



BOGO+ SISTEMA PARA LA RECONEXIÓN HISTÓRICA Y CULTURAL CON LOS
ESTUDIANTES DIURNOS DEL CENTRO DE BOGOTÁ EN LA PLAZUELA DE LAS
NIEVES.

Rafael Esteban Bautista Hernandez

Diseño Industrial
Artes y Diseño
Universidad Jorge Tadeo Lozano

Curso Proyecto de Grado

28/05/2021



Índice

1. Resumen	5
2. Palabras clave	5
3. Pregunta de investigación	6
4. Objetivo general	6
5. Objetivos específicos	6
6. Marco teórico	7
6.1 Teorías	7
6.1.1 Figura 1 <i>Diagrama venn</i>	7
6.1.2 Figura 2 <i>Donald Norman</i>	8
6.2 Usuarios	9
6.2.1 Figura 3 <i>Mapeo de Usuarios</i>	9
6.3 Espacio	10
7. Marco Conceptual	10
8. Marco Histórico	13
7.1 Análisis fotográfico	15
7.1.1 Figura 4 <i>Plazuela de Las Nieves en 1930</i>	15
7.1.1 Figura 5 <i>Plazuela de Las Nieves en 1930</i>	16
7.2.2 Figura 6 <i>Plazuela de Las Nieves en el año 1960</i>	16
7.3.3 Figura 7 <i>Plazuela de Las Nieves en el año 1970</i>	17
7.4.4 Figura 8 <i>Plazuela de Las Nieves en el año 2008</i>	17
7.5.5 Figura 9 <i>Plazuela de Las Nieves en el año 2020</i>	18

9. Estado del arte	18
10. Diseño metodológico	19
9.1 Figura 10 <i>Diseño metodológico</i>	20
11. Referentes	20
10.1 Figura 11 <i>City u</i>	21
10.2 Figura 12 <i>Proyecto persiana</i>	21
10.3 Figura 13 <i>La voz de la Comunidad</i>	22
12. Factores previos	23
13. Valor pedagógico	24
14. Propuesta	25
14.1 Figura 14 <i>Marc Augé</i>	26
15. Comprobaciones	32
16. Conclusiones	34
17. Bibliografía	35

Resumen

El actual proyecto se enfoca en la Plazuela de Las Nieves, situada en la Calle 20 entre la carrera séptima y octava en el centro de Bogotá. Ubicándola como un punto estratégico en la percepción de los peatones en el recorrido por este corredor peatonal tan importante de la ciudad. El proyecto arranca desde el desinterés emocional y la desapropiación histórica y cultural del peatón por este espacio. Como respuestas se da una propuesta para lograr una apropiación histórica y cultural de este espacio público a través de un sistema interactivo que medie las emociones de los transeúntes universitarios con la Plazuela de Las Nieves.

Palabras clave: Percepción Espacial , Emociones Secundarias, Sistema Interactivo, Apropiación Histórica, Ciudad fragmentada.

Pregunta de investigación

¿Cómo lograr la apropiación histórica de la Plazuela De Las Nieves transformando la percepción emocional en los estudiantes diurnos del centro de Bogotá?

Objetivo general

Potenciar la apropiación histórica y cultural de la Plazuela de Las Nieves, por medio de un sistema de mediadores que involucren los sentidos para adquirir un valor histórico entre los transeúntes y la Plazuela De Las Nieves.

Objetivos específicos

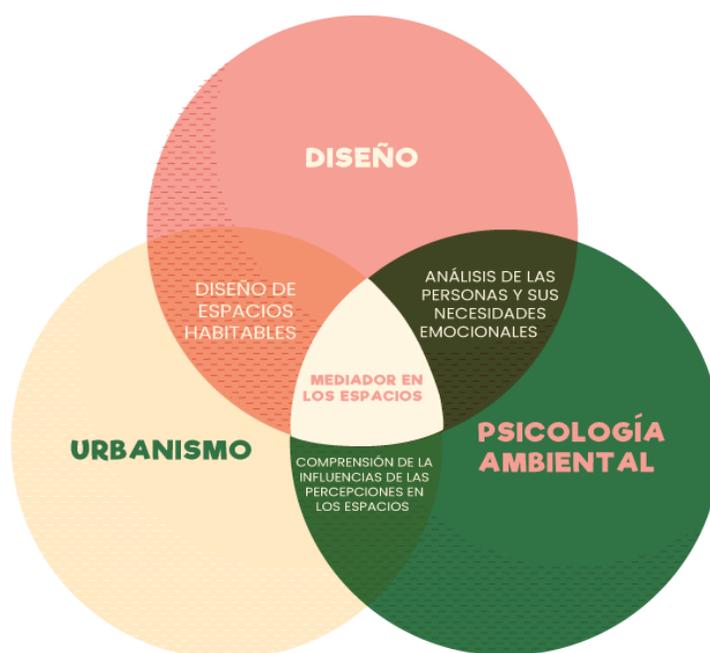
- De forma más específica se debe Identificar los problemas que se encuentren en la plazuela de Las Nieves, tanto física como emocionalmente.
- Descubrir el nivel de conocimiento histórico de la Plazuela de Las Nieves en los usuarios y transeúntes de la Plazuela. Entender la percepción espacial de los usuarios hacia la Plazuela y sus alrededores. Encontrar y utilizar los recursos de identidad que rodean este espacio, para ser aplicados en la identidad gráfica del proyecto. 79802
- Delimitar los componentes del sistema interactivo junto con sus determinantes y requerimientos para el correcto desarrollo de la propuesta.

