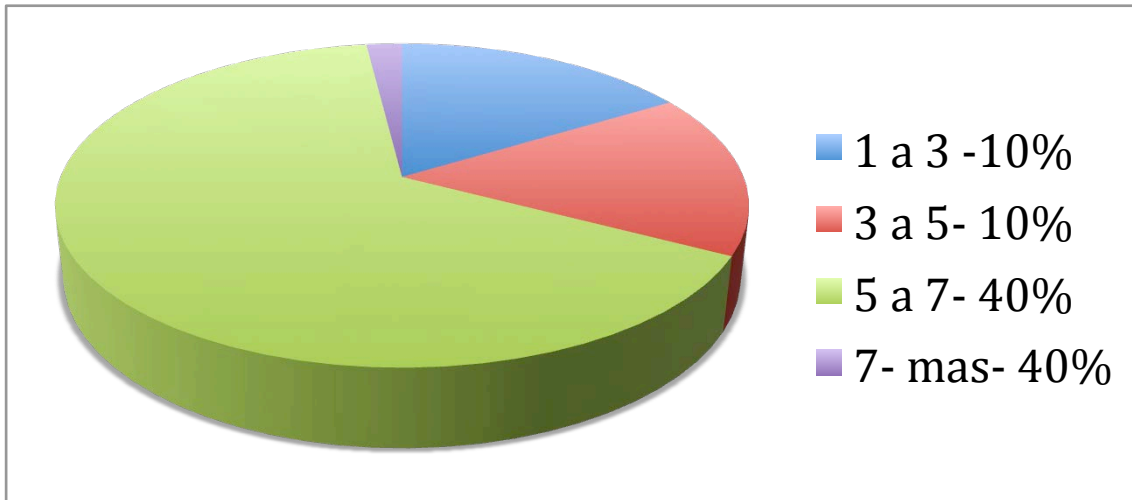
4) Donde lo aprendiste?



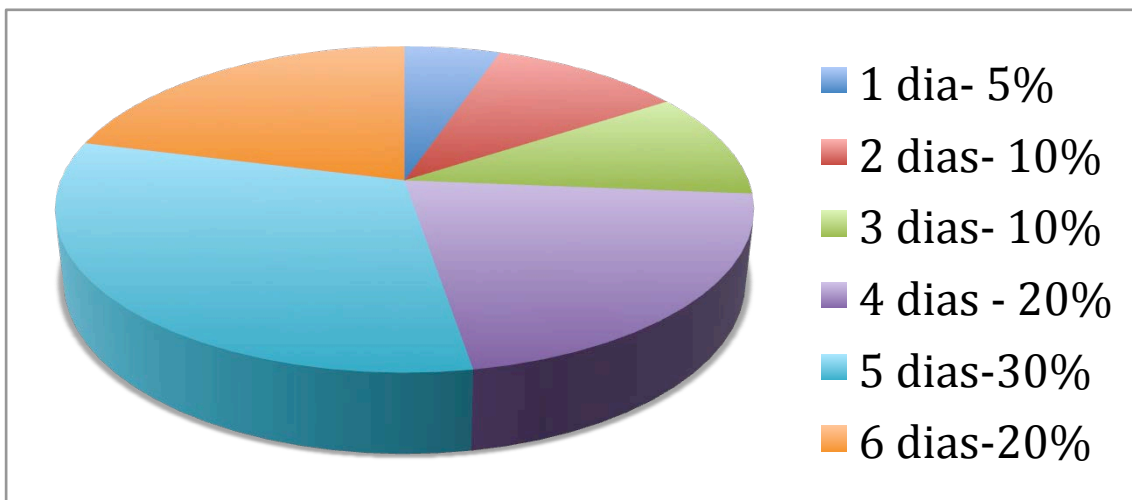
5) Aparte de hacer malabarismo, a que te dedicas?



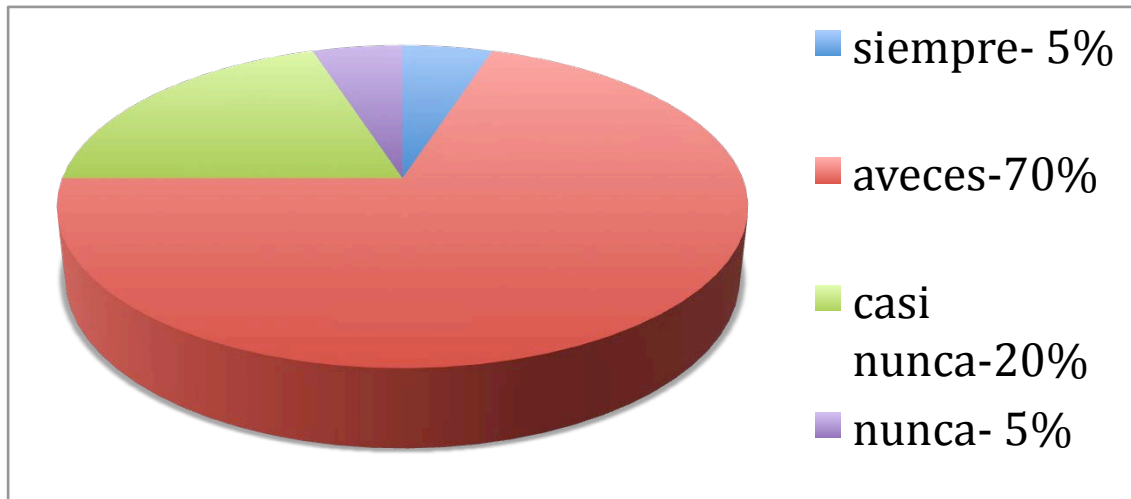
6) Cuanto tiempo le dedicas al malabarismo por día?



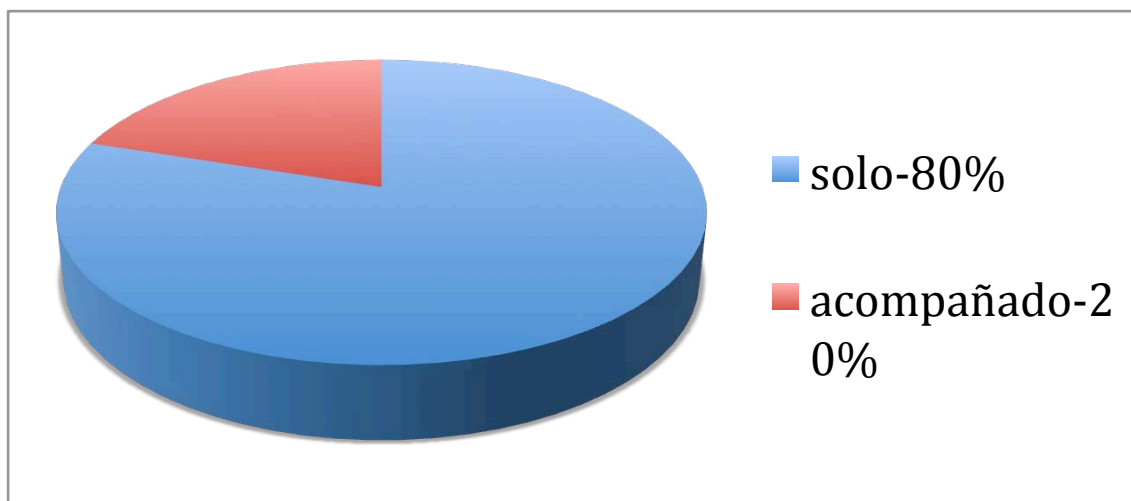
7) Cuanto tiempo le dedicas al malabarismo por semana?



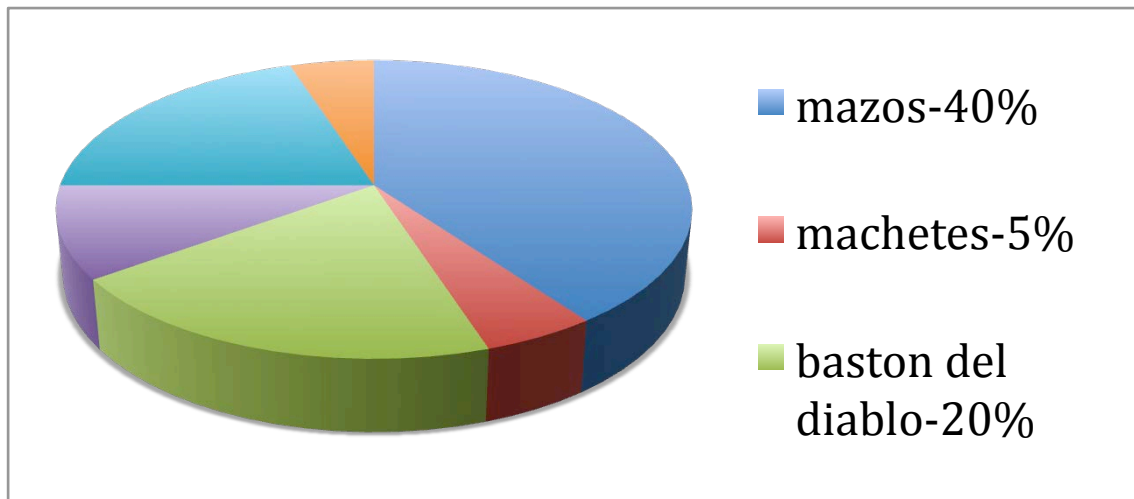
8) Recibes dinero por tu presentación?



9) Lo realizas solo o acompañado?



10) Que técnica dominas?



11) Que herramientas utilizas?

Técnica

Música- grabadora

Títere

Disfraz

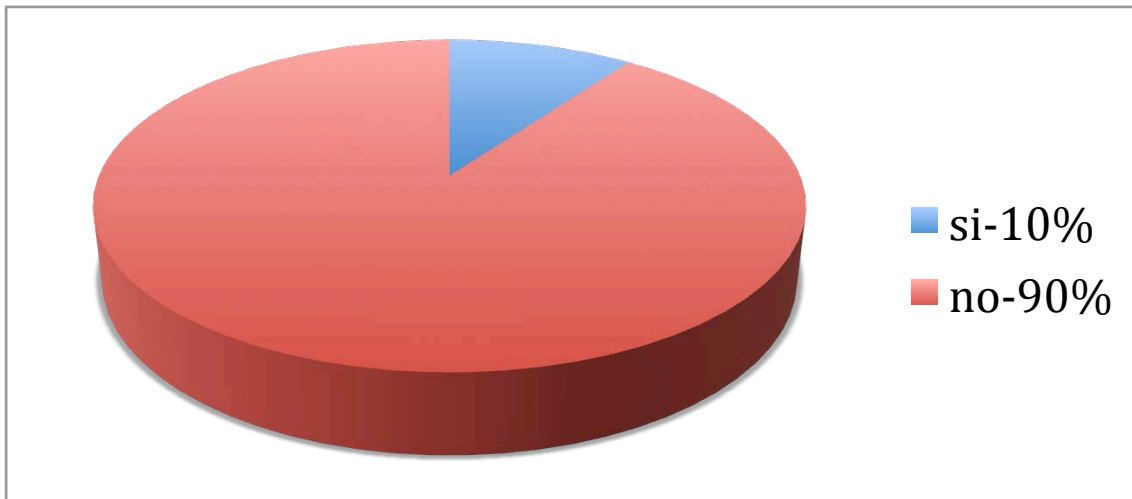
12) Cual es tu objetivo al presentarte?

Ganar dinero

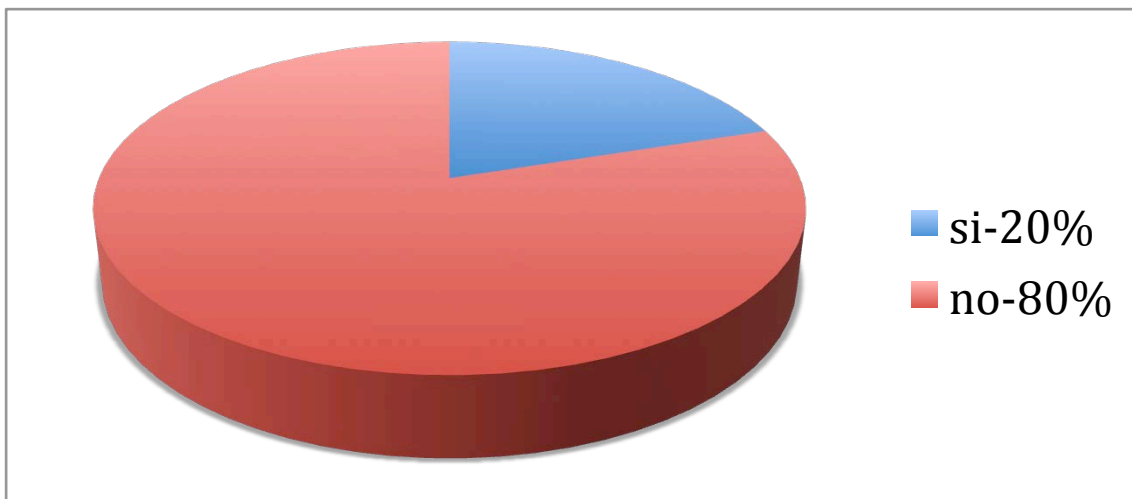
Ejercitar y mejorar

Competir con otros

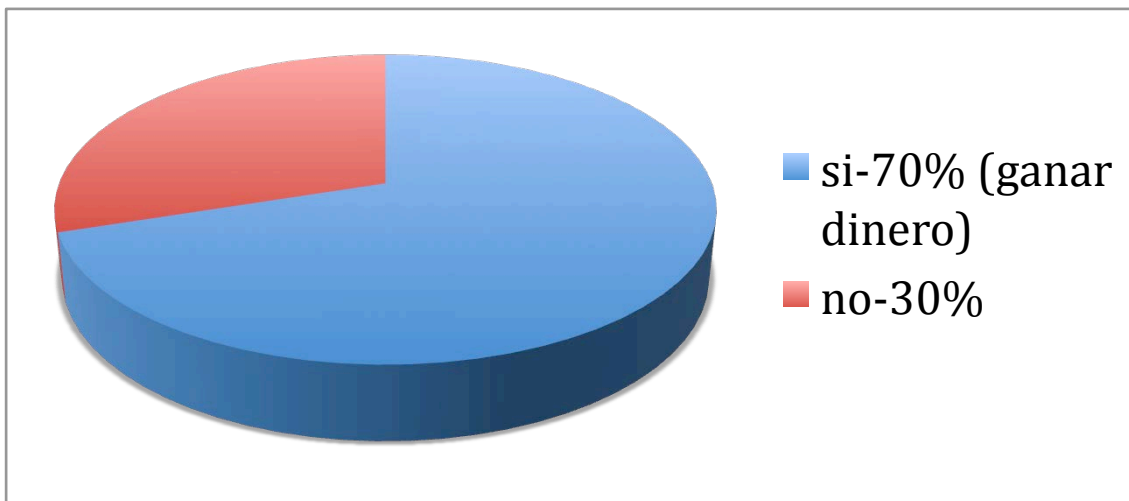
13) Alguna vez te has presentado en un escenario frente a un gran publico?



14) Utilizas algún atuendo especial al presentarte?



15) Te gustaría enseñar malabarismo? Porque?



RESULTADOS ENCUESTAS AL PUBLICO ADULTO

1) Que piensas al ver un malabarista en un semáforo?

Lastima

Desempleados

Vago

Ágil

2) Que sentimientos te produce?

