



Escenario de aprendizaje cultural, para promover y fortalecer los valores identitarios campesinos asociados al trigo, en la educación media del municipio de Duitama - Boyacá.

Presentado por:  
Maira Alejandra Lagos Gallo

Proyecto presentado para obtener  
El título de Diseñadora de Espacios y escenarios

Director:  
Jorge Arturo González Castro

Universidad Piloto de Colombia  
Facultad de Arquitectura y Artes  
Diseño de Espacios y Escenarios  
2019

## Agradecimientos

Principalmente a Dios, por su infinito amor, a la comunidad duitamense en especial al instituto de arte y cultura CULTURAMA, por abrirme las puertas, por su constante apoyo y comprensión, a mis padres por no permitir que nunca me rindiera en este proceso tan bonito de formación, a mis profesores y compañeros por sus consejos y ser pilares importantes para la culminación de mi proyecto de grado.

## Resumen

El siguiente texto es el resultado de una investigación realizada en el municipio de Duitama Boyacá, enfocado en resaltar parte de su cultura por medio de la tradición, promoviendo y fortaleciendo los valores identitarios campesinos en los jóvenes del municipio, desde el manejo y la intervención del diseño de espacios y escenarios.

Se hace un análisis de campo y se evidencia una oportunidad sociocultural que abarca la parte espacial, puesto que tanto el lugar como la experiencia tienen la responsabilidad de aumentar la motivación, y que también estos mismos sean quienes permitan que la memoria de éste grupo social prevalezca en el tiempo y no quede en el olvido.

## Tabla de contenido

Delimitación .....	7
<b>Contexto espacial</b> .....	7
<b>Contexto Agrícola</b> .....	8
<b>Trigo</b> .....	9
<b>Delimitación Espacial</b> .....	10
Metodología de investigación .....	12
<b>Análisis observacional</b> .....	12
<b>Proceso de Interpretación de la Metodología</b> .....	13
<b>Proceso de Interpretación del Espacio</b> .....	13
<b>Caracterización de Personas Asistentes</b> .....	14
Planteamiento del problema .....	16
<b>Pregunta de investigación</b> .....	17
Objetivos .....	17
<b>Objetivo general</b> .....	17
<b>Objetivos Específicos</b> .....	17
Marco referencial .....	18
Marco teórico .....	18
<b>Cultura</b> .....	18
<b>Tradicón</b> .....	18
<b>Valores Identitarios</b> .....	19
<b>Aprendizaje Cultural</b> .....	19
Marco Conceptual .....	20
<b>Memoria</b> .....	20
<b>Semiótica</b> .....	21
<b>Narrativa</b> .....	21
<b>Lugar</b> .....	22
<b>Interacción</b> .....	22
<b>Experiencia</b> .....	23
Propuesta metodológica .....	23
Propuesta de diseño .....	24

<b><i>Diseño de información</i></b> .....	25
<b><i>Partitura de interacción</i></b> .....	27
<b><i>Renders</i></b> .....	28
<b><i>Planimetría</i></b> .....	28
<b><i>Conclusiones</i></b> .....	37
<b><i>Referencias</i></b> .....	43

## Introducción

Este proyecto inicia desde un interés propio, ya que soy una persona orgullosamente boyacense, pero para ser sincera, también una persona que poco y nada conoce de su territorio, pues nunca he tenido la motivación de olvidar o recordar algo hasta ahora, que por cuestiones de oportunidad de vida, fue necesario migrar a otra ciudad para ampliar mis conocimientos.

A través de lo ya dicho se manifiesta un fenómeno social de desarraigo y pérdida de saberes asociados a la vida campesina. Se hace énfasis en parte de su cultura, que muestra un pasado, que incluye un producto histórico, material y simbólico, el cual evoca la memoria del grupo social, del mismo que la reproduce. Lo que da paso a una nueva oportunidad de diseño para que por medio de un escenario de aprendizaje cultural intervenga, y modifique de una forma positiva e innovadora las dinámicas que hay entre el sujeto – objeto – espacio, Estos tres conceptos van a generar sensaciones por medio de la experimentación del espacio, teniendo en cuenta el factor tiempo y el movimiento secuencial dentro y fuera del escenario, ya que se va a conectar el instituto cultural, con los equipamientos cercanos mencionados más adelante (molino, colegios), a través de una estructura narrativa sociocultural asociada al trigo, lo que incluye factores intangibles los cuales alimentan imaginarios en torno a lo que el mismo producto es en sí, para lograr una experiencia más precisa, y así también ampliar en los jóvenes el conocimiento relacionado a la cultura duitamense, supliendo la problemática inicial.

Como factor principal se hace un proceso de interpretación y seguido de este se realiza un análisis más profundo con entrevistas y trabajo de campo, lo cual muestra que no existe un escenario que potencie dicha cultura, lo que permite generar un nuevo escenario de aprendizaje cultural como vínculo entre la cultura y la sociedad.

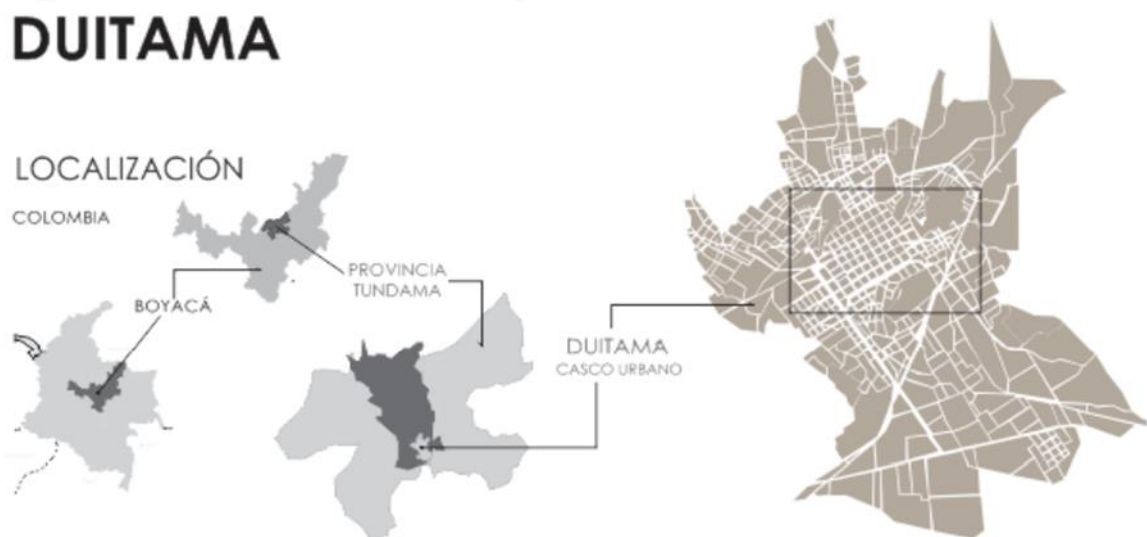
*“...Tierra florida de Duitama  
 Donde la patria es fruto y paz  
 Tierra que cree, tierra que clama,  
 En ti palpita con su llama,  
 El corazón de Boyacá...  
 Suelo fértil de trigo y manzanas  
 En que vale la pena cantar  
 En un coro de voces hermanas:  
 Libertad, Libertad, Libertad!...”*

Letra: Fernando Soto Aparicio  
 Música: Luis Martín Mancipe Briceño

## Delimitación

### **Contexto espacial**

El proyecto está ubicado en la región andina central de Colombia país rico en biodiversidad, en el departamento de Boyacá, reconocido por ser escenario crucial de las batallas de la independencia, y su tradición campesina, lo que lo posiciona como departamento turístico y de gran importancia para el desarrollo agropecuario del país; tiene 123 municipios entre ellos el municipio donde se ubica el proyecto, Duitama. (Ver *figura .1*) ubicado a 1 hora de la capital del departamento, con 112.692 habitantes

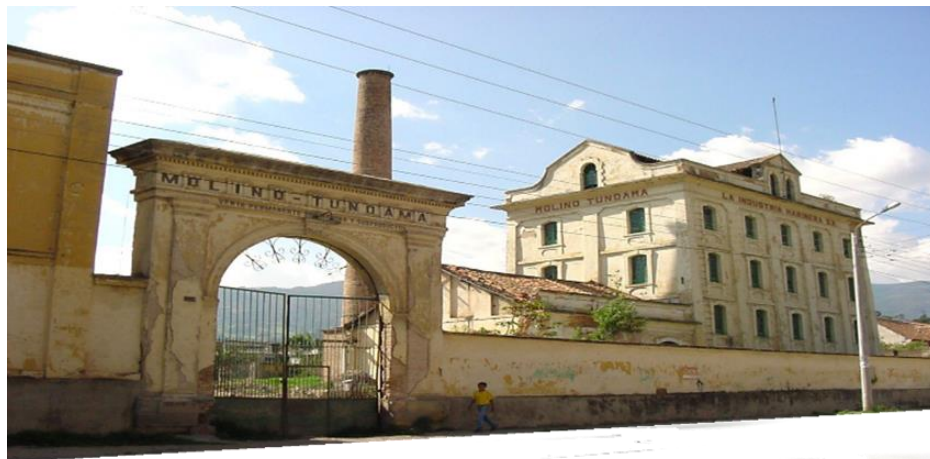


**Figura 1.** Mapa de Duitama (Google imágenes, 2019)

### **Contexto Agrícola**

La comunidad indígena muisca, caracterizada por sus prácticas Agrícolas, metalúrgicas, artesanales y en la alfarería; Fue la primera en habitar el municipio desde el año 1539, dictando el desarrollo del mismo entorno a sus costumbres y tradiciones; desde la llegada de los Españoles se evidenciaba como la agricultura permitía a los habitantes obtener oro, sal, esmeraldas y algodón por medio del trueque con comunidades cercanas generando el crecimiento del municipio, ya que las áreas de Bonza, Siratá, Tigua, Cargua, Tocogua y el sector que hoy se llama el Llano de los Indios, estaban cultivadas de maíz, ibias, nabos, rubas y papa, y generando suficiente para darse abasto y comercializar; todo esto la comunidad muisca y los primeros habitantes del municipio lo lograron desde la elaboración de herramientas primitivas y ayuda de animales en busca de satisfacer sus propias necesidades y subsistir.