Marco Teórico

Teorías

Desde un punto de estudio teórico la propuesta necesita una visión desde diferentes disciplinas para comprender el impacto y rumbo que el proyecto dará. basados en la figura 1 se da un acercamiento a la comprensión de las propuestas.

Figura 1 *Diagrama Venn*



Como disciplinas primarias encontramos en primer lugar el diseño, más específicamente se mira el Diseño emocional sustentado por Donald Norman el cual define a este como “*aquel enfocado en la relación que se establece entre el usuario y el objeto, en la creación de productos que*

además de cumplir con sus funciones prácticas, tienden a provocar una respuesta emotiva en las personas, a través de la interacción sensorial, creando un vínculo que va más allá de la simple utilidad de los objetos” (Norman, 2003).

Figura 2 Donald Norman



fuelle: (Fischer, 2021)

Haciéndolo una base de sustentación para el sistema mediador y su relación e impacto en los usuarios, dándole un punto focal en las percepciones sensoriales con los cuales se sostiene la estructura de relación con los usuarios.

Como segunda disciplina encontramos la psicología más específicamente la Psicología Ambiental la cual se define según Eric Roth “*como la interdisciplina que se interesa por el análisis teórico y empírico de las relaciones entre el comportamiento humano y su entorno físico construido, natural y social. Dichas relaciones pueden asumir dos modalidades; una que ubica la conducta como efecto de las propiedades ambientales y otra que la sitúa como causa de las modificaciones de éste*” (Roth, 2000). Tomando esto como el punto focal en las personas y las

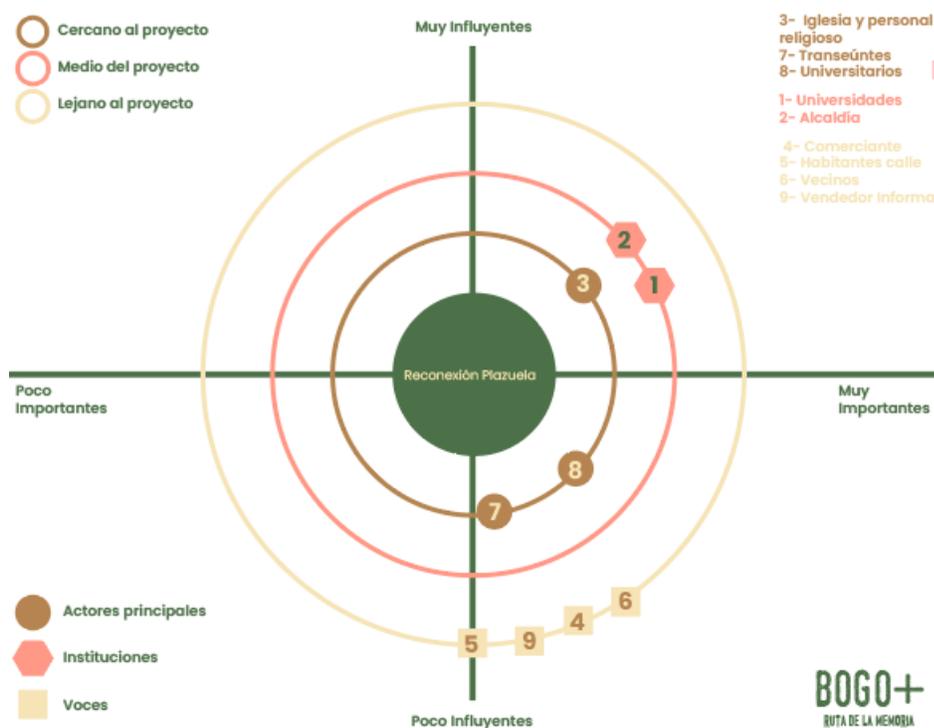
dinámicas de socialización en los espacios, determinado por los factores ambientales, dando lugar a nuevas interrelaciones entre las personas que transitan por estos espacios.

Por último el Diseño Urbano nos da una visión por medio del urbanismo para poder construir un espacio interactivo que se adecue y adapte a las necesidades del proyecto y sus usuarios.

Usuarios

Los usuarios a los cuales va dirigido este proyecto son los estudiantes universitarios del centro de Bogotá tales como La Universidad Central, Jorge Tadeo Lozano, Los Andes, entre otras, los cuales se movilizan por el espacio sobre la carrera séptima entre la calle 22 y la avenida 19. Durante la jornada diurna entre las 7 am - 4 pm. Estos usuarios poseen un rango de 20 a 26 años de edad.

Figura 3 Mapeo de Usuarios



Espacio

El espacio seleccionado es la plazuela de las nieves llamada así ya que este concepto se refiere a un espacio público abierto que ocupa 1 cuarto de manzana o menos.

Una manzana en Bogotá está en un aproximado de 4 a 7 mil metros cuadrados y esta plazuela ocupa 1500 metros cuadrados. Esta se encuentra ubicada sobre la carrera séptima entre la calle 20 y la 22 en el centro de Bogotá, en frente de la iglesia de Las Nieves por la cual esta recibe su nombre. Este espacio se escogió particularmente por medio de la observación de la zona durante un recorrido de la carrera 7 buscando puntos focales de problemáticas en los espacios públicos. Este es un espacio que sufre de desapropiación tanto de los residentes como de los transeúntes diurnos que se observaron, trayendo problemáticas sociales como inseguridad, mal uso del espacio, entre otros.