Tristeza

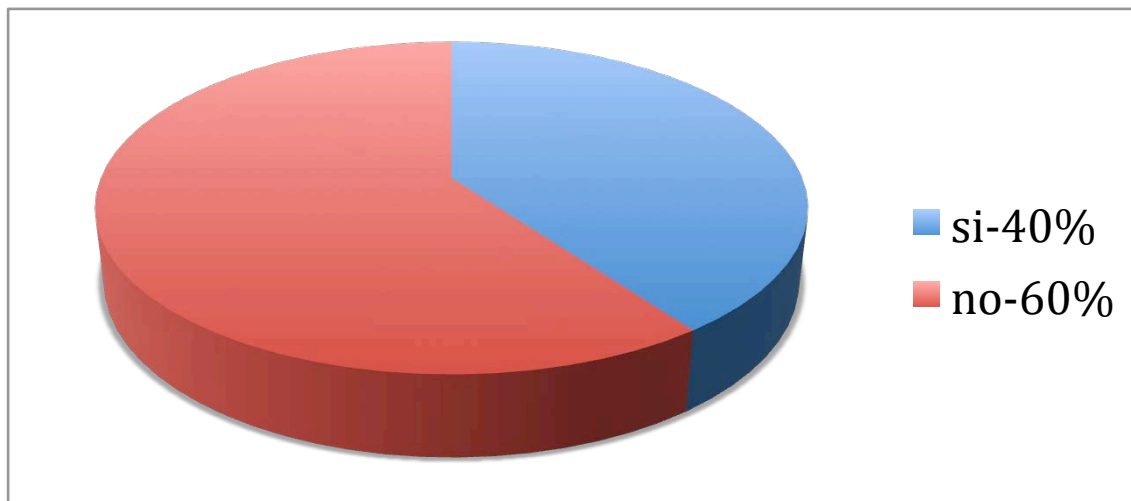
Admiración

Preocupación

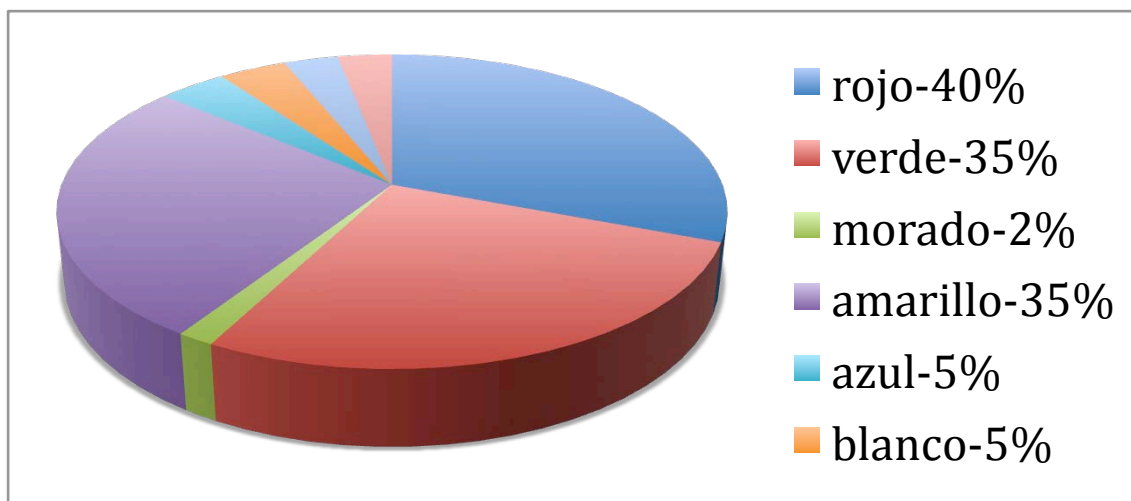
Rabia

curiosidad

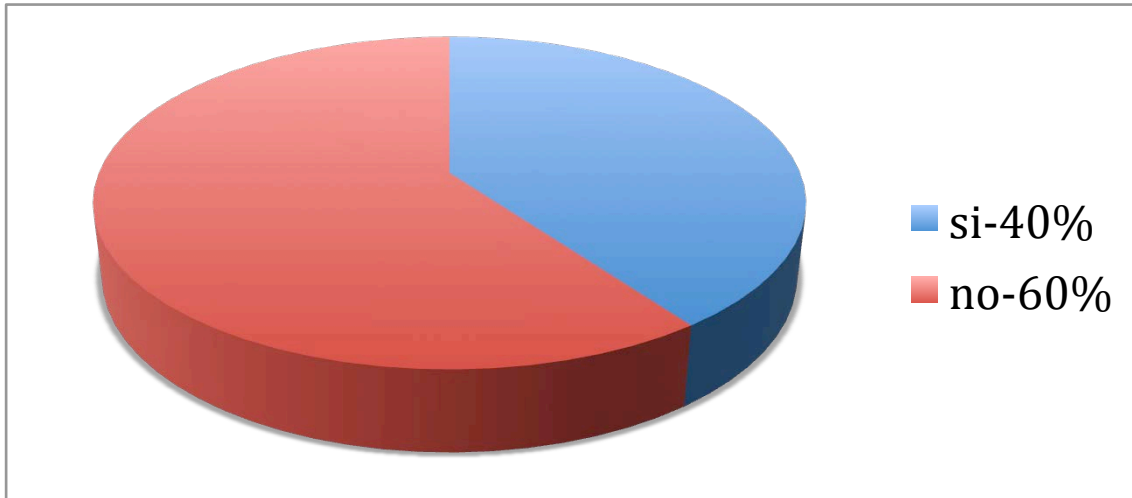
3) Le das dinero a los malabaristas de semáforo?



4) Con que colores relacionas a un malabarista?



5) Te gustaría aprender a hacer malabarismo?



6) Si tienes hijo (nietos, sobrino, etc..) que crees que es lo que a ellos les gusta de los malabaristas?

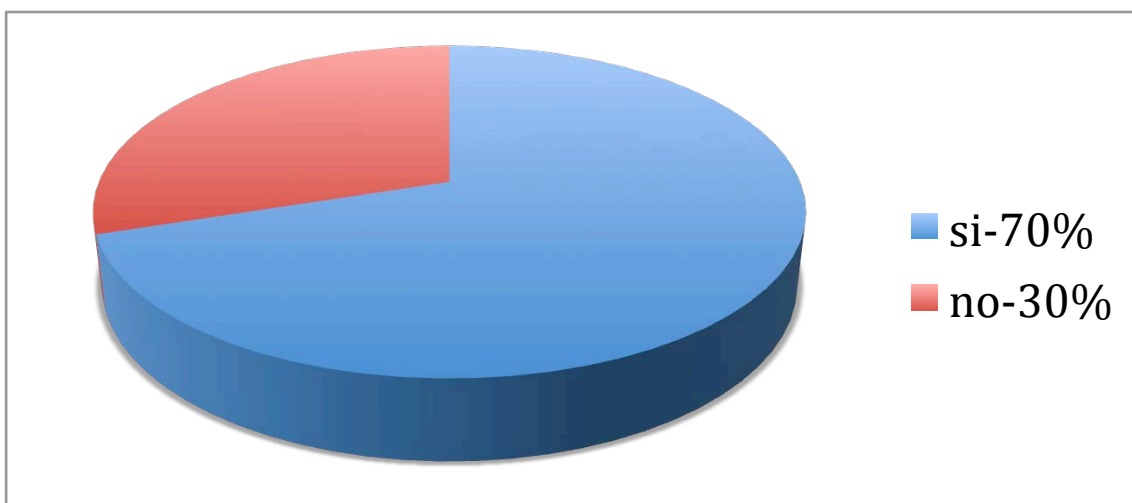
Colores

Movimiento

Agilidad

Trucos

7) Te gustaría que tus hijos aprendieran malabarismo?



8) Que piensas de los malabaristas del circo?

Encantan

Perfeccionistas

Artistas

Berracos (duros)

arriesgados

9)Que sentimientos te producen?

Felicidad

Emoción

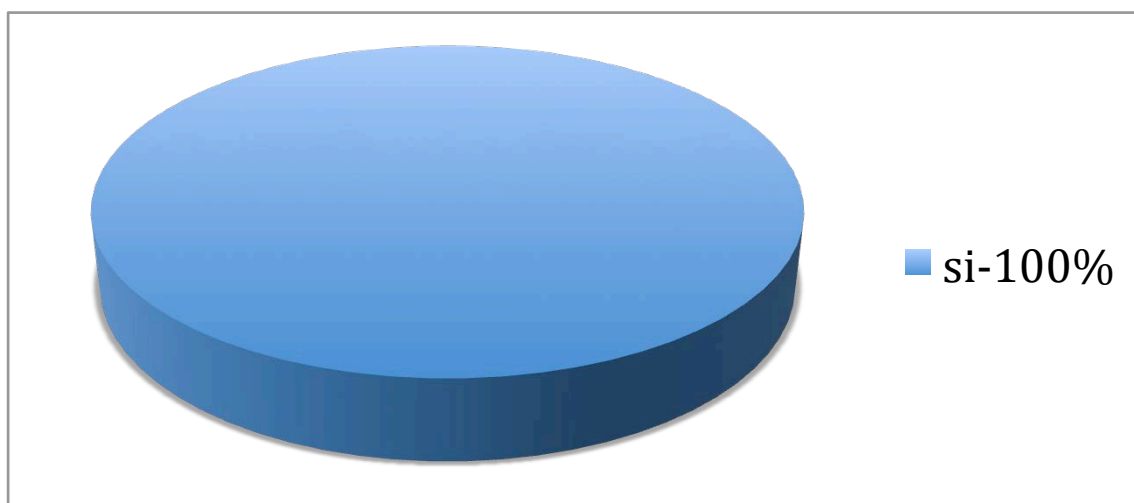
Admiración

Curiosidad

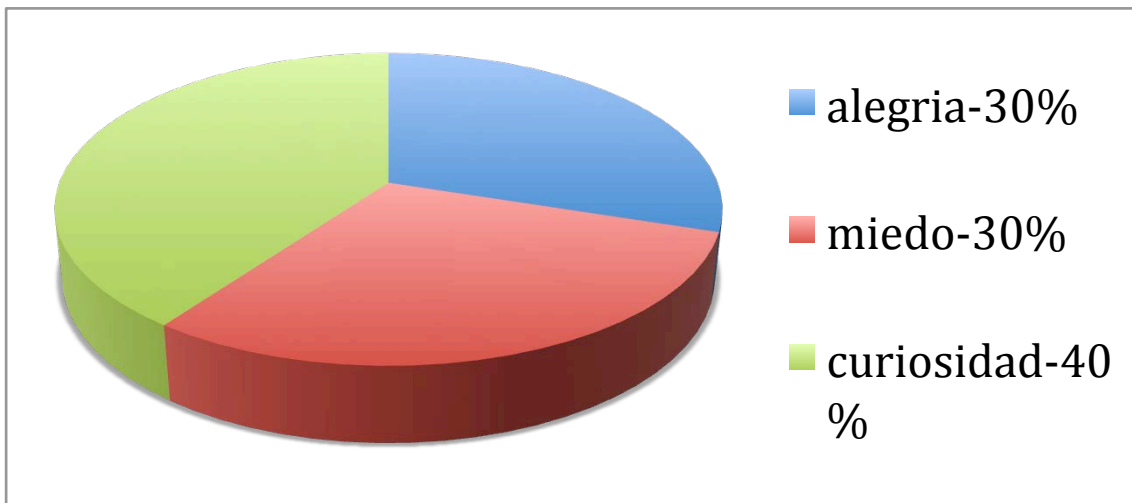
Miedo

RESULTADOS ENCUESTAS PUBLICO INFANTIL

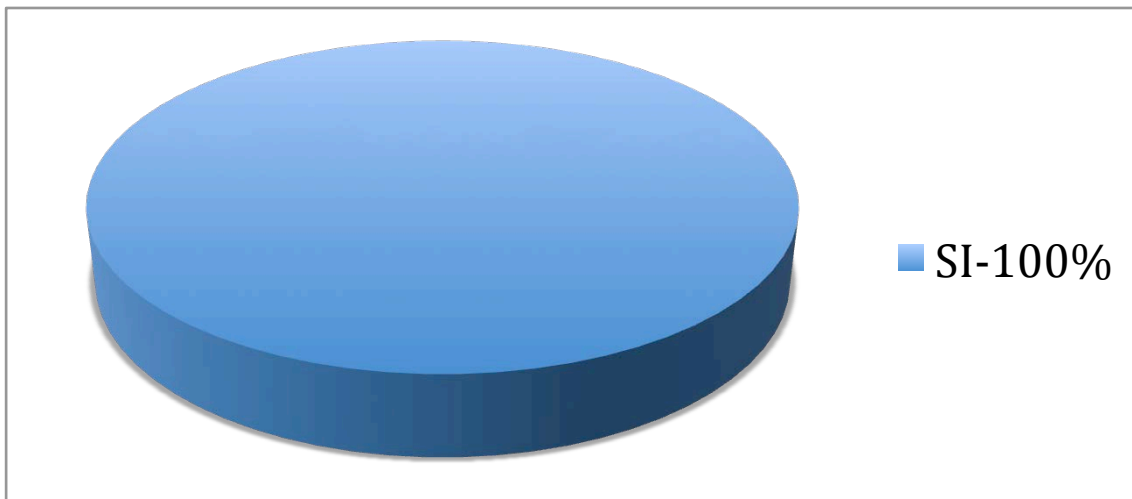
1)Te gustan los malabaristas?



2) Que sientes cuando ves a un malabarista?



3) Te gustaría aprender a hacer malabarismo?



4) En donde ves a los malabaristas?

Circos
semáforos

CONCLUSIONES GENERALES DE RESULTADOS DE ENCUESTAS

La mayoría de actos malabarísticos consisten en el lanzamiento vertical de los objetos.

La cantidad de días de trabajo para los malabaristas son los mismos que una persona con salario fijo.

Generalmente los actos ocurren en silencio.

Son pocos los casos en los que el artista utiliza herramientas diferentes a los malabares tales como music, disfraz o títeres.

Los actos realizados son los mismos que realizan los malabaristas de circo.

Los colores rojo, verde y amarillos son los más relacionados por el público con malabaristas mientras que los colores fríos o neutro como blanco y negro son los menos relacionados con ellos.

Los semáforos escogidos para trabajar son seleccionados según el tiempo de duración del semáforo en rojo (más de 40 segundos), ubicación en una zona de estrato alto, que no compita con otros artistas o vendedores ambulantes y que haya una alta afluencia de tráfico.

Los que realizan este acto son personas de bajos recursos en general.

La mayoría no estudian, solo trabajan en malabarismo en la calle.

La mayoría son jóvenes.

Los sentimientos que producen los malabaristas del semáforo son de pesar o rechazo mientras que los de circo son positivos.

Los niños que los ven, les gustaría aprender a hacer lo que ellos hacen.

A los padres de familia les gustaría que los hijos aprendieran malabarismo.

ANÁLISIS DE CONCLUSIONES DE RESULTADOS DE ENCUESTAS EN RELACION AL DISEÑO

No cualquier persona se puede subir al escenario, deben ser personas dedicadas al arte o con un conocimiento del mismo y el grado de dificultad es una de las pautas que le permitirá recibir más dinero en comparación con otros artistas.

El diseño de este espacio les dará una oportunidad de encontrarse con otros artistas con sus mismas condiciones y así puedan intercambiar trucos y mejorar en

su técnica, aparte de conocer mejor su medio artístico, como sucede en el parque de Usaquén donde se reúnen los domingos en la cancha de basketball.