Más adelante los Duitamenses iniciaron el cultivo de productos como: el trigo, la cebada, la lenteja, la arveja, el garbanzo y la caña dulce, convirtiéndose en los primeros en especializarse en nuevas actividades industriales, brindando bienestar y el desarrollo económico y social para el pueblo, la riqueza de sus tierras y la prosperidad de todo el sector agropecuario impulso la necesidad de proyectarse hacia nuevas industrias. Haciendo necesario procesar el trigo y transportar los productos a las fuentes de



consumo que se localizaban en las poblaciones vecinas. En la primera mitad del siglo XX estas necesidades originaron el montaje del molino (Ver *figura 2.*)(Duitama cultural, 2012.)

**Figura 2.**Molino Tundama. Realizado por autor (2019)

El molino Tundama Simboliza un punto importante en el desarrollo de la economía local, donde producían y transformaban su propio grano y su propio pan, el uso de artefactos fue modificado por maquinaria a gasolina y brillaba con todo su esplendor la empresa molinera en Boyacá, convirtiéndose en una potencia en la implementación de nuevas tecnologías y en la generación de empleo.

“De esta industria harinera, surgió una particular forma de transportar el producto de molienda: “a lomo de mula”, hacia las distintas partes del país. Entonces, para tal efecto, se construyeron caminos de piedra por los cuales transitaban carruajes tirados por bueyes o equinos. Pero no sólo se consolidaba un crecimiento en la industria duitamense, sino a la par, nació el próspero negocio del transporte, generador de empleo y considerables ganancias, que hasta hoy permanece en auge”. (El pensante, 2019).

**Trigo**

Como se menciona antes la agricultura y las prácticas de su pueblo ,desde sus inicios han convertido a Duitama una en una región eminentemente agrícola y pionera de cultivo, relacionada principalmente con el trigo más que por otros productos ,puesto que el trigo como factor material y factor significativo propició asentamiento en el municipio, fue promotor de transporte ya que tenía que movilizarse generando la construcción de caminos en piedra, genero expansión y conexión asociados a un día especial como lo es el domingo de mercado donde todas las personas se reunían y más que socializar existía intercambio de diferentes factores(económicos, culturales, sociales), también estuvo asociado a las creencias de los habitantes ya que se usaba en actividades en la semana santa, y por medio del intercambio comercial brindó trabajo a muchos campesinos, lo que contribuyó a nuevos estilos de vida, después ésta actividad de cultivo paso de ser

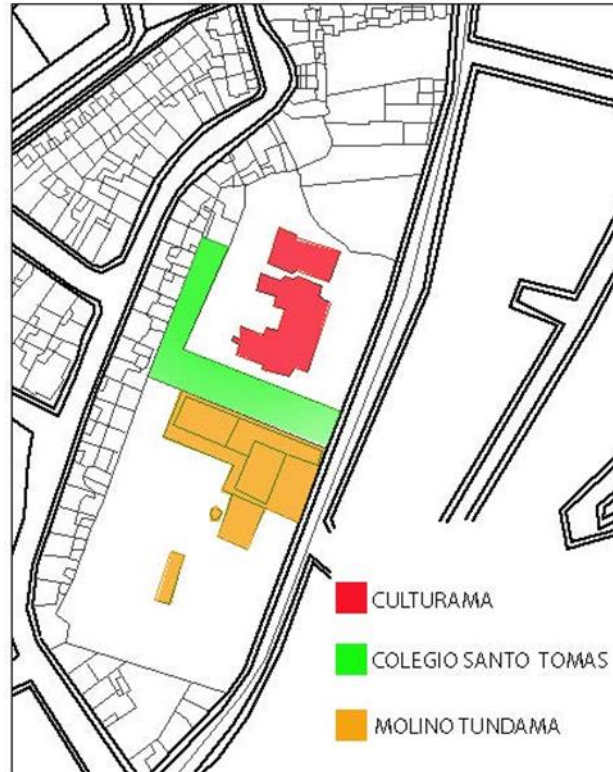
manual a ser tecnificada donde por medio de máquinas se enfocó a un bien social en cuanto a calidad de vida del campesino y a producir más lo que implemento un bienestar económico asociado a las importaciones nacionales e internacionales, generando así empleo pero disminuyendo el cultivo original.

Actualmente el trigo sigue siendo uno de los productos más importantes para el desarrollo económico del municipio pero su importancia cultural y social se ha visto opacada por los nuevos intereses de los habitantes hacia una sociedad más industrializada y globalizada perdiendo los valores propios del ser duitamense que le brindan sus orígenes, provocando que los jóvenes busquen oportunidades en ciudades capitales y careciendo de identidad como duitamenses.

### ***Delimitación Espacial***

El proyecto interviene en el único instituto del arte y la cultura del municipio, Culturama (ver figura 3.) Ubicado en el centro del casco urbano del municipio en el barrio solano, en el cual también se encuentran importantes equipamientos como lo son el molino tundama, el colegio santo tomas, y las viviendas del barrio lacranca.

Se toma de referente a Culturama ya que realiza dentro de sus instalaciones actividades culturales y educativas para cualquier tipo de público ya sea del municipio o de municipios cercanos.



**Figura 3.** Mapa de equipamientos. Realizado por autor (2019)



**Figura 4.** culturama. realizado por autor (2019)

### ***Público objetivo***

A partir de la taxonomía que se hace dentro y fuera del lugar se determina que el proyecto debe enfocarse en las nuevas generaciones ya que en esta etapa los jóvenes se encuentran en un constante desarrollo en donde intervienen sus emociones y sus

conductas, se caracterizan por estar en una etapa con mucha presión social, cultural y familiar, tienen propósitos diversos, se desempeñan por su energía y disposición al hacer las cosas, quieren “comerse el mundo” buscando un cambio para la sociedad, la mayoría lo hace por medio de grupos sociales, generando su propia forma de ver la vida, una crítica constante donde por medio de la interpretación de la información va cambiando conforme el joven se va desarrollando, adquiriendo nuevas y más complejas competencias y conocimientos relacionadas a su entorno, su forma de vida, considerando diferentes factores para su futuro.

Se tiene en cuenta que la cultura se va modificando, que cada que pasa el tiempo no es la misma, pero al resaltar y fortalecer la memoria por medio del deseo dada por la historia narrativa sociocultural ligada al trigo en este tipo de personas, hace que el significado que tiene un territorio, prevalezca, no caiga en el olvido, y al fomentar este escenario de aprendizaje cultural en los jóvenes asegura el reconocimiento y arraigo cultural, evitando caer en la aculturación que es el proceso de recepción de otra cultura y de adaptación a ella, en especial con pérdida de la cultura propia, cabe resaltar que se va a trabajar con los jóvenes pero son los adultos y el escenario los que van a generar esa interacción puesto que son los que portan el conocimiento producido por su experiencia y vida cotidiana.

## **Metodología de investigación**

### ***Análisis observacional***

Este instituto tiene como enfoque, construir mejores seres humanos para que exista un desarrollo cívico potencializando los valores éticos en cada uno de las personas que hacen parte del mismo instituto.

¿Cómo lo hace? Por medio de actividades culturales como lo es la práctica de música, danza, artes plásticas, arte dramático, literatura y arte audiovisual.

¿de qué manera lo evidencia? por medio de diferentes eventos y festividades que ocurren en el municipio como por ejemplo el día del idioma, la feria de Duitama, el día

internacional de la danza, entre otros, los cuales son realizados por los usuarios y estudiantes del instituto cultural.

### *Proceso de Interpretación de la Metodología*

Dentro del instituto se interpretan 4 factores importantes para potenciar alguna habilidad o destreza relacionada con alguna actividad, las cuales manejan una estructura lineal en donde la persona se informa, enseña, aprende y por último evidencia el aprendizaje por medio de la práctica. En este caso la enseñanza es la actividad de comunicar conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene, informar es la forma que una persona da cuenta de algún acontecimiento o hecho que otra persona desconoce, el aprendizaje es la actividad de adquirir cualquier tipo de información que la enseñanza brinda, puede considerarse un conocimiento más específico, necesario ligado a un interés personal o a la experiencia, evidenciándose por medio de la práctica, quien da cuenta de la habilidad que se adquiere por la realización continua de la actividad.



**Figura 5.** fotografías interior culturama. Realizado por autor (2019)

### *Proceso de Interpretación del Espacio*

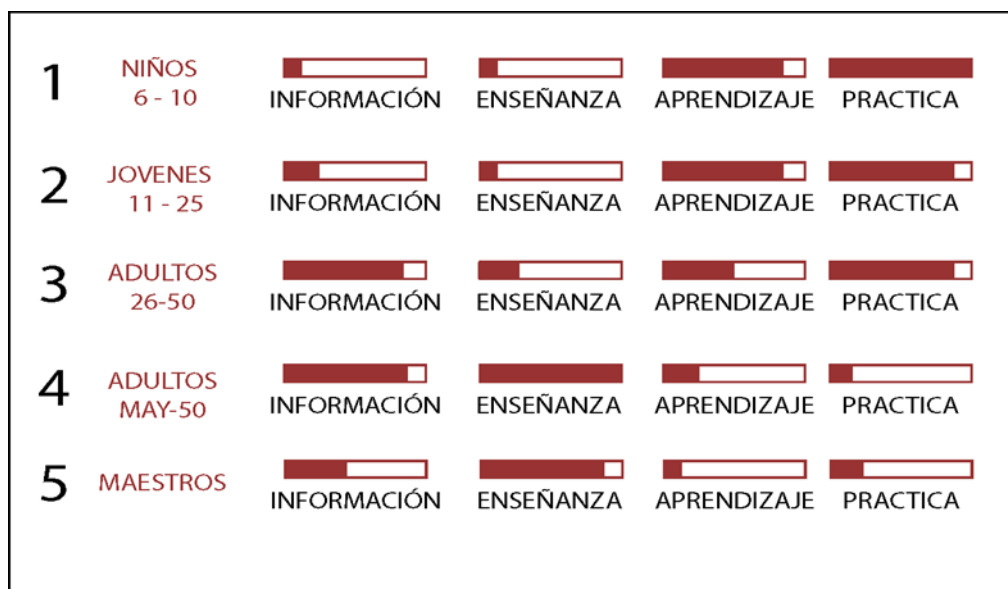
En cuanto al manejo de la distribución del lugar muestra que existen espacios más grandes que otros, donde no solo el área es mayor, sino la disposición de cada elemento espacial, (mobiliario, iluminación, acústica, recorridos) podría mejorar la relación dentro del mismo espacio. Se evidencia que los recorridos están segmentados, afectando en que los mismos no sean sistematizados y no fortalezcan la interacción.



**Figura 6.** Zonificación del espacio. Realizado por autor (2019)

### *Caracterización de Personas Asistentes*

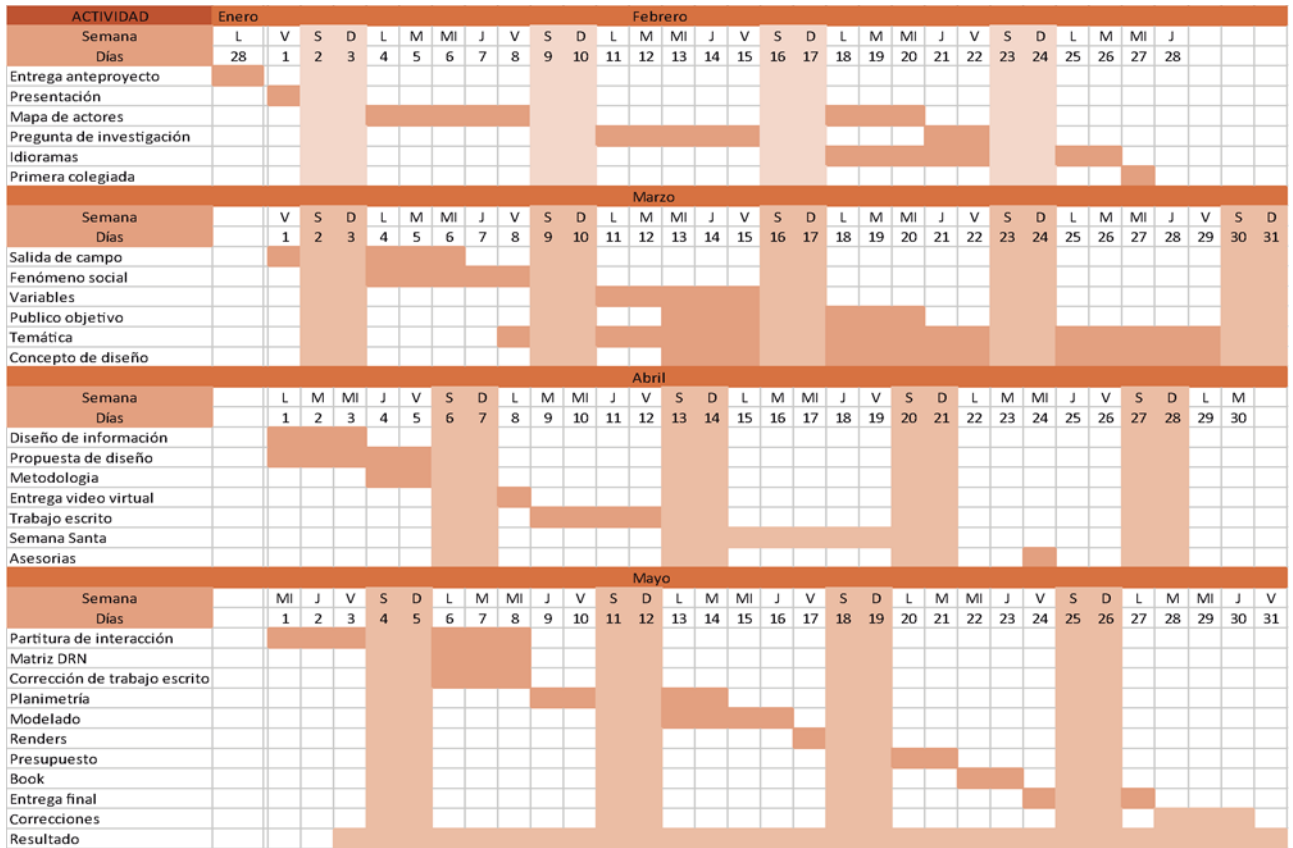
Desde el proyecto se hace un análisis de usuario mediado por edades y las actividades que realizan dentro del instituto de CULTURAMA relacionando el Proceso de Interpretación de la Metodología donde se da cuenta que por edades:



**Figura 7.** Estadística de asistentes a Culturama. Realizado por autor (2019)

1. No tienen el conocimiento previo para querer informarse, ni enseñar, aprenden con la práctica pero no reconocen la finalidad, lo hacen por gusto.
2. Su saber está ligado a los pasos, a un método específico donde se informa, aprende y lo práctica, lo cual es un saber lineal
3. Tiene interés por estar informados por aprenderlo y practicarlo, se alejan de enseñar.
4. Tienen destreza y seguridad para enseñar por medio de la experiencia pero se quedan en enseñar y en informarse dejando de lado la práctica.
5. quienes Tratan de estar informados para transmitir lo que saben por medio de la enseñanza, dejando de lado la práctica.

**Cronograma**



**Figura 8.** Cronograma de actividades Gantt. Realizado por autor. (2019)

En la delimitación temporal muestra el paso a paso de la realización de cada actividad establecida y dividida en cuatro semanas y el tiempo que duró diariamente desde el inicio del proyecto especificando entregables e información importante que se mostró hasta el día de la entrega final.

**Planteamiento del problema**

En Duitama, solo existe un único instituto que intenta abordar el tema cultural de este municipio, pero al tiempo, aleja la existencia de un escenario adecuado para el desarrollo de actividades que construyan una identidad propia del territorio, ya que los espacios que existen no brindan esa imagen real de lo que la cultura duitamense es en sí, supliéndola con valores agregados de diferentes culturas mediadas por una actividad cualquiera quitando la misma esencia y valor del territorio, no cuenta con el arraigo cultural, cada municipio se acopla a las representaciones de costumbres y tradiciones de

otros lugares borrando considerablemente esa identidad propia, ese factor o valor agregado de una sociedad que se pierde a medida que se olvida, dando paso a un desinterés por parte de la comunidad, especialmente en los jóvenes del municipio.

Se decide intervenir el instituto CULTURAMA, ya que es el único referente de arte y cultura que tiene la sociedad duitamense, el cual está ligado al desarrollo cívico y a la necesidad de generar mejores seres humanos por medio del patrimonio cultural, omitiendo la importancia de la relación de sus habitantes y su contenido cultural, que hace referencia a eso que aprenden y aparte a lo que viven día a día en su entorno, esto evidencia una oportunidad social, que puede ser suplida por un escenario de aprendizaje cultural, donde el trigo sea el elemento identitario y generador de experiencia para promover y lograr fortalecer parte de esa cultura duitamense.

### ***Pregunta de investigación***

A partir de lo mencionado aparece un primer cuestionamiento, ***¿Cómo leer un territorio y trasladarlo significativamente a un escenario?***, permitiendo por medio del diseño dar respuesta del mismo.

## **Objetivos**

### ***Objetivo general***

Fomentar el aprendizaje cultural para promover y fortalecer los valores identitarios campesinos del municipio de Duitama – Boyacá.

### ***Objetivos Específicos***

- Fortalecer el conocimiento en los jóvenes a través del recorrido reflexivo en torno a la narrativa sociocultural del trigo.
- Integrar dinámicas relacionadas con el aprendizaje por medio de un método comunicativo juvenil.
- Climatizar espacios para la comprensión de territorio y conservación de los valores identitarios campesinos.

## Marco referencial

El marco de referencia, adjunta los conceptos considerados de la investigación y la configuración teórica para el desarrollo del proyecto de grado.

## Marco teórico

En este punto es fundamental tener en cuenta los diferentes conceptos y fuentes de análisis los cuales ayudan en el abordaje del tema general del proyecto, donde se tienen en cuenta:

### ***Cultura***

La cultura es entendida como normas, políticas, costumbres y valores que comparten en una sociedad y logra una mejor interacción entre el grupo que la compone; no es solo los bienes materiales heredados, sino que parte muy importante de la memoria que constituye el patrimonio cultural es de carácter inmaterial o intangible.<sup>1</sup>

### ***Tradición***

La tradición no se hereda genéticamente; se transmite socialmente y deriva de un proceso de selección cultural. La parte de la cultura seleccionada en el tiempo con función de uso en el presente sería la tradición. El pasado decantado, es continuamente reincorporado al presente. Desde tal punto de vista la tradición implica una cierta selección de la realidad social. Y aunque la tradición es un hecho de permanencia de una parte del pasado, en el presente, lo antiguo-la continuidad-persiste en el cambio-(G. Lenclud: 1987).

En el caso de Duitama, revitalizan la tradición por medio de “usos culturales” en donde se basan en una actividad reflejando destrezas y habilidades, pero se queda en algo muy superficial, manejan una cultura compartida invisibilizando parte de esa cultura propia,

---

<sup>1</sup> Somos Patrimonio: Experiencia de apropiación social del patrimonio cultural.CAP3, Andrés bello.

lo que permite que el mismo municipio apropie y viva la cultura de municipios o veredas cercanas, desvinculándose cada vez más del territorio propio.

### ***Valores Identitarios***

Por medio de los valores identitarios se establece criterios y formas para fortalecer el arraigo cultural en las personas del municipio de Duitama ya que es real y simbólico para el grupo humano que lo ha heredado, es consecuencia de la cultura, no vale en sí mismo sino en cuanto el grupo humano que le da valor.<sup>2</sup>

Lo cual permite percibir que todo parte desde la situación del pasado, donde están interrelacionados con un carácter de valor histórico, que están constituidos por saberes, lenguas, tradiciones, creencias, “prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas junto con los instrumentos, objetos, artefactos, espacios culturales y naturales que les son inherentes, así como por las tradiciones y expresiones orales, incluidas las lenguas, artes del espectáculo, usos sociales, rituales y actos festivos, conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo y técnicas artesanales” (Van der Hammen, María Clara, 2014, pág. 9).

Lo que refleja que la cultura no es estática, se va modificando y con ella las cargas significativas en relación a lo que el grupo humano o sociedad hace o crea, se genera una valoración cultural, y solamente quien permite esta carga significativa puntualmente es el tiempo, permitiendo así entender que Duitama evoluciona en cuanto a comportamientos, estilos de vida, pero la esencia siempre es la misma, ésta se mantiene.

### ***Aprendizaje Cultural***

Los conocimientos pueden expresarse en forma de costumbres, cosmovisiones o creencias que se comparten oralmente en una comunidad a través de las historias,

---

<sup>2</sup> Somos Patrimonio: Experiencia de apropiación social del patrimonio cultural, Andrés bello.

<sup>3</sup> Memoria Deseo y Lugar, Juan Carlos, Estefanía Quijano.

leyendas, cuentos, mitos, relatos y representaciones artísticas locales. En el municipio de Duitama al igual que en muchas partes en su mayoría rurales esos relatos conforman la estructura de los registros históricos que reproducen las tradiciones, **valores y mitos**, que forjan la herencia cultural que pasa de generación en generación. Se trata de un patrimonio intangible. Hernández y Moncusi (2008), representa una pretendida de identidad, socio histórico y un modo de concebir el mundo, partiendo de la selección y construcción simbólica de ciertos recursos culturales que tienen como objetivo la herencia inmaterial.

Este fenómeno intelectual busca ampliar el conocimiento sobre la sociedad del presente y, para cumplir con ese objetivo, propuso resaltar la dimensión comunicativa y las funciones de trasmisión cultural y de memoria histórica ejercidas en este caso por el trigo, invitándolos a contemplarlos desde una perspectiva de continuidad temporal en cuanto a procesos rituales, sujetos a la evolución.

## Marco Conceptual

### ***Memoria***

La memoria es la representación colectiva, tiene la capacidad de narrar y contar algo, es aquella historia que siempre está presente, la que trasciende el objeto y busca el lugar, es una huella en testimonio puesto que si no hay huella simplemente cae al olvido y ahí la importancia de preservarla.<sup>3</sup>

En el ámbito cultural el cual se enfoca éste proyecto no se aprecia una identidad campesina que se haya conservado con el transcurrir del tiempo, es decir, los duitamenses asocian la cultura solo con monumentos arquitectónicos, obras maestras (Pintura, Escultura), mas no por lo que las mismas manifiestan implícitamente, pero la pregunta específica es, ¿Qué importancia tiene la memoria en el fortalecimiento de los valores identitarios campesinos?, en este caso la memoria es el elemento central que se enfoca en esa identidad compartida que proyecta y retroalimenta en un quehacer cotidiano y la autodefinición como grupo apoyados por el recuerdo, que puede

potenciarse por medio de un objeto, o un producto como factor simbólico, dándolo a entender desde una narrativa sociocultural, donde el trigo no es solo importante para la sociedad sino también para el territorio en sí.

### ***Semiótica***

Este término es la ciencia que estudia el signo en general en donde Umberto Eco habla del símbolo como la connotación de algo, es decir, poseen elementos visuales que difieren en el entorno natural, su significado depende de lo que se les asigna y su valor de su capacidad para ser reconocidos por la mente de las personas, estos son convencionalmente aceptados por un grupo o comunidad según el contexto, existen símbolos como por ejemplo (religiosos, nacionales, químicos, etc.), tomemos de referencia una bandera, simboliza nación que representa un concepto cultural e histórico de las personas de ese territorio sirve para unificar, demarcar, identificar lo cual crea una historia y una conducta.

El signo son vehículos de significado, instrumentos capaces de crear una cultura exteriorizando y plasmando al hombre y su realidad, estos señalan, especifican una circunstancia, portan un significado en relación a algo determinado, los signos contienen información y son percibidos a través de los sentidos.

El significado no es un atributo de ninguna forma, sino creencia acerca de ella, pues “la relación entre forma y significado resulta de un proceso de interacción social”.

### ***Narrativa***

Según Bruner, es algo más que una gramática. Está constituida por acontecimientos humanos que se desarrollan en el tiempo; estas terminan por moldear la percepción del mundo y a su vez dependen de las creencias que se tienen de la realidad. Se puede deducir que narrar es un acto interpretativo que hace del relato una versión de una vida humana o de una comunidad cultural, es una actividad que modela la mente del ser humano, es una forma de aprehender y dar sentido a la realidad, es uno de los modos

de conocimiento humano que necesita complementación donde posiblemente va ligado a una experiencia simbólica que forja al ser humano en general.<sup>4</sup>

En este caso la narrativa es importante puesto que por medio de ella las personas se apropian de los espacios donde no solo se encuentra un sentido sino se le da un significado.

### ***Lugar***

El hombre construye la visión de su propio ser y del mundo a partir de su relación con el entorno en que habita, la identidad del hombre depende directamente de su identificación con el lugar, este se identifica por medio de algún acontecimiento es decir si no hay algo que lo contextualice, no hay lugar.

La experiencia del lugar y su potencial para brindar al hombre estabilidad existencial no resultan aspectos fáciles de dilucidar, ya que al experimentar el espacio como conjunto de lugares que de alguna manera diferente a la homogeneidad o a la continuidad formal siguen teniendo relación entre ellos.<sup>4</sup>

### ***Interacción***

En este caso es importante entre el niño y las personas de su entorno, dichas interacciones proporcionan la fuente de desarrollo de la conducta voluntaria de los criterios de la autovaloración del niño. Piaget ha puesto de manifiesto que la cooperación suministra las bases del desarrollo del razonamiento, moral del niño. Las primeras investigaciones al respecto establecieron que el niño adquiere primero la capacidad de subordinar su conducta a las reglas del juego en equipo, y solo más tarde es capaz de autorregular voluntariamente su comportamiento; es decir, convierte dicho autocontrol en una fuente interna. Estos ejemplos ilustran una ley evolutiva general para las funciones mentales superiores, que puede ser aplicada en su totalidad a los procesos de aprendizaje en los niños.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores L.S.Vigostky

<sup>4</sup> Memoria Deseo y Lugar, Juan Carlos, Estefanía Quijano.

Se le da importancia a la interacción como un nuevo modo de aprendizaje mediado por una narrativa determinada, donde el museo emite el mensaje pero la interacción sea quien relate de una manera diferente vinculando al usuario, objeto y el espacio.

### *Experiencia*

Son las sensaciones de interacción con un producto, servicio o evento a través de todos los sentidos a niveles físicos y cognitivos. Las experiencias pueden ser expansivas e incluir lo sensorial, lo simbólico, lo temporal y lo significativo. (Nathen Shedroff)

### **Propuesta metodológica**

En este punto se muestra las decisiones tomadas y aplicadas durante todo el proceso de diseño tanto conceptual como formal.

Cada fase se muestra de una manera cíclica, donde se hacen repeticiones al transcurso del proyecto cambiando la metodología lineal, encontrando otros tipos de respuesta a cada cuestionamiento planteado en el mismo.

En la fase de explorar, se muestra las primeras preguntas relacionadas con el proyecto, llevándome a la segunda fase de indagar acerca del tema establecido sacando conclusiones, por medio de la fase de interpretación y de configuración, delimitando el usuario, espacio y tiempo, reuniendo cada fase dando un sentido y significado al proyecto.

---



*Figura 9.* fases del proceso de diseño. Realizado por autor (2019)

### Propuesta de diseño

Partiendo de las decisiones y las reflexiones que se hicieron a través de la investigación, en este punto se muestra la materialización de todo el proceso de diseño, es decir, teniendo en cuenta los atributos y condicionamientos del mismo se establece el concepto *experiencia narrativa cultivada*, el cual reúne la idea general de lo que inicio siendo el proyecto, y lo que se quiere mostrar por medio del diseño de espacio y el diseño del escenario.

La *experiencia* como concepto es quien permite crear vínculos reales con el usuario soportado por significaciones relacionadas con la narrativa con el fin de ampliar las estructuras de *conocimiento*.

La *narrativa* es la forma de comunicación relacionada con las percepciones, emociones y sensaciones del sujeto.

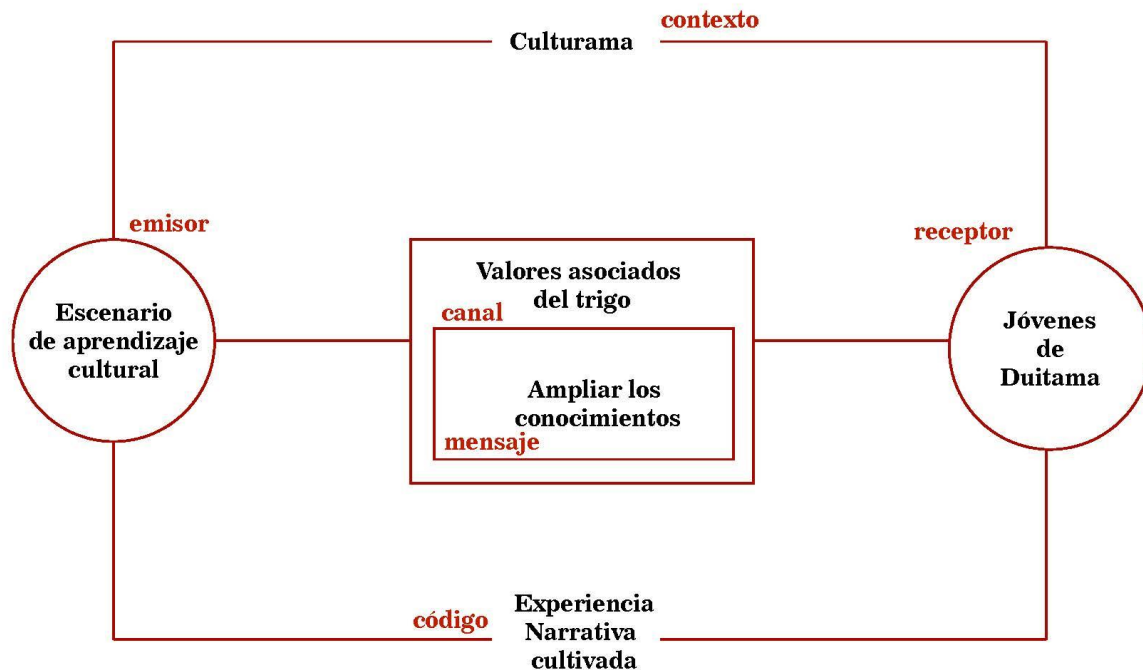
Y el *cultivar* entendido este concepto como el proceso cíclico donde se van haciendo repeticiones hasta llegar a lo deseado, que es fomentar un escenario de aprendizaje para tener como resultado el conocimiento cultural.

Cabe subrayar que más allá de su intención representativa asociada al trigo como factor material y simbólico, el escenario, se puede leer como un modo de transmisión de valores socioculturales. A su vez, puede considerarse como genero de expresión

colectiva y puede servir para preservar la memoria como base de esa identidad. Seguido del concepto se determina que el escenario es un espacio interactivo que muestra un vínculo donde el mismo no solo es considerado un archivo del saber sino la manera en como manipula los símbolos convierte el tiempo en espacio, permitiendo en los jóvenes una forma diferente de aprender, retroalimentando el quehacer cotidiano que tienen ellos en un contexto específico y la autodefinición en cuando a lo colectivo, en sociedad, reforzada por el recuerdo en toda la comunidad.

### ***Diseño de información***

El diseño de información muestra las características principales para abordar el diseño espacial, se tiene en cuenta principalmente el cuadro de los factores de la comunicación, donde el receptor es para quien va dirigido, ya que es el usuario, configurando cada uno de los espacios con una narrativa asociada al trigo, generando interacción por medio de cada uno de estos factores llevando a conformar como tal el escenario.



**Figura 10.** Cuadro de factores de la comunicación. Realizado por autor (2019)

### **Variables**

Son los factores que se tuvieron en cuenta para idear el proyecto y configurar el concepto de diseño en general, donde se evidencia que la experiencia va dirigida para un usuario.

En este caso se habla de una **EXPERIENCIA NARRATIVA**, entendiendo este concepto como el resultado de tres experiencias más (anticipada, interpretada y modificada), en donde se determina que trabajan simultáneamente para la configuración del escenario, en este caso la **experiencia anticipada**, es la que el sujeto conoce, la **experiencia interpretada**, es la que el sujeto va a aprender por medio del entorno y la **experiencia modificada** es la que va ampliar el conocimiento inicial, brindando por medio del escenario un conocimiento nuevo.

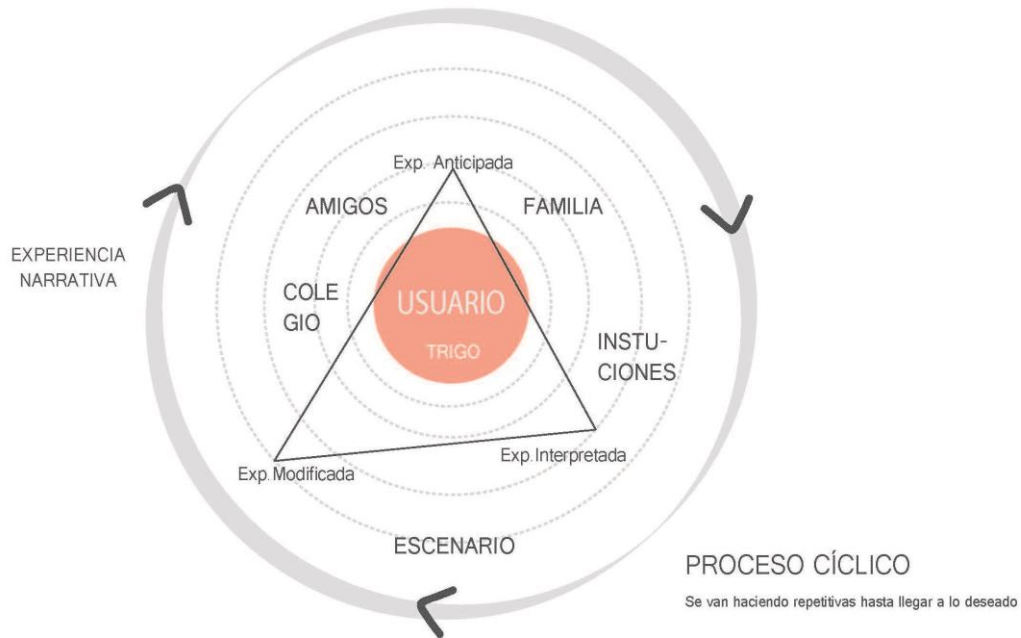


Figura 11. Variables. Realizado por autor (2019)

**Partitura de interacción**

La partitura de interacción es aquella que muestra la manera en como cada elemento influye en la configuración y realización del escenario, es una forma de lectura que se debe tener en cuenta al momento de diseñar para lograr los objetivos planteados.

MOMENTOS	1 (De ciudad a campo)			2(Labor de un campesino)			3( Siembra, industrialización, comercialización)			4(Deja tu huella)			5(Grano a grano)			6(Mapeo)		
	Exp. anticipada	Exp. interpretada	Exp. modificada	Exp. interpretada	Exp. anticipada	Exp. modificada	Exp. interpretada	Exp. modificada	Exp. anticipada	Exp. anticipada	Exp. interpretada	Exp. modificada	Exp. anticipada	Exp. modificada	Exp. interpretada	Exp. anticipada	Exp. modificada	Exp. interpretada
ACTIVIDAD	MOTIVACIÓN			INTRODUCCIÓN			CONTEMPLACIÓN			SOCIALIZACIÓN			CONSERVACIÓN			RETROALIMENTACIÓN		
ACTORES	HABILIDADES ESPACIALES			HACER SENTIR PERTENECIENTE			HABILIDADES COGNITIVAS			VALOR DE TRADICIÓN			HABILIDADES SOCIALES			ampliar el conocimiento		
JOVENES DE EDUCACIÓN MEDIA	- Teletransportación - Red de aroma			- Salón de vida			- Siembra y cosecha la vida			- Espacio de roles			- Patio de trigo					
	tiempo	20 minutos		8 minutos		25 minutos		15 minutos		15 minutos		15 minutos		libre				
CAMPESINOS	CONOCE			COMPRENDE			APRENDE			PRACTICA			SABE					
	tiempo										Por medio de la experiencia del campesino va a contar y mostrar al usuario la importancia del cultivo de trigo desde su siembra, su industrialización y su comercialización mostrando del trigo ese factor material y simbólico del mismo.			Desde la venta de productos realizados con el trigo mostrar las habilidades sociales, recordando un poco lo que era la situación vivida en la plaza de mercado los días domingo donde se intercambiaban aspectos (sociales, culturales y económicos).				
cant.	8 personas más por actividad			horario 3:00 pm a 8:00 pm sábado - domingo			mes Julio			cada 53 minutos			cada hora y 8 minutos					

Figura 12. Variables. Realizado por autor (2019)

## **Renders**

El escenario se forma a partir de cuatro elementos fundamentales (actor, actividad, tiempo y espacio), sumado a seis momentos que se viven el concepto de diseño la Experiencia Narrativa Cultivada.

Seguido de la partitura de interacción se determina que el escenario muestra un vínculo donde el mismo no solo es considerado un archivo del saber sino la manera en como manipula los símbolos convierte el tiempo en espacio, permitiendo en los jóvenes una forma diferente de aprender, retroalimentando el quehacer cotidiano que tienen ellos en un contexto específico y la autodefinición en cuando a lo colectivo, en sociedad, reforzada por el recuerdo en toda la comunidad.

En seguida se muestra cada uno de esos momentos mencionados.

### **1 DE LA CIUDAD AL CAMPO**



*Figura 12.* Teletransportación. Realizado por autor (2019)

Este primer espacio lo que pretende es motivar al usuario, sacándolo de lo cotidiano, brindándole la posibilidad de conocer libremente.

Al inicio se encuentra un panel con el nombre del primer momento y seguido el himno del municipio de Duitama- Boyacá, dando como primer inicio el imaginario de lo que podría encontrarse dentro del lugar, reforzando el espacio con una imagen real del campo y de un muro verde para armonizarlo.



**Figura 13.** Teletransportación. Realizado por autor (2019)

En el recorrido se ponen bases de madera con diferentes tamaños éstas contienen en la superficie texturas abstraídas del cultivo del campo, las cuales emiten dinámicas diferentes establecidas en el suelo, mostrando lo impredecible, cambia el suelo plano a uno con movimiento lo que genera al usuario nuevas expectativas, y refuerza la idea de estar en un lugar y sentirse en otro.



**Figura 14.** Red de aroma. Realizado por autor (2019)

Se muestra la conexión con la vegetación, conectando el adentro con lo de afuera, lo urbano con lo rural, lo dinámico con la permanencia.

La red de aroma es un mobiliario dispuesto para que las personas permanezcan, se realizó con tubos metálicos unidos con una malla para que el usuario pueda recostarse,

sentarse; pero más que eso da referencia a que gracias al asentamiento generado por el trigo también brindo y amplio los lazos sociales en la sociedad duitamense.



*Figura 15.* Red de aroma. Realizado por autor (2019)

## 2 LABOR DE UN CAMPESINO

Este espacio a su entrada cuenta con un panel el cual contiene un poema que habla de la labor del campesino, en donde por medio de su actividad agrícola le daba vida al mismo trigo, y era el trigo quien le daba vida al campesino.



*Figura 16.* Salón de vida. Realizado por autor (2019)

Al ingresar al salón, se encuentra en el centro una espiga de trigo, la cual no se ve sino hasta que el usuario entra, puesto que al ingresar se enciende una luz verde que muestra palabras relevantes y asociadas al producto y al campesino.



*Figura 17.* Salón de vida. Realizado por autor (2019)

Al salir del salón se apaga la luz, donde el usuario comprende que todos somos el campesino y está en nuestro acto darle vida o simplemente dejar que la tradición y lo que conlleva quede en el olvido.

### **3 SIEMBRA, INDUSTRIALIZACIÓN Y COSECHA**

Este espacio está dividido por cinco salas las cuales tienen como objetivo hacer que el usuario se conmueva, contemplando el arte espacial y el arte temporal por medio del recorrido.

En la primera sala, se disponen unas luces de techo verticales las cuales proyectan su luz en el suelo, dando alusión al usuario que prácticamente se está introduciendo en el campo de trigo

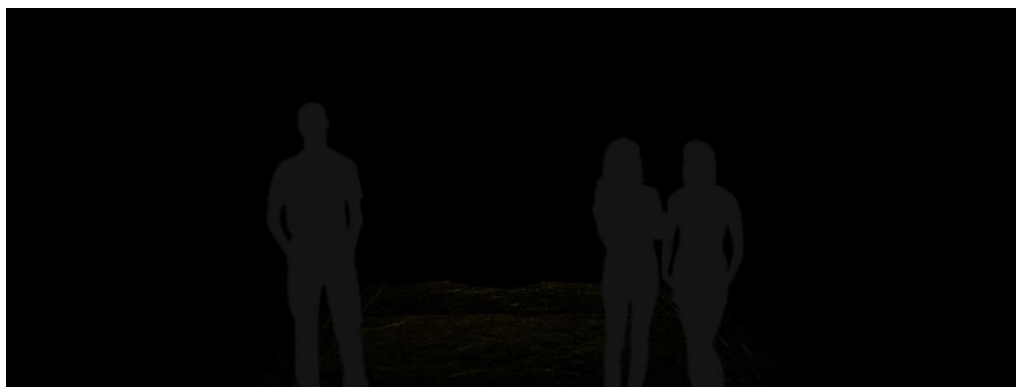


*Figura 18.* Sala de cultivo. Realizado por autor (2019)



*Figura 19.* Sala de siembra. Realizado por autor (2019)

En seguida se encuentra la sala de siembra (azul), la cual se climatiza a un día a las 3:00 a.m en el campo, mostrando literalmente la indumentaria, la utilería, evidenciando por medio de la temperatura baja y adaptando un espacio nublado las condiciones a lo que se enfrenta diariamente un campesino para sobrevivir y alimentar a su familia.



*Figura 20.* Sala de industrialización. Realizado por autor (2019)

Haciendo la transición de una sala a otra se encuentran telones que segmentan cada sala, estas hacen referencia a que son las manos del campesino los que se pasan la vida con la esperanza de abrir los surcos de nueva tierra.

En un tercer momento se encuentra el salón (negro), el cual está totalmente oscuro y con una temperatura alta, con sonidos industriales de fondo, y muros con materiales rocosos haciendo semejanza a las manos callosas y a lo que sentían los campesinos trabajando dentro del molino.



*Figura 21.* Sala de cosecha. Realizado por autor (2019)

En un cuarto momento se dispone la sala de cosecha, la sala amarilla de esperanza, donde se siente un ambiente armónico y ameno, donde ya no hay un telón sino una puerta abierta, mostrando las múltiples recompensas que se viven haciendo las cosas con esfuerzo y dedicación en el cual se dispone una pantalla de muchos campesinos contando su historia e imágenes sonriendo, se ponen luces verticales amarillas dando alusión al final del crecimiento en cuanto del trigo y de la persona



*Figura 22.* Espejo. Realizado por autor (2019)

Al final se dispone un espejo mostrando una narrativa positiva que muestra que se tiene el futuro delante pero es importante aprender de donde se viene para saber para donde se va, generando empoderamiento al espectador.