Marco Conceptual

En el marco conceptual se va a definir y analizar los términos principales los cuales dan sustentación y lógica para el entendimiento del proyecto y sus desarrollo.

Como primer término pilar del proyecto está la **Apropiación Histórica**, para comprenderla primero se debe entender que la existencia humana se enmarca por construcciones colectivas a través del tiempo dado el desarrollo de nuestras vidas sociales. *“Estas interacciones e intercambios sociales de forma individual o grupal, tienen un impacto en el individuo y en sus tomas de criterios que orientan referentes, expresiones, identidades y capacidades creativas”*. (Magga, 1998).

Para realizar estos procesos se requiere el uso de los conocimientos adquiridos del espacio habitado, su reconocimiento, referencias y en el cual se encuentra todo aquello que nos rodea como los objetos, espacios públicos, lenguajes, naturaleza, música, etc. Es decir nuestra historia.

Dando a entender que la historia es parte del desarrollo de la cultura que creamos los individuos en un espacio y tiempo determinado. Entendiendo la apropiación como la acción o efecto de apropiarse o apropiarse según el diccionario de la lengua española. Entonces la apropiación histórica se entendería como la acción del individuo de apropiarse un espacio, su cultura y todos los elementos que la componen haciendo uso racional de los conocimientos acerca de los espacios que habitamos. De esta manera se busca crear un sistema de comunicación histórica en la que los usuarios que transitan por la zona puedan identificar elementos de valor históricos y culturales y su importancia a través del tiempo en el desarrollo de la ciudad de Bogotá. En términos generales es potenciar el sentido de pertenencia en el espacio físico e imaginario que posee La plazuela de las Nieves dando un acercamiento emocional a su historia, para lograr una perspectiva crítica y optimista sobre el desarrollo de estos espacios públicos en la ciudad en el pasado y presente. con una motivación hacia cambios positivos en un futuro.

Como segundo término primario se encuentra la **Percepción Espacial** *“es la capacidad que tiene el ser humano de ser consciente de su relación con el entorno en el espacio que nos rodea y de nosotros mismos.”* (“CogniFit”, n.d.)

En el proyecto se toman los procesos exteroceptivos que se construyen a través de nuestros sentidos para el reconocimiento de los espacios con sus factores de identidad, funcionamiento, estéticos, etc en el espacio que ocupa la Plazuela de las Nieves y su entorno circundante.

El tercer término son las **Emociones Secundarias** que según Plutchik (2002) las define como *“la combinación de las primarias o básicas, si las emociones primarias son la respuesta instintiva ante las demandas del ambiente, las secundarias son la respuesta, sofisticada y con clara finalidad social, de un entorno con estimulación social tanto positivo como negativo.”* (Plutchik, 2002). En el proyecto las emociones secundarias se apelan en los momentos de aprendizaje y reflexión históricos de la Plazuela de Las Nieves.

El cuarto término se da a partir del entendimiento de la **Realidad Mixta** y cómo esto se aplica a un sistema volviéndolo interactivo con los sentidos del usuario, definiendo entonces los sistemas interactivos en el proyecto que se basan en la realidad virtual mixta la cual se define *“como la interfaz persona-aparato que utiliza una simulación en tiempo real y canales multisensoriales de interacción. estas modalidades sensoriales son auditiva, táctil, visual, olfativa y gustativa.”* (Burdea y Coiffet, 2003). La realidad mixta se da como una inmersión entre lo virtual y el entorno real, por lo cual no se busca una inmersión total en un sistema específico para su desarrollo. La realidad mixta se basa más como un apoyo multisensorial y de percepción para enriquecer la experiencia de aprendizaje y reflexión histórica en el proyecto. Potenciando experiencias en la percepción del usuario, con variantes visuales y auditivas esto para engañar a nuestros sentidos y hacerle experimentar experiencias artificiales semi-inmersivas que pasan por reales para los sentidos.

Como quinto término primario se encuentra **Ciudad Fragmentada** la cual define Salazar, Sergio (2019) como un problema en las dinámicas sociales a partir de *“una instrumentalización de discursos políticos y que controlan el colectivismo y fragmentan las relaciones y desarrollos sociales, políticos e imaginarios de una ciudad, como consecuencia se halla la aparición de problemas sociales en el espacio urbano entrelazándose tanto en la ciudad física como en la imaginaria.”* (Salazar, 2019).

Debido a estos problemas sociales desarrollados durante la evolución de la ciudad se ve reflejados los efectos negativos que traen a espacios públicos como la Plazuela de las Nieves. La cual en algún punto de la historia se consagró como un importante punto de adquisición, venta e intercambio de servicios y productos de la ciudad aparte de reuniones sociales, religiosas. En comparativa con la actualidad donde una desapropiación física e imaginaria de la ciudadanía, la colocan en un estado crítico, haciéndola así un punto de interés para su intervención en el proyecto.

El proyecto se centra en la intervención del imaginario de este espacio para crear una nueva categorización de este para los usuarios. Todo esto a través de una dinámica de aprendizaje histórico y narrativo para su comprensión y aceptación.

Marco histórico

En este segmento se van a mostrar los conceptos de uso que la plazuela de Las Nieves ha tenido en un tiempo pasado y presente.