Diseñar un espacio que les va a permitir mostrar sus capacidades de una manera que cautivara al público haciendo que les den más dinero por las presentaciones y así puedan llevar a su casa más dinero y puedan así pagar su educación básica, servicios o necesidades del hogar.

El malabarista escoge el lugar de trabajo según unas características determinadas que deben ser tenidas en cuenta para ser traducidas al diseño:

- El espacio diseñado debe tener un tiempo mayor a 1 minuto para que cada malabarista realice una presentación, debe estar alejado de otro tipo de vendedores que les generen competencia económica, que los espacios deben estar en zonas de alta afluencia del público, que hayan caminos o un recorrido trazado para que la gente circule por todas las presentaciones del espacio, que este ubicado dicho espacio en una zona de estrato altos para garantizar recibir una suma suficiente de dinero
- La mayoría de las técnicas utilizadas consisten en lanzamientos verticales, lo cual se convierte en una determinante de diseño definitiva ya que el espacio diseñado no puede tener barreras aéreas pues interferiría con el éxito del acto.
- En la mayoría de casos trabajan solos ya que en parejas o grupos se deben dividir las ganancias, lo que deja como factor determinante que el escenario construido debe ser individual y como son más de un malabarista realizando actos, deben ser varios escenarios individuales para así atraer la mayor cantidad de malabaristas y de público posible.

El acto malabarístico ocurre en silencio ya que no solo consiste en lanzar verticalmente (esto no genera sonido) sino la gente sube las ventanas de los carros y no se percibe ningún sonido, al mismo tiempo pocos malabaristas utilizan música como herramientas para su presentación, lo que determina que el sonido no afecta el desempeño del artista a la hora de realizar el acto pero puedo implementar el sonido como herramienta para generar atracción y tensión a la presentación de cada artista.

La percepción positiva o negativa de la presentación realizada por el malabarista se basa en el espacio en la que se realiza, siendo positiva en el circo y negativa en el semáforo; esto me determina que es necesario cambiar el espacio de presentación del malabarista del semáforo pero sin llevarlo al circo, por esto la intervención en el espacio público de acceso a todo tipo de personas es la clave

Los colores rojo verde y amarillo los son más relacionados con los malabaristas mientras que el blanco, negro, morado y fucsia son los menos relacionados con ellos, esto me determina que colores explotar a su máxima expresión a nivel de iluminación y juegos de color y cuales no.

Los malabaristas ven la enseñar su arte como una posibilidad para ganar dinero lo que me permite diseñar una estrategia de enseñanza para el proyecto viable en

donde sale ganando tanto el artista como el aprendiz. A l mismo tiempo a los padres les gustaría que sus hijos aprendieran para que desarrollen habilidad, destreza, coordinación entre otros factores positivos que dominar varios objetos a la vez desarrolla.

A los niños les gustan los malabaristas en su totalidad, les generan sentimientos alegres, de curiosidad y esto me determina que si a los niños les gusta, los padres los llevaran a verlos especialmente si es en un escenario que se sale de los semáforos y la cotidianidad.

La cantidad de días trabajando en los semáforos como malabaristas es en un alto porcentaje igual a los días trabajados por una persona con un salario fijo. Es decir que los artistas que se presentan 5 veces a la semana, ganan en 5 días lo necesario para los 7 días de la semana, esto significa que si el proyecto esta diseñado para 3 días de la semana, debe contar con las características suficientemente potentes para que permitan que el malabarista reciba en los 3 días la misma cantidad o mas de dinero que reciben en los 5 días para así asegurar que se alejen de los semáforos y se queden en el espacio diseñado para ellos.

La mayoría de gente no les da dinero ya que están acostumbrados a verlos en los semáforos y se sienten presionados por ellos para ello, esto me determina que el lugar debe ser itinerante y cambiante en cuanto a las presentaciones ya que el publico puede acostumbrarse a verlo y así deje de dar dinero por la presentación observada.

La mayoría de personas que realizan estos actos malabaristicos son de estratos muy bajos, nunca se han presentado en un escenario frente a un publico y no son valorados como artistas, esta es la determinante definitiva para diseñar un espacio en el cual ellos se vean, se sientan y se valoren como los artistas que se merecen por sus largas horas de trabajo, entrenamiento y dedicación.

EL ESPACIO: LOS PARQUES

Una vez obtenidos y analizados los resultados de las encuestas, tenemos una clara idea de lo que se necesita y para quien, sin embargo hace falta analizar puntualmente en que lugares se llevara a cabo el proyecto y que características deben tener para que en dado caso que el proyecto se expanda por otras ciudades del país y/ o del mundo, malabarque pueda ser ejecutado.

Para seleccionar los parques pertinentes para la instalación de malabarque, se realizaron visitas a parques de distintas clasificaciones en todo bogota.

En este proceso se tomaron fotografías, se realizaron videos y se analizaron aspectos del visitante como cantidad aproximada que asiste al parque, actividades realizadas por los visitantes, horarios en los que asisten y tiempo que pasan allí.

Otro aspecto tomado en cuenta fueron las características físicas del parque como área, vías de acceso, área central o rotonda, zonas de deportes, zonas de

restaurantes, zonas con relieves o si en general es un parque con zonas planas, la localidad en la que se encuentra ubicado, la arborización, los colores predominantes y acceso a animales.

Esta información permitió determinar los parques con mayor numero de visitantes y por lo tanto estos fueron seleccionados para la implantación de malabarque de manera itinerante en bogota, lo parques son:

Parque Timiza

Parque Simon Bolívar

Parque Nacional

Parque el virrey

TABLA DE CLASIFICACION DE CARACTERISTICAS DE PARQUES SELECCIONADOS EN BOGOTA

	Simon bolívar	timiza	virrey	nacional
clasificación	metropolitano	metropolitano	vecinal	metropolitano
vías acceso	3	2	abierto	abierto
rotonda	no	si	no	si
zonas planas	si	si	si	si
zonas relieve	no	si	si	si
arborización	40%	10%	80%	80%
color predominante	verde	marrón	verde	verde
área total	400 hectáreas	4 hectáreas		283 hectáreas
localidad	teusaquillo	keneddy, bosa y tunjuelito	usaquen	chapinero
eventos públicos	festivales y conciertos	no	alimentarte	deportivos y recreación
área recreación	si	si	si	si
área deportes		si	no	si
entrada a animales	si	no	si	si
área restaurantes	no	si	no	no

ANALISIS TABLA DE DATOS DE TABLA DE CARACTERISTICAS DE PARQUES DE BOGOTA EN RELACION AL DISEÑO

Vías de acceso:

Es importante tener en cuenta el numero de vías de acceso al parque ya que a través de ellas fluye el numero de visitantes, de la misma manera mientras mas vías de acceso tenga o sea abierto mas posibilidades hay de que personas que estén cerca al parque se den cuenta del evento sin haber recibido información anterior que si el parque tiene las entradas limitadas.

A mayor cantidad de entradas menos embotellamientos se generaran en las entradas y mas cantidad de gente puede entrar a ver el espectáculo.

Rotonda:

Es importante el hecho que haya una rotonda en el parque ya que este será el punto focal del montaje del escenario, es aquí donde convergerán un numero de actos que serán el centro de atracción del parque sin menospreciar los que no se encuentran en el centro, pues servirán de guía en el camino desde el punto mas alejado de centro hasta el para que el visitante desde el momento que entra al parque se vaya guiando con pequeños escenarios hasta encontrar el central.

Zonas planas:

Son importantes en la medida que le proveen a los escenarios un suelo sin desniveles garantizando la mayor seguridad para el malabarista.

Por otra parte le permite a los visitantes encontrarse al mismo nivel entre si y a un distinto nivel con el artista, así todos los visitantes podrán ver el espectáculo estando parados sobre las mismas condiciones.

Zonas relieve:

Son zonas que mantienen la misma altitud en su relieve, es decir son planas en su punto mas alto pero no tienen la misma altura que el resto del parque.

Sirven como espacio para ubicar los escenarios en ellas generando un cambio en la altura entre ellos y crear una visión diferente del espectáculo y mantienen la seguridad del artista por su superficie plana (el escenario no se tambalea).

Arborización:

Es fundamental. Los árboles son la estructura que soporta la superficie de reflexión de la luz y sombras en el parque, sin árboles gran parte del proyecto no funcionaria.

Es importante que los árboles estén cerca entre si y que tengan numerosas hojas, pues con un árbol si hojas no se lograra el efecto buscado.

Color predominante:

Los colores son un punto de referencia para el uso del color en el espacio, según los colores, las luces que se utilizaran serán de colores que generen un efecto que haga sobresalir el color de la luz o del color predominante en el parque o el árbol. No todos los colores generaran el mismo efecto.

Área total:

El área total del parque es un referente que permite calcular la capacidad del parque y así el tamaño del escenario. A mayor área mas cantidad de gente ira a visitar el parque y así mas grande se puede construir el escenario teniendo en cuenta los espacios habilitados para e paso de la gente y la arborización de la zona.

Localidad:

La localidad en la que se encuentra el parque es el punto de referencia a nivel espacial de los barrios aledaños que estarán involucrados en las presentaciones de los artistas, esto involucra cantidad de potenciales visitantes, estratos sociales e indirectamente determina la cantidad de dinero que puede llegar a recibir un malabarista en una noche de presentación.

Eventos públicos:

El hecho que en el parque se hayan realizado eventos recreativos con anterioridad permite darle confiabilidad al visitante de que vera un espectáculo de calidad, pues la buena reputación de los eventos anteriores el lugar genera una recordación que lo animara a participar en este nuevo evento. A su vez el visitante ya conocerá el camino para llegar al parque, sus vías de acceso y se le facilitara moverse a lo largo de este nuevo escenario

Área recreación y deportes:

Las áreas de recreación y deportes son espacios en el parque que sirve como lugar de entretenimiento antes del inicio del espectáculo en el que los visitantes pueden pasar un rato mientras esperan que en el mismo parque de inicio el espectáculo de malabarismo.

Es también el espacio que sirve como “gancho” del escenario pues si la gente no se ha informado del espectáculo que ocurrirá esa noche allí, y van al parque al área de recreación, se enteraran allí que en la noche ocurrirá un show de malabarismo.

Entrada de animales:

La entrada de animales al parque juega un papel importante en la medida que un porcentaje de los visitantes de parques van a ellos a pasear a sus mascotas y con la restricción de su entrada, probablemente irán a otro parque para caminar y sacar a la mascota, perdiendo así un potencial visitante que este o no este informado del espectáculo que ocurrirá allí.

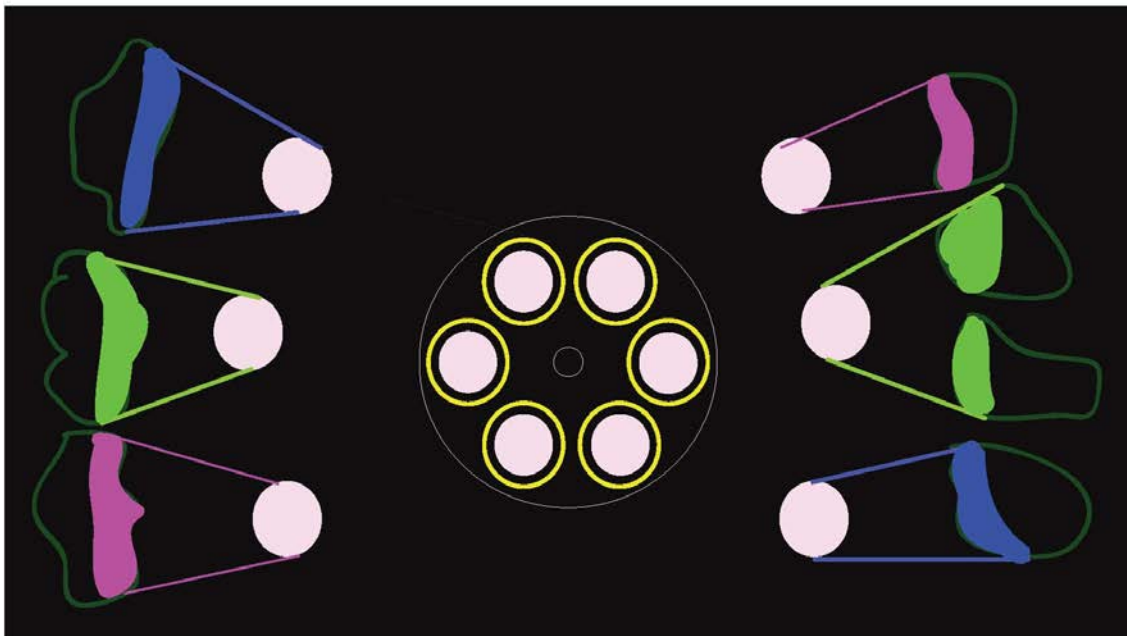
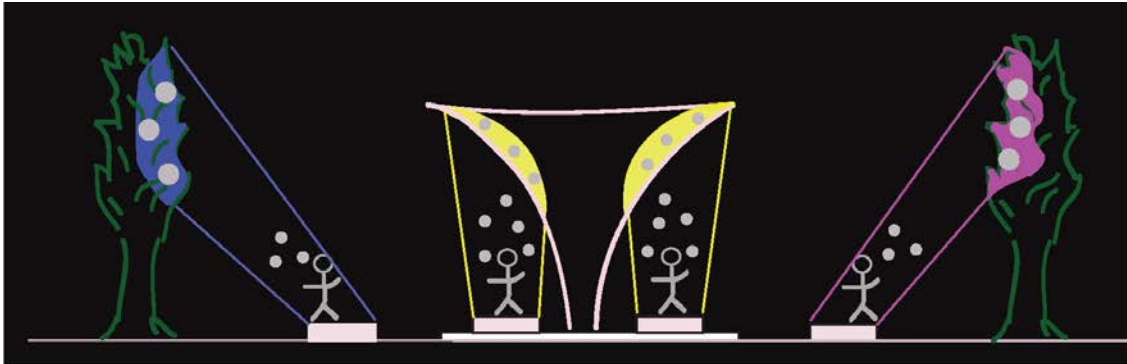
Área de restaurantes:

Es el lugar al cual el visitante probablemente atenderá una vez este en el parque, pues es el acompañamiento antes, durante o después del espectáculo. Los restaurantes impulsaran sus ventas por la afluencia de gente que va a ver a los malabaristas y viceversa, si hay visitantes de restaurantes que no saben del espectáculo y lo ven desde allí, es probable que se acerque a verlo

Una vez reunida la información de los parques, sus características y condiciones inicia la parte de diseño y presentación de propuestas.

Una de ellas o la combinación de ellas mas los avances que se realices hasta la fecha de la entrega final, será la propuesta definitiva, sin embargo aquí se muestran las primeras propuestas como respuesta a la solución a este problema social.

PROPUESTAS DE DISEÑO



Las propuestas congregan la traducción de la información al diseño del producto como resultado de la investigación, sin embargo son las propuestas iniciales y continuaran en desarrollo hasta llegar a la propuesta definitiva que será mostrada y explicada en detalle el día de la entrega final.

PROPUESTA PROYECTUAL

Será entregada y explicada una vez este terminada el día de la entrega final, viernes 19 de junio 2010 salón 211, edificio 15 a las 11:45 am.

ASPECTOS FINANCIEROS

Los aspectos financieros del proyecto se dividen en las siguientes partes:

La financiación de la producción y las partes del producto, costos productivos, el mantenimiento, el embalaje, el transporte, el almacenamiento, la instalación, la energía usada durante su uso, la reparación y repuestos.

