

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Arquitectura y Diseño
Diseño Industrial

Bogotá, Junio 2016

Jugar para componer, componer para preparar el cuerpo.

5, 6, 7, 8.

Sebastián Felipe Niño Vanoy

Jorge Eduardo Mejía Alvarez

Sandra Patricia Gutiérrez Villate

Nelson Uriel López Gamboa

Gabriel Ernesto Barrero Tapias

Abstract

Durante el primer semestre del año 2016, en la Pontifica Universidad Javeriana, se llevó a cabo un proceso de identificación de un problema relevante al cual se le pudiera dar solución de la mano del diseño industrial. Siguiendo este objetivo se empezó la búsqueda de problemas y oportunidades de innovación partiendo de la mejora en la calidad de vida en el mundo, en Latinoamérica y en Colombia. Esto llevo a encontrar en la danza y el diseño industrial una relación cuyo resultado es un producto de innovación que no solo ayuda al mejor desarrollo de la disciplina sino que se convierte en un insumo importante para la creación en el arte.

During the first half of 2016, at the Pontifical Xaverian University, was carried out a process of identifying a relevant problem in which the solution could be by the side of industrial design. Following this objective, finding problems and opportunities for innovation based on improving the quality of life in the world, in Latin America and Colombia was the next step. This led to find in dance and industrial design a relationship that result in a product of innovation that not only helps the better development of the discipline but also becomes an important input for creation in art.

Documento Proyecto Final de Grado.

Contenido

Introducción	6
Objetivos y Alcances	7
Objetivos	7
Objetivo general	7
Objetivo específico	7
Hipótesis.....	7
Alcances	7
Marco Teórico	8
Calidad de vida	8
Economía naranja.....	9
La danza en Colombia	10
Habilidades corporales.....	11
Conclusiones marco teórico	12
Estado del Arte	13
Tipos de objeto	13
Tipos de habilidades motrices básicas	14
Conclusión estado del arte	14
Metodología	15
Empatizar	15
Usuario.....	16
Definir.....	16
El resultado	17
Ideas	18
Concepto de diseño	18
Concepto de producto	18
Requerimientos y determinantes	19

Propuestas de diseño	20
Identificador del producto.....	21
Propuesta final	23
Prototipo	24
Test.....	25
Concepto de diseño	25
Usabilidad	25
Funcionamiento.....	26
Composición	26
Modelo de negocio.....	26
Usuarios.....	26
Relación con los usuarios	26
Canales	27
Evaluación	27
Difusión en medios	27
Venta.....	27
Mantenimiento.....	27
Actividades Clave	27
Recursos Clave	27
Tecnología.....	27
Intelectual.....	28
Socios Clave	28
Estructura de costos.....	28
Costos	28
Recursos clave	28
Actividades clave	28
Fuente de ingresos.....	28
Costos	29
Ingresos	29
Conclusiones.....	30
Bibliografía	31

Imágenes

1. Indicadores de calidad de vida.....	8
2. Ingresos generados por la economía naranja	9
3. Tipo de manejo de objetos	11
4. Tipos de desplazamientos	12
5. Taxonomía de objetos para la escena	13
6. Metodología	15
7. Matriz de validación	17
8. Requerimientos y determinantes	19 - 20
9. Propuestas de diseño	21
10. Partes del identificador del producto.....	21
11. Identificador del producto.....	22
12. Propuesta final	23
13. Parte electrónica del prototipo funcional.....	24

Introducción.

La danza de la mano del diseño industrial puede ser una herramienta importante para el desarrollo social y económico del país, al aportar a la necesidad de articulación entre los sectores de educación y cultura, el desconocimiento del sector educativo sobre las particularidades de las prácticas artísticas, y la brecha que se ha creado entre los procesos pedagógicos y la creación.

De la misma manera el adquirir habilidades motrices básicas como lo es el equilibrio, es una importante forma de mejorar la calidad de vida de una persona al contribuir al desarrollo de las habilidades motrices específicas, las cuales contribuirán a la ejecución de técnicas y movimientos específicos de cada disciplina, como el ballet, la danza contemporánea, la salsa, etc.

Esto llevo a plantearse una pregunta de investigación y es preguntarse:

¿Cómo a través del diseño industrial y la danza se pueden crear contenidos creativos comercializables a partir de la preparación del cuerpo en habilidades motrices?

Objetivos y alcances.

Objetivos

- **Objetivo General**

Desarrollar un producto que permita la experimentación de movimiento para la composición artística, y la preparación del cuerpo en habilidades motrices.

- **Objetivos Específicos**

1. Contribuir a procesos de creación y pedagogía en la danza.
2. Aportar desde el diseño en la construcción de conocimiento en la experimentación del cuerpo.
3. Crear una herramienta para la composición en la danza
4. Crear una herramienta para los bailarines que aporte al conocimiento y conciencia de sus cuerpos.

Hipótesis

¿Cómo puedo generar un producto que permita la experimentación de movimiento sin que este afecte en la dinámica del bailarín y le aporte a su proceso creativo?

Alcances

1. Validar la importancia de la conciencia del cuerpo para la pedagogía de la danza.
2. Realizar validaciones sobre distintos métodos para adquirir conciencia del cuerpo.
3. Realizar un prototipo que permita al usuario mejorar sus habilidades motrices.

