



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 PhD. 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 2001 me he desempeñado como diseñadora y coordinadora en una amplia variedad de proyectos vinculados a espacios efímeros, expositivos, educativos y museográficos en Medellín, Colombia. Cada uno de ellos ha sido concebido como una experiencia de interacción que busca abrir caminos para la apropiación social, artística y cultural.

Entre los más destacados se encuentran:

- **Dramaturgias de la existencia [sobre-vivir] (2026):** diseño de expositivo.
- **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 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 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** en el curso de proyecto 4 de Prácticas culturales y del curso seminario II, del Doctorado en Estudios de Diseño.

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

<https://nataliaperezorrego.com/>

INDICE DE PROYECTOS



Experiencias para la interacción y la apropiación cultural

Proyectos expositivos, museográficos y efímeros

[PAG. 4](#) ↗



Experiencias de participación crítica y creativa

Talleres y Laboratorios para la producción de significado

[PAG. 25](#) ↗



Mobiliario y Arquitectura

Proyectos para el buen vivir

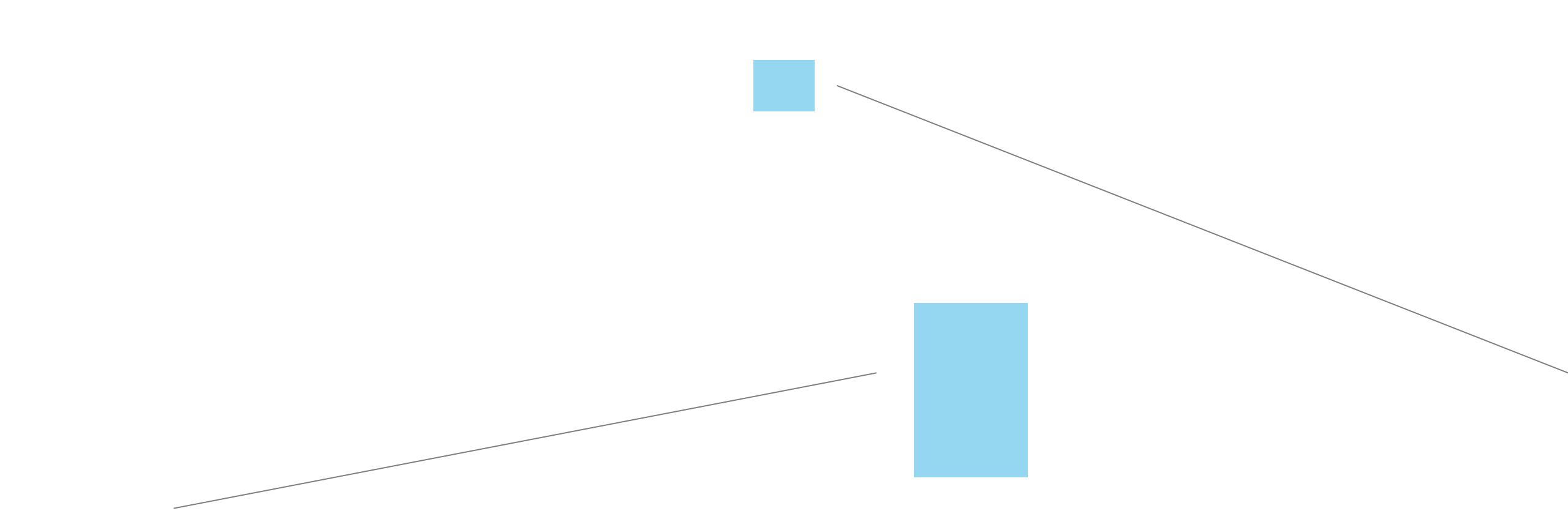
[PAG. 34](#) ↗



Cátedras para el diseño de experiencias

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

[PAG. 41](#) ↗

The page features several decorative elements: a small blue square at the top center, a larger blue square on the right side, and a blue square on the left side. Two thin grey lines intersect to form an 'X' shape across the upper half of the page.

Experiencias para la interacción y la apropiación cultural

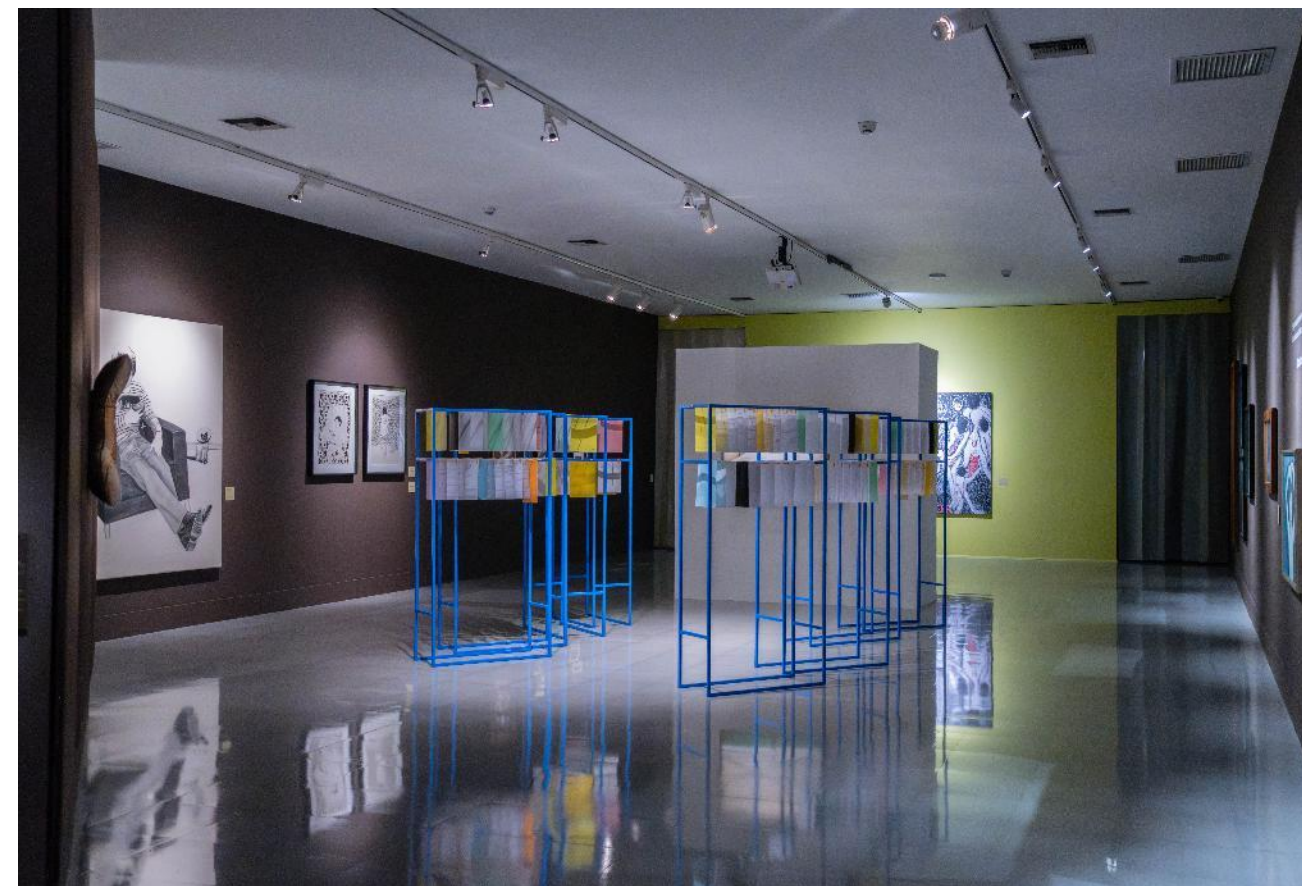
Proyectos expositivos, museográficos y efímeros



01

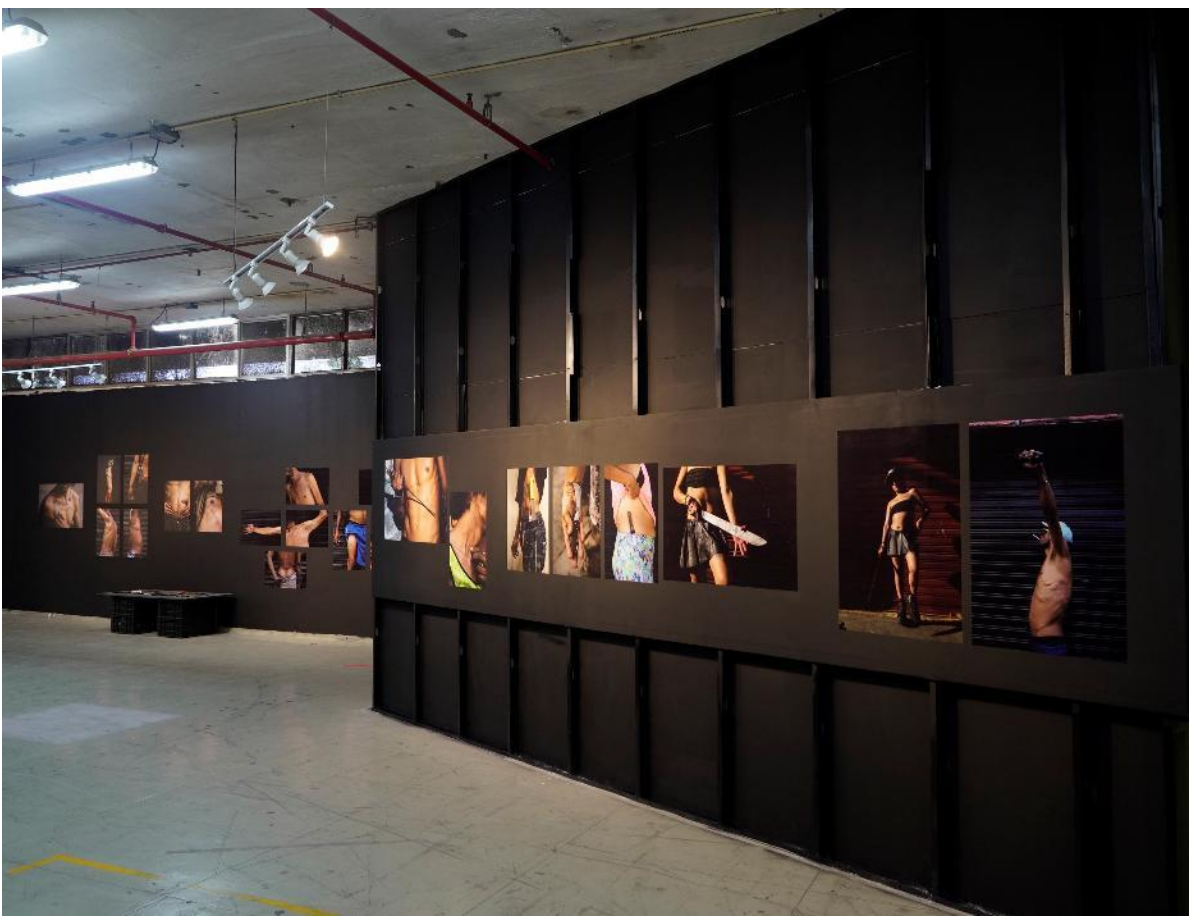


Diseño expositivo, producción y montaje Sala Permanente Historias para Repensar: Débora Arango, el mundo en primera persona – Museo de Antioquia (Agosto 2026)

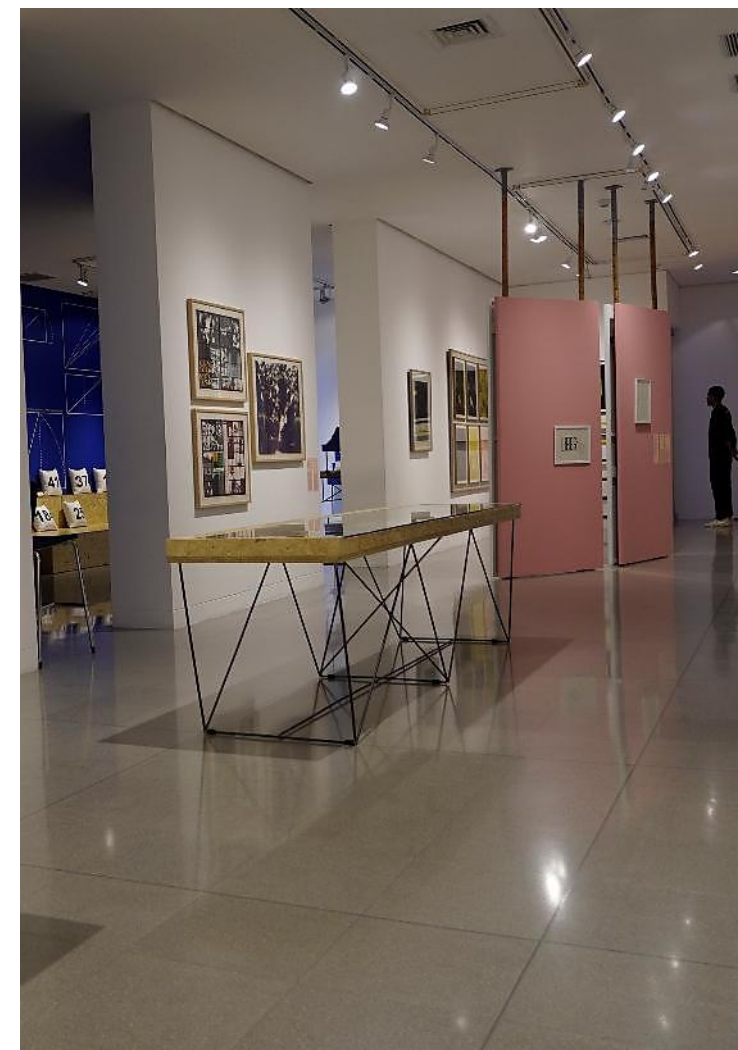




03



Pabellón Antioquia- Sede Coltabaco



Signos de la Vanguardia_ Museo de Antioquia



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

@EncenderlaVerdad





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



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

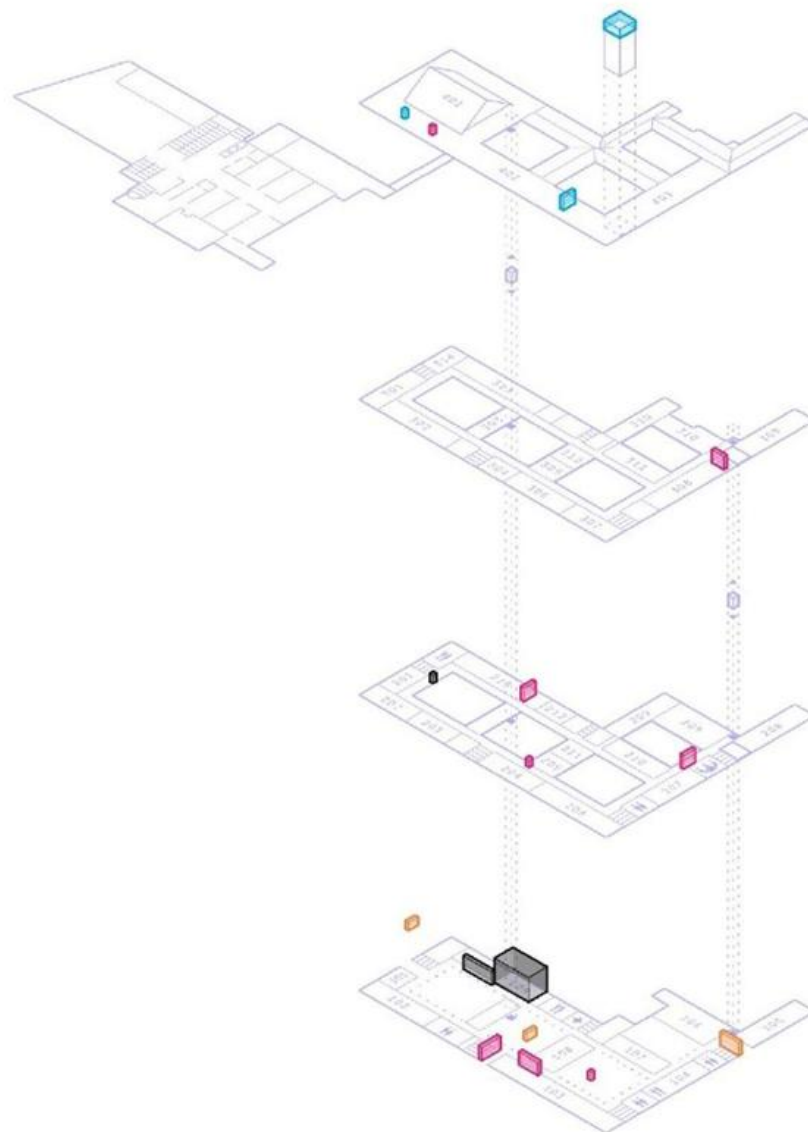


Ejes temáticos y distribución de las experiencias museográficas

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.