Cada uno de los gastos el comprador deberá asumirlos una vez se realice la venta del producto oficial, sin embargo el productor asumirá los costos de los daños que tengan garantía.

Dentro de los aspectos financieros también entran las ganancias del diseñador como creador de la propuesta e impulsador al mercado del proyecto.

Donde se va a vender

El producto se venderá directamente a las oficinas de las entidades gubernamentales de cada ciudad, en este caso en el ministerio de desarrollo, cultura y deporte o en la alcaldía mayor de bogota.

Que ofrece la competencia

Este producto nos tiene una competencia directa en bogota puesto no hay proyectos sociales dirigidos específicamente a los malabaristas callejeros.

Existen los circos que son un lugar de entretenimiento que cuentan con malabaristas pero en el se encuentran otro tipo de actos como uso de animales y presentación de payasos que cuentan con un salario mensual.

También están los festivales: de teatro iberoamericano y el de verano que se llevan a cabo en determinada cantidad de días cada año y no están dirigidos específicamente a ellos, sino que la presentación de actos malabaristicos son una rama del entretenimiento que poseen aparte de otro tipo de entretenimiento.

Sin embargo ninguno de los anteriores maneja el concepto que malabrque trabaja que va desde la concientización hasta la educación, por lo tanto no existe que hay una competencia directa con el proyecto .

El precio adecuado

El precio varia según el tamaño y la cantidad de escenarios diseñados según el espacio donde se implante.

El precio también depende de la cantidad de tiempo requerido para la realización del producto.

En el precio estará abarcada la producción, embalaje, distribución, insumos, entre otros, sin embargo esta cifra será presentada en la entrega final con el análisis de costos correspondiente.

ASPECTOS DE DISTRIBUCIÓN

Donde se almacenará

El producto se realiza bajo encargo, por lo tanto se va produciendo a medida que la demanda así lo pida.

Una ves solicitada la producción del producto, los materiales necesarios, la producción y almacenaje antes de su distribución se llevara a cabo en una bodega ubicada a las afueras de la ciudad en el km 1.5 de la via siberia, tenjo Cundinamarca.

Como se empacara/estibara

Debido a las dimensiones de los escenarios individuales, es necesario estibarlos haciendo uso de personal humano en bodega y para montarlo al camión es necesario el uso de un montacargas con capacidad de levantamiento de 3 a 6 metros. Las partes pequeñas y delicadas estarán empacadas de manera tal que se protejan a lo largo de su transporte.

Distribución y transporte

Se transportara en camiones, el tamaño varia según la cantidad de escenarios solicitados por el comprador del producto.

La distribución inicia una vez el comprador efectúe el pago total del producto, se hace uso de una empresa especializada en transportes que monitorea el producto

desde el momento que sale de bodega hasta que es recibida por el solicitante en la dirección acordada.

Donde lo almacenara el usuario final

El usuario final se encargara del almacenamiento del producto una vez sea distribuido el producto.

Este lugar debe ser un espacio amplio y seco con capacidad de estibas montacargas, caminos de recorrido y de acceso al camión que lo distribuye y recoge.

ASPECTOS PRODUCTIVOS

Cuanta cantidad será producida en que cantidad de tiempo

La cantidad de tiempo estimada para la producción de un solo escenario varia según la cantidad de personal trabajando en ello y la cantidad de productos a realizar, si se realiza un escenario pequeño, es posible que el tiempo sea mayor en relación con un escenario mas grande ya que no se trabaja una serie de producción, mientras que si se realizan mas escenarios los procesos se aceleran ya que se producirían en serie.

Dentro de este tiempo no se cuenta la demora que toma a los materiales en llegar a la bodega, puesto que son realizados por encargo, se deben pedir.

Algunas partes vienen listas, solo es necesario ensamblarlas pero este procedimiento depende de la línea de producción que se maneje, que estará diseñada de tal manera que se efectúen la menor cantidad de pasos posible en el menor tiempo para garantizar la eficacia y efectividad de la producción para disminuir costos y tiempo.

Donde se va a producir

Se producirá en un taller en una bodega de las afueras de Bogota. Este lugar contara con personal entrenado en la producción del producto, servicios, vías de acceso y seguridad.

Este lugar es el mismo en el que se almacenara el producto terminado hasta el momento de iniciar su transporte.

ASPECTOS FUNCIONALES

Que y como lo deberá hacer malabarque

Las características del espacio diseñado, están dadas por las conclusiones de los resultados de las encuestas , por las relaciones entre los factores implícitos en el análisis y desarrollo del proyecto y por el análisis de la tabla comparativa de parque. Los factores fundamentales son los sentimientos, el concepto (contraste), la experiencia (fantasía) y la memoria. (ver cuadro principal)

El resultado de tales relaciones tienen las determinantes de diseño que están reflejadas a nivel físico, que son medibles cuánticamente y percibibles por los sentidos.

Uno de ellos es la proyección a través de la luz del conocimiento del artista, la cual es la herramienta que permite ampliar la visibilidad de la ejecución del acto, de corta a mediana distancia, la cual se realiza sobre una superficie de proyección (el árbol), diseñada bajo los principios de reflexión de la luz en la naturaleza.

El uso del color en la iluminación es el estímulo que genera temperaturas, atmósferas, ilusiones y enfoque en determinado acto, controlado por una sincronización entre el tiempo y la sensación que busca generar dicho acto en el espacio.

La implementación de sonido a través de uso de micrófonos y parlantes distribuidos estratégicamente en el escenario y su entorno, es la estrategia para crear curiosidad, emoción, expectativa y memoria, en cada acto de manera independiente, según lo que quiera comunicar el artista a su público, en su presentación.

Y por supuesto la presentación de los actos malabarísticos que cada artista sabe llevar a cabo, son aquello que le va vida al espacio, son la razón de la creación del mismo y la oportunidad de abrir nuevos campos en la generación de empleo y apreciación positiva del arte.

ASPECTOS TECNICOS

Frecuencia de uso

La frecuencia de uso esta determinada por el propósito del proyecto es que sea un espacio dirigido a los malabaristas, itinerante y su uso este limitado a cuestión de días en un parque (fin de semana) para luego desplazarse a otro parque en otra ubicación en la ciudad.

Por lo tanto su uso se limitaría a un numero determinado de horas los fines de semana por la intención del proyecto mas no por la capacidad física del producto.

Que deberá resistir

Debido a que los malabaristas se pararan y realizaran sus acrobacias sobre el, debe resistir un peso superior a 150 kilos, esto para asegurar que con los saltos no se vaya a romper teniendo como media el peso del artista de 75 kilos.

Debe resistir la fatiga ya que va a estar en constante desplazamiento.

Debe resistir agentes del medio ambiente tales como el agua (lluvia), hongos (ya que estará sobre el pasto), a rayos UV y calor puesto que en el día estará expuesto al sol y a la lámpara misma que tendrá en su interior.

Con que otros sistemas interactuará

Interactuará con el sistema de iluminación de los parques en donde se instale, al igual que con los sistemas de seguridad que estos tengan.

Por ubicarse en un parque, el sistema de movilidad es una pieza fundamental para el éxito del producto ya que si se generan congestiones, se afectara la visualización o arribo de la gente a ver las presentaciones.

Si en el parque hay una cadena de restaurantes, interactuara con este sistema ya que se impulsan entre si al igual que con el sistema de transporte que permitirá la llegada de el publico al espacio, pues por la cantidad de gente el sistema de transporte se ver beneficiado por el flujo de personas.

En determinados casos, interactuara con el sistema de seguridad del parque ya que hay vigilancia humana o cámaras, esta relación ayudara al proyecto a ser mas seguro para el visitante.

GESTION DEL PROYECTO

La gestión del proyecto inicia con la investigación realizada y mostrada, pero la gestión de la puesta en escena del proyecto comienza así:

Atención

El público necesita concientizarse de la situación actual de los malabaristas, necesita valorarlos como los artistas que son y darse cuenta que no los valoran como artistas. Para esto la herramienta que utilizaremos son los medios de comunicación, el primero la televisión y radio, realizando un comercial y una respectivamente, en donde se muestren a los malabaristas en los semáforos en Bogotá y como son rechazados, seguido por imágenes con la dificultad de sus actos.

En este punto el observador ve en el comercial lo que ve todos los días y es cuestionado si puede hacerlo que ellos hacen, es aquí donde el observado se da cuenta que no puede y que no los están valorando.

Pero la idea no es que el observador se quede allí sino invitarlo a cambiar la manera de verlos, contándoles de los nuevos espectáculos que se realizarán en las noches los fines de semana en Bogotá, mostrando imágenes y videos de lo que verán y así crearles la incentivo de asistir a un evento diferente donde podrán ver con otros ojos a los malabaristas de los semáforos de la ciudad.

Una vez lanzado el comercial y con la gente a la expectativa, se hace el montaje en determinado parque durante el día y en la noche se hace la presentación, pero es allí donde se encuentra el mayor número de gente y el momento de aprovechar para darles nueva información.

Al final de la presentación se les entregan flyers en el que encontrarán las próximas fechas y lugares de presentación y se invita a las clases de malabarismo que se dictarán en el mismo lugar durante el día los fines de semana, para que el visitante decida que fecha volver a su conveniencia.

Motivación

Una vez el visitante participa en el evento y recibe el flyer donde se informan de próximas fechas de presentación es probable que no regrese ya que ya vio el espectáculo y no ve la necesidad de volver a verlo y es justo ahí donde entran los aspectos de evolución del proyecto. (estos se mostrarán y explicarán en la entrega final)

El proyecto evoluciona generando cambios en él, manteniendo la esencia pero cambiando sus características físicas, visuales y sonoras. Haciendo que el malabarismo no se vea solo de otra manera sino de muchas otras maneras

aprovechando los factores y condiciones del momento y el lugar en donde se realiza la presentación.

El otro estímulo motivante es el factor educativo implícito en el proyecto pues a diferencia de ser tan solo un espectáculo nocturno, tiene la ventaja de brindarle a los malabaristas la oportunidad de ganar mas dinero enseñando en horas del día y a los visitantes la oportunidad de aprender de ellos, generando así empleo y educación.

Cautivación

El visitante es cautivado desde el momento que ve el comercial o escucha la radio pues se concientiza de la situación y es invitado a participar en el espectáculo como observador, pero es el escenario y la calidad de las presentaciones lo que lo cautivan y le permiten ver el malabarismo de una manera diferente. Desde el momento que entra al parque hasta que sale esta viviendo una experiencia que con ayuda de un montaje técnico y la combinación del arte con la naturaleza nace una memoria en la persona que va desde la recordación hasta la afectación de sentimientos en un aspecto positivo, que hará que el hable con sus compañeros, familiares o colegas de lo visto y así se promueva malabarque como un espacio que la ciudad propone a todos como una oportunidad de salir de la rutina, en donde se vivirá una experiencia que rompe con la rutina y cambiara la cara de los semáforos y los parques.

PROTOCOLOS DE COMPROBACION

La comprobación del funcionamiento del proyecto se hará a escala en un espacio abierto donde este la presencia de la naturaleza, simulando las mismas condiciones que el proyecto plantea. Se realizara un a campaña informativa como primera instancia, se hará la simulación con un acto de malabarismo para lograr el efecto buscado y observar la reacción de los visitantes.

Por otra parte se realizara una simulación virtual de la ejecución donde se mostrara claramente el efecto conseguido a través del diseño contemplando los análisis y conclusiones a lo largo de la investigación, en la entrega final.

Para la entrega final también se llevara el modulo físico a escala para tener un a idea mas clara de las proporciones y ubicación espacial de malabarque en un parque de Bogota.

FUENTES DE INFORMACION

<http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/portal/>

www. El tiempo.com.co

<http://www.bogota.gov.co/portel/libreria/php/01.02020803.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Malabarismo>

<http://www.malabares.com.mx/catalogo.php?cat=36>

<http://www.showlaser-systems.com/>

leyes-psicologia-gestalt.blogspot.com

www.guillermoleone.com.ar/leyes.htm

[http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa del color](http://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_color)

http://es.wikipedia.org/wiki/Luz_negra

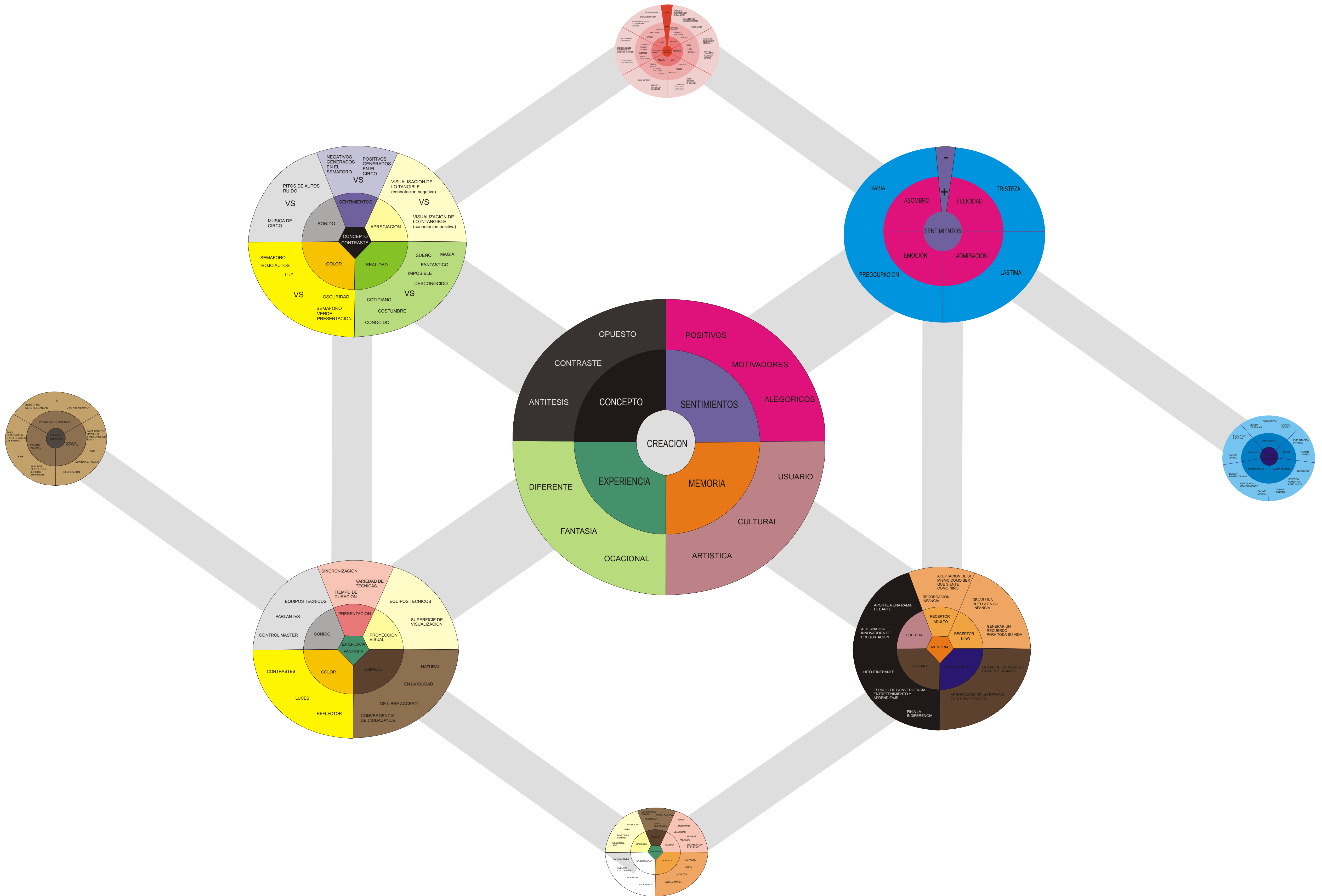
<http://webvision.med.utah.edu/spanish/fiscaluz.html>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Reflexi%C3%B3n %28f%C3%ADsica%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Reflexi%C3%B3n_%28f%C3%ADsica%29)

<http://www.jovenesconviven.com/>



MAPA DEL PROYECTO



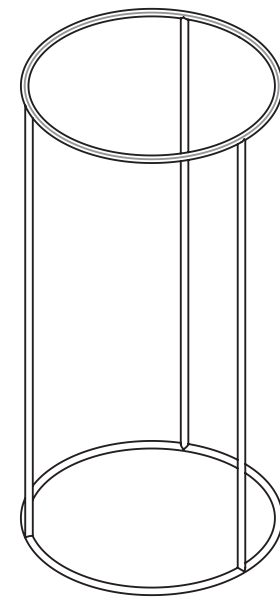
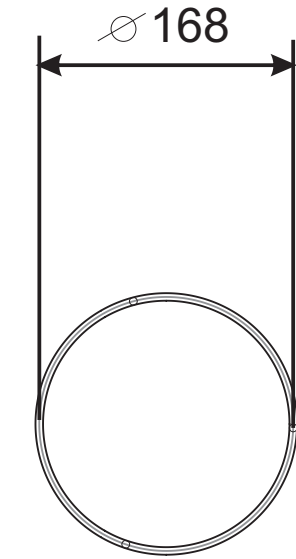
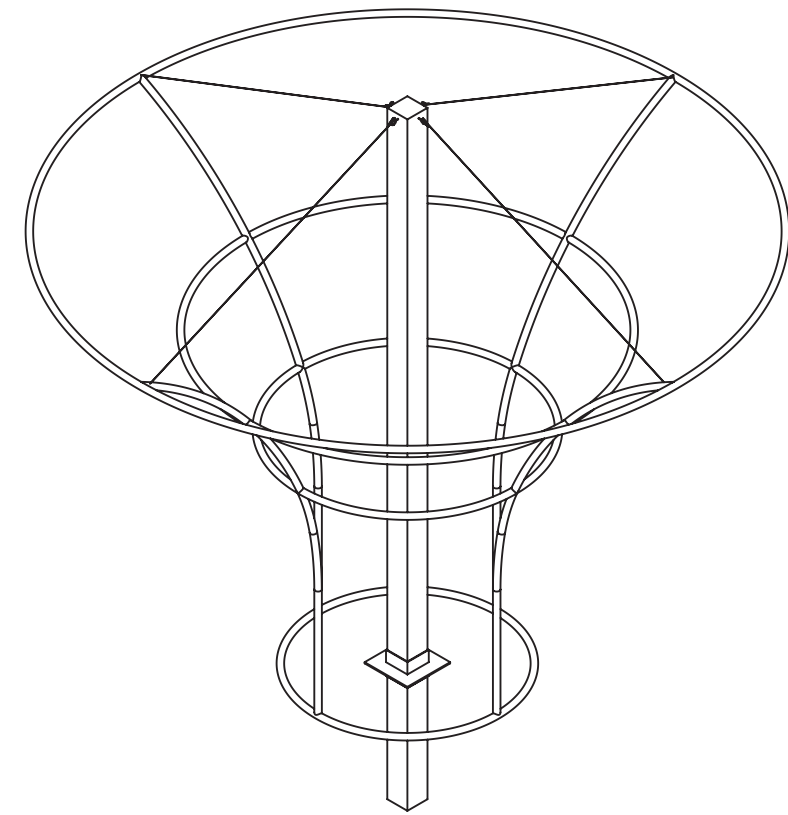
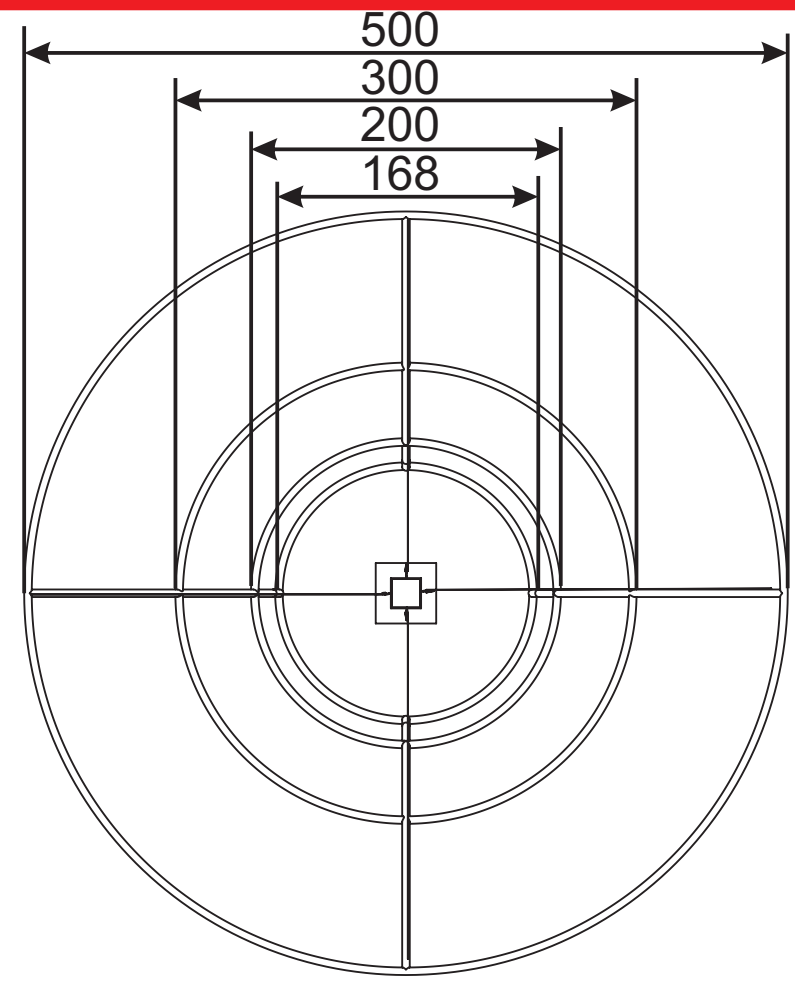


FIG 2

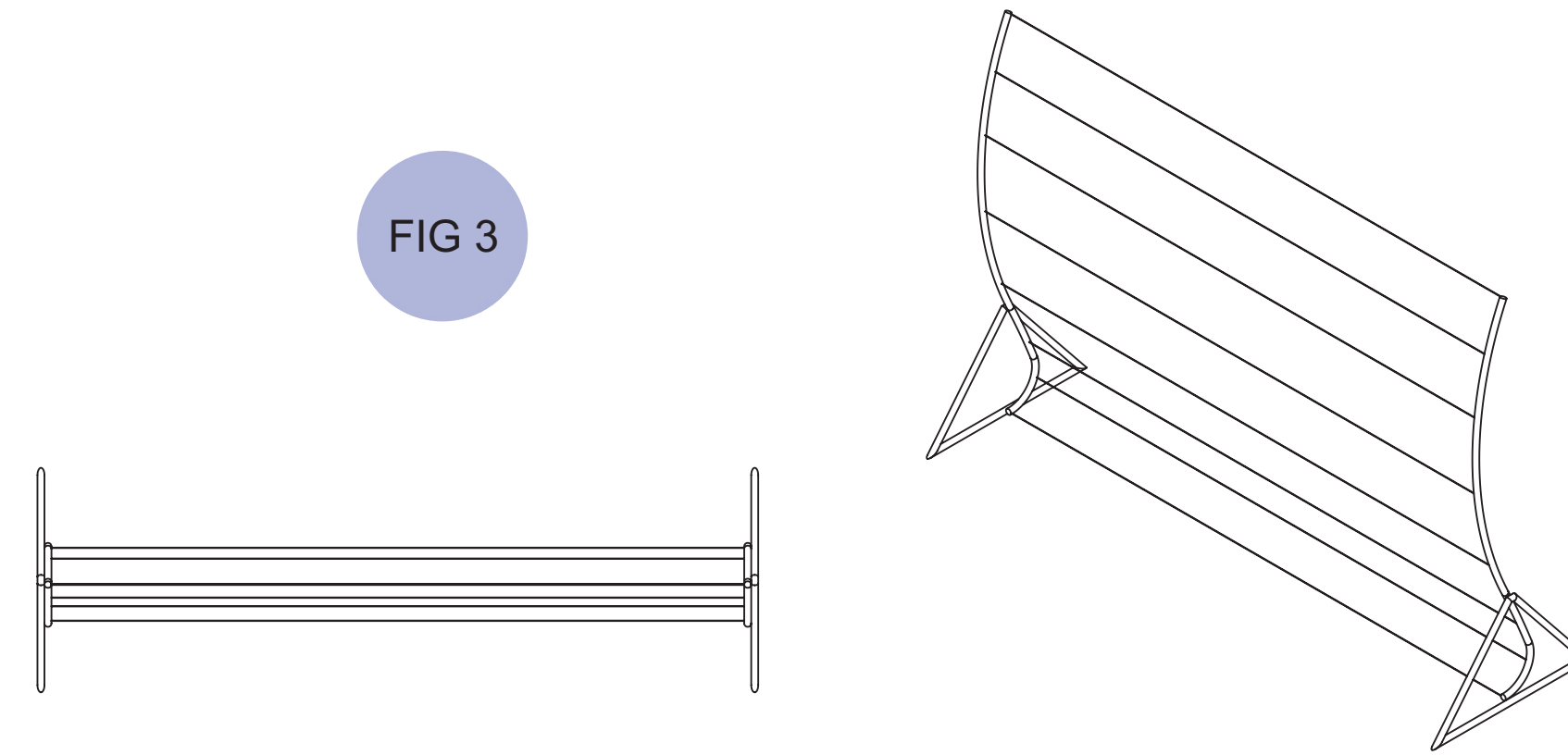
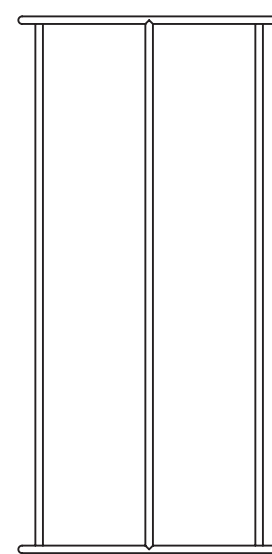
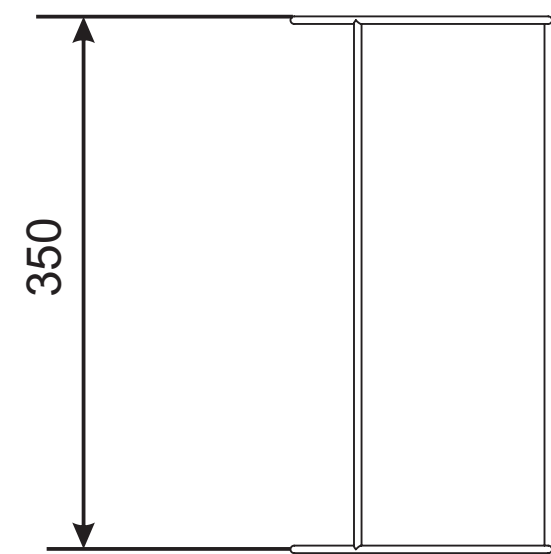


FIG 3

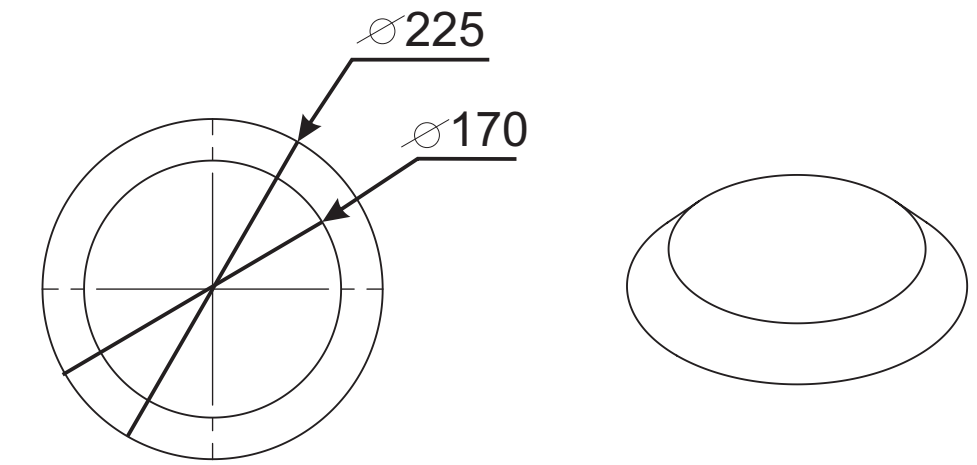
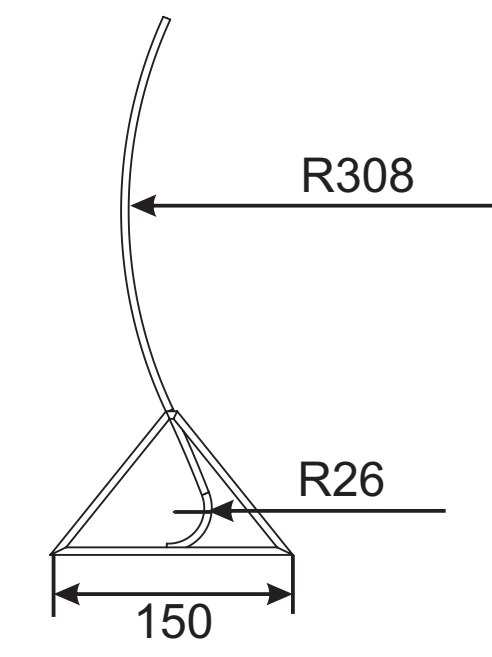
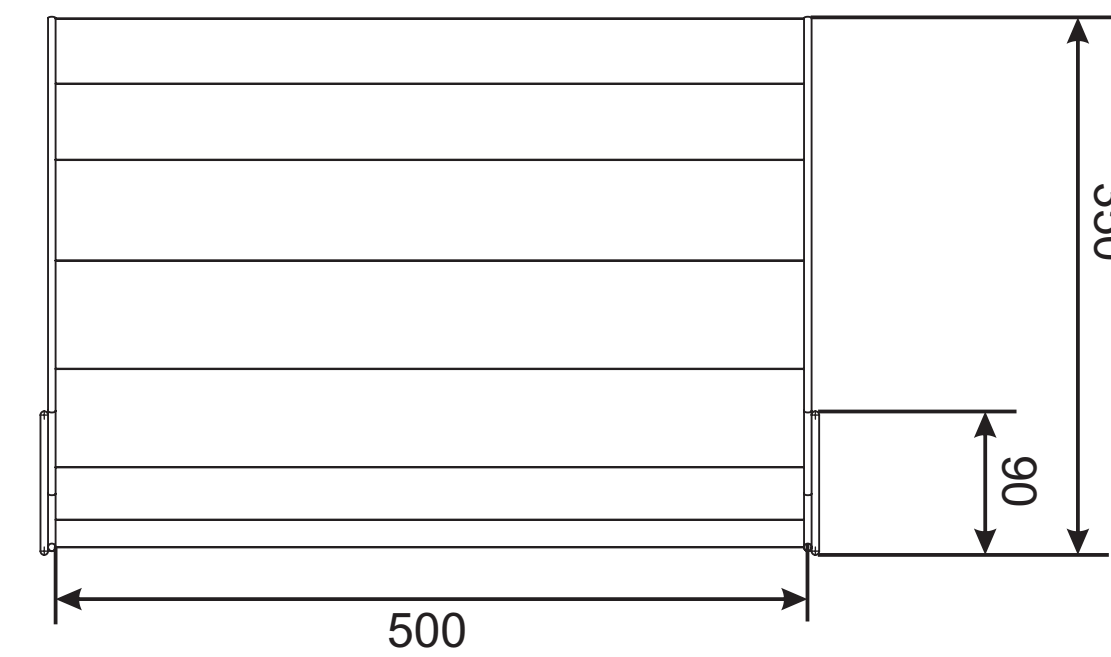


FIG 4

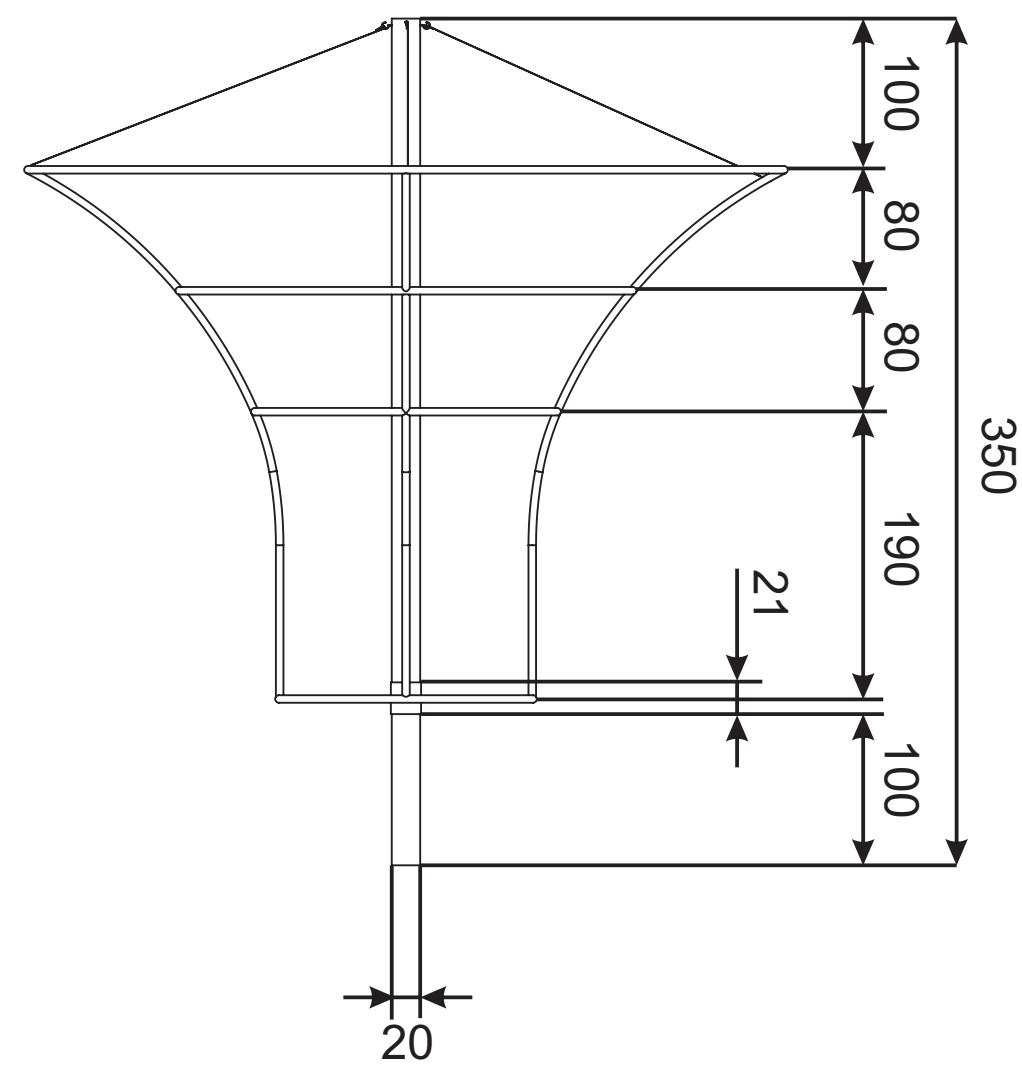
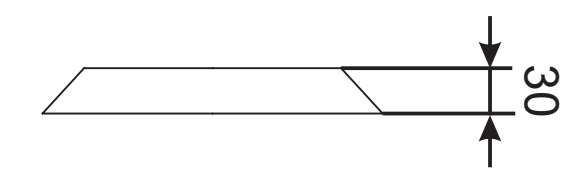


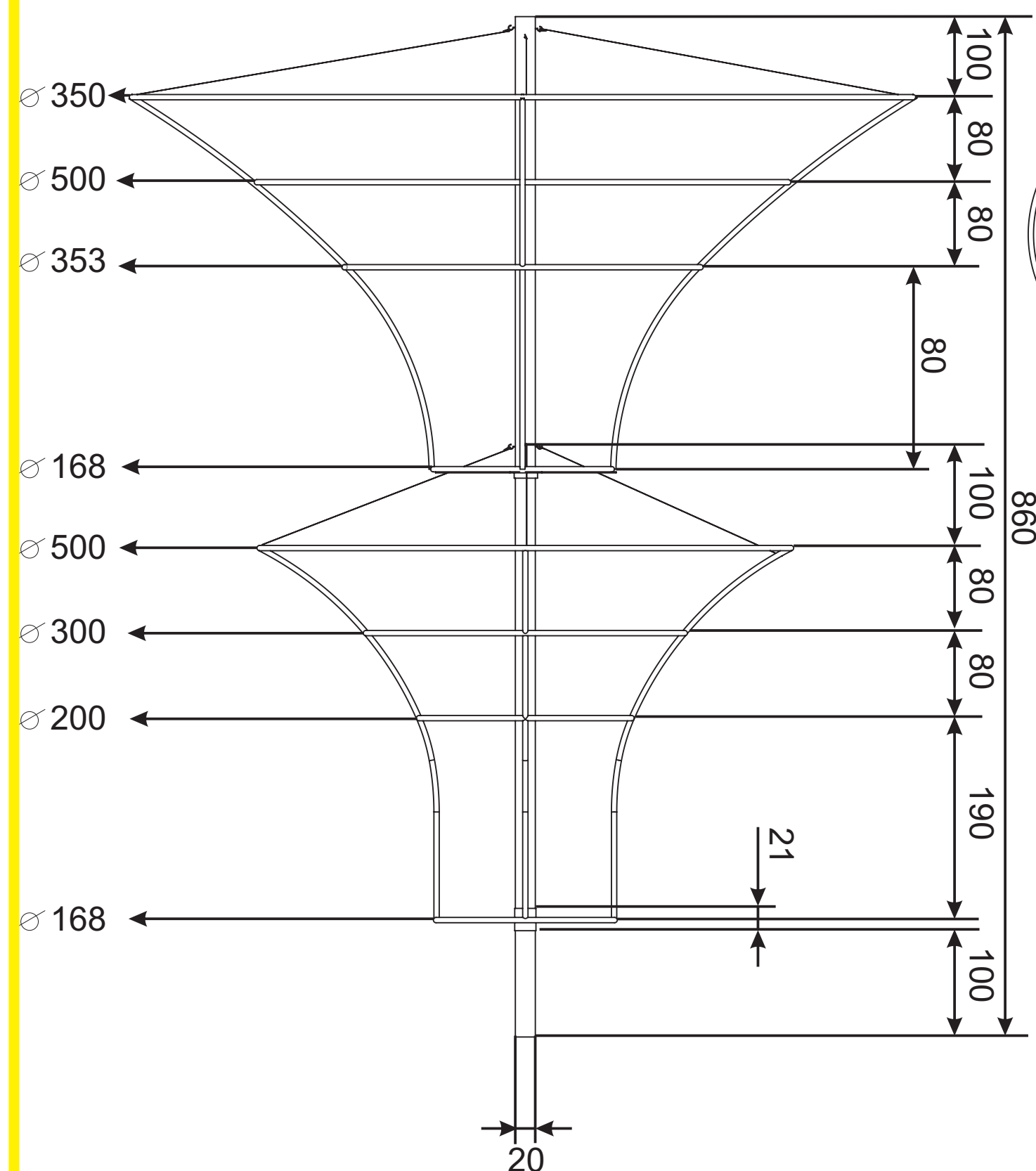
FIG 1

* Las estructuras son en tubos de $\varnothing 5\text{cm}$



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO	Realizado por: MARGARITA MORENO	Sistema: ISO - A
TRABAJO DE GRADO	DISEÑO INDUSTRIAL	PL. No. 1/3
PROYECTO MALABARQUE	Escala: 1:50	Fecha: 18/06/10
PLANOS TECNICOS ESTRUCTURALES DE MODULOS MALABARQUE		Unidades: cm



* Las estructuras son en tubos de $\varnothing 5\text{cm}$

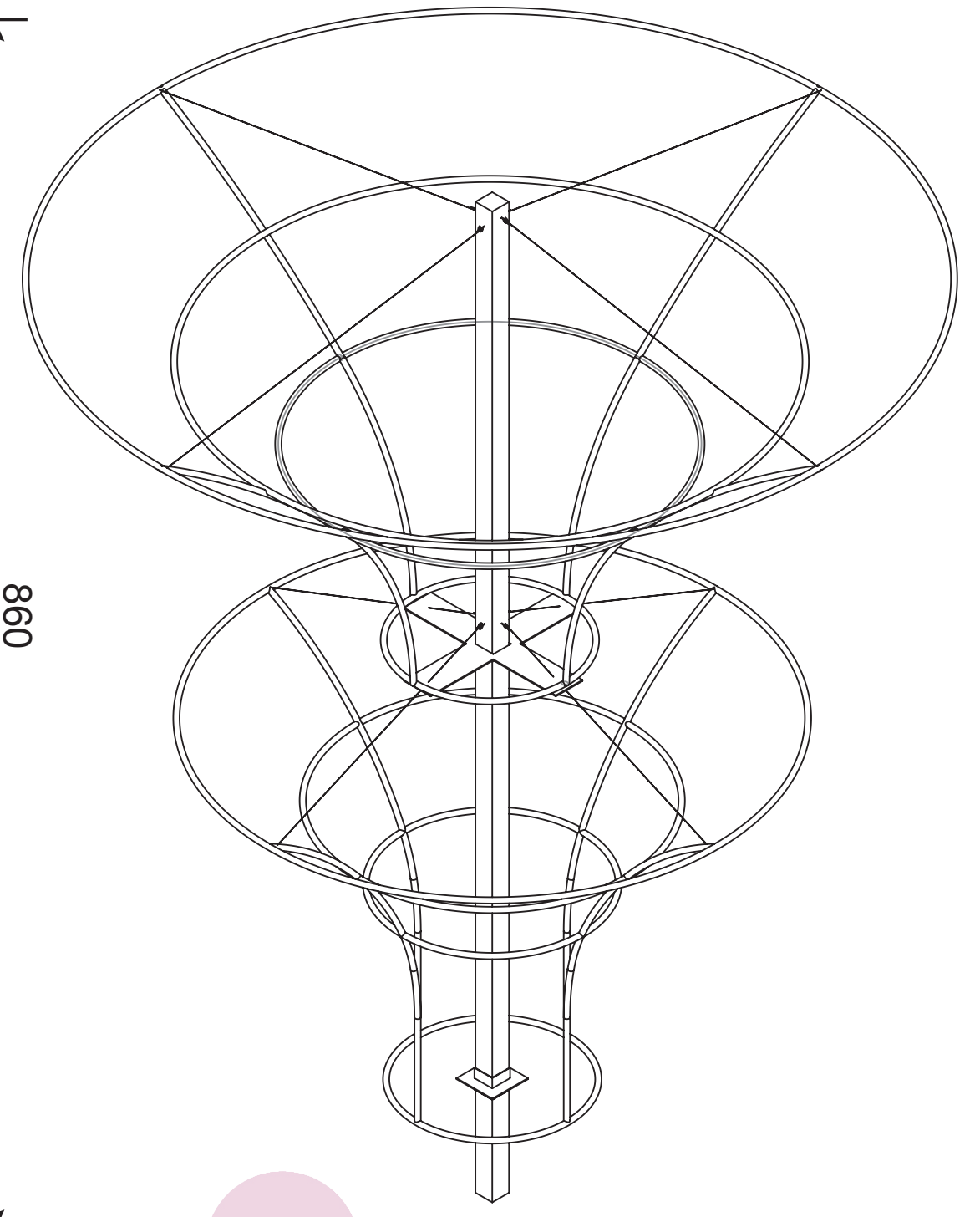


FIG 5

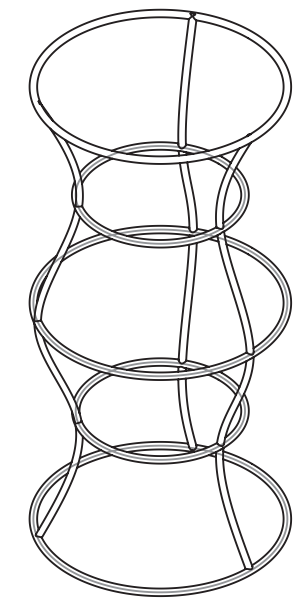
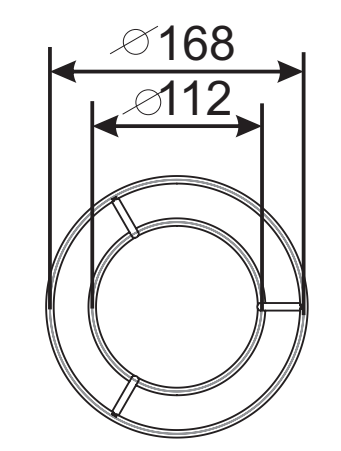


FIG 6

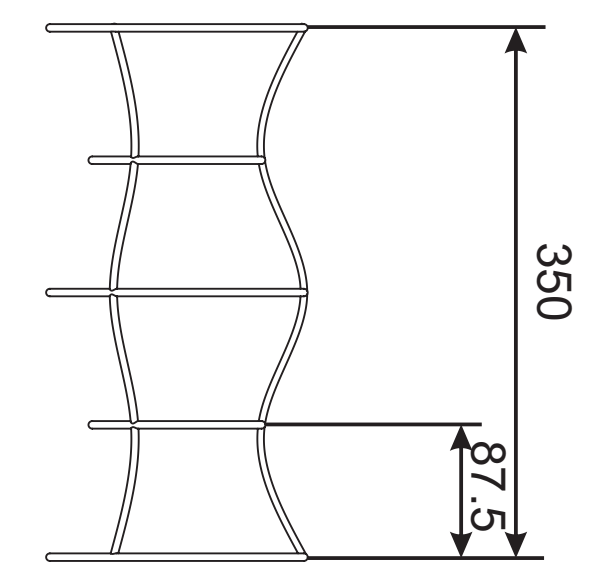


FIG 7

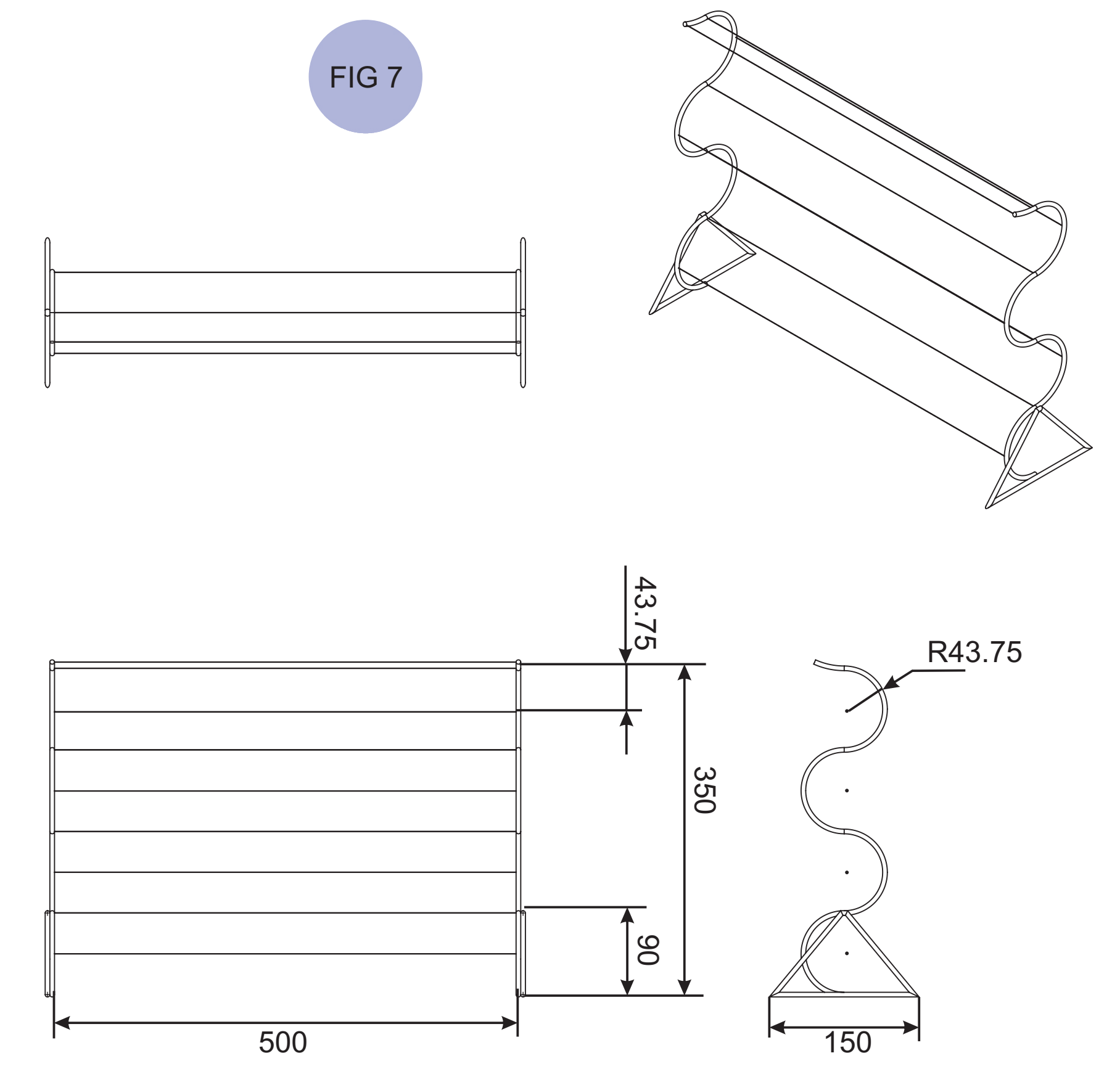
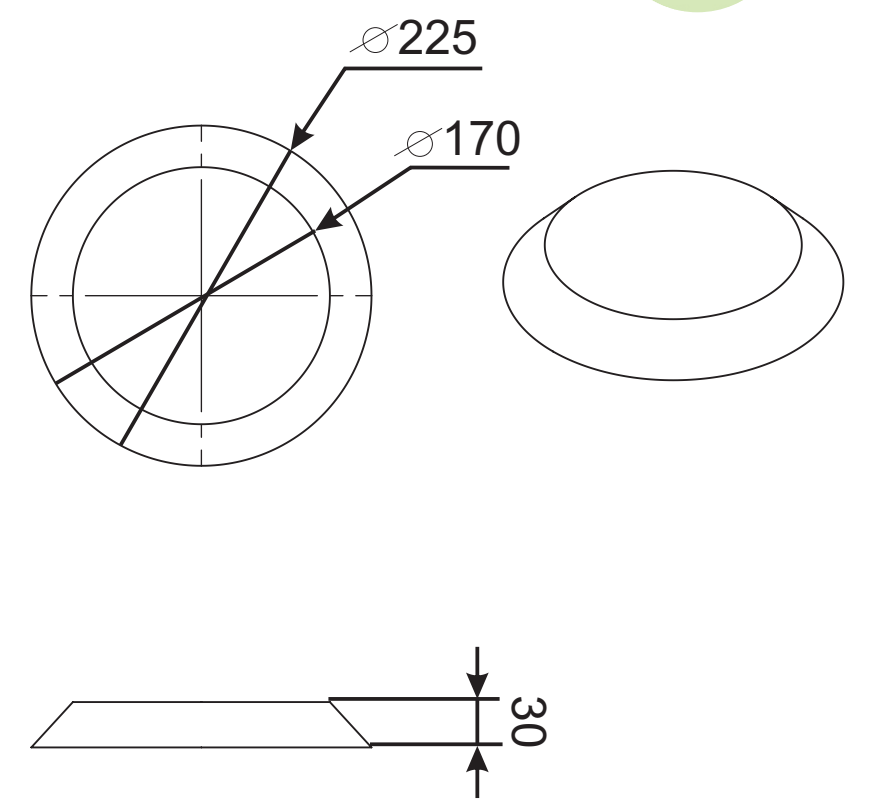


FIG 8



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO	Realizado por: MARGARITA MORENO	Sistema: ISO - A
TRABAJO DE GRADO	DISEÑO INDUSTRIAL	PL: No. 2/3
PROYECTO MALABARQUE	Escala: 1:50	Fecha: 18/06/10
PLANOS TECNICOS ESTRUCTURALES DE MODULOS MALABARQUE		Unidades: cm

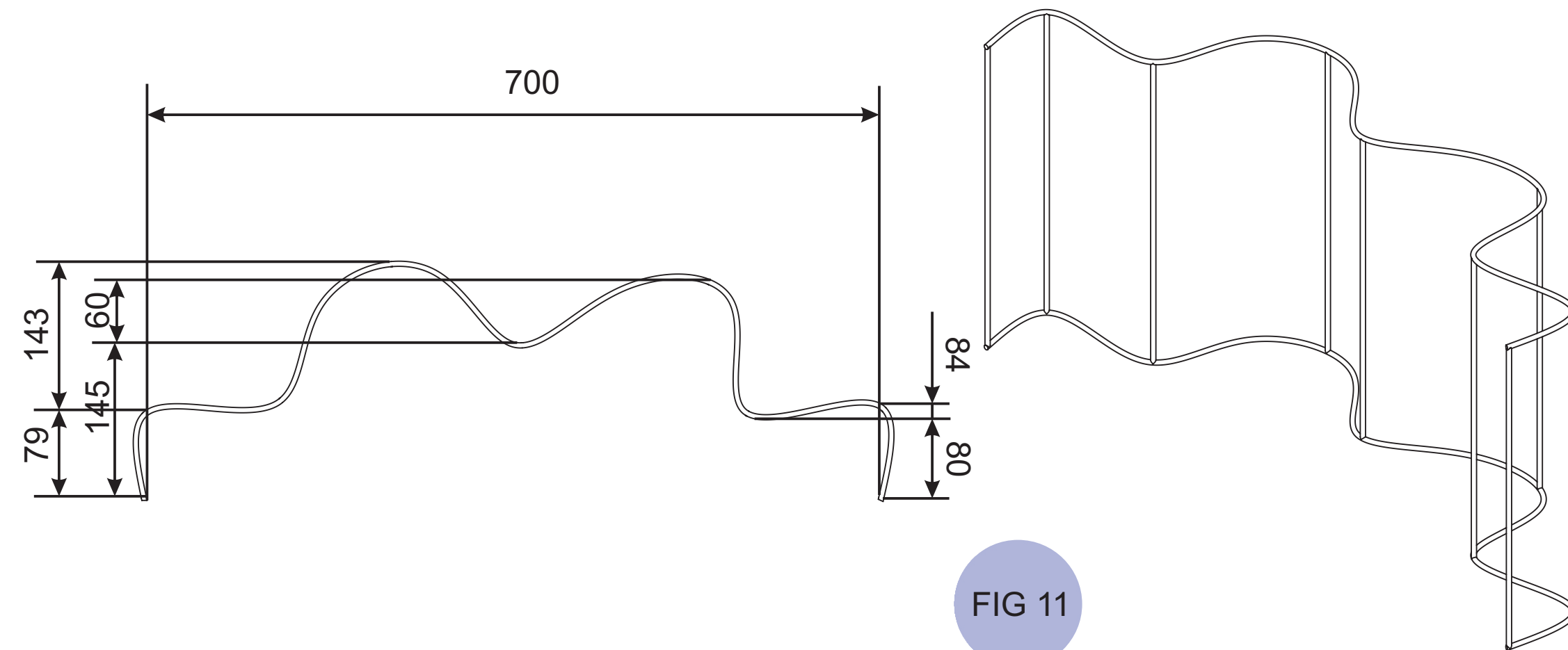
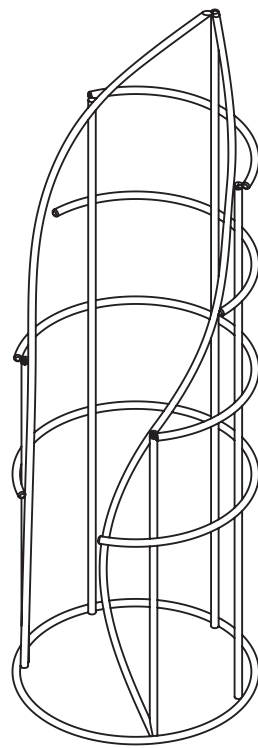
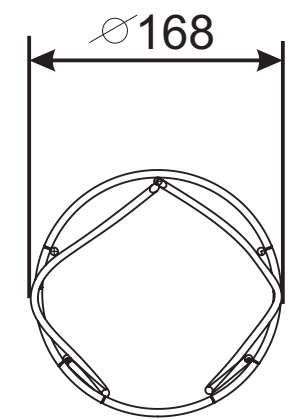
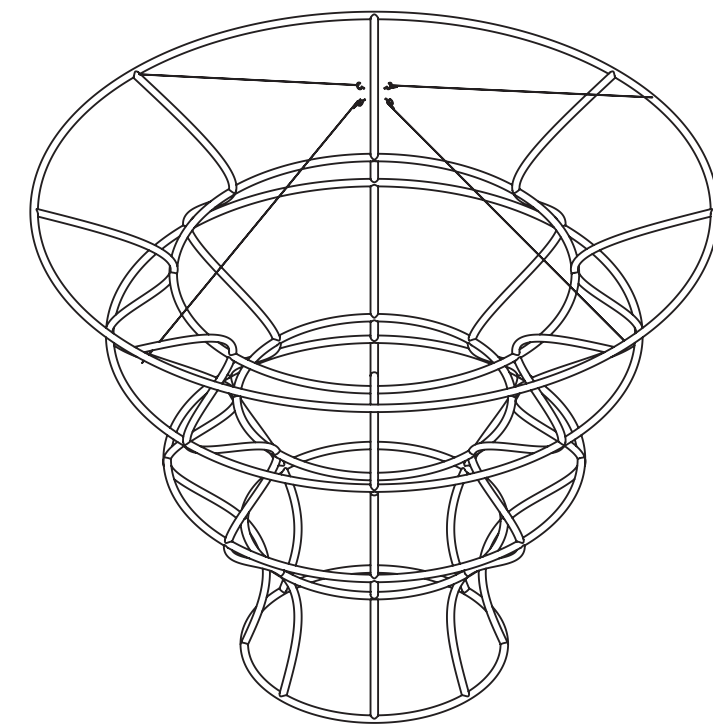
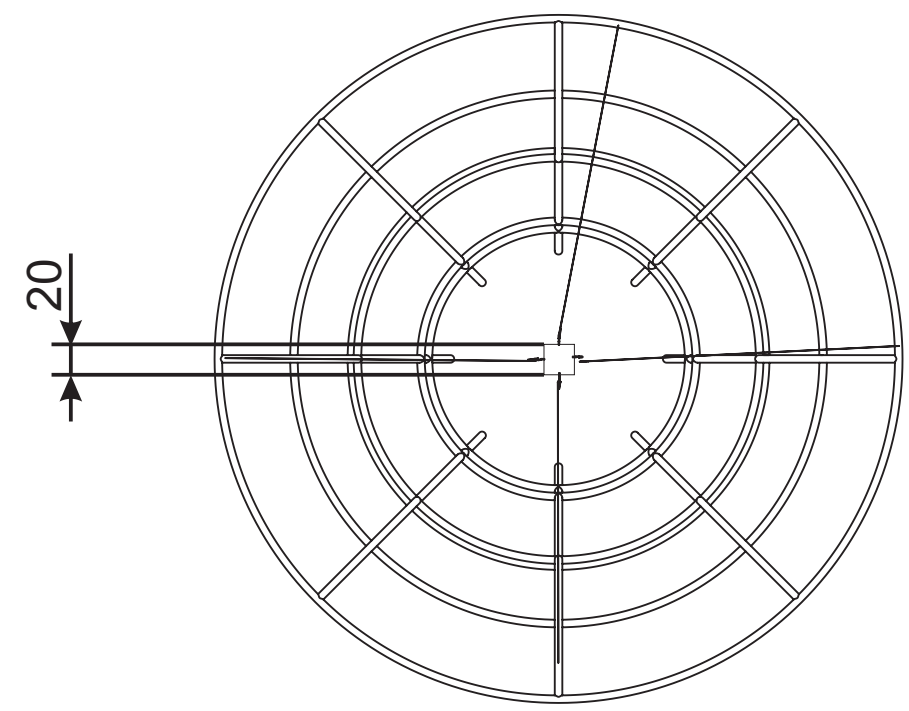


FIG 11

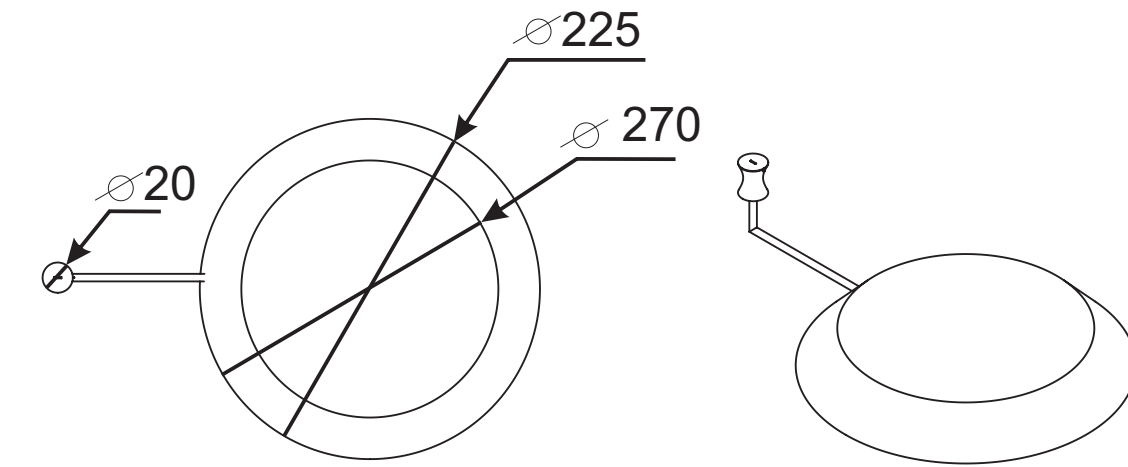


FIG 9

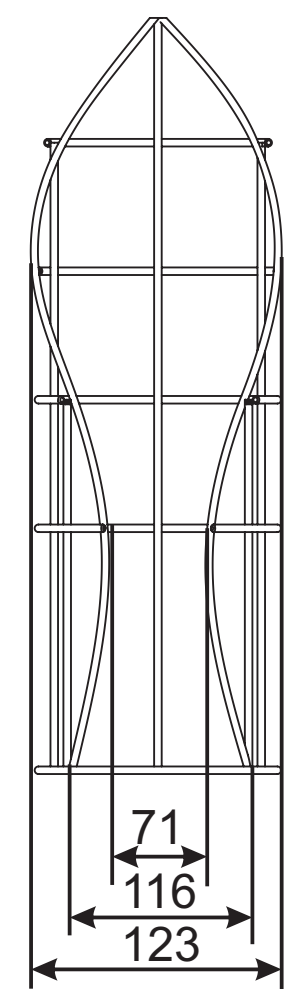
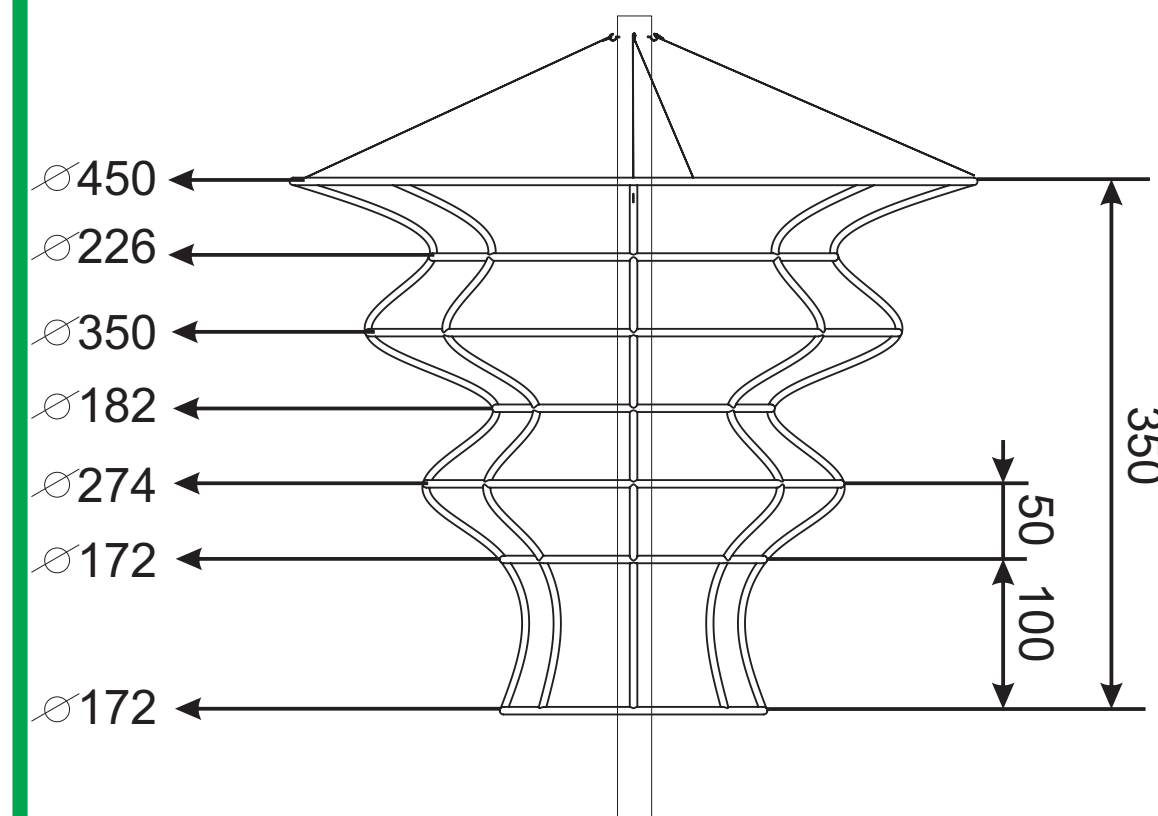
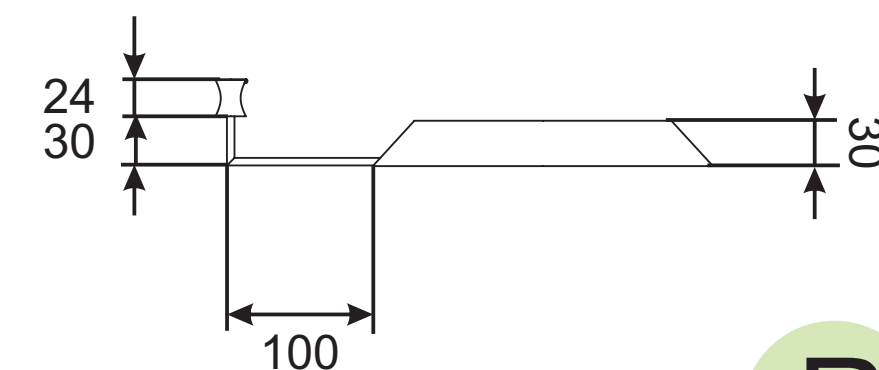
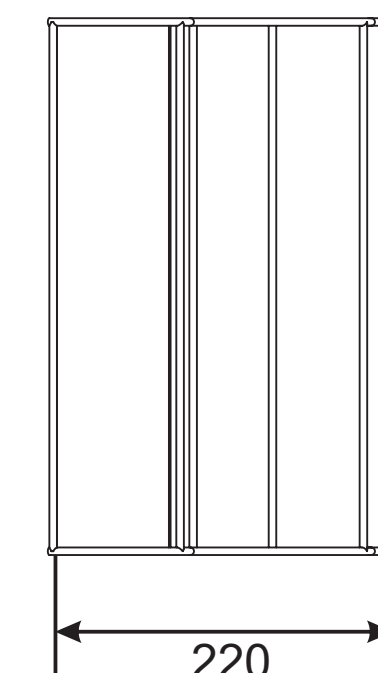
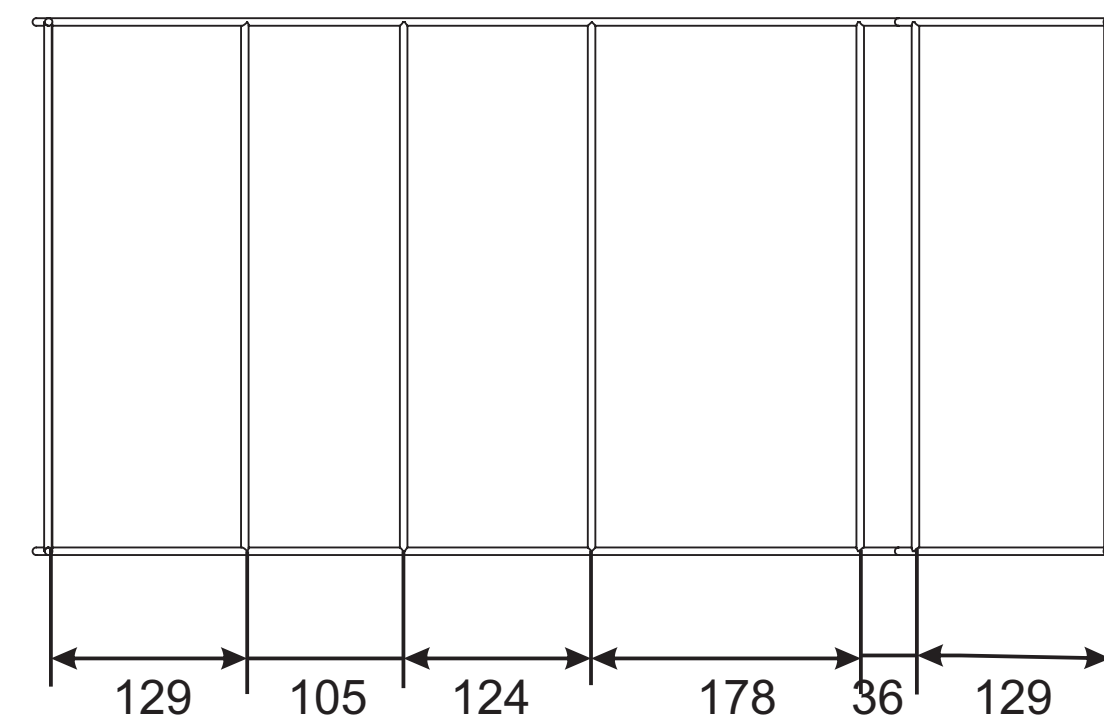
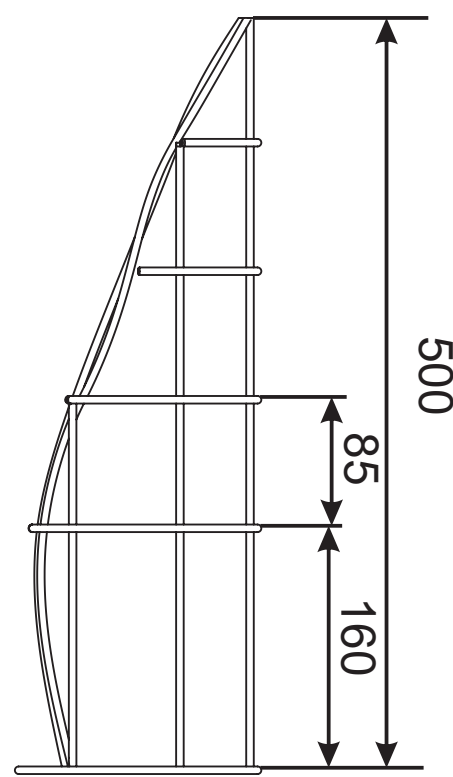


FIG 10



RECAUDADOR

* Las estructuras son en tubos de $\varnothing 5\text{cm}$



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO	Realizado por: MARGARITA MORENO	Sistema: ISO - A
TRABAJO DE GRADO	DISEÑO INDUSTRIAL	PL: No. 3/3
PROYECTO MALABARQUE	Escala: 1:50	Fecha: 18/06/10
PLANOS TECNICOS ESTRUCTURALES DE MODULOS MALABARQUE		Unidades: cm

Materiales, produccion y analisis de costos:

MATERIAL	PRODUCCION	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD/METRO		
tela lycra		330	17.000	5.610.000	
tubo HDPE flexible	extrusion	118	3.000	354.000	
uniones para tubo 2 inch	inyeccion	200	295	59.000	
tubo aluminio, cr y mb 2 inch	extrusion de aluminio	62	15.000	930.000	
rafia de poliamida	polimerizacion por apertura de naillo	40	25.000	1.000.000	
poli carbonato 10mm	polimerizacion vinilica por radicales libres	30	98.000	2.940.000	
cable reencauchetado	recubrimiento de cobre por extrusion	100	5.000	500.000	
enchufes	prensado de caucho+ ensamblado	40	4.000	160.000	
tubos pvc 5 inch	extrusion	8	6.200	49.600	
anillos de rafia en aluminio	fundicion o mecanizado	4	1.500	6.000	
poste de madera	corte, secado e inmunizado	1	103.000	103.000	
tornillos grandes galvanizados	mecanizado con maqunas herramientas	300	800	240.000	
velcro	polimerizacion por apertura de anillo	87	1.000	87.000	
luz instalight	produccion por partes y ensamble	17	5.500.000	93.500.000	
tuercas	mecanizado	300	80	24.000	
parlantes	produccion por partes y ensamble	17	600.000	10.200.000	
lamina de colroled	extrusion y laminado	30	70.000	2.100.000	
					117.862.600
	MANO DE OBRA			2.000.000	
	INSTALACION			10.000.000	
	OTROS			1.000.000	
	TOTAL			130.862.600	

modulo 2

MATERIAL	PRODUCCION	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD/METRO		
tela lycra		367	17.000	6239000	
tubo HDPE flexible	extrusion	14	3.000	42000	
uniones para tubo 2 inch	inyeccion	200	295	59000	
tubo aluminio, cr y mb 2 inch	extrusion de aluminio	54	15.000	810000	
rafia de poliamida	polimerizacion por apertura de naillo	4	25.000	100000	
poli carbonato 10mm	polimerizacion vinilica por radicales libres	30	98.000	2940000	
cable reencauchetado	recubrimiento de cobre por extrusion	100	5.000	500000	
enchufes	prensado de caucho+ ensamblado	40	4.000	160000	
tubos pvc 5 inch	extrusion	8	6.200	49600	
anillos de rafia en aluminio	fundicion o mecanizado	4	1.500	6000	
poste de madera	corte, secado e inmunizado	1	103.000	103000	
tornillos grandes galvanizados	mecanizado con maqunas herramientas	300	800	240000	
velcro	polimerizacion por apertura de anillo	190	1.000	190000	
luz instalight	produccion por partes y ensamble	17	5.500.000	93500000	
tuercas	mecanizado	300	80	24000	
parlantes	produccion por partes y ensamble	17	600.000	10200000	
lamina de colroled	extrusion y laminado	30	70.000	2100000	
					117.262.600
	MANO DE OBR			2.000.000	
	INSTALACION			10.000.000	
	OTROS			1.000.000	
	TOTAL			130.262.600	

modulo 1

MATERIAL	PRODUCCION	CANTIDAD	PRECIO UNIDAD/METRO		
tela lycra		367	17.000	6.239.000	
tubo HDPE flexible	extrusion	76	3.000	228000	
uniones para tubo 2 inch	inyeccion	200	295	59000	
tubo aluminio, cr y mb 2 inch	extrusion de aluminio	70	15.000	1050000	
rafia de poliamida	polimerizacion por apertura de naillo	7	25.000	175000	
poli carbonato 10mm	polimerizacion vinilica por radicales libres	30	98.000	2940000	
cable reencauchetado	recubrimiento de cobre por extrusion	100	5.000	500000	
enchufes	prensado de caucho+ ensamblado	40	4.000	160000	
tubos pvc 5 inch	extrusion	8	6.200	12000	
anillos de rafia en aluminio	fundicion o mecanizado	8	1.500	12000	
poste de madera	corte, secado e inmunizado	1	103.000	103000	
tornillos grandes galvanizados	mecanizado con maqunas herramientas	300	800	240000	
velcro	polimerizacion por apertura de anillo	151	1.000	151000	
luz instalight	produccion por partes y ensamble	17	5.500.000	93500000	
tuercas	mecanizado	300	80	24000	
parlantes	produccion por partes y ensamble	17	600.000	10200000	
lamina de colroled	extrusion y laminado	30	70.000	2100000	
					117.693.000
	MANO DE OBRA			2.000.000	
	INSTALACION			10.000.000	
	OTROS			1.000.000	
	TOTAL			130.693.000	

modulo 3