La Plazuela de Las Nieves consigue su nombre por la Parroquia de Las Nieves la cual se encuentra ubicada frente a esta. Gracias a ellas se le da el nombre al barrio de Las Nieves, como fechas más importantes encontramos:

- 1568 Cristobal Bernal 1 alcalde de la ciudad de Santa Fe - Crea la ermita de la Virgen señora de Las Nieves
- 1570 Francisca de Silva y Juan Muñoz donan el terreno de enfrente para crear la plazuela de Las Nieves.
- 1585 Se consagra como parroquia
- 1594 Un incendio consume toda la parroquia
- 1643 Una nueva demolición y construcción se lleva a cabo.
- 1917 Un gran terremoto debilita la estructura.
- 1920 Se derriba y comienza una nueva parroquia
- 1937 Se termina la construcción de la parroquia por Arturo Jaramillo dando la actual estructura.
- 1948 El Bogotazo trae a esta plazuela destrucción y un escenario de ejecuciones públicas.
- 1998 El alcalde Enrique Peñaloza intenta cambiar el nombre de la plazuela por Plaza Umaña, aunque no se acoge al nombre entre los habitantes de la ciudad.
- 2020 Un escenario de pandemia deja la plazuela al uso de habitantes de calle.

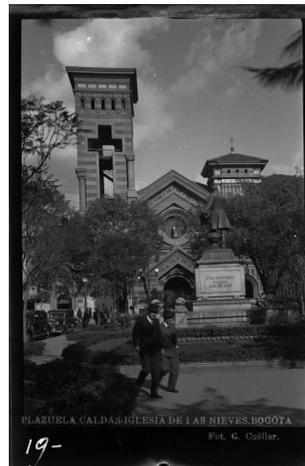
Al observar las dinámicas culturales de las diferentes épocas se puede crear un imaginario de las dinámicas de uso que ha tenido la plazuela desde su creación. En primer lugar fue denominada como un espacio para el comercio donde se reunían los capitalinos a adquirir alimentos frescos de la región. Años después se consagró como punto de reunión religioso, después de la independencia se encuentra como espacio de reuniones de artesanos y marroquineros, a partir de

ahí esta fue cambiando poco a poco con la modernización de la ciudad pasando a un segundo plano al ver cómo se construían edificios y estructuras nuevas a su alrededor. Hasta llegar al estado actual donde un crecimiento de habitantes de calle se toman esta plaza debido a las condiciones actuales de la ciudad y sus dinámicas por la pandemia del covid.

Análisis Fotográfico

Para entender el desarrollo de la Plazuela se debe mostrar un registro fotográfico el cual se desarrolla de un tiempo pasado a la actualidad mostrando el estado de uso de esta y una comparación entre estas dinámicas.

Figura 4 *Plazuela de Las Nieves en 1930*



fuelle: (Cúellar, 1930)

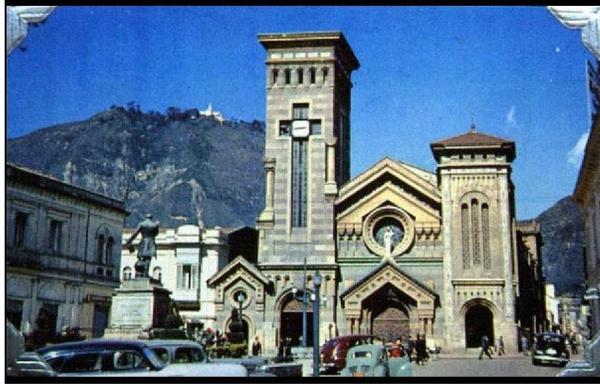
Figura 5 *Plazuela de Las Nieves en 1930*



fuelle: (Cada día un fotógrafo, 2012)

En la figura 4 y 5 podemos observar la plazuela de Las Nieves en 1930, donde la iglesia se terminaba en la parte interna y la plazuela era un centro de reunión. Años después se presenta el Bogotazo donde sufre daños en la fachada y se presentan dinámicas de horror en la plazuela.

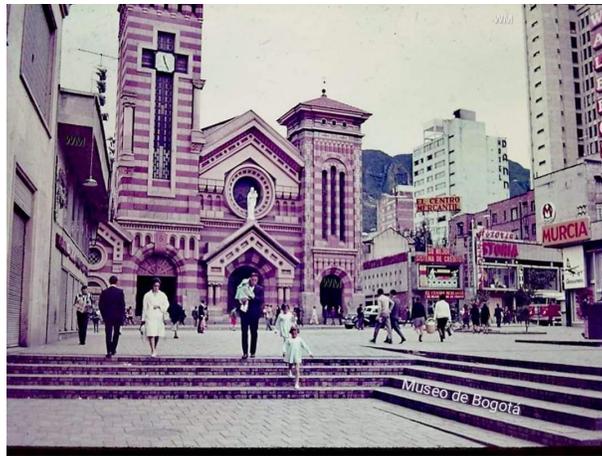
Figura 6 *Plazuela de las Nieves en el año 1960*



fuelle: (Becerra, 2010)

En la figura 3 podemos observar la plazuela de las Nieves en el año 1960, ya terminada la plaza e iglesia se establece como punto de encuentro para feligreses y aparcadero de automóviles.

Figura 7 *Plazuela de las Nieves en el año 1970*



fuelle: (Historia Fotográfica De Bogotá, 2019)

En la figura 4 se puede observar el cambio que tuvo la plazuela al pasar de una vía para automóviles, a un espacio peatonal el cual tiene gran parecido con la plaza actual.

Figura 8 *Plazuela de las Nieves en el año 2008*



fuelle: (Bustamante, 2008)

En la figura 5 tenemos una composición de la plazuela actual, mostrando un rompecabezas de los usuarios y dinámicas en ellas.

Figura 9 *Plazuela de las Nieves en el año 2020*



fuelle: (Bautista, 2020)

En la figura 6 tenemos una escena de la plazuela durante la pandemia del año 2020, donde se ve una reducción de transeúntes y esta plazuela es tomada por habitantes de calle después de ciertas horas. La estatua de Francisco Jose De Caldas junto a los muros y sillas se encuentran rayados y descuidados, mostrando el abandono a este espacio.

Estado del arte

El proyecto empezó como un acercamiento a un espacio que personalmente tiene una conexión emocional y a partir de las percepciones que se ha podido ver actualmente se da la inspiración a potenciar este espacio. Según Armador Bech (2008) define la percepción como una *“jerarquía automática que discrimina todo lo que observan.”* Convirtiéndose en una operación compleja aunque parezca sencilla (Armador Bech, 2008). Esto nos da a entender la importancia de jerarquizar los contactos que el usuario va a tener con el sistema de mediadores interactivos. Al observar estos requerimientos se desea llegar a que el proyecto logre una conexión emocional con los transeúntes y la plazuela viendo este vínculo como una meta la cual se llega de lograr un

sistema atractivo e interesante al público, esto lo explica Khaslavsky (1999) diciendo que *“El poder seductor de determinados objetos materiales y virtuales trasciende las cuestiones de precio y presentación tanto como para quienes lo adquieren como para quienes lo usan.”*

creando y fortaleciendo estos vínculos emocionales entre los objetos o servicios y el usuario. (Khaslavsky, 1999).

Estas observaciones de diferentes autores de ramas de Diseño, Psicología entre otros muestra que a partir de sus experiencias en el mercado, se debe jerarquizar y dar atención a los detalles para que el proyecto actúe adecuadamente para conseguir resultados óptimos.

Diseño metodológico

La metodología estructurada para este proyecto consiste en cuatro segmentos diferenciados por fases, objetivos y tiempos. La primera fase es definir, la cual se ejecuta de la semana 1 y 2, tratándose de una búsqueda de la situación de permisos y sus determinantes y requerimientos para la intervención del proyecto en el espacio físico en La Plazuela de las Nieves encontrando diferentes limitantes en la intervención física en el espacio. La segunda fase es la Construcción, la cual se desarrolla de la semana 3 a la 7, en la cual las principales actividades son la búsqueda de plataformas para el desarrollo virtual, la construcción de dinámicas y funcionamientos en los elementos de la propuesta y su aportación pedagógica, un acercamiento a los prototipos y comprobaciones de estos. La tercera fase es la Actualización, en la cual se prepara la construcción de los archivos multimedia junto a la guía de presentación para hacer las comprobaciones y toma de datos esta etapa tiene función de la semana 8 a la 12. La

última fase va de la semana 13 al 16 en la cual se toman los datos de comprobación final y se actualizan en las conclusiones del proyecto junto a su presentación y cierre de este.

Figura 10: *Diseño metodológico*

FASES	OBJETIVO GENERAL	ESPECÍFICOS	FECHAS
Definir	Definir determinantes y requerimientos, junto a la visión del desarrollo de la pandemia.	<ul style="list-style-type: none"> - Permisos - Determinantes - Requerimientos 	1 - 2
Actuar	Búsqueda de referentes y tutores para la construcción del I prototipo y sus comprobaciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda plataformas - Tutorías - Valor pedagógico - Archivos multimedia - Creación propuestas 	3 - 7
Actualizar	Actualización del dispositivo mediador con requerimientos en materiales, contenidos digitales, normativos y ergonómicos.	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción de el dispositivo - Datos de ergonomía - Comprobaciones 	8 - 12
Probar	Recolección de datos finales del dispositivo física y virtual, análisis de datos y actualización en los documentos finales y su presentación.	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de datos - Ajustes documentos - Propuesta Final - Presentación 	13 - 16



CPG
Rafael Bautista Hernandez

fuelle: (Bautista, 2021)

Referentes

Para el entendimiento de los referentes se debe tener en cuenta unos criterios de evaluación que permitan encontrar puntos claves que se extraigan de cada uno de estos para la construcción mental de la propuesta, estos son los aportes que se saquen de cada uno de ellos.

City U ("*Progresia Fenicia obtiene premio internacional en planeación*", 2020) un importante referente al proyecto ya que este comparte ideales en su desarrollo como lo es evitar una gentrificación en el espacio, queriendo llevar esta renovación emocional de una forma participativa con la comunidad. Los pilares que más llaman la atención de este proyecto son la renovación , innovación, el patrimonio, la cooperación , la sostenibilidad y el sentido de

pertenencia por el espacio, sus dinámicas e identidad. Esto hace referencia a la apropiación histórica de este lugar.

Figura 11 *City U - programa Fenicia*



fuelle: (Revista Semana, 2019)

- Aportes: Humano, Emotivo, Patrimonio

Como referente lógico se encuentra Proyecto Persiana la cual son intervenciones realizadas en el espacio, Un intento de romper la rutina cotidiana de los transeúntes que transitan por espacios públicos en Uruguay. por medio de graffitis y artes gráficos se modifica el tránsito y contemplación del espacio gracias a estos módulos móviles.

Figura 12 *Proyecto persiana*



fuelle: (García, 2018)

- Aportes: Rutina, modificar, Espacio público

Otro referente es el proyecto La Voz de la Comunidad llevado a cabo en Guatemala, el cual se sitúa en San Jose De Buenavista en este espacio pasa un rio junto a la comunidad y allí se encuentra problemas de seguridad como venta de drogas y asesinato. El proyecto consiste en colocar amplificadores de sonido y llenar este espacio con una radio creada por la comunidad y donde se toma en cuenta sus opiniones y dan a conocer historias fortaleciendo los lazos en esta y logrando transformar el espacio en un lugar más seguro para todos sus residentes.

Figura 13 *La Voz de la Comunidad*

RADIO COMUNITARIA

- Aportes: Comunidad, Historias, Comunicación

Factores Previos

Previo al desarrollo de la propuesta se debe tener en cuenta las determinantes y requerimientos que se desarrollaron de la mano con el planteamiento de la propuesta para obtener su correcta construcción, las cuales son:

Medición Emociones

- Centro de recolección emocional
- Clasificación de emociones participativas en la propuesta
- Escala de medición, emociones secundarias

Factores Ergonómicos

- Tamaño de dispositivos compatible con diferentes celulares
- Percentiles en dispositivos para su correcto uso.
- Tamaños en guías y tarjetas para su correcta manipulación.

Interacción virtual

- Soporte de la aplicación para RM realidad mixta
- Archivos multimedia a presentar en formatos mp3, mp4, jpg.
- Sistema operativo compatible con Android y IOS
- Requerimientos en el celular de conexión a internet y cámara funcional.
- Instalación de la aplicación y registro fácil

Dispositivos

- Materiales de fácil construcción como cartón corrugado seccionado por corte láser.

- Cartilla impresa con la guía de construcción y funcionamiento del dispositivo y las interacciones de ra en ella.
- Sección desprendible de la cartilla para la medición de las emociones durante el uso de los dispositivos para realizar una comprobación.
- Centro bibliográfico en la cartilla

Empaque

- Tamaño y materiales adecuados para su envío y protección.
- forma y materiales internos seguros para el usuario.

Valor pedagógico

Como valor pedagógico se halla que en el proyecto BOGO+ se abarca una línea de interacción entre los usuarios y un sistema cuyos componentes permiten que los usuarios aprenda sobre la historia y su valor en lugares icónicos en el centro de Bogotá, en la cual se visibiliza momentos claves en la historia , se crea una reflexión frente a estos momentos y por último logra llegar a un aprendizaje en usuarios con poco conocimiento de estos espacios y su importancia en la ciudad.

Propuesta

Para lograr una descripción correcta de la propuesta primero se deben conocer las preguntas las cuales les da pie a la propuesta las cuales son:

- **¿Cuál es el valor histórico y cultural de la Plazuela de Las Nieves y su importancia?**

La plazuela de Las Nieves fue uno de los centros religiosos más importantes del centro de la ciudad de Bogotá. Este espacio fue construido muy cerca del inicio de la colonia española en Bogotá, a través del tiempo fue cambiando y desarrollándose junto a la ciudad, a través de la colonia, la independencia, y su desarrollo hasta la actualidad. Ofreciendo diferentes espacios durante este lapso de tiempo como un lugar de paso para soldados españoles, un espacio para desarrollo de comercio de alimentos, de artesanías y productos de vestimenta, abrigando una comunidad de obreros, artesanos, comerciantes, religiosos, empresarios, etc. La Plazuela de Las Nieves Posee un gran peso en la historia de la ciudad y le da un valor de memoria a los ciudadanos a través del tiempo.

- **¿Qué sentido tiene la apropiación histórica?**

La apropiación de la historia hace parte de la concientización urbana de los ciudadanos hacia su territorio, involucrándose más en este, dejando estos pensamientos egoístas. Para lograr una comunidad con más valores y lazos entre ellos y su territorio.

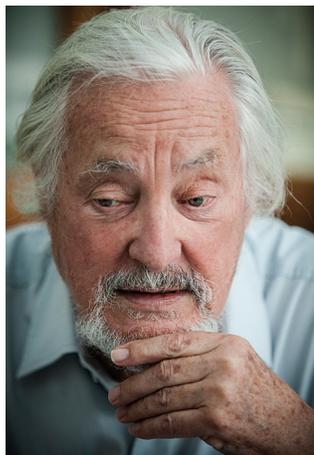
- **¿Cómo se pierde el valor histórico?**

El valor histórico de esta Plazuela se ve afectado en el desarrollo hacia una ciudad moderna llena de cemento y carente de valores. Al desarrollarse este tipo de ciudad se pierde el sentido de comunidad y se comienza el proceso de apropiación individual donde los ciudadanos se apropian

de sus espacios como sus casas, pero lugares como calles, aeropuertos, plazas entre otros se desconectan de las personas y quedan como espacios de tránsito nada más. Olvidando su valor histórico.

La base de las propuestas vienen con la problemática de un espacio público no conectado emocionalmente con los transeúntes del lugar. Como referente para entender esta desconexión encontramos la explicación de Marc Augé (2018) definiendo este como “*un espacio despojado de las expresiones simbólicas de la identidad, las relaciones y la historia*” algunos de estos espacios son vías públicas, aeropuertos , espacios de transporte público. (Augé, 2018).

Figura 14 Marc Augé - Antropólogo especializado en Etnología



fuelle: (Lorenzo, 2021)

Tomando esto como el comienzo del análisis de estos espacios, para el desarrollo de la propuesta.