Marco teórico.

▪ Calidad de vida

Para identificar una problemática cuya solución fuera realmente de gran impacto, se partió del concepto de calidad de vida y sus distintos indicadores según las grandes organizaciones mundiales que la miden; Unión Europea, OCDE, OMS, ONU.

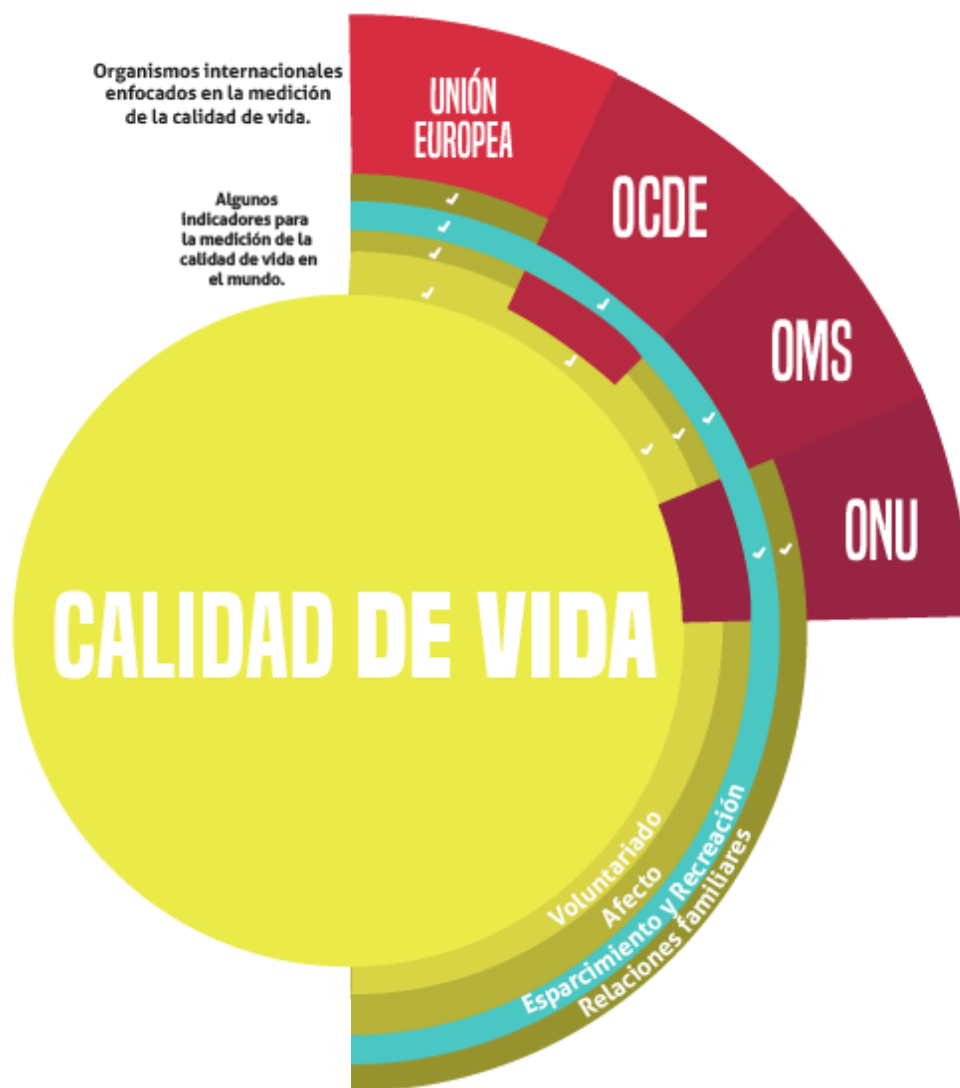


Imagen 1. Indicadores de Calidad de vida

Fuente: Recopilación propia de las páginas de la Unión Europea, OCDE, OMS, ONU

De todas las organizaciones se identificaron cuáles eran sus indicadores para compararlas y ver cuales compartían en común. Dentro de estos se identificaron algunos como voluntariado, afecto, relaciones familiares y esparcimiento y recreación. Luego de compararlo se encontró que todas las organizaciones tienen en cuenta para la medición de la calidad de vida, el esparcimiento y recreación.

▪ Economía Naranja

Según el libro, la economía naranja, de Pedro Felipe Buitrago Restrepo e Iván Duque Márquez y el Banco Interamericano de Desarrollo, “Las organizaciones enfocadas al desarrollo económico y social (OMPI, CEPAL, DCMS, UNESCO, UNCTAD) coinciden en que el esparcimiento y la recreación manifestados en el arte y la cultura, son una importante materia prima para el desarrollo del país.” (Buitrago Restrepo y Duque Márquez 2013)

Como referente de países que utilizan el arte y la cultura como materia prima para el desarrollo económico y social encontramos a Estados Unidos y Londres (*Imagen 2*);



Imagen 2. Ingresos generados por la economía naranja

Fuente: Recopilación propia (Buitrago Restrepo y Duque Márquez 2013)

“Según la cuenta satélite de cultura del Dane, En Colombia el arte y la cultura generan un 5.8% en materia de empleo y aportan al PIB en 1.57%, más que el café que genera 0,6% y cerca de la extracción de carbón que genera 1,7%.” (Buitrago Restrepo y Duque Márquez 2013)

El BID ofrece una categorización de las disciplinas que son consideradas como industrias culturales, dentro de las cuales se encuentran la danza y el diseño industrial.