#### **4 DEJA TU HUELLA**

Este espacio muestra el valor de tradición, a través de la interacción que se da entre el campesino (poseedor de conocimientos) y el usuario (receptor), La socialización juega un papel importante en cada uno de los tres primeros espacios, se busca que el usuario por medio del recorrido y de la práctica directa con el objeto viva la experiencia real del cultivo del trigo, su proceso y lo que brindó y fue para la sociedad duitamense.



*Figura 23* Espacio de roles. Realizado por autor (2019)

La experiencia se vive a partir del conocimiento que el campesino le transmite al usuario mostrando el paso a paso del cultivo y transformación del trigo, donde se ve la cosecha, los elementos que se tenían para transportar el trigo, la utilería para volver harina el trigo y de cómo después de eso se volvía masa para generar alimentos.

Se determina el nombre de dejar huella puesto que en el espacio se tiende un lienzo gigante sobre el suelo que cubre la mitad del patio, y se disponen unas esponjas empapadas de pintura amarilla, lavables y de secado rápido, donde se muestra que las

personas al empezar con el recorrido y al moverse por cada uno de los espacios dejarán huellas sobre el lienzo verde el cual simula el campo y cada paso amarillo sería como una espiga de trigo creciendo en el campo desnudo, lo que atribuye a la gente en pensar que todos somos los responsables de hacer florecer y ver diferente ese territorio propio.

## 5 Grano a grano

Este espacio está diseñado como referente, donde se disponen alimentos realizados a partir del trigo los cuales el usuario ya sabe y reconoce.

A partir de la interacción de una persona con otra, favorece al intercambio social, cultural y económico, lo que motiva a cada participante a conservar y tener en cuenta las habilidades sociales (pienso en mí, pero también en el otro).

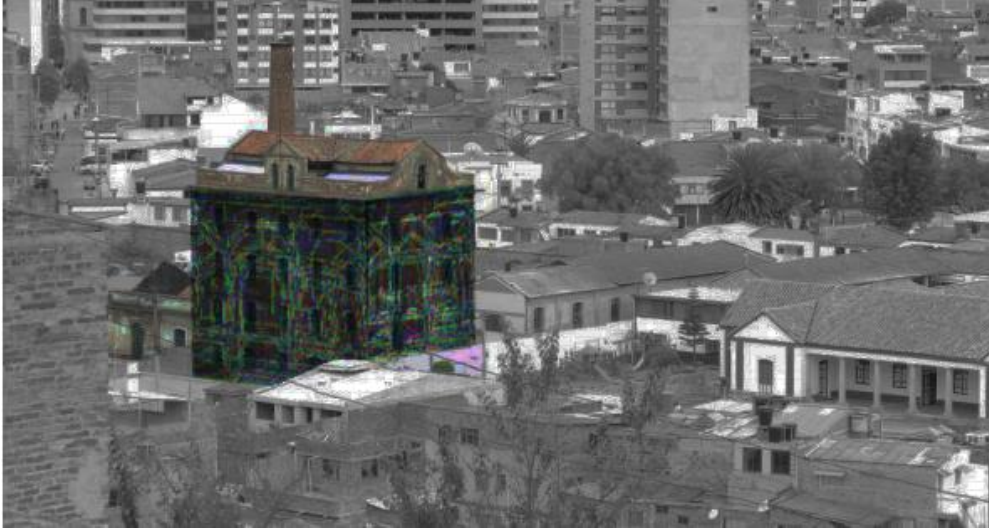
Se disponen vinilos con casas impresas mostrando parte de esos barrios populares y comunes para reforzar la imagen real del municipio de Duitama Boyacá.



*Figura 24* Espacio de comercio. Realizado por autor (2019)

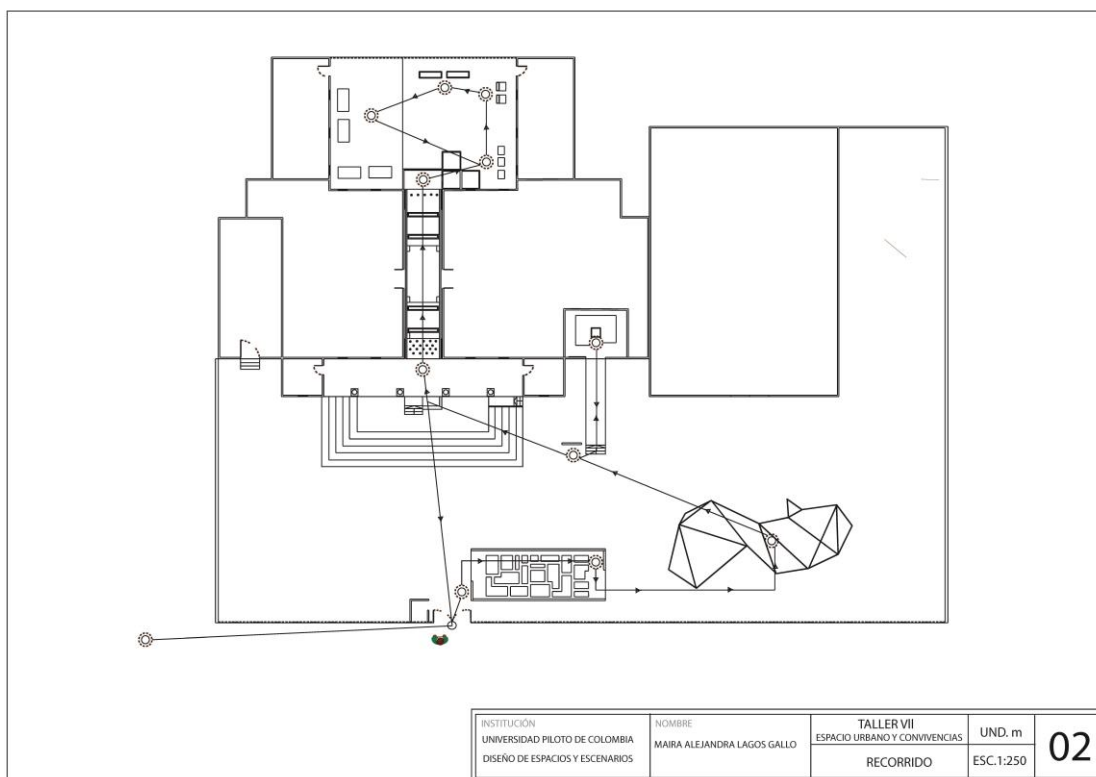
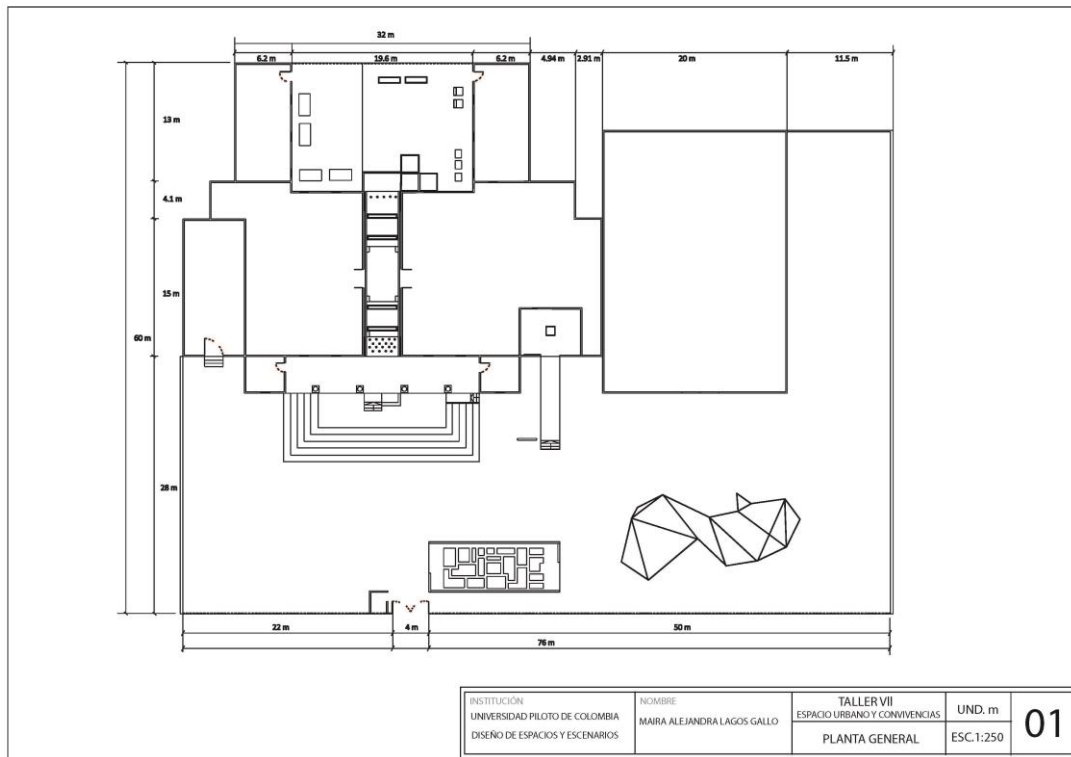
## 6 Mapeo

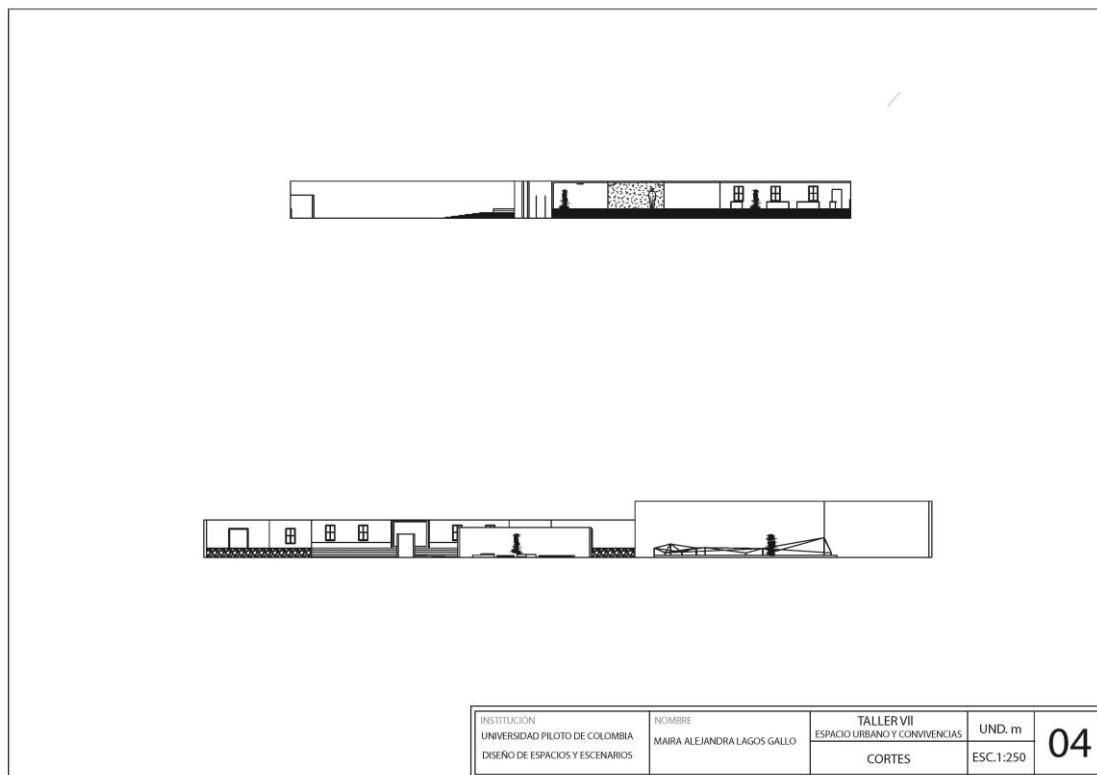
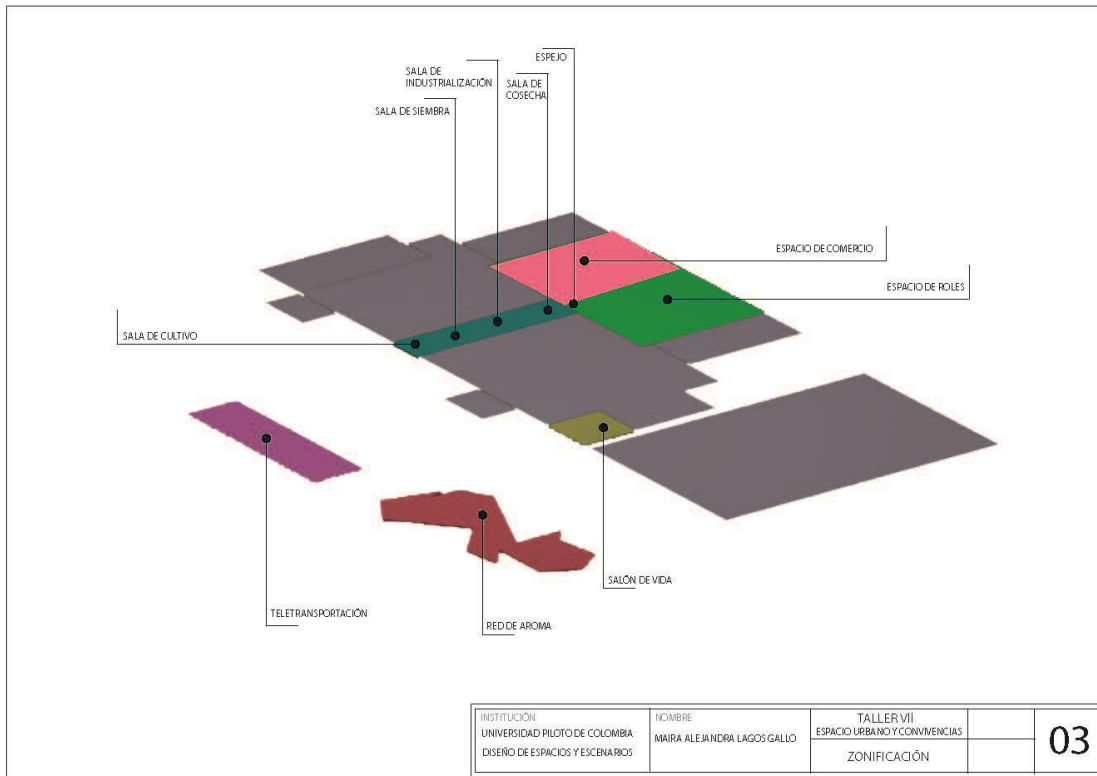
El recorrido del escenario finaliza en el Molino Tundama con la proyección de un video mapping, el cual pretende trascender el objeto, darle vida, que sea un lugar visto a partir de otra perspectiva y pueda en el usuario optimizar significativamente los procesos de aprendizaje, generando un nuevo conocimiento o por lo menos ampliarlo.



*Figura 25* Espacio de retroalimentación. Realizado por autor (2019)

### ***Planimetría***







## **Conclusiones**

-Se tiene en cuenta que la cultura se va modificando, que cada que pasa el tiempo no es la misma, pero al resaltar y fortalecer la memoria por medio de la historia narrativa sociocultural ligada al trigo en este tipo de personas, hace que el significado que tiene un territorio, prevalezca, no caiga en el olvido, y al fomentar este escenario de aprendizaje cultural en los jóvenes asegura que su propia identidad se reconozca, brindando un arraigo cultural, evitando caer en la aculturación que es el proceso de recepción de otra cultura y de adaptación a ella, en especial con pérdida de la cultura propia.

-Si bien, la experiencia con el escenario son los mejores testigos del tiempo, puesto que son los mediadores que conectan el pasado, el presente y posiblemente el futuro, vinculados a la vez con objetos materiales e inmateriales de un territorio, donde éstos son relevantes, la respuesta al cuestionamiento ¿cómo leer un territorio y trasladarlo significativamente a un escenario?, se hizo por medio de una narrativa sociocultural ligada al cultivo y proceso del trigo como producto, y como objeto histórico, lo que me dio como resultado un escenario de conocimiento cultural.

- Es evidente que no solo las escuelas, colegios, universidades son los únicos espacios que propician el aprendizaje, hay diferentes escenarios que brindan otros estados de respuesta en cuanto al conocimiento, en este caso al diseñar y configurar un escenario de aprendizaje cultural permite evidenciar, mantener y conservar esos valores identitarios.

-El trabajo de investigación fue el inicio para que el proyecto tuviera un enfoque social y cultural vinculándolo al diseño de espacios y escenarios, viéndolo desde una parte profesional y teniendo en cuenta los comentarios de toda la sociedad duitamense, lo que generó las siguientes conclusiones desde el inicio (la parte investigativa) hasta el final, la (parte formal y funcional) de la propuesta.

- Es relevante la manera en como el escenario comunica, y el usuario interpreta, lo que se quiere decir con esto, es que depende de la narrativa, en cómo se cuente la historia, el mismo espacio y su interpretación varia, no son estáticos ni únicos.

-Desde la disciplina de diseño de espacios y escenarios más que un honor, es una responsabilidad que se debe tener presente, porque está en las manos del diseñador en cambiar realidades de sujetos para bien o para mal.

## **Referencias**

Bello Andrés, 2015. Somos Patrimonio: Experiencia de apropiación social del patrimonio cultural. CAP3

[http://convenioandresbello.org/somos\\_patrimonio/](http://convenioandresbello.org/somos_patrimonio/)

EVE museos e innovación, 2019. El diseño narrativo en el museo.

<https://evemuseografia.com/2018/10/30/el-diseno-narrativo-en-el-museo/>

Linares Rafael. 2009. Desarrollo cognitivo: las teorías, Jean Piaget, Lev Vygotsky.

[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo.pdf)

Ministerio de Educación Nacional República de Colombia, 2018. Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia. Documento n°10

<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-210305.html>

Siciliani Barraza José María, 2014. Contar según Jerome Bruner. Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia

[file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ContarSegunJeromeBruner-6280205%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ContarSegunJeromeBruner-6280205%20(1).pdf)