Al comienzo del periodo de desarrollo del proyecto se encuentra una gran limitante como lo es la situación actual de la pandemia en el país y la ciudad de Bogotá la cual ha convertido el uso de estos espacios públicos a una nueva normalización, por lo que llegar a conseguir permisos de

intervención en el espacio público se convierte en una labor imposible llevando el proyecto a reaccionar ante estas nuevas limitantes. Como respuesta a esto se idea la creación un kit interactivo que se envíe directamente a los usuarios a través del apoyo de la alcaldía como una campaña de reconexión emocional, enfocándose en las emociones secundarias las cuales se entienden según Plutchik *“como la combinación de las emociones primarias, estas son básicamente la respuesta, sofisticada y con clara finalidad social, de un entorno con estimulación social, tanto positiva como negativa.”* (Plutchik, 2002) entre estos espacios históricos de Bogotá que han perdido su identidad y conexión con la ciudadanía, esto en una ciudad fragmentada la cual posee una unión entre los conflictos y los espacios urbanos tanto físicamente como en su imaginario de percepción emocional, llevando a la desapropiación de estos espacios.

Para la propuesta se decide utilizar RM (Realidad Mixta) como respuesta frente al desarrollo del sistema interactivo el cual se basa en la disposición de realidad mixta, la cual se define como *“la interfaz persona-aparato que utiliza una simulación en tiempo real y canales multisensoriales de interacción. estas modalidades sensoriales son auditiva, táctil, visual, olfativa y gustativa.”* (Burdea y Coiffet, 2003). Estos elementos de la realidad mixta se perciben en el sistema construido como una inmersión entre lo virtual y el entorno real, por lo cual no se busca una inmersión total en un sistema sintético para su desarrollo. Se basa más como un apoyo multisensorial en aspectos visuales y auditivos para potenciar y enriquecer la experiencia de aprendizaje y reflexión histórica en el proyecto.

El Sistema se compone de los siguientes elementos:

- **Postales;** con ilustraciones de personajes representativos, los cuales se sacaron del mapeo de usuarios de la zona para el proyecto. Las ilustraciones son marcadores de RM los cuales contienen una historia en formato mp3 con una duración de 1 minuto cada una. En la parte delantera está la ilustración representativa del personaje y en la parte trasera la ilustración del personaje y una oración que se resalta de su historia.



Cantidad: 6 Postales
Tamaño: 15 x 8,5 CM
Material de impresión: Propalmate
 gramaje 240 GRS

BOGO+
 RUTA DE LA MEMORIA

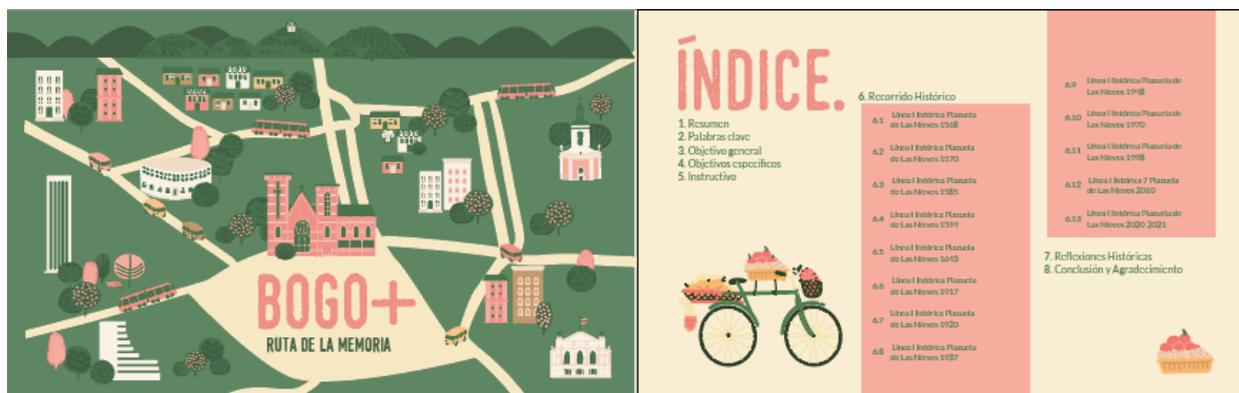
- **Hoja autocomprobación;** Se encuentra unos criterios a rellenar los cuales van a dar como resultado si el kit cumple con los objetivos propuestos.



- **Tarjetas instructivas;** Estas van a contener el paso a paso de toda la actividad para que el usuario no se pierda con los elementos del sistema. En total son 7 tarjetas con sus respectivos pasos para el desarrollo. Estas se comunicarán para ser el primer elemento a tomar del sistema , aquí se aprecia una de las tarjetas con sus partes.



- Cartilla



El primer paso del sistema es La cartilla en la cual se encontrará el instructivo de uso de la RM con sus indicadores. (la realidad mixta se compone de la interacción con elementos físicos y con elementos virtuales).

La primera parte de la cartilla se compone en el desarrollo de una línea de tiempo donde se contempla 13 momentos en la historia de esta Plazuela mostrando contenidos multimedia en jpg, mp4 y el texto e imágenes en la cartilla, donde muestra la contextualización en el uso, su función y percepción de la Plazuela e Iglesia de las Nieves en cada uno de estos momentos históricos.

La segunda parte de la cartilla será de un segmento de reflexiones históricas donde se mostrará el desarrollo del centro de Bogotá por medio de la puesta de fotos comparativas con sus descripciones históricas.