▪ **La danza en Colombia**

En cuanto a la danza en Colombia, el ministerio de cultura creo una política para la danza en Colombia orientada a fortalecer el sector; “Plan nacional para la danza 2010 – 2020”. (Ministerio de Cultura 2009).

En el documento de planeación de la política, se encontraron distintas problemáticas relacionadas con el desarrollo de los Diálogos de Danza, el componente de formación, el componente de creación, el componente de organización y competitividad, el componente de información y difusión, el componente de investigación, entre otros, dentro de los cuales se identificaron 3 problemáticas puntuales para el desarrollo del proyecto:

1. Necesidad de articulación entre los sectores de educación y cultura.
2. Desconocimiento del sector educativo sobre las particularidades de las prácticas artísticas.
3. Se ha creado una brecha entre los procesos pedagógicos y la creación.

De la misma manera el ministerio de cultura encuentra en la recreación y el esparcimiento, fundamental el adquirir habilidades;

▪ Habilidades Corporales

En cuanto a las clasificaciones de las habilidades corporales, una de sus características son las habilidades motrices, es que “se pueden clasificar en habilidades motrices básicas, que son los patrones para la relación espacio – temporal, habilidades motrices genéricas, que son los patrones resultantes de la combinación de habilidades motrices básicas, y las habilidades motrices específicas, que son los patrones específicos para una disciplina.” (Batalla s.f.)

“Las habilidades motrices básicas son la base para el desarrollo de las demás habilidades motrices.” (Batalla s.f.)

Las habilidades motrices básicas también tienen una clasificación dependiendo de sus características de movimiento. *Ver imágenes 3 y 4.*



Imagen 3. Tipos de manejo de objetos

Fuente: Recopilación propia (Batalla s.f.)



Imagen 4. Tipos de desplazamientos

Fuente: Recopilación propia (Batalla s.f.)

▪ Conclusiones Marco teórico

Intervenir en el sector cultural significa aportar al PIB, y el aporte al sector de la danza en Colombia significa un aporte a la mejora de la calidad de vida de las personas, específicamente en cuanto el esparcimiento y la recreación.

Estado del arte

■ Tipos de objetos



Imagen 5. Taxonomía de objetos para la escena

Fuente: Recopilación propia (Donadio 2016) - (Batalla s.f.)

En la *imagen 5* se puede ver la taxonomía de objetos para la escena; encontramos objetos que se adaptan al cuerpo, superficies que pueden ser inclinadas, con distintas texturas en donde se llevan a cabo las acciones, objetos que configuran el espacio, que delimitan el espacio y crean un nuevo universo dentro de ese lugar, objetos de interacción, que son objetos que el usuario puede manipular.

Todos estos objetos se dividen en dos grandes tipos, que son los objetos que condicionan el movimiento, que son los objetos que sugieren un tipo de movimiento, y los objetos que limitan el movimiento que anulan o restringen cierto tipo de movimiento en el usuario.

▪ Tipos de habilidades motrices básicas

Por otro lado se encontraron 4 tipos de habilidades motrices básicas expresadas en objetos para la escena, como los son:

- Manipulación de objetos con la mano como, Clavas, bolas, y cualquier objeto que se pueda manipular con la mano.
- Manipulación de objetos con los pies, desde objetos móviles como monociclos o tablas de equilibrio hasta objetos como cubos y bola grandes
- Manipulación de objetos con la cabeza, como la bola de contact o sombreros interactivos
- Manipulación de objetos con otros objetos, como el diavolo.

▪ Conclusión estado del arte

De los referentes encontrados la mayoría son fabricados para solo la obra, y no mucha gente puede interactuar con ellos.

Metodología

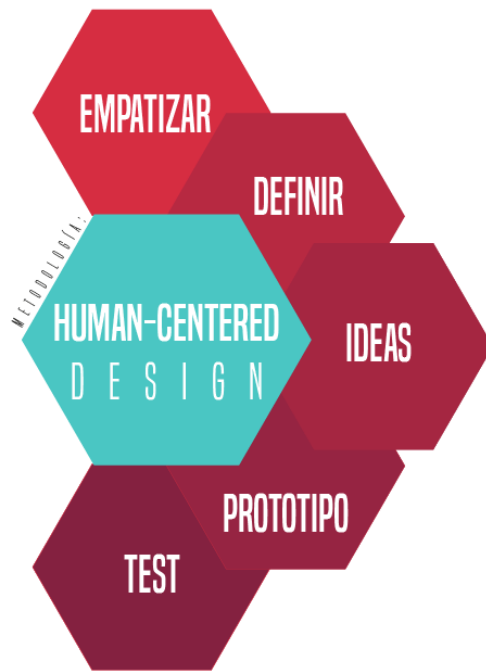


Imagen 6. Metodología

Fuente: Recopilación propia (IDEO s.f.)