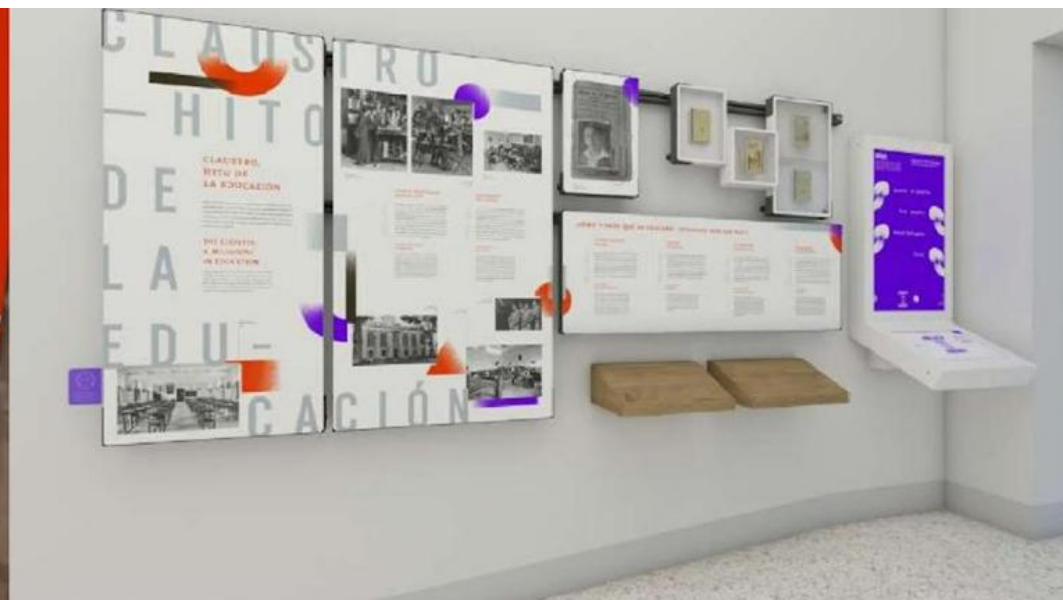
La museografía dispersa se inspira en espacios particulares del edificio para ofrecer contenidos sobre sus diferentes atributos y usos históricos.

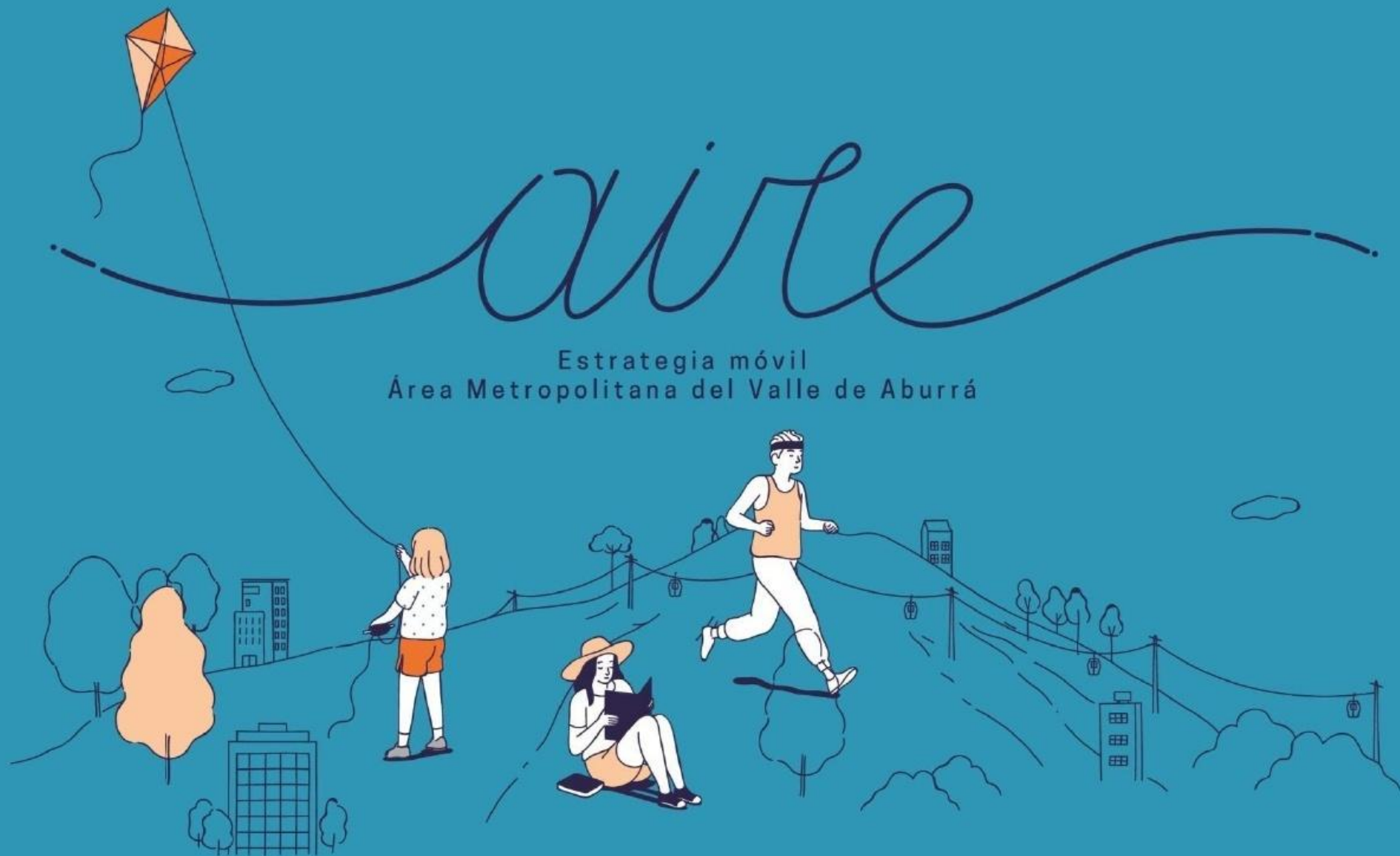


*museo*CLAUSTRO

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

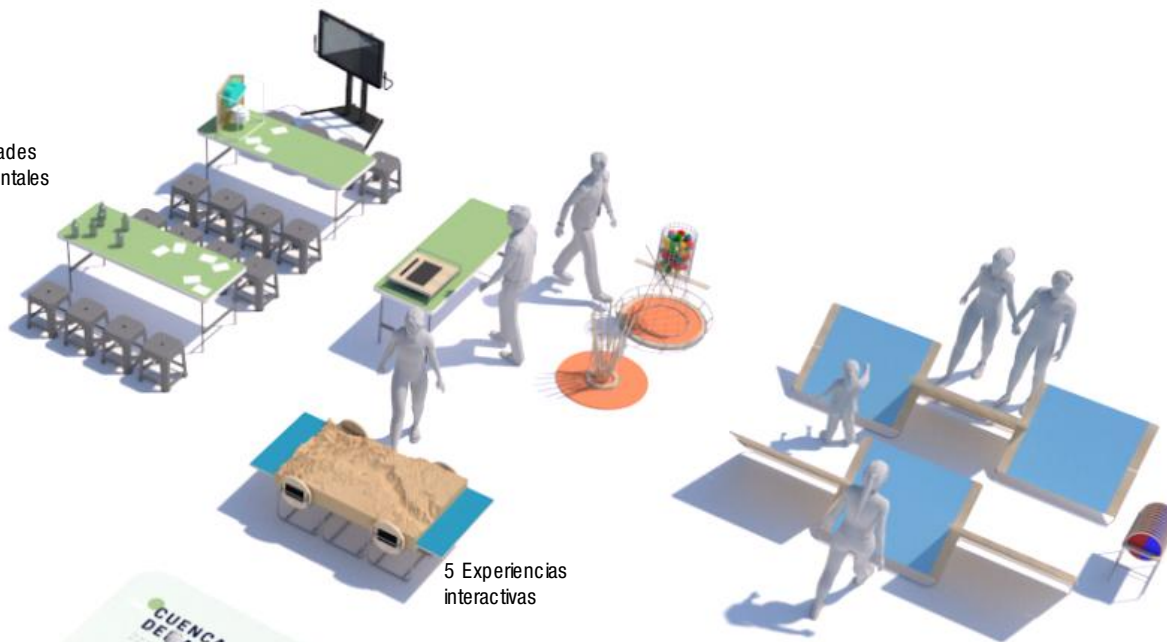
o8. Museo Claustro







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.

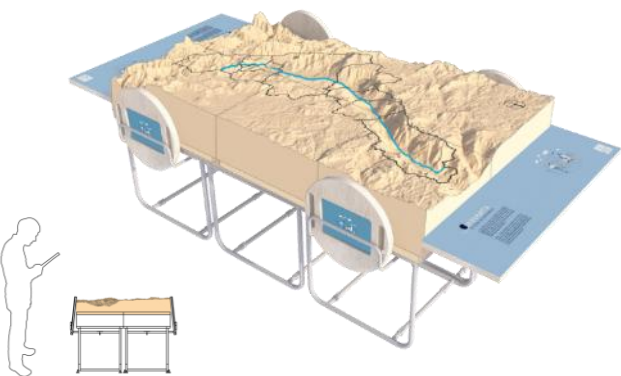
Se planteó una unidad móvil que viajaba a espacios públicos y colegios de la ciudad para que los ciudadanos tengan una Experiencia Memorable de Aprendizaje.



1 Unidad móvil desplegable



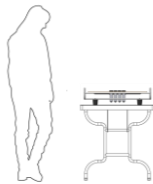
Experiencias Interactivas *AIRE*



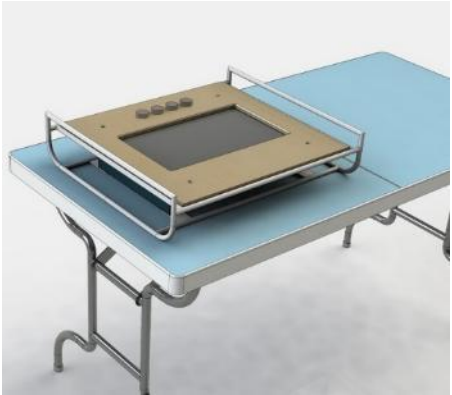
VALLE DE ABURRÁ. La geografía que habitamos



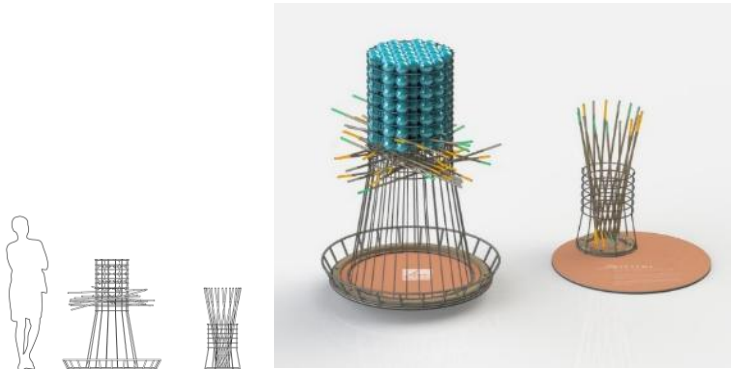
AIRE: Ver lo Invisible



¿Qué Respiras? Multimedia



EL PRIMER PASO. De lo individual a lo colectivo



TODOS SOMOS AIRE. Millones de situaciones conectadas



JUEGO: Cuenca del Aire









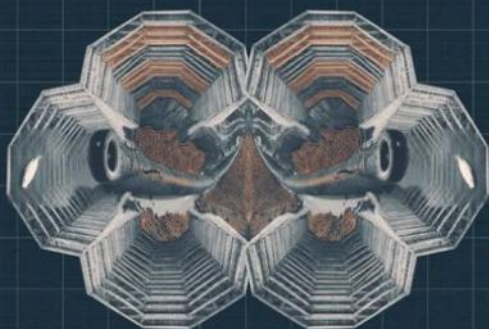
14^a FIESTA DEL
LIBRO Y LA
CULTURA
diásporas



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.

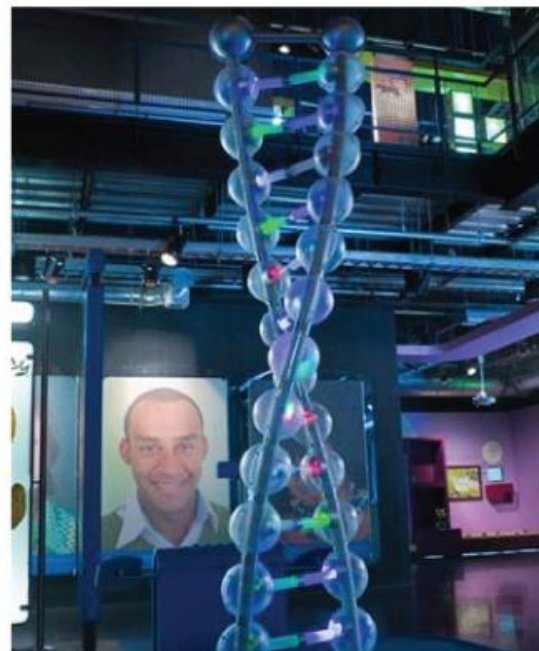


09



UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA









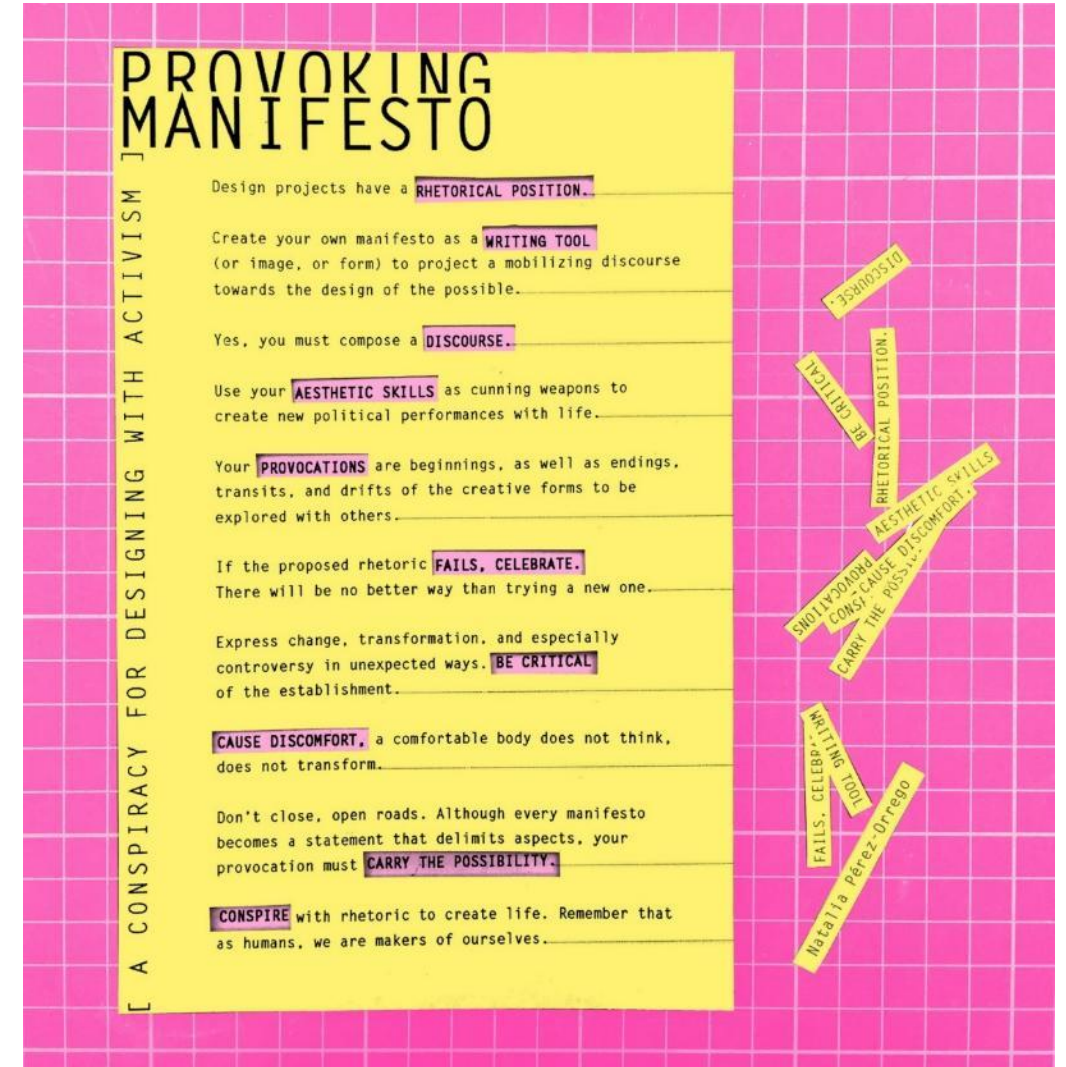
Experiencias de participación crítica y creativa

Talleres y Laboratorios para la provocación de significado

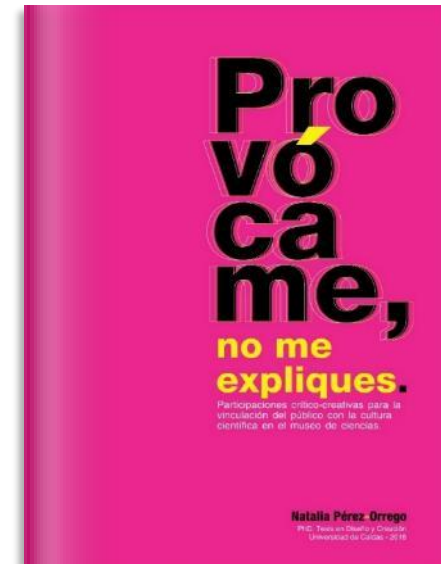
Provocar la experiencia creativa, crítica y especulativa.

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.

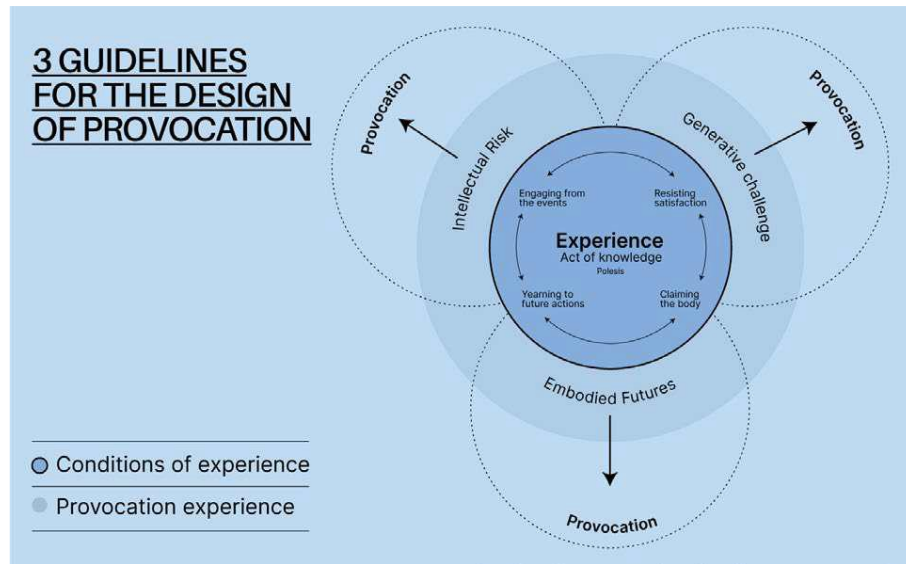
Así mismo, estas reflexiones han sido implementadas en estrategias pedagógicas para la formación de estudiantes en diseño participativo, cocreación y para la apropiación/vinculación social con el conocimiento.



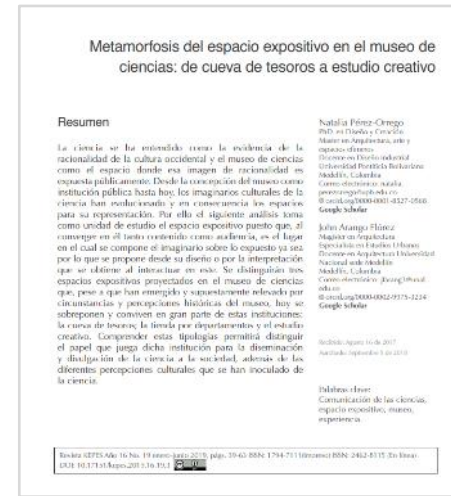
Publicaciones



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. Shooling critical and speculative designers.
Paper Q1 Scopus: https://ixdea.org/51_7/



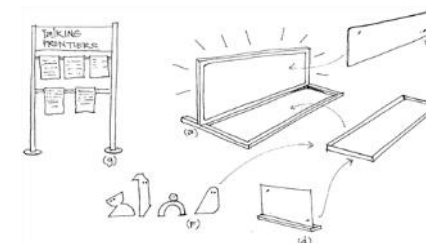
2023_Provoking manifesto: design with activism
Capítulo en libro *Driving Design: DDP DrivingDesign Volume I.pdf* - Google Drive



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

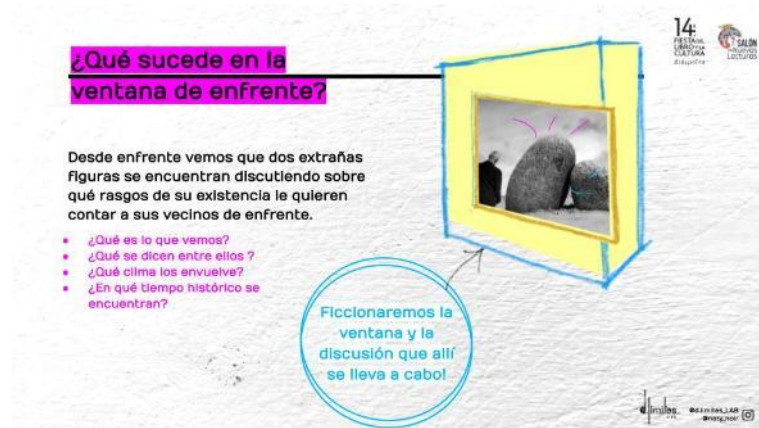
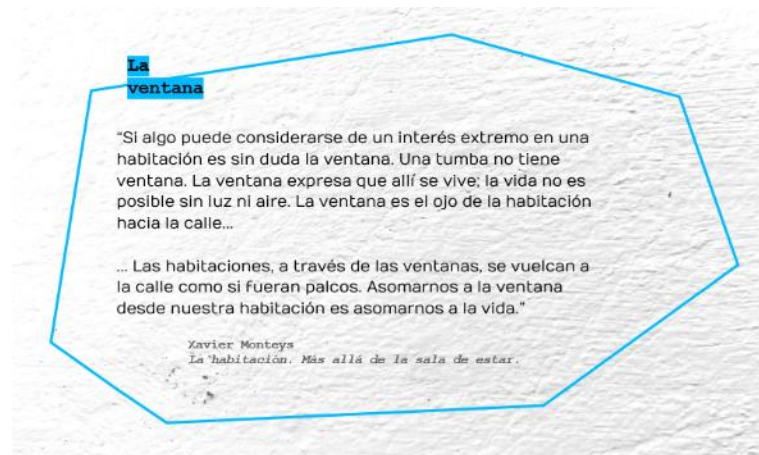
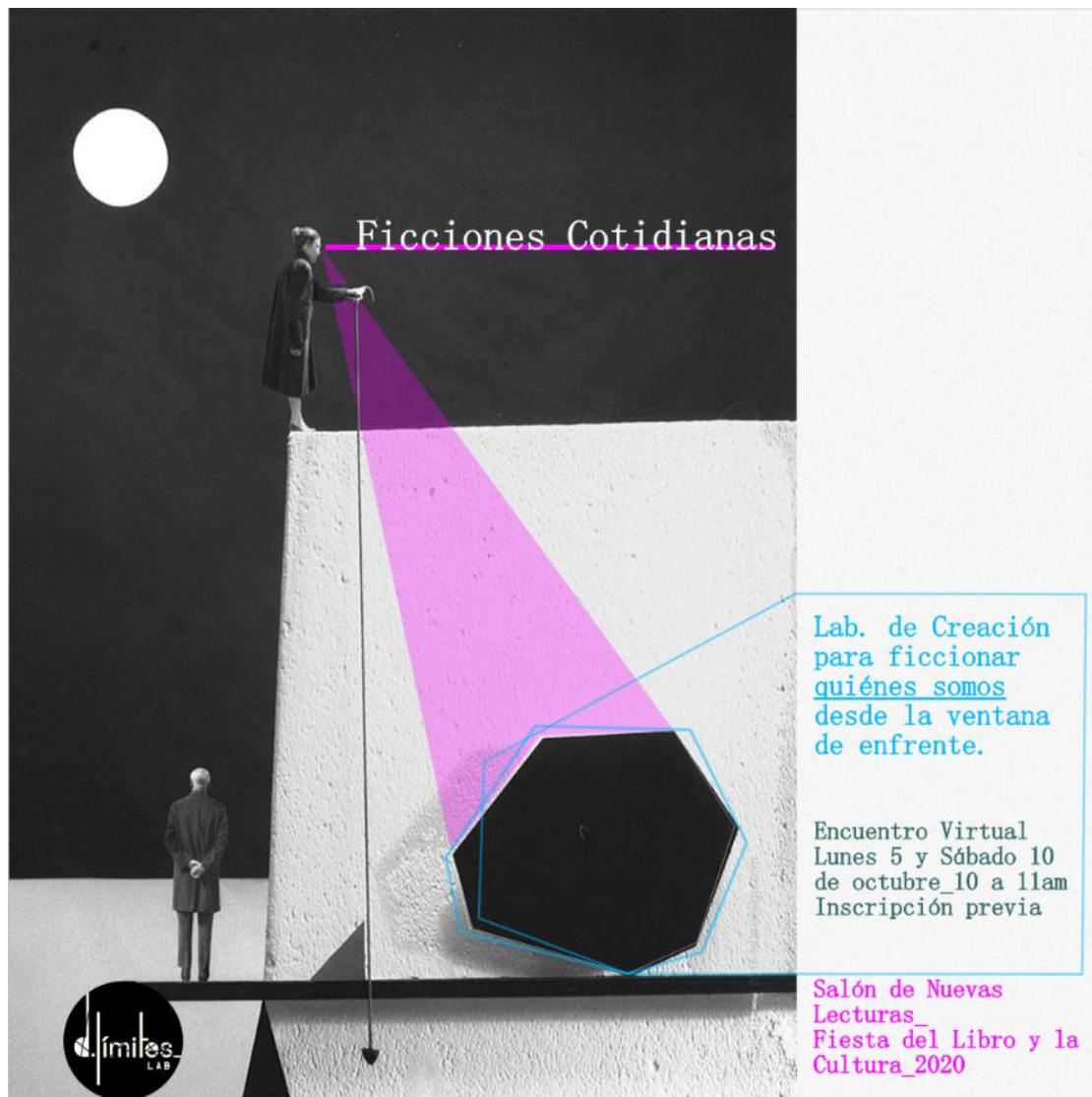
Fue una propuesta de acción situada para el barrio San José del casco urbano de Manizales-Colombia, en el que las personas se han visto obligadas a realizar migraciones intraurbanas por la realización de un macroproyecto gubernamental. La propuesta era una experiencia guiada por un sistema de interfaces, 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.

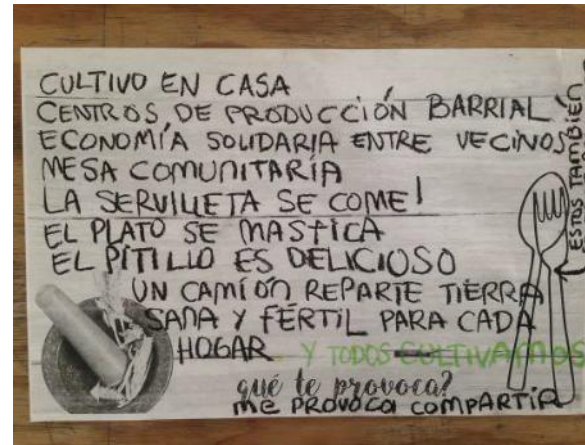
Este taller fue propuesto en tiempos de pandemia en que las escenas que veíamos en ventanas de los otros, posibilitaron la imaginación de identidades, encuentros, miedos y sospechas.



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



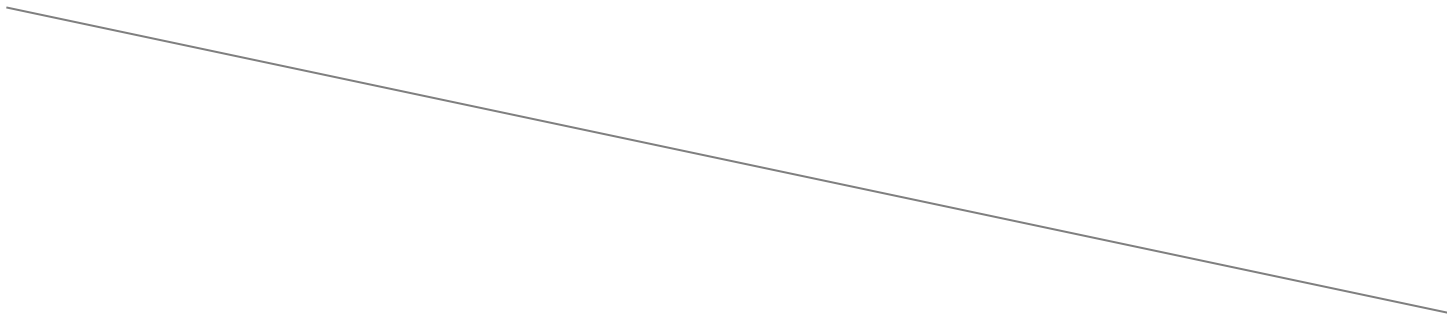
Crayolas diseñadas para la experiencia



Tazos de la participación creativa

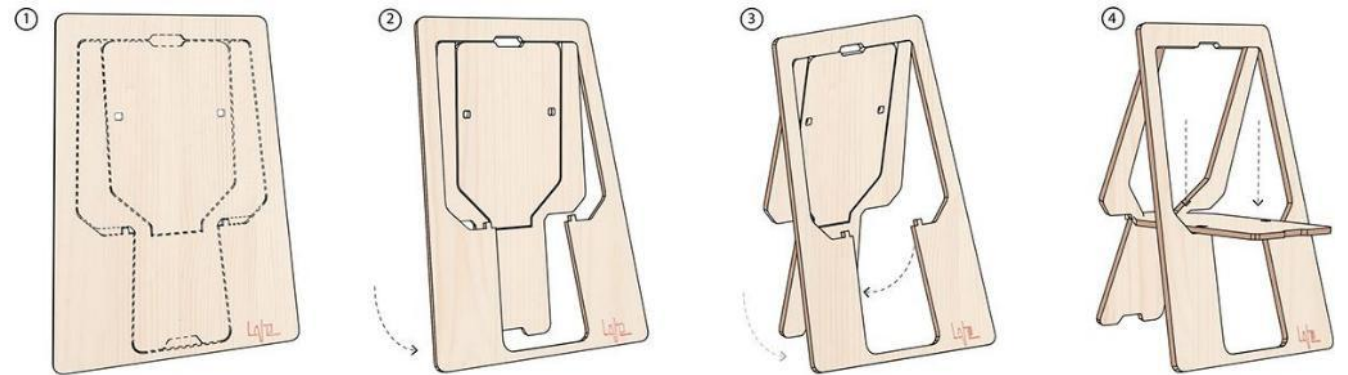
Experiencias participativas del Taller

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

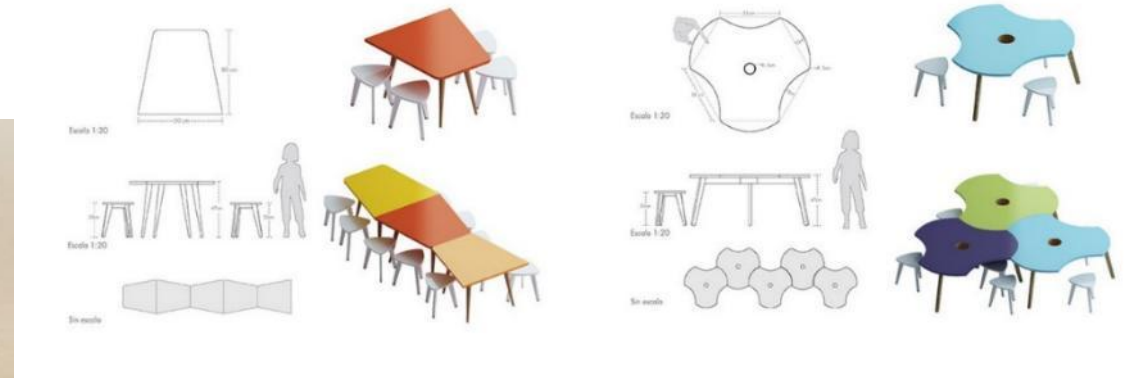


Mobiliario y Arquitectura

Proyectos para el buen vivir

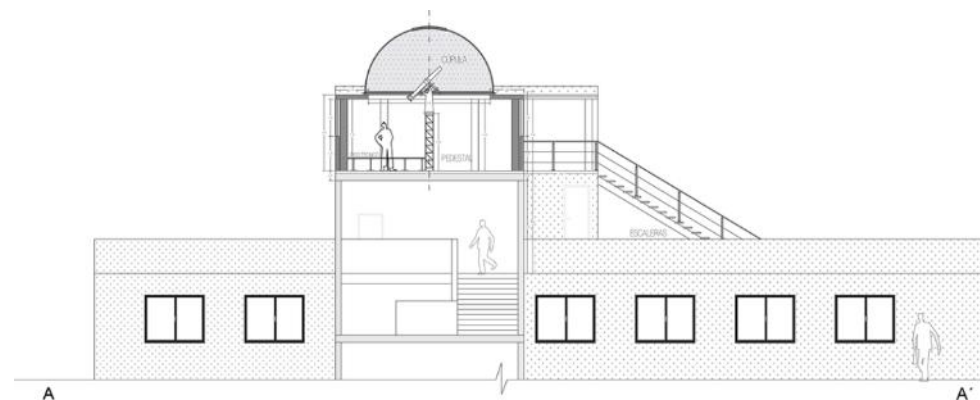
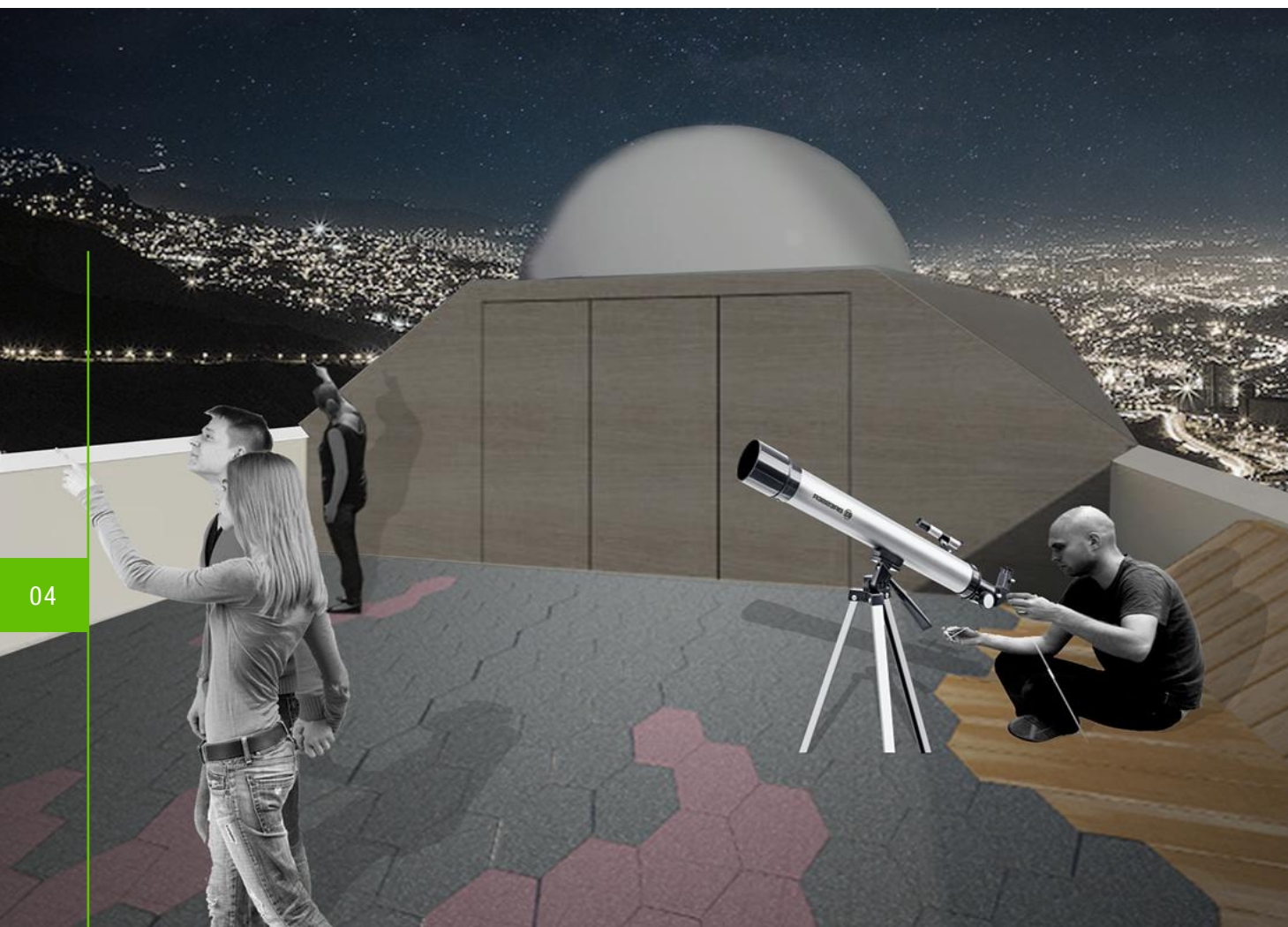


Apropiación social en Ludoteca Corporación Cielos Abiertos Colombia



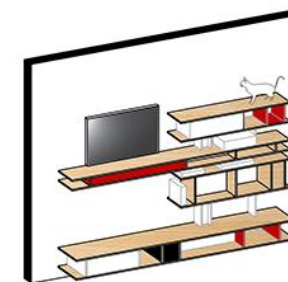
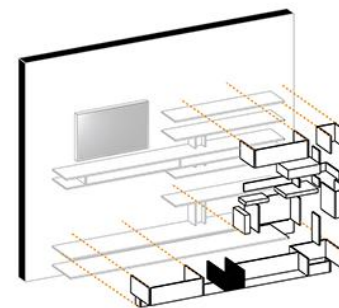
Diseño de Mobiliario Prescolar Tibabuyes_ En asocio con FP - Arquitectura.
Ambientes de aprendizaje para el siglo XXI: concurso público para el diseño de colegios y Jardines infantiles distritales en Bogotá. _ 2015







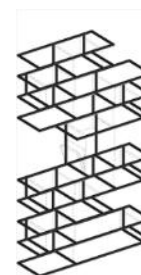
05



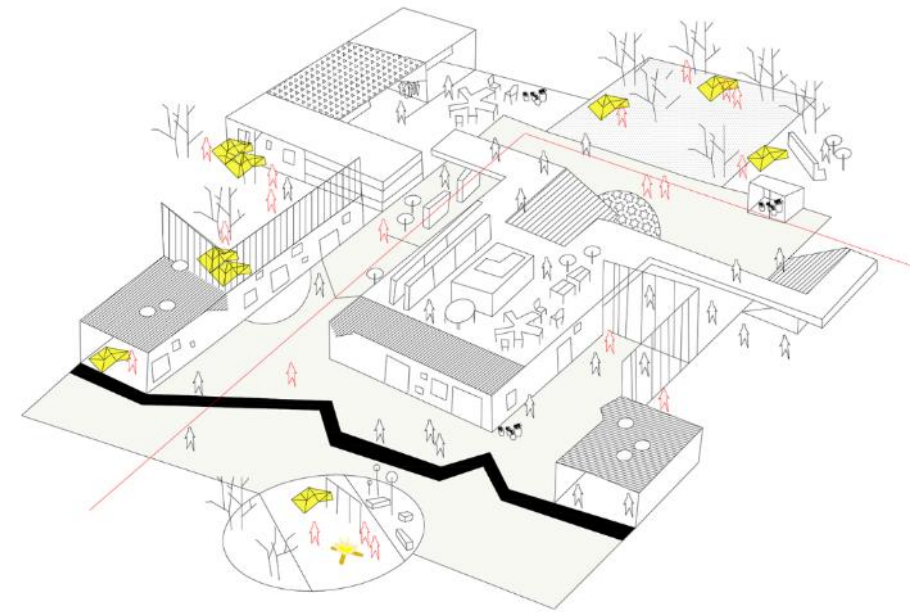
Estantería Horizontal



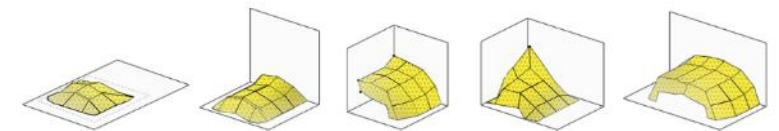
Mesa Vértice

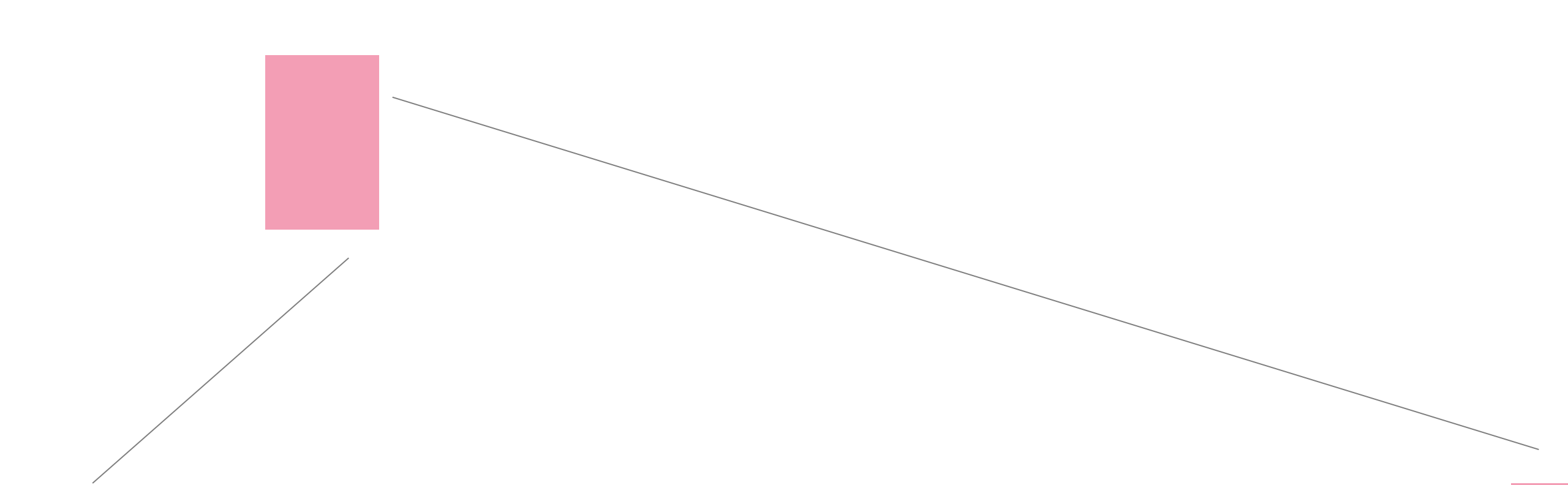


Jardín Vertical



SEQUENCE: FOLD / UNFOLD



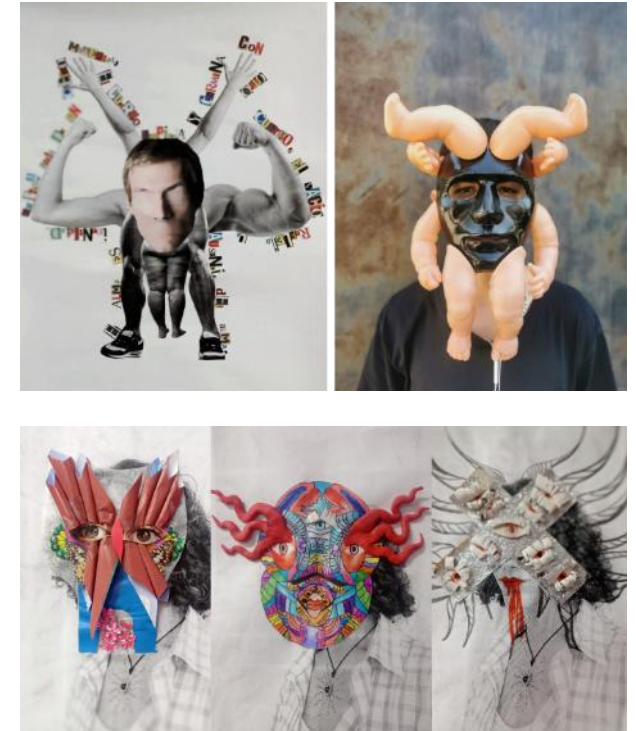


Cátedras para el diseño de experiencias

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

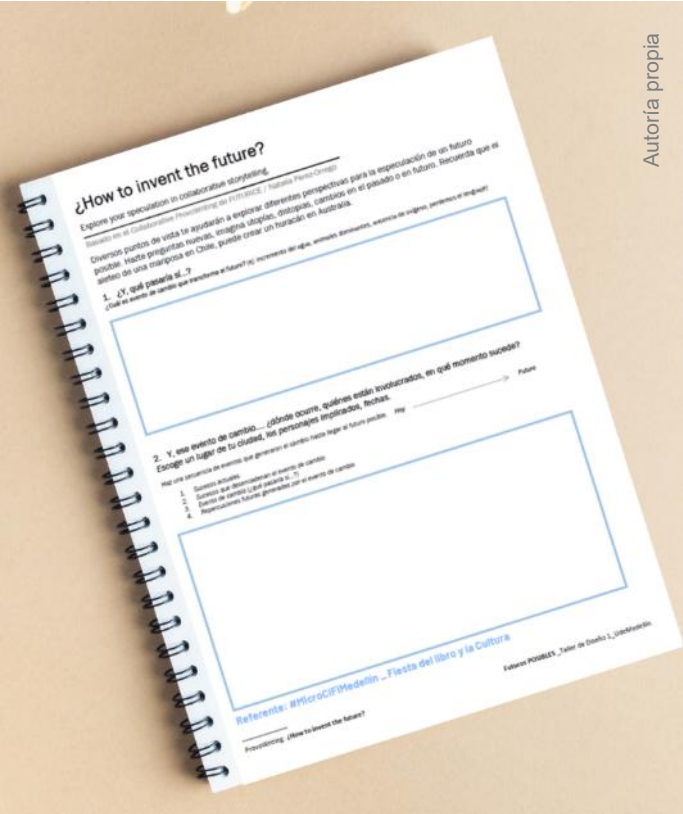


Provocación: creación de otros cuerpos posibles.
Ejercicio basado en: Los 58 indicios del cuerpo de Jean-Luc Nancy



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



Caracterización de personajes y representación desde AI



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>



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”.

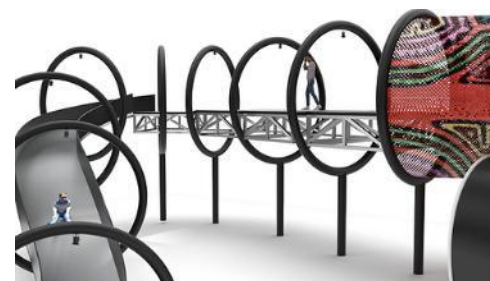
Pabellones para la intervención artesanal



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**

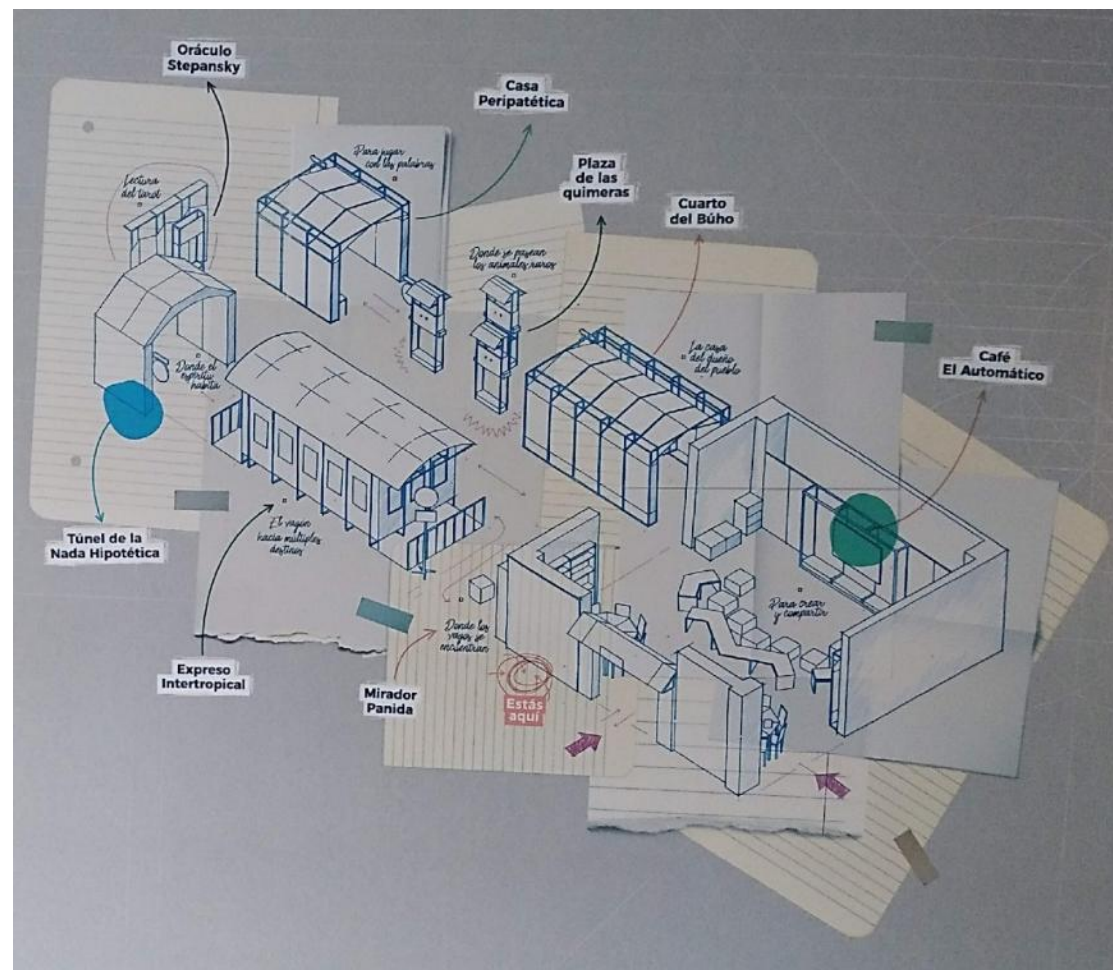




N A
T A
L I A
PÉREZ-ORREGO

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







Provocar la Crítica y la Especulación discursiva

Formulación de cátedra pregrado en Diseño y Gestión de La moda y el textil, del producto y de los espacios.

Facultad de Diseño - Universidad de Medellín

TALLER DE DISEÑO 1

Conceptualización discursiva del diseño

El taller de diseño 1 propone introducir al estudiante en la experimentación discursiva y su conceptualización como acto de diseño, pensamiento y creación de lo sensible.

Experiencias desarrolladas:

- Yo y mi alteridad: producción de alteridades corporales
- Futuros otros: Medellín 2030
- Interacción sensible: puesta en escena para experimentar una controversia socio cultural

Diseño para la experiencia con la cultura

Formulación de cátedra Pregrado en Diseño y gestión de Espacios.

Facultad de Diseño - Universidad de Medellín

INTERVENCIÓN ARTESANAL_

5º Semestre

El taller propone el desarrollo de una arquitectura efímera tipo pabellón en la que se habite una reflexión sobre lo artesanal. Un lugar que incite a la ciudadanía de Medellín a vivir una experiencia corporal, sensorial, poética y crítica con esa producción material y simbólica que define nuestra identidad cultural.

Experiencias desarrolladas:

- Manos Somos_2021-1
- Tejiendo Raíces_2021_2



Diseño para la experiencia con la cultura

Formulación de cátedra Pregrado en Diseño Industrial

Universidad Pontificia Bolivariana

“El objeto es una interfaz para el intercambio”

TALLER DE DISEÑO NÚCLEO 5 PRODUCTO Y MERCADO I UPB INDUSTRIAS CULTURALES I

El taller de diseño propone una mirada más amplia del diseño industrial con el ánimo de incrementar las formas de vinculación con la cultura y, para las cuales, el producto es más una interfaz que posibilita la experiencia para la participación con contenidos culturales y el intercambio de saberes.

Experiencias desarrolladas:

- Concepto Salón de Nuevas Lecturas – 2019. Literatura expandida Universo Cortázar 2019-1er Semestre
- Buscando el Axolotl: Experiencia seleccionada para la 11a Parada Juvenil de la lectura - Junio de 2019
- Literatura expandida y Espacio público Museo de Antioquia - 2019 -2º Semestre.

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

Proponer la conceptualización y materialización de una experiencia de participación creativa que, desde el concepto de literatura expandida, **se integre a las instituciones culturales con los habitantes del espacio público** de su entorno, para fortalecer el sentido de pertenencia de los habitantes cotidianos hacia la institución, la lectura y el uso del espacio público como escenario de encuentro cultural.