La interacción con el usuario comienza desde el momento de que este recibe su kit, el cual será distribuido de la alcaldía a las universidades del centro de Bogotá. A Partir de allí se encuentra la siguiente línea de actividad en un paso a paso:

- Se entrega del kit en la casa o universidad
- Apertura del kit en casa
- Se muestra el contenido del kit
- Se toma el paquete de cartas en las manos

Carta que dice: Tómate primero

- Lectura carta # 1

Carta que dice: Instructivo actividad - Este es un kit de actividades para conocer mejor la Plazuela De Las Nieves. Para realizar la actividad sigue el paso a paso que encontrarás detrás de las cartas. ¡Asegúrate de seguir el orden de las cartas!

- Lectura carta # 2

Carta que dice: ¡Empecemos! Primero vamos a usar la cartilla para ello escanea el código QR y accede al sitio web de este.

- Lectura carta # 3

Carta que dice: ILUSTRACIONES

Una vez en la página del código, empezaremos el recorrido de la cartilla. Cuando encuentres una ilustración con número ve a tu cel y observa el contenido del número correspondiente.

- Lectura carta # 4

Carta que dice: ANTES DE LA CARTILLA

Empecemos con la actividad de la cartilla; encontrarás una breve introducción al proyecto y una línea de tiempo junto a ilustraciones para visualizar el contenido del QR.

- Lectura carta # 5

Carta que dice: AL FINALIZAR LA CARTILLA

A Continuación se dará la interacción histórica sonora, para ellos se necesita las postales , audífonos y el celular con conexión a internet y cámara habilitada.

- Lectura carta # 6

Carta que dice; Para la interacción sonora escanea el código QR y accede al sitio web de este. Escucha la historia de cada personaje del QR a partir del nombre de cada personaje. Cada historia dura 1 min aproximadamente.

- Lectura carta # 7

Carta que dice: Toma la hoja de autocomprobación y sigue sus instrucciones para llenarla con tu experiencia en las actividades realizadas.

- Lectura carta # 8

- Carta que dice: Toma la hoja de autocomprobación y sigue sus instrucciones para llenarla con tu experiencia en las actividades realizadas.

Para lograr la comprobación del sistema se dispone de un kit completo el cual se va a comprobar con 2 personas de forma independiente. Por cuestiones de la pandemia no se pudo lograr comprobaciones del kit con más personas de manera normal.

En la comprobación del sistema primero se le entregó el empaque a la persona sin ninguna instrucción, por lo cual de manera autónoma abrió el kit y se pudo observar que las tarjetas instructivas cumplen con su función de guiar al usuario a través de sus componentes.

Durante la exploración histórica y elementos reflexivos de la cartilla el usuario se notó sorprendido respecto a sus hallazgos de la historia en la plazuela de Las Nieves. Durante las postales el usuario se encontró familiarizado con algunos personajes. Y por último el elemento

didáctico de los stickers logró un impacto de interés frente a el relleno de un punto clave del kit la hoja de autocomprobación.

En la hoja de comprobación se encontró lo siguiente:

1- En la pregunta uno - ¿Qué tanto conocía sobre la plazuela de las nieves? - punto de partida conocimiento temática. - paleta stickers de emociones. Mucho - Poco - Nada - Los dos usuarios conocen poco acerca de la Plazuela de Las Nieves respecto a su contexto histórico y de uso.

2- En la pregunta dos - ¿Qué sintió respecto al contraste de la PLazuela de las Nieves del pasado con la actual? - El primer usuario se ubicó entre me interesó y me gusto y el segundo usuario dentro de mí me encantó y me conmovió.

3- En la pregunta tres - ¿Con cuál personaje y su historia sintió más empatía? - El primer usuario se identificó con Daniel el transeúnte de la zona y el segundo usuario se identificó más con Nina la vecina del sector.

4- En la pregunta número cuatro - ¿Crees que después de ver La Plazuela con su contexto histórico, vuelvas a verla igual cuando transites de nuevo por ahí? si no ¿porque? - Los dos usuarios respondieron No, debido a que el sistema les hizo ver la Plazuela desde otro punto de vista gracias a el conocimiento histórico adquirido.

5- En la última pregunta - ¿Recomendaría el kit? - Los dos usuarios SI recomendarían el sistema a otros usuarios ya que este concepto de re conexión histórica se podría aplicar a múltiples partes y sectores de Bogotá.

Como conclusión Respecto a las comprobaciones es que el sistema de reflexion historica cumple con su objetivo de Potenciar la apropiación histórica y cultural de la Plazuela de Las Nieves.

Mostrando a los usuarios la comprobación con nuevos pensamientos reflexivos frente a la ciudad, su historia y estos espacios tan icónicos que posee.

Conclusiones

Como conclusión del proyecto, se observa como resultado a los objetivos planteados. Un resultado adecuado respecto a la apropiación histórica de la Plazuela de Las Nieves, donde a los usuarios con los que se realizaron las comprobaciones, se encuentra una alza en el interés de apropiación emocional e histórica de la Plazuela de las Nieves. Como valor agregado se observa que el planteamiento de este sistema podría replicarse para ser usado en diferentes espacios de la ciudad los cuales tengan una desconexión con los ciudadanos.

Bibliografía

Armador Bech, J. (2008). Conceptos básicos para la teoría de la comunicación. Una

aproximación desde la antropología simbólica. *Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales*, (vol 50), pág 15. Retrieved 11 November 2020.

Augé, M. (2018). Los no lugares [Blog]. Retrieved from

<https://apuntessobrelaciudad.wordpress.com/2018/01/29/no-lugares/>

Bautista, R. (2020). *Cuadro Metodológico* