



N A T A L I A P É R E Z - O R R E G O

Diseñadora, Docente e Investigadora
dedicada al desarrollo de experiencias crítico-creativas
orientadas a la producción de sentido y al diálogo cultural.

_Portafolio de experiencias y proyectos

<https://nataliaperezorrego.com/>

Soy Doctora en Diseño y Creación (2018), diplomada en Prácticas Curatoriales Contemporáneas (2024), posgrado en Artes Mediales (2013), Máster en Arquitectura, Arte y Espacios Efímeros (2002) y Diseñadora Industrial (1999).

Desde el año 2001 me he desempeñado como diseñadora y coordinadora en una amplia variedad de proyectos relacionados con espacios efímeros, educativos y museográficos en la ciudad de Medellín, Colombia. Estos proyectos han sido concebidos como experiencias de interacción que fomentan la apropiación social del conocimiento científico y cultural.

Entre los más destacados se encuentran:

- **Bienal Internacional de Arte de Antioquia y Medellín (2025):** diseño de espacios y museografía.
- **Encender la verdad (2023-2025):** experiencia para la apropiación del informe de la Comisión de la Verdad (CEV), del ITM, UPB y UdeM.
- **Salón de Nuevas Lecturas (2019-2020):** consultoría para la Fiesta del Libro y la Cultura de Medellín.
- **Museo Patrimonial del Claustro Comfama (2018):** propuesta de diseño del Parque Explora para Comfama.
- **Aire (2018):** experiencia móvil para la divulgación de la calidad del aire en el Área Metropolitana del Valle de Aburrá.
- **Museo Ferroviario del Municipio de Cisneros, Antioquia (2013).**
- **Museo de Ciencias Parque Explora (2005-2008):** creación de experiencias de interacción que dieron origen al museo, reconocido con el **Premio Lápiz de Acero al mejor proyecto en 2009.**

En 2008 fundé **Late Arquitectura y Diseño**, mi propia oficina de proyectos. Desde entonces, en colaboración con el arquitecto y compañero John Arango Flórez, hemos desarrollado propuestas en diseño y construcción de viviendas unifamiliares, renovaciones arquitectónicas, mobiliario para el hogar y entornos educativos, así como experiencias participativas, talleres y laboratorios que promueven el diálogo y el debate en torno a los límites del territorio y las fronteras. Paralelamente, hemos aportado reflexiones académicas sobre la interrelación entre el espacio y los objetos.

Durante el segundo semestre de 2023 realicé una estancia en la Ciudad de México, con el propósito de reconocer las diversas manifestaciones proyectuales y culturales de sus espacios museográficos, además de expandir mis aprendizajes técnicos en la producción cerámica.

Actualmente me desempeño como **docente cátedra en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia**, dentro del programa PEAMA, y en la **Facultad de Diseño de la UPB**, soy docente en Diseño de experiencias para la Cultura.

noirframe@gmail.com / + (57) 300 614 87 52

INDICE DE PROYECTOS



Experiencias para la interacción

Proyectos para la apropiación social con el arte, la ciencia y la cultura

PAG. 4 ↗



Experiencias de participación crítica y creativa

Talleres y Laboratorios para la producción de significado

PAG. 20 ↗



Mobiliario y Arquitectura

Proyectos para el buen vivir

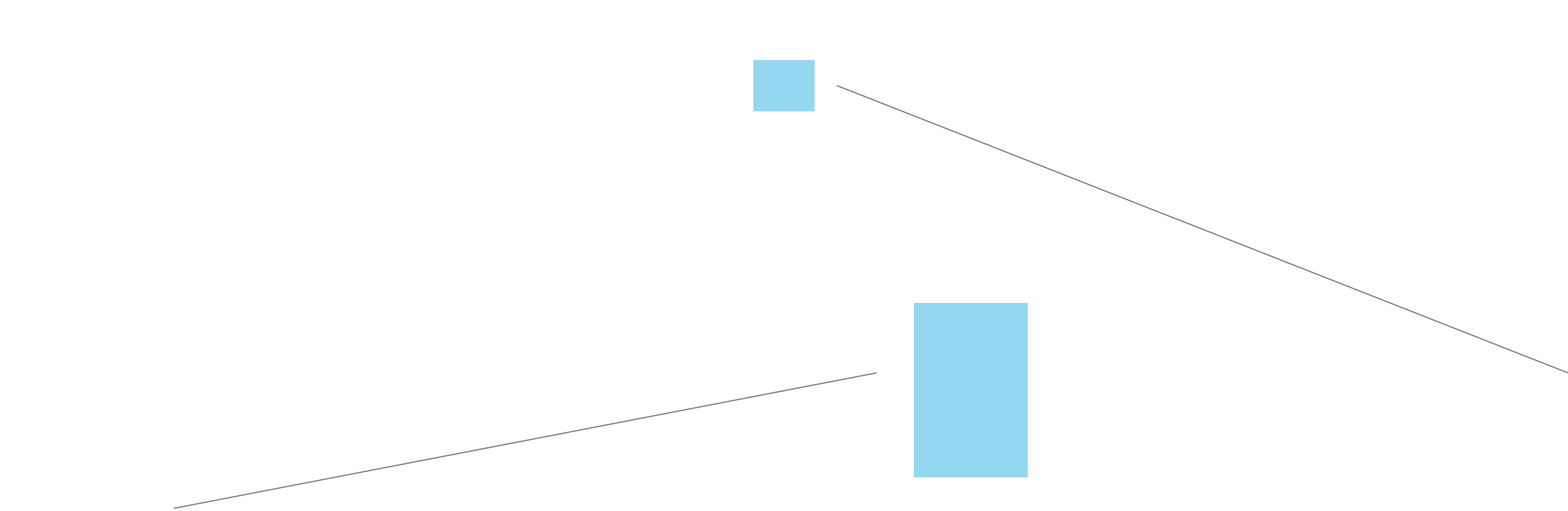
PAG. 32 ↗



Cátedras para el diseño de experiencias

Estrategias pedagógicas para el diseño de la participación creativa, crítica y especulativa

PAG. 39 ↗



Experiencias para la interacción

Proyectos de apropiación social con el arte, la cultura y la ciencia



01



Pabellón Bello_Parque de Artes y Oficios

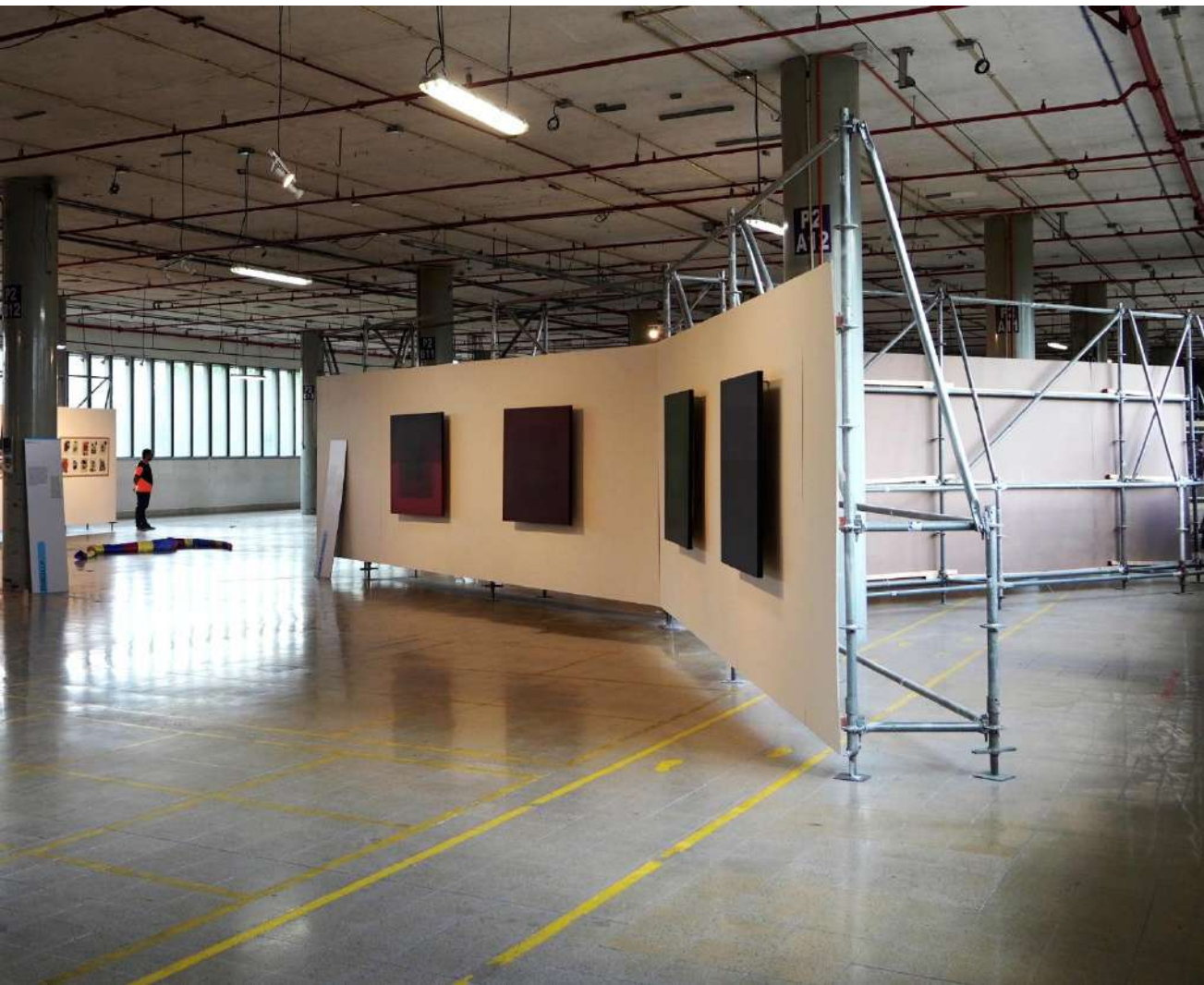


Palacio de Cultura Uribe Uribe



Signos de la Vanguardia_ Museo de Antioquia





Pabellón Antioquia- Sede Coltabaco

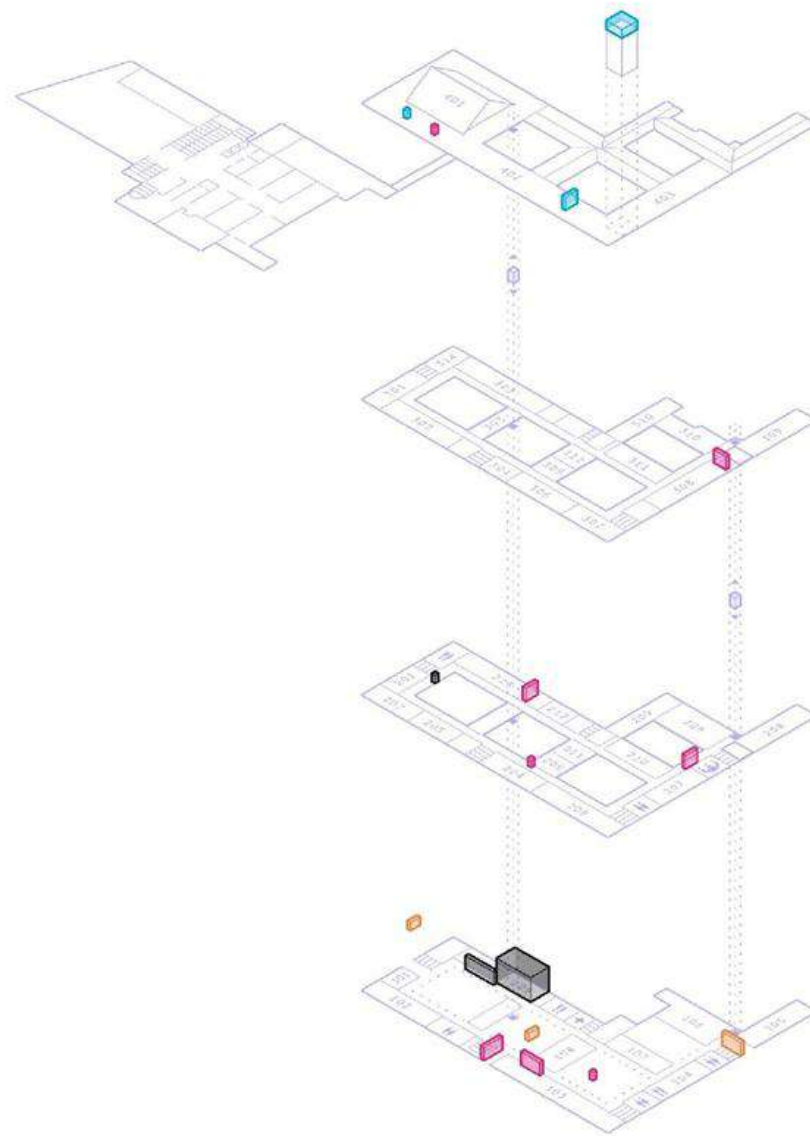


Ejes temáticos y distribución de las experiencias museográficas

El Museo Claustro se compone 17 experiencias museográficas, 1 en sala y 16 dispersas.

Habitantes del Claustro es un espacio de proyección multisensorial y envolvente en el que se invita a una participación para develar las historias cotidianas de los tres principales ocupantes Claustro.

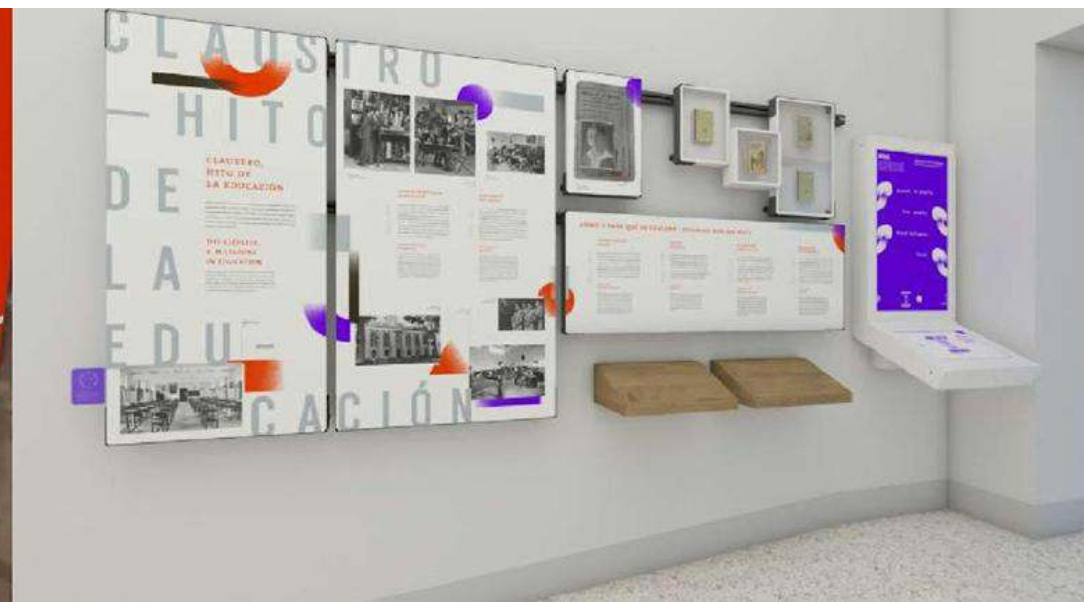
La museografía dispersa se inspira en espacios particulares del edificio para ofrecer contenidos sobre sus diferentes atributos y usos históricos.

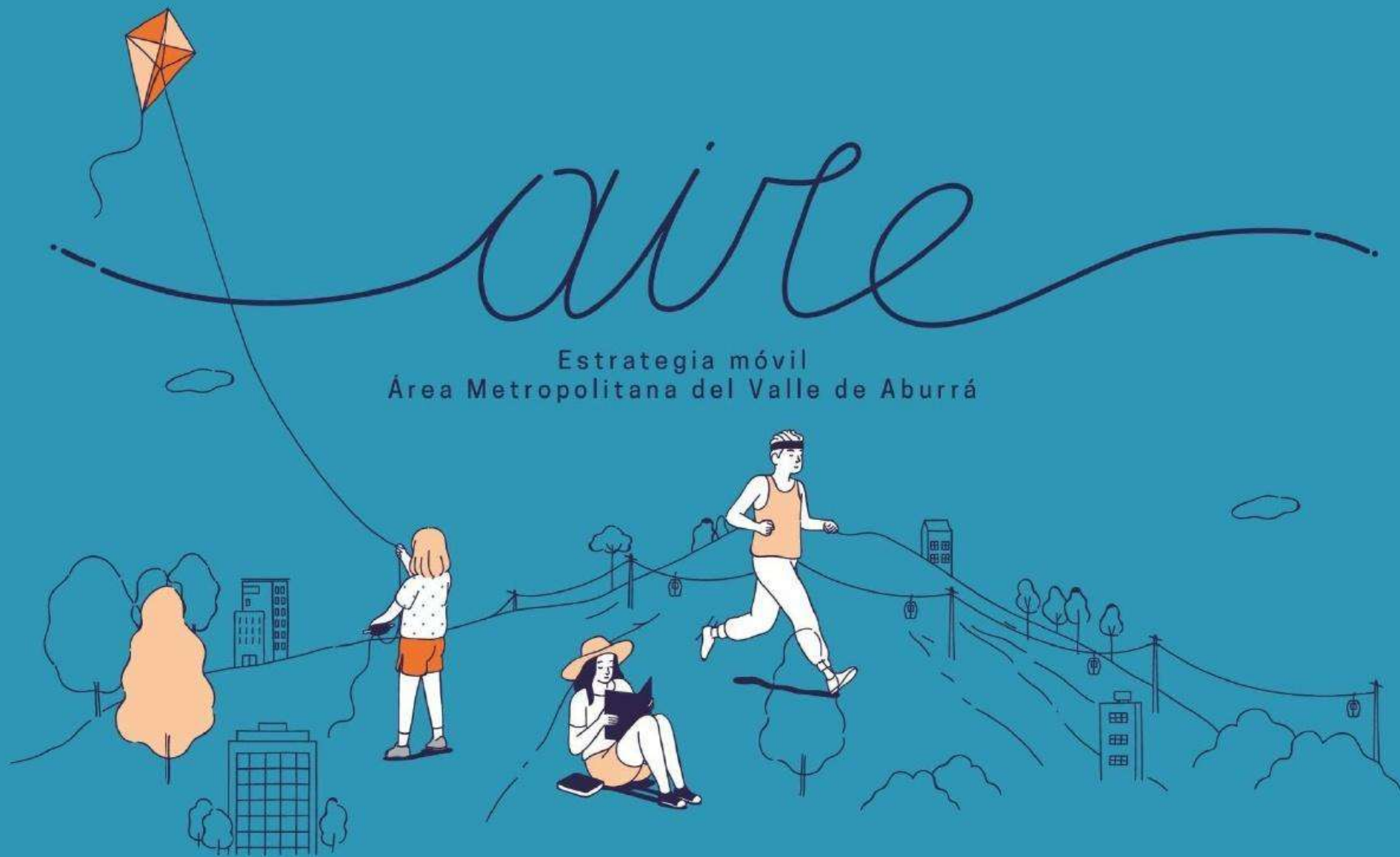


*museo*CLAUSTRO

- HITO EDUCATIVO
- HITO CULTURAL
- VALORACIÓN ARQUITECTÓNICA
- PROTAGONISTA Y TESTIGO DE LA TRANSFORMACIÓN DEL CENTRO

o8. Museo Claustro





Estrategia móvil
Área Metropolitana del Valle de Aburrá

parque
explora

Cuando inspiras,
respiras
un mejor aire

Área
METROPOLITANA
Valle de Aburrá



2 Actividades experimentales



5 Experiencias interactivas



1 Juego

La estrategia AIRE busca la apropiación de conceptos como: la biodiversidad, sostenibilidad, valoración económica de las decisiones, planeación del territorio, condiciones topográficas y efectos en la salud, sobre la problemática de la calidad del aire del Valle de Aburrá.

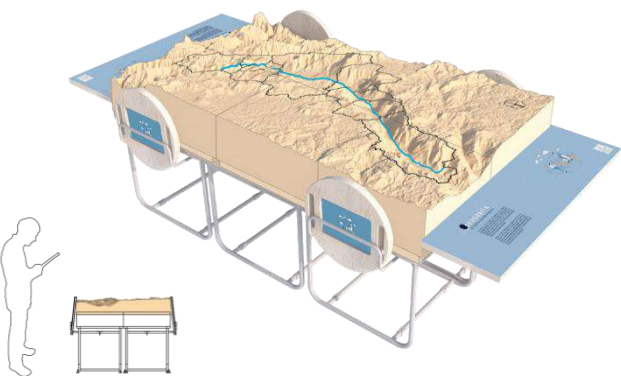
Se planteó una unidad móvil que viajaba a espacios públicos y colegios de la ciudad para que los ciudadanos tengan una Experiencia Memorable de Aprendizaje.



1 Unidad móvil desplegable



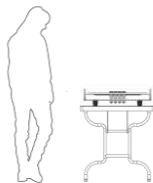
Experiencias Interactivas *AIRE*



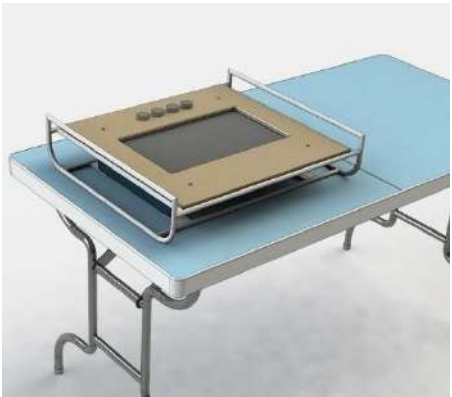
VALLE DE ABURRÁ. La geografía que habitamos



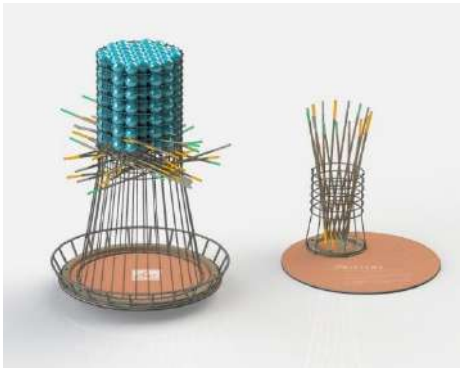
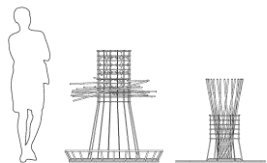
AIRE: Ver lo Invisible



¿Qué Respiras? Multimedia



EL PRIMER PASO. De lo individual a lo colectivo



TODOS SOMOS AIRE. Millones de situaciones conectadas



JUEGO: Cuenca del Aire







04



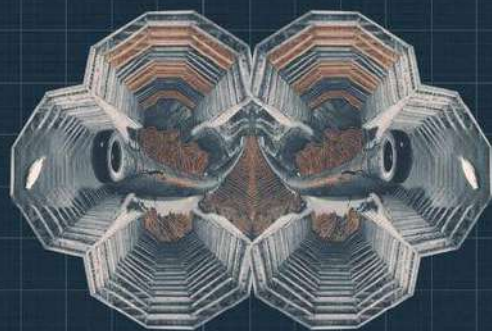
14^a FIESTA DEL
LIBRO Y LA
CULTURA
diásporas



Ciudad espejo



En nuestra plataforma interactiva encontrarás una experiencia en la que conviven las pesadillas de las narraciones distópicas sobre el futuro de la ciudad y el esplendor verde y sostenible que propone el *solarpunk* más reciente. Aquí la ciencia ficción, como una casa de los espejos, toma elementos de la realidad y los deforma hasta el horror o la belleza.



EN ASOCIO CON

bpp BIBLIOTECA
PÚBLICA
PILOTO



Alcaldía de Medellín

parque
explora
MEDELLÍN

7.º SALÓN
de Nuevas
Lecturas

14^a FIESTA DEL
LIBRO Y LA
CULTURA
diásporas

Alcaldía de Medellín
— Distrito de —
Ciencia, Tecnología e Innovación



Ciudad Espejo

Es una plataforma de participación interactiva creada a partir de los microrrelatos ganadores del concurso: *#MicroCIFIMedellín*.

La experiencia virtual presentaba dos ciudades paralelas. La primera que contenía los relatos ganadores, la segunda que proponía a los visitantes a expandir la creación literaria de las contribuciones distópicas o solar punk.

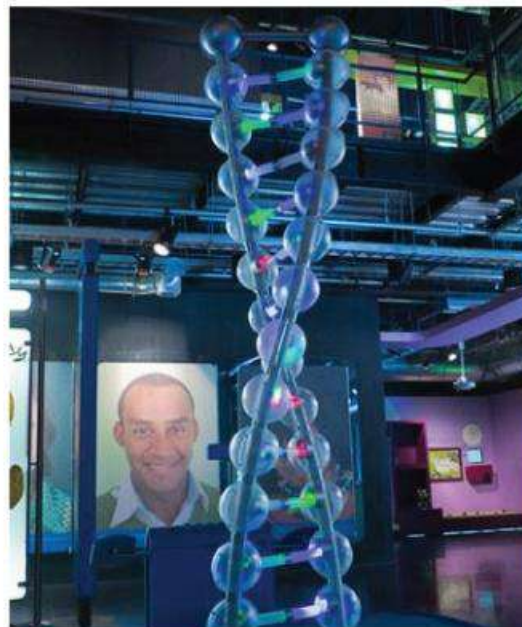


UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA

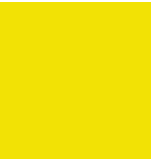


GOBERNACIÓN DE ANTIOQUIA









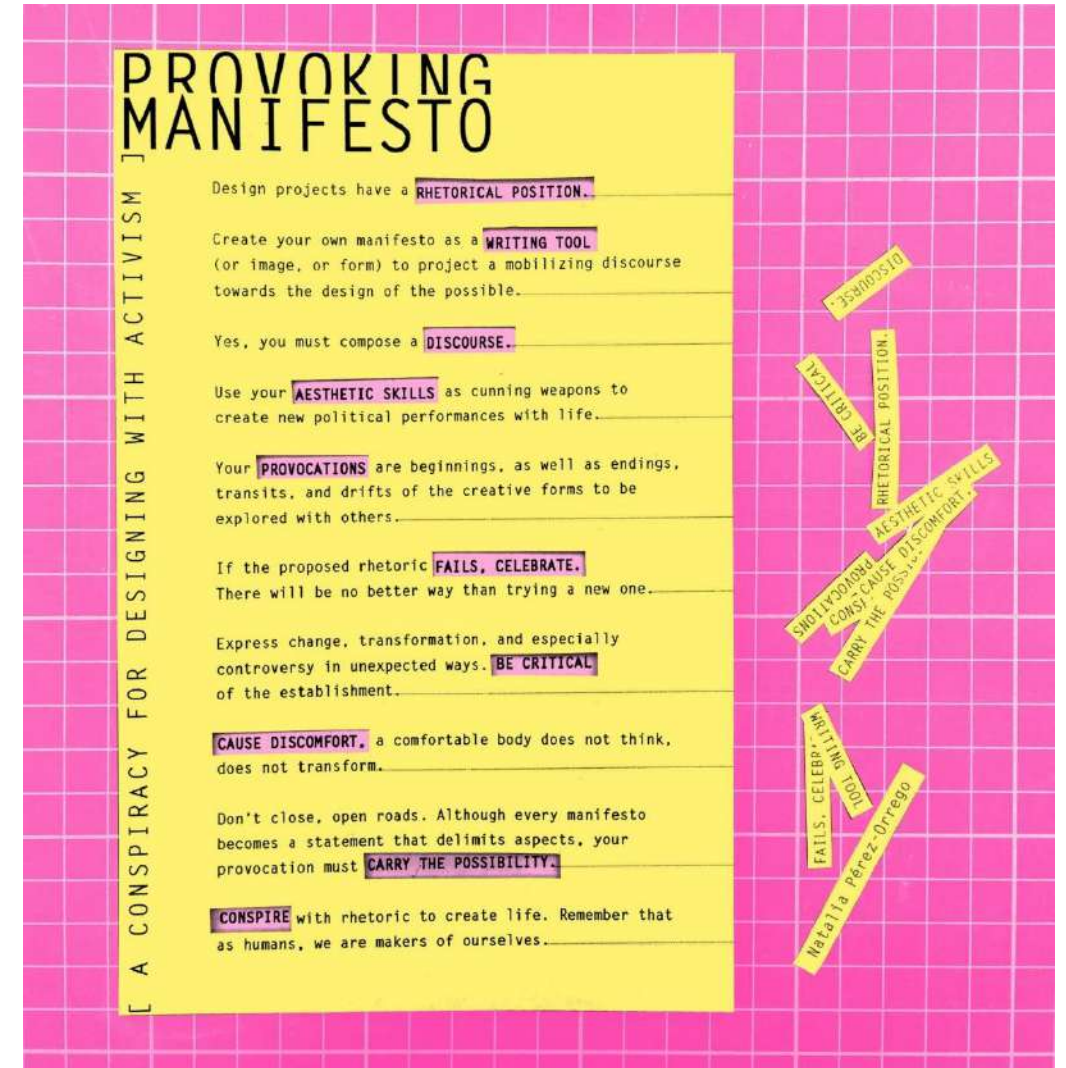
Experiencias de participación crítica y creativa

Talleres y Laboratorios para la provocación de significado

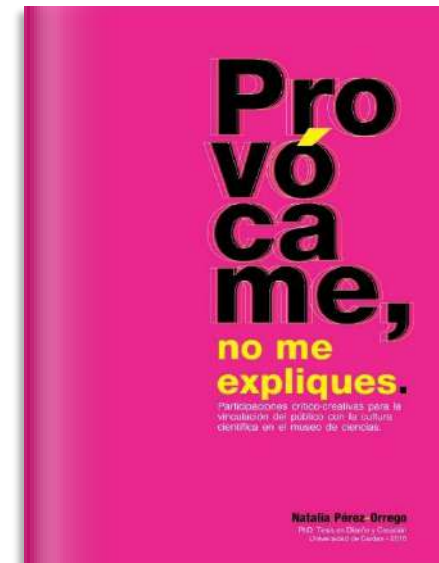
Provocar la experiencia creativa, crítica y especulativa.

Los proyectos que se presentan a continuación se fundamentan en las reflexiones investigativas y académicas de mi autoría en las se caracteriza a la experiencia como acto de conocimiento. Por lo tanto, el diseño de estos proyectos se centra en la concepción de interacciones, espacios e interfaces como medios que estimulan la participación creativa y crítica para la producción de sentido con el fin de establecer vínculos en la discusión y resolución de problemas complejos de la contemporaneidad social.

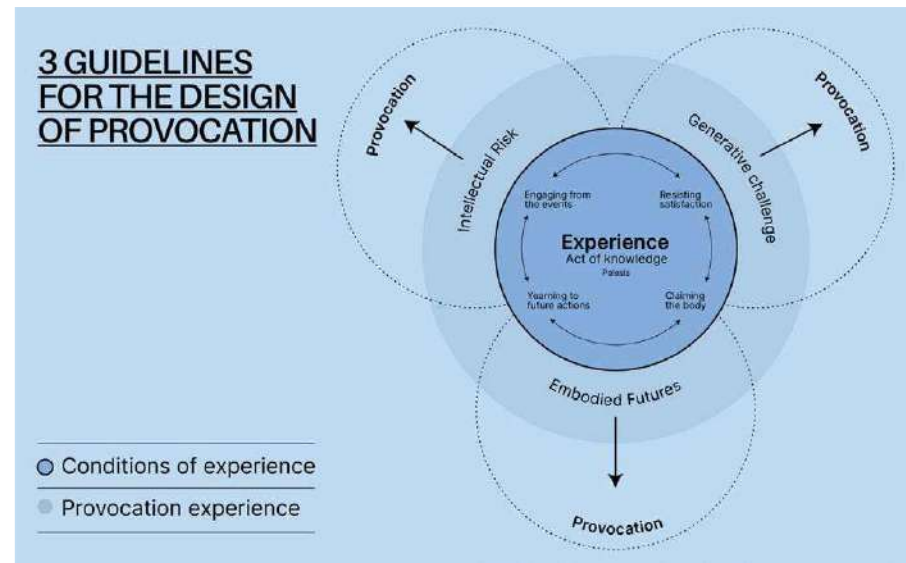
Así mismo, estas reflexiones han sido implementadas en estrategias pedagógicas para la formación de estudiantes en diseño participativo, cocreación y para la apropiación/vinculación social con el conocimiento.



Publicaciones



2018_Provócame, no me expliques.
Participaciones crítico-creativas para la vinculación del público con la cultura científica en el museo de ciencias.
Tesis Doctoral en Diseño y creación:
<https://natynoir.wordpress.com/provocame-tesis/>



2022_Be provoking. Shoollng critical and speculative designers.
Paper Q1 Scopus: https://ixdea.org/51_7/



2023_Provoking manifesto: design with activism
Capítulo en libro *Driving Design: DDP DrivingDesign Volume I.pdf* - Google Drive





01

@EncenderlaVerdad

Experiencia de Participación en Fiesta del libro y la cultura Medellín- Septiembre 2024

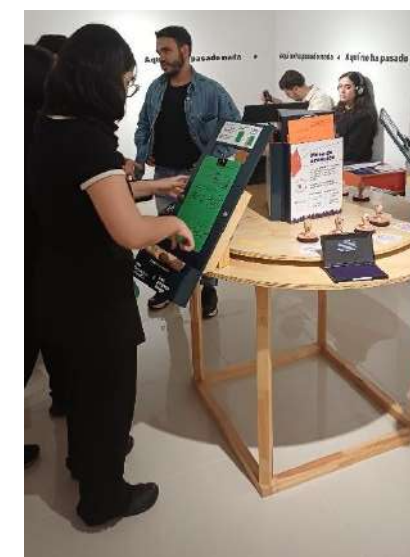
Encender la verdad_ Proyecto de I+C experiencias de participación crítica y creativa para la valoración y apropiación de la verdad | Agosto 2023-2025





Dispositivos para la visualización e interacción con los datos – Talleres co-creativos para Investigación de Experiencia (2023)

Encender la verdad_ Proyecto de I+C experiencias de participación crítica y creativa para la valoración y apropiación de la verdad | Agosto 2023-2025



Exposición de resultados de Investigación - Museo de Ciencias del ITM - Septiembre 2025

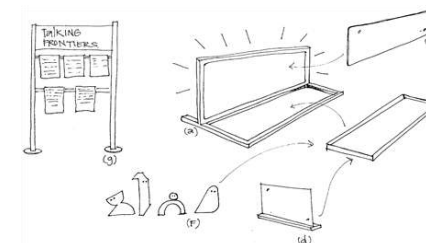
Encender la verdad_ Proyecto de I+D experiencias de participación crítica y creativa para la valoración y apropiación de la verdad | Agosto 2023-2025



Travesías de Frontera

Es un taller crítico-creativo para la confrontación en escena de conceptos fronterizos, basado en escritura creativa, los participantes dramatizan al público una escena usando y personalizando las interfaces propuestas y, con ello, suscitar el dialogo.

Las interfaces para el taller son: pantalla de luz (a); telón (b); base (c); frontera translúcida (d); personajes (f).





Travesías de Frontera

Delante de un telón de luz y un escenario de cartón se narrarán diferentes historias que pueden suceder en un límite fronterizo. Los equipos participantes definirán el tipo de frontera, los personajes y la travesía que allí ocurre.



Talking Frontiers | PDC 2020

Situated Action for discussing intra-urban migration

Situated action planned for San José neighborhood in an urban area of Manizales-Colombia, where **people have been forced to intra-urban migration by the governmental macro project.** The proposal presents an experience guided by a system of raw interfaces, **conceived for the development of creative and collaborative participation of the public in which a scenography is constructed to draw, tell and write stories that intertwine the community's subjectivities** on the identity of the subjects, of the territory and of the limit involved in the concept of border.

is a provocation tool that allows creative participation for engaging and discussing culture assumptions about the limits that we want to frank, overthrow, displace or re-elaborate.

Propuesta de Acción situada aprobada inicialmente.

Fronteras Parlantes

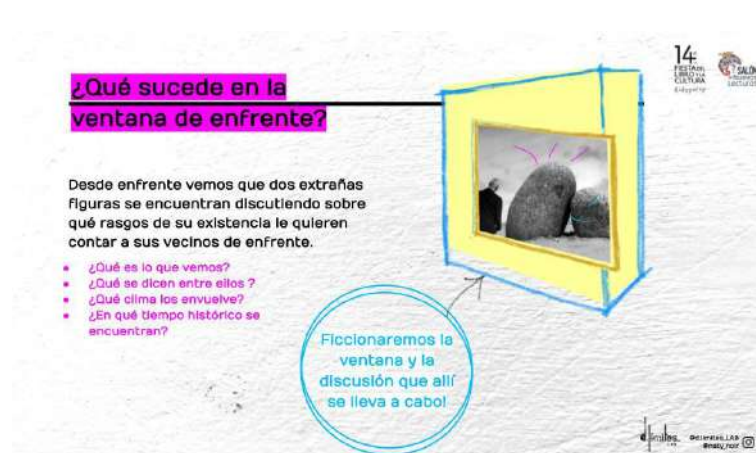
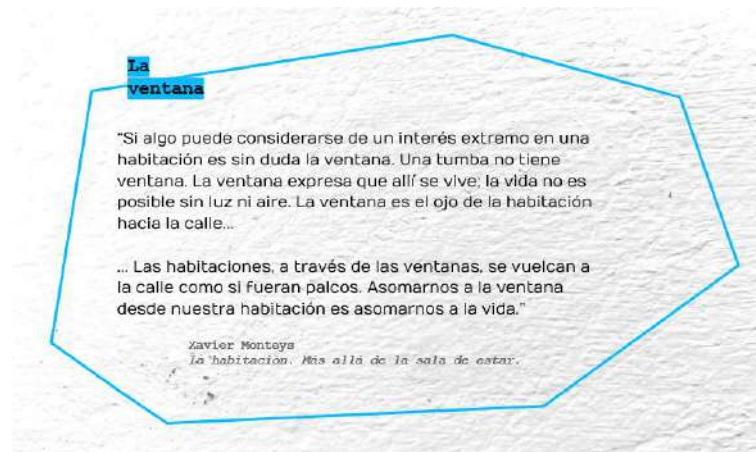
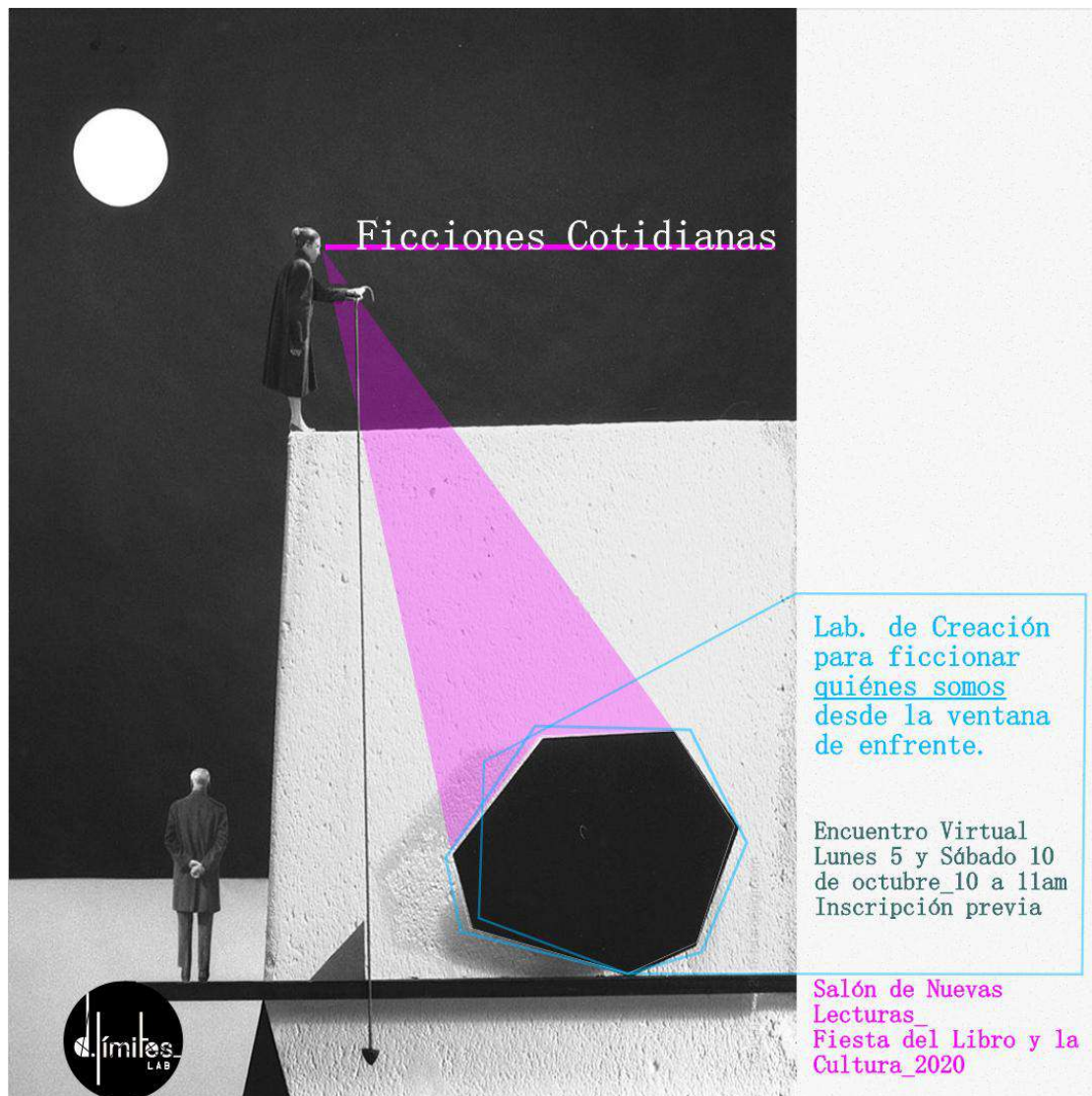
Fue una propuesta de acción situada para el barrio San José del casco urbano de Manizales-Colombia, en el que las personas se han visto obligadas a realizar migraciones intraurbanas por la realización de un macroproyecto gubernamental. La propuesta era una experiencia guiada por un sistema de interfaces, diseñadas para el desarrollo de una participación creativa y colaborativa del público, en la que se construía una escenografía para dibujar, contar y escribir historias que entrelazan las subjetividades de la comunidad sobre la identidad de los sujetos, del territorio y del límite que implica el concepto de frontera.

Debido a la contingencia del COVID-19, el proyecto debió transformarse en una experiencia de participación virtual para ser vivida desde *HUB Mozilla*.



Imágenes de la interacción adaptada para la sala virtual en HUB Mozilla. (Emergencia Covid 2019).

A través de un avatar, los participantes ingresaban a la sala y se ubicaban al lado de los personajes de la experiencia con quienes identificaran su relación de poder. Desde allí se originó un diálogo sobre el problema de la migración y se les invitó a experimentar una danza de avatars como acción liberadora.



Ficciones Cotidianas

Fue un taller creativo y de participación virtual para ficcionar quiénes somos desde la ventana de enfrente.

Con dos hojas de papel, tijeras, cinta y lápiz, se creaba una ventana plegada que se abría para ver el relato ficcionado.

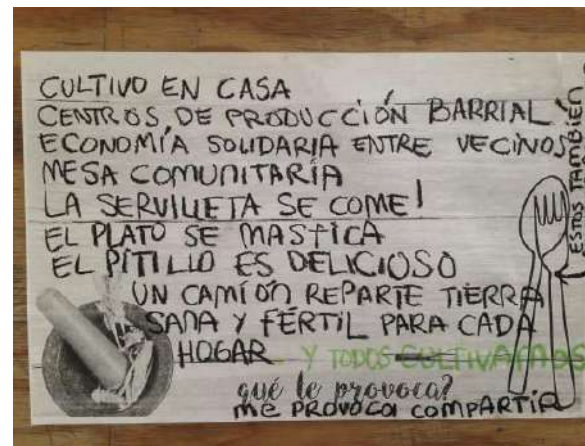
Este taller fue propuesto en tiempos de pandemia en que las escenas que veíamos en ventanas de los otros, posibilitaron la imaginación de identidades, encuentros, miedos y sospechas.



Laboratorio de Bocados

Residencia artística para la reflexión crítica sobre la producción y el consumo de alimentos GMO alrededor de una mesa servida con bocados improbables.

¿Qué bocado te provoca?



<https://www.casatrespacios.org/nataliaperez>



Especies en Movimiento

Es un taller para la investigación participativa para conocer el fenómeno del movimiento desde la creación objetual, corporal y visual.

Se planteó desde tres fases experimentales:

1. La provocación, como estímulo y deseo
2. La concreción, ideación de instrumentos de dibujo
3. La consumación, producción visual del movimiento



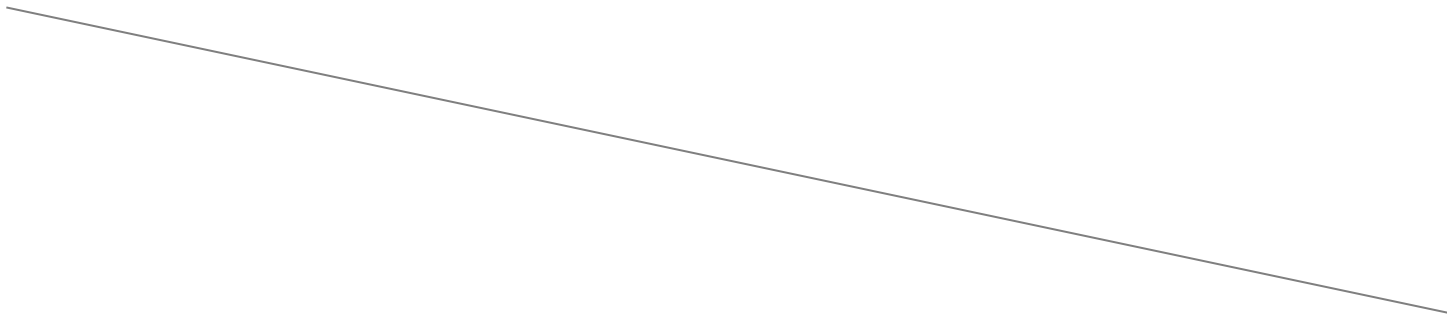
Crayolas diseñadas para la experiencia



Tazos de la participación creativa

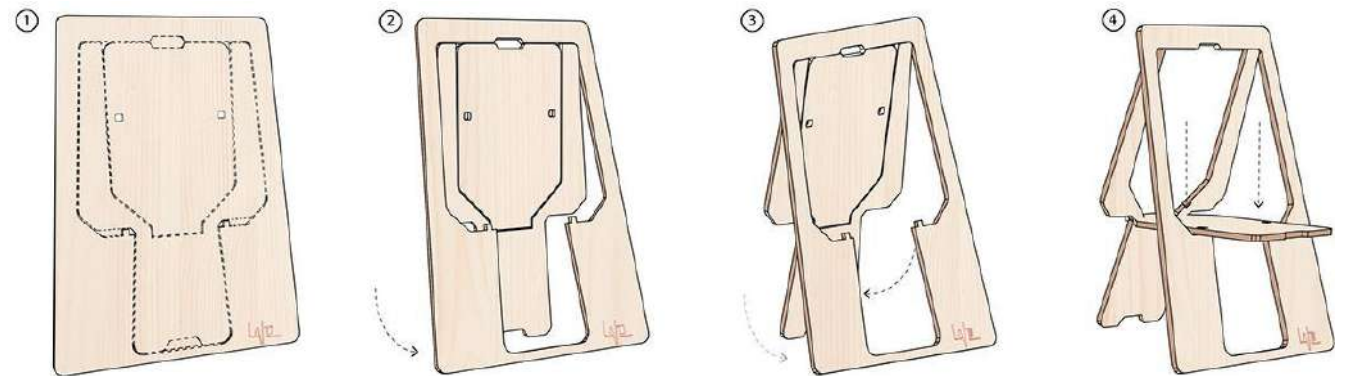
Experiencias participativas del Taller

Especies en Movimiento_Taller de Investigación-Creación para la apropiación de la ciencia - Octubre de 2015

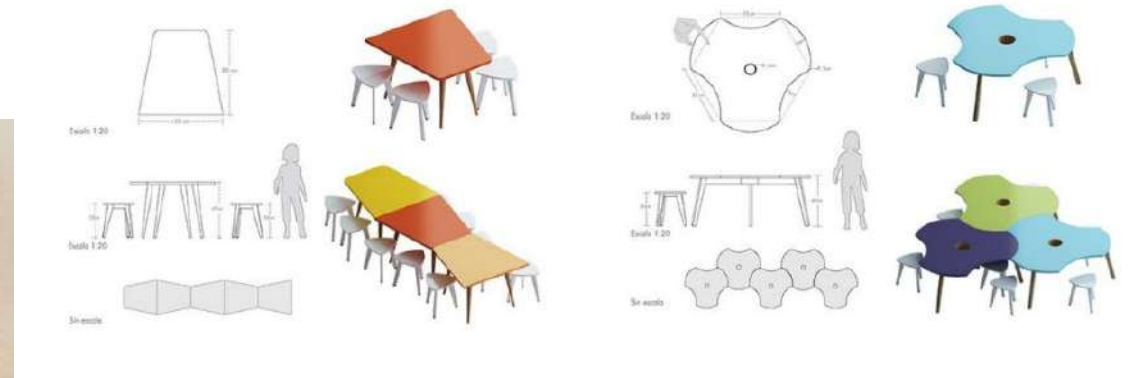


Mobiliario y Arquitectura

Proyectos para el buen vivir

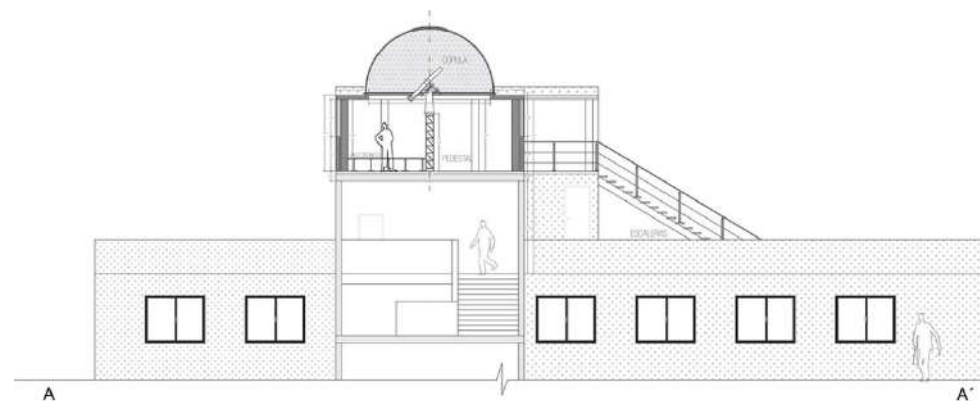
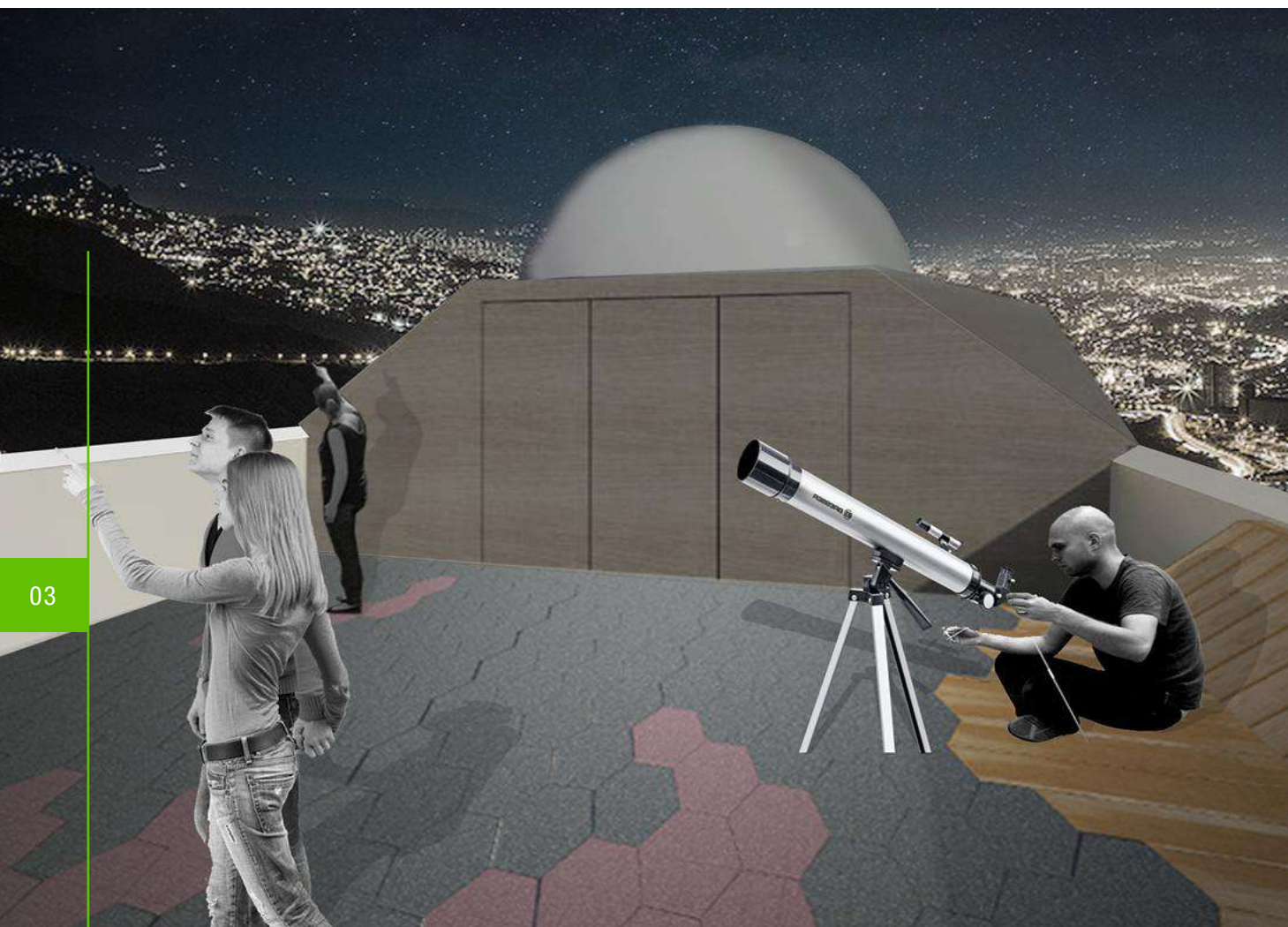


Apropiación social en Ludoteca Corporación Cielos Abiertos Colombia



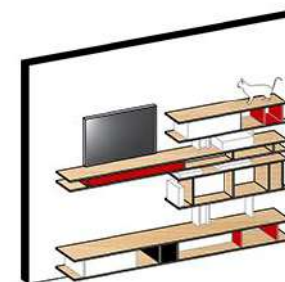
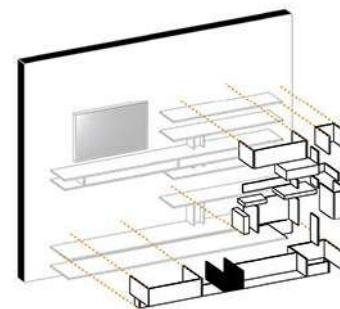
Diseño de Mobiliario Prescolar Tibabuyes_ En asocio con FP - Arquitectura.
Ambientes de aprendizaje para el siglo XXI: concurso público para el diseño de colegios y Jardines infantiles distritales en Bogotá. _ 2015







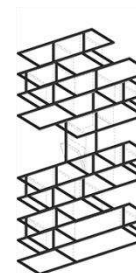
05



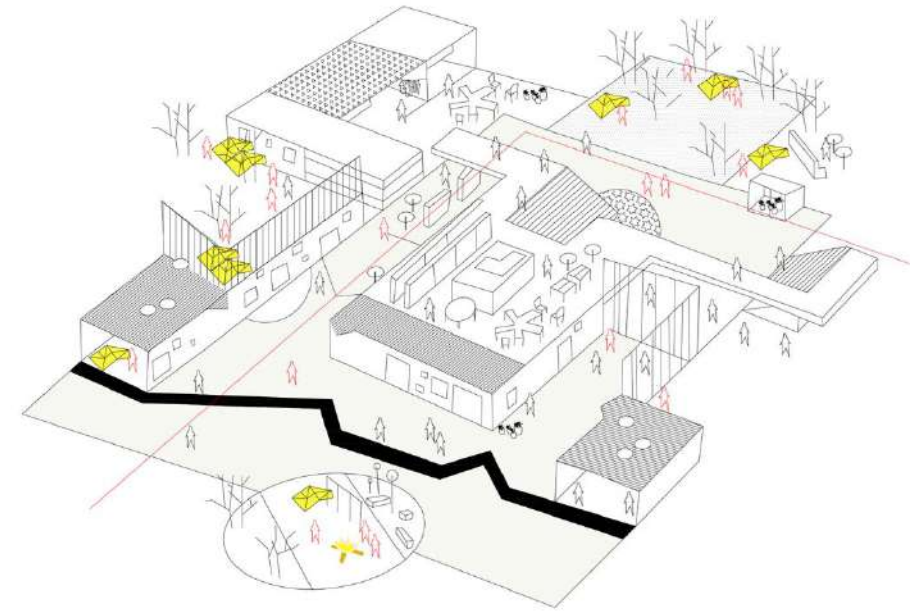
Estantería Horizontal



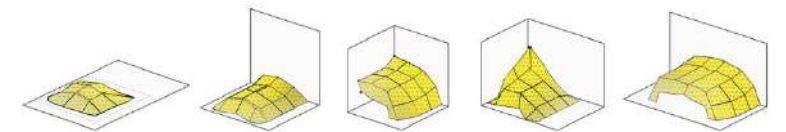
Mesa Vértice

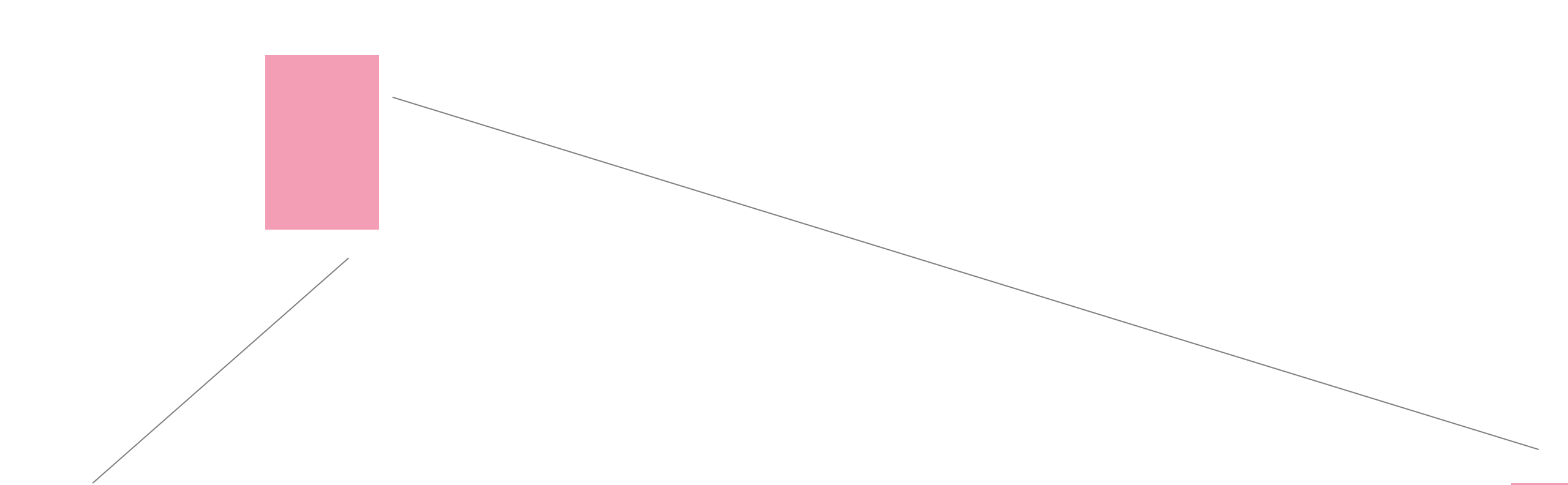


Jardín Vertical



SEQUENCE: FOLD / UNFOLD





Cátedras para el diseño de experiencias

Estrategias pedagógicas para el diseño de la participación creativa, crítica y especulativa

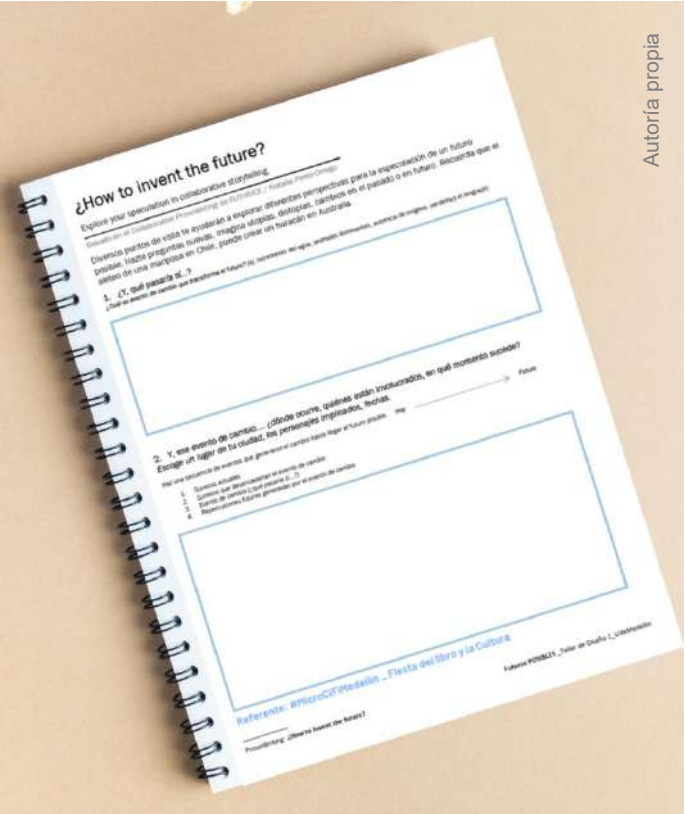


Provocación: creación de otros cuerpos posibles.
Ejercicio basado en: Los 58 indicios del cuerpo de Jean-Luc Nancy



Manifiestos visuales – Fotocollages

TALLER DE DISEÑO Y CREACIÓN: Futuros Otros: Medellín 2030



Autoría propia

Creación narrativa desde el canva:
How to invent the future + AI



BAHARI
Sembradora de los
cultivos acuáticos
de la Medellín bajo
el agua.
(Proy. estudiantes)

Caracterización de personajes y representación desde AI



Arquitectura con biomateriales
en las laderas de la Medellín Post
inundación
(Proy. estudiantes)

Representación atmosfera espacial a escala.

TALLER DE DISEÑO Y CREACIÓN: Interacción Sensible

03



Bitácora de investigación y texturas conceptuales



Experiencia espacial y corporal



Cuerpos vestidos

Pabellones para la intervención artesanal



04

Manos Somos

es la reunión de 4 pabellones temporales desde los cuales se pretende acercar, discutir o conocer, las temáticas particulares que enfrentan hoy algunas comunidades artesanales de Colombia.

<https://malcolmamiranda38.wixsite.com/manossomos>



Caña flecha

Proyecto: Apropiaciones no consentidas

Este proyecto se realizó como parte del proceso de investigación “protección de las creaciones artesanales indígenas desde el enfoque de derechos humanos”.

Pabellones para la intervención artesanal

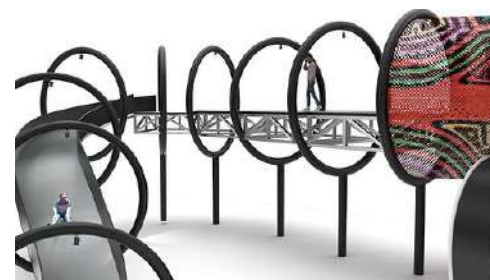


05

Tejiendo Raíces

Nos convoca la experimentación de la memoria cultural, la evocación del otro en cuyas raíces también nos encontramos nosotros. Comunidad Tule Gunadule

<https://gloriarenaware12.wixsite.com/tulegunadule>



Proyecto: S.O.S Indígena

Pabellón que evoca a la serpiente como símbolo Tule de transformación, sabiduría y longevidad.

Busca estimular a los medellinenses por medio de experiencias sonoras, dinámicas visuales, recursos gráficos, piezas físicas y texturas sobre la producción artesanal de los Tule Gunadule y sus Molas.

TALLER DE PRODUCTO Y MERCADO: Experiencia cultural de literatura expandida

A partir de la caracterización de un segmento de mercado cultural y la comprensión de un macroentorno, proponer la conceptualización y materialización de una experiencia de participación creativa que promueva la vinculación literaria del segmento con el universo de Julio Cortázar.



Proyecto estudiantes: Componiendo Historias ya escritas
Experiencia Literaria para Julio Cortázar



El Gran Salto
Experiencia Literaria para Julio Cortázar. Para niños entre 8 y 11 años

Buscando el Axolotl

Proyecto de estudiantes seleccionado para la 11ª Parada Juvenil de Lectura -2019

Experiencia sensorial y participativa para la vivencia literaria del cuento Axolotl, de Julio Cortázar.



EX
PEDI
CIO
NES

**11ª PARADA
JUVENIL DE LA
LECTURA**

Julio 6 al 7
UVA Huellas de Vida - San Javier
 2:00 p. m. a 6:00 a. m.
Entrada libre

Buscando el axolotl
 ¿Alguna vez miraste un axolotl a los ojos? Una experiencia para sumergirse en las profundas letras de Cortázar y explorar las nuevas lecturas. Convoca: Facultad de Diseño Industrial de UPB



TALLER DE DISEÑO: Experiencia de Práctica cultural con el Arte – Museo de Antioquia

Proyecto estudiantes: Museo a la calle



Proyecto estudiantes: **Crítica a tu Gordo**





N A
T A
L I A
PÉREZ-ORREGO

<https://nataliaperezorrego.com>
noirframe@gmail.com
[+57 300 6148752](tel:+573006148752)