La metodología elegida para el cumplimiento de los objetivos desde el diseño, es la de Human Centered Design, creada por ideo, con el fin de centrarse en el usuario, y junto con él diseñar y crear la solución adecuada.

▪ Empatizar

La primera fase de diseño empezó por definir el usuario ubicado en cierta actividad, su edad, sus gustos e intereses a través de entrevistas, y estudios de campo.

Partiendo de eso se definió:

- **Usuario:**

- 14 a 18 años
- Bogotano
- Interesado en la creación artística
- Interesado en el mejor desarrollo de sus habilidades motrices
- Involucrado en la formación en la danza

- **Definir**

Para definir en qué área específica del diseño intervenir, y que tipos de productos se quería lograr se realizó una matriz de validación en donde se separaron las características del objeto, los tipos de objeto, las clases de habilidades motrices y los tipos de movimiento. (*ver imagen 6*). Luego se acudió a 6 profesionales y 2 estudiantes de la danza de distintos ritmos y estilos y se les relacionó con los objetivos del proyecto y se les pidió responder desde su propia experiencia y metodología.

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TENIENDO EN CUENTA SU METODOLOGÍA Y PROBLEMAS COMUNES QUE HAYA IDENTIFICADO EN LOS BAILARINES,
SELECCIONE UN NUMERO POR CADA SECCIÓN QUE CONSIDERE QUE ES LA MEJOR OPCIÓN PARA LLEGAR AL OBJETIVO

1. CARACTERÍSTICA DEL OBJETO	2. TIPO DE LOS OBJETOS	3. HABILIDADES MOTRICES	4. MOVIMIENTO
1.1 Objeto que limita el movimiento	2.1 Adaptación al cuerpo	3.1 Desplazamiento	4.1 Coordinación
	2.2 Superficies	3.1.1 cuadrupedas	4.1.1 Regularización de la tensión
	2.3 Objetos que configuran el espacio	3.1.2 reptaciones	4.1.2 Aislamiento
1.2 Objeto que condiciona el movimiento	2.4 Objetos de interacción	3.1.3 verticales	4.1.3 Adaptación
		3.1.4 Deslizamiento	4.1.4 Elasticidad
		3.2 Manejo de objetos	4.1.5 Fluidiez
		3.2.1 con las manos	4.1.6 Economía
		3.2.2 con los pies	4.1.7 Precisión
		3.2.3 con la cabeza	4.2 Equilibrio
		3.2.4 con objetos	4.2.1 Dinámico
			4.2.2 Estático
			4.3 Ritmo

CATHERIN (BALLET) :	JAVIER (CONTEMPORANEO) :
1.2 2.1 3.1.4 4.2.1	1.2 2.4 3.1.3 4.2.6
CARLOS (SALSA):	ARIANA (ESTUDIANTE):
1.2 2.1 3.1.3 4.1.2	1.1 2.3 3.1.3 4.2.1
COQUE (CONTEMPORANEO) :	
1.2 2.4 3.1.3 4.2.2	
DALIA (FOLCLOR):	ANDRES (TANGO) :
1.2 2.1 3.2.1 4.2.1	1.2 2.1 3.1.4 4.1.2
LAURA (ESTUDIANTE) :	
1.2 2.2 3.1.4 4.2.1	

Imagen 7. Matriz de Validación

Fuente: Matriz de validación propia – Recopilación (Batalla s.f.) - (Donadio 2016)

- El resultado**

Luego de realizar la validación se cruzaron las respuestas y se definió que el producto iba a ser un producto que condicionara el movimiento, que se adaptara al cuerpo, que trabajara sobre las habilidades motrices en posición vertical, y trabajara sobre el equilibrio dinámico.

- **Ideas**

Para iniciar el proceso de bocetación y de diseño, se partió del concepto de diseño y de producto y se definieron ciertos determinantes, y a partir de estos unos requerimientos, que proyectaron un esquema básico para diseñar. (*ver imagen 7*)

- **Concepto de diseño**

La inspiración de 5,6,7,8, es esa atmósfera que se encuentra bajo el mar, donde ocurren grandes fiestas de medusas, llenas de combinaciones de luces y colores, bailando todas al tiempo, pero moviéndose a distintos ritmos junto a las corrientes marinas.

- **Concepto de producto**

5,6,7,8, es un sistema compuesto por un paquete tecnológico e indumentaria para bailar. El paquete tecnológico busca censar las posiciones corporales adecuadas para el correcto desarrollo de la técnica de baile, y se integra con la indumentaria para dar la retroalimentación en forma de luz de colores, transformándose en una herramienta para la creación.

- **Requerimientos y Determinantes**

DETERMINANTE
**EXISTE UNA METODOLOGÍA
CLARA PARA APRENDER
HABILIDADES**

REQUERIMIENTO

- La acción debe tener una retroalimentación inmediata.



5. La indumentaria es en forma de trusa para mayor libertad de movimiento.

CONTEXTO: ESPACIO CERRADO

DETERMINANTE
**LA ALINEACIÓN ES
FUNDAMENTAL
PARA EL EQUILIBRIO**

REQUERIMIENTO

- Se debe equilibrar la cadera en el eje frontal

Fase 1 :Calibrar

1. El usuario recibirá una retroalimentación inmediata.

DETERMINANTE
**EL EQUILIBRIO ES UNA
DE LAS HABILIDADES
MÁS IMPORTANTES
DE LA DANZA.**

REQUERIMIENTO

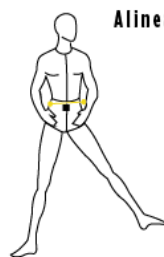
- Se debe equilibrar el pubis y los isquiones.

■ Sensores



Balancear

4.4.5.3. Color
1.5.5. de luz



Alinear

1.4.4.3. Lado de
5.5.5. luz

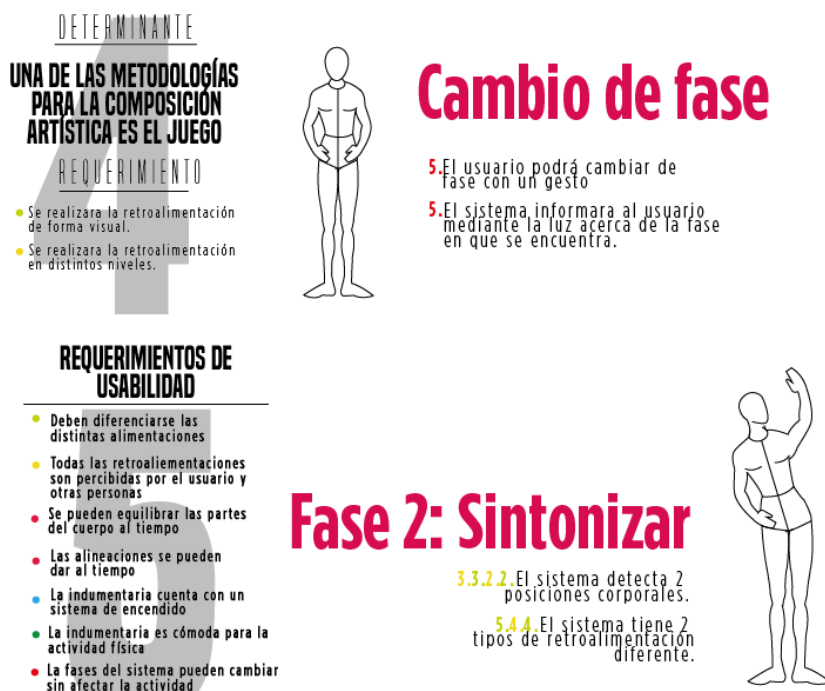


Imagen 8. Requerimientos y Determinantes

Fuente: Recopilación propia (Franklin s.f.)

Luego de tener claro los requerimientos para el diseño se tuvo claro un esquema básico para diseñar.

• Propuestas de diseño

Según el esquema básico se realizaron varias propuestas de diseño que fueron cambiando por funcionalidad, y por validaciones con los usuarios. (Ver test, Concepto de diseño pág. 24)

Las características que se mantuvieron en todas las propuestas fueron, la comodidad, la retroalimentación lumínica y el concepto de diseño.

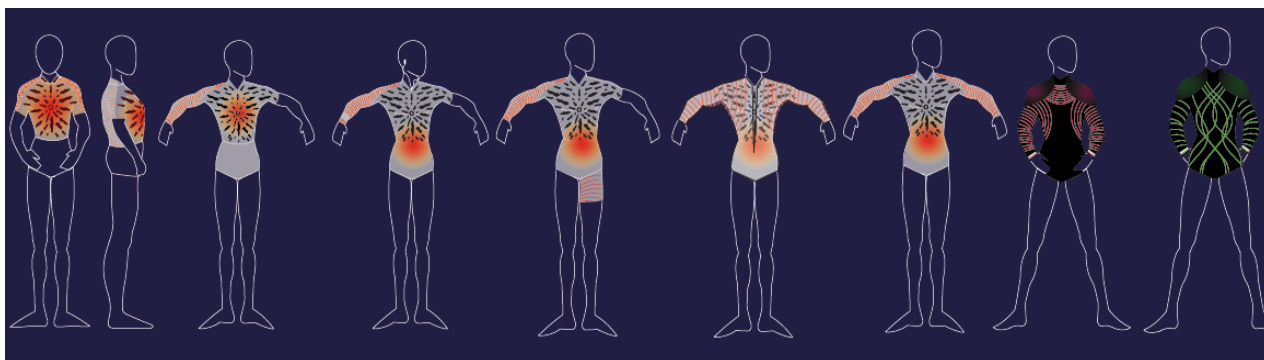


Imagen 9. Propuestas de diseño

Fuente: Elaboración Propia

- **Identificador del producto**

El producto recibió el nombre de 5,6,7,8, ya que este es el “cue” mundialmente reconocido para empezar a bailar. Además al estar en números es reconocible en cualquier idioma.



Imagen 10. Partes del identificador del producto

Fuente: Elaboración Propia

En la imagen 8 se pueden ver las partes que componen la imagen del producto; el nombre del producto + la silueta de una persona en primera posición + medusa, referente de diseño.



Imagen 11. Identificador del producto

Fuente: Elaboración Propia

En la imagen 9 se puede ver el identificador del producto, donde se integra toda la esencia del producto.

- **Propuesta final**

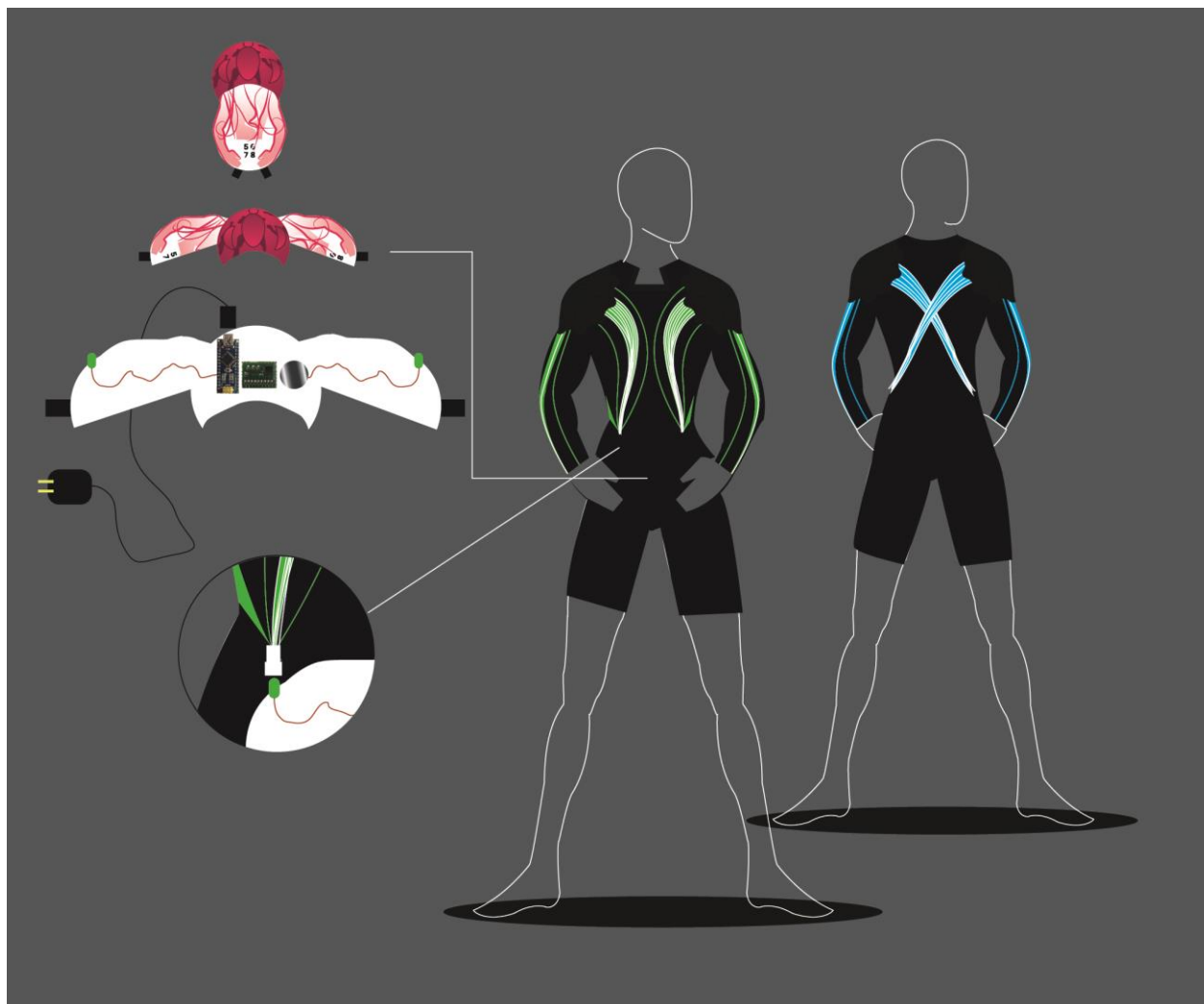


Imagen 12. Propuestas Final

Fuente: Elaboración Propia

En la imagen 11 se ve la propuesta final de diseño; Indumentaria diseñada para la práctica de la danza, integrada por un paquete tecnológico que cuenta con un acelerómetro y un arduino que permite que el usuario tenga conciencia de la posición de ciertas partes de su cuerpo, para el mejor desempeño en la danza. El sistema brinda retroalimentación al usuario a través luces de colores que salen desde un led y viajan a través de fibra óptica, incorporada en la indumentaria.

El paquete tecnológico se puede separar de la prenda, para recargar la batería, Y para el mantenimiento y limpieza de la indumentaria.

- **Prototipo**

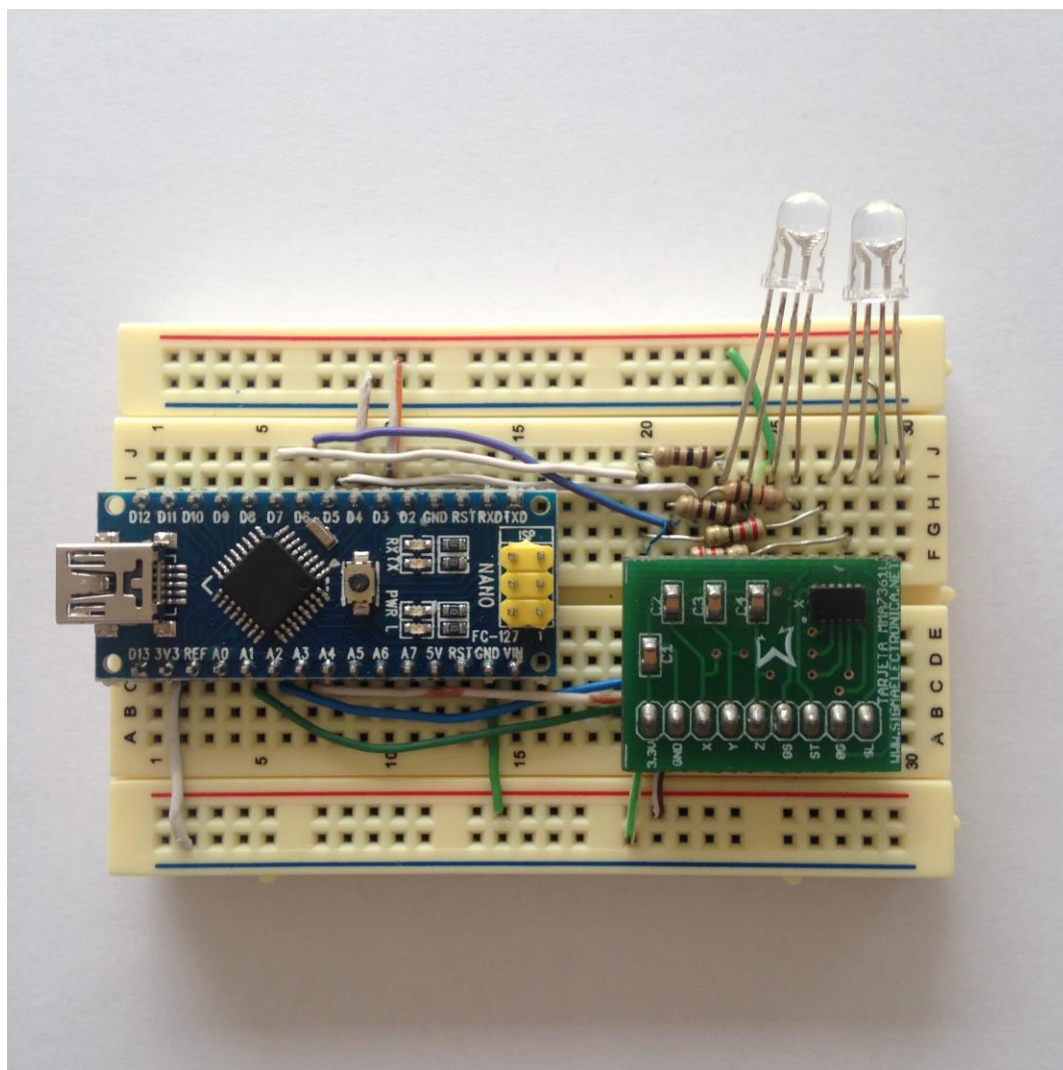


Imagen 13. Parte electrónica del Prototipo funcional

Fuente: Fotografía Propia

La elaboración del primer prototipo estuvo basada en la funcionalidad y el entendimiento de la interface, se elaboró el sistema electrónico funcional para comprobar su funcionamiento y la respuesta de los usuarios frente la dinámica de uso. Este sistema electrónico se montó en un cinturón que permitía la rápida adaptación del prototipo a distintos cuerpos y la manipulación del sistema.

- **Test**

- **Concepto de diseño**

1. Se realizaron 8 entrevistas a distintos usuarios en donde se les pidió luego de ver un video de medusas hacer un listado de palabras de lo primero que se les venía a la cabeza luego de verlo.
2. Luego se les enseñó un render del producto y a partir de la imagen realizar un nuevo listado con lo primero que se les venía a la cabeza.
3. Teniendo las dos listas de las 8 personas, se cruzaron el resultado para evaluar la percepción del producto, para encontrar las fortalezas del concepto del producto y encontrar palabras claves para tener en cuenta en el diseño.
4. Luego se pidió a los usuarios dibujar un producto para la danza a partir de su listado de palabras, para ver la interpretación de formas y palabras en un producto.

- **Usabilidad**

1. Se realizó una entrevista a varios alumnos y profesores de danza, se les expuso los distintos puntos importantes del cuerpo para equilibrar (Franklin s.f.) y se les dio a elegir dos de los más importantes para ellos. Las entrevistas apuntaron a que lo más importante en el desarrollo de la técnica, era el equilibrio del pubis y los isquiones en el plano sagital y el equilibrio de la cadera en el plano frontal.
2. Al final de la entrevista se les pregunto, ¿Qué es lo más importante a la hora de desarrollar la técnica en la danza? 5 de los 8 entrevistados respondieron que lo más importante para ellos era tener conciencia de la posición y el lugar en que se encuentra su cuerpo. (pinilla, y otros 2016)

- **Funcionamiento**

1. Para la comprobación de funcionamiento se utilizó el prototipo de comprobación electrónica en donde con el dispositivo puesto. Se le pidió a un experto en danza que realizara ciertos ejercicios en donde necesitara el equilibrio del pubis y los isquiones, y el equilibrio de la cadera en el plano frontal. (imagen 12 pág.23) “gracias al producto es más fácil ver y entender en qué posición esta la cadera” (Vaquero 2016)

- **Composición**

1. Para la comprobación de composición se utilizó el prototipo tecnológico, donde el usuario utilizó la retroalimentación del sistema para componer, luego esa retroalimentación se tradujo en luces de colores iluminando el escenario.

Modelo de negocio.

En cuanto al modelo de negocio, me base en el modelo Canvas de Alexander Osterwalder para que me ayudara a definir y agregarle valor a la idea de negocio. (Osterwalder s.f.)

- **Usuarios**

Personas bogotanas de 14 a 25 años interesados en la formación en la danza, en el mejor desarrollo de sus habilidades motrices y en la creación artística

- **Relación con los usuarios**

La relación con los usuarios, es una relación co – creativa, al brindar facilidad de juego, la posibilidad de mejorar la técnica y brindar herramientas para la composición

- **Canales**

- **Evaluación**

- Prueba con profesionales, y pedagogos
 - Seguimiento en el progreso de la técnica de los usuarios

- **Difusión en medios**

- Video danzas con el producto
 - Plataforma para difusión y montaje de la video danza
 - Puesta en escena, muestras artísticas a público.

- **Venta**

- Tiendas de danza
 - Academias
 - Compra online a través de la plataforma.

- **Mantenimiento**

- Garantía
 - Apoyo virtual, tutoriales

- **Actividades clave**

- Tutoriales de uso y mantenimiento
 - Administrar plataforma
 - Programación paquete tecnológico
 - Ensamble paquete tecnológico
 - confección indumentaria
 - Ensamble indumentaria – paquete tecnológico

- **Recursos clave**

- **Tecnología**

- Sistema electrónico

- Tela con fibra óptica
- **Intelectual**
 - Conocimiento de Danza
 - Registro de diseño industrial
 - Conocimiento en electrónica
- **Socios clave**
 - Idartes
 - Profesores de danza
 - Tiendas de artículos para la danza
 - Plan nacional de danza 2010 – 2020
 - Secretaria de cultura, recreación y deporte
 - Universidades
 - Academias de baile
- **Estructura de costos**
 - **Costos**
 - Paquete tecnológico
 - Confección de la indumentaria
 - **Recursos clave**
 - Conocimiento de la pedagogía y la disciplina en la danza
 - **Actividades Clave**
 - Ensamble del paquete tecnológico
- **Fuente de ingresos**

Los usuarios pagan actualmente por indumentaria especializada para cada puesta en escena, y para ensayos. Adicionalmente pagan por clases en academias o particulares.

▪ **Costos**

Materiales	Costos
Tela negra 2mt	20.000
Cremallera	200
Hilo	500
Acelerómetro	10.000
Resistencias	200
Cable de cobre	1000
Tarjeta de programación	5.000
Arduino	12.000
Led RGB x 2	1.000
Tela fibra Óptica	50.000
Mano de Obra modista	50.000
Programación paquete tecnológico	50.000

▪ **Ingresos**

Indumentaria	200.000
Paquete Tecnológico	100.000

Conclusiones

Como resultado del trabajo de investigación realizado, es posible concluir que para mejorar la calidad de vida de las personas hay muchos caminos; el ocio, la cultura, y la diversión también son indicadores fundamentales para generar cambios y mejoras.

Por otro lado al estudiar las distintas metodologías y técnicas de la danza, se pudo observar la importancia del autoconocimiento del cuerpo como herramienta para el progreso en la técnica de la disciplina.

Por último se concluyó que el autoconocimiento del cuerpo no solo es una herramienta importante para la danza, sino para cualquier disciplina que involucre el cuerpo, desde las posturas corporales en la rutina diaria, como en las oficinas, en los colegios, hasta distintos deportes que involucren técnicas corporales específicas.

Bibliografía

Batalla, Albert. *Habilidades motrices*. s.f.

Buitrago Restrepo, Felipe, y Iván Duque Márquez. «La Economía Naranja, Una oportunidad infinita.» bogotá: .puntoaparte, 2013.

Donadio, Adela, entrevista de Sebastian Niño. (marzo de 2016).

Franklin , Erik. *Dynamic Alignment Throught Imagery* . s.f.

IDEO. *www.ideo.com*. s.f. <https://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>.

Ministerio de Cultura . <http://www.mincultura.gov.co/>. 2009.

<http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/danza/Documents/LineamientosPlanDanza2aEdicion.pdf>.

Osterwalder, Alexander . *alexosterwalder.com*. s.f. <http://alexosterwalder.com/>.

pinilla, luisa, y otros, entrevista de Sebastian Niño . (mayo de 2016).

Vaquero, Javier, entrevista de Sebastian Niño . (Mayo de 2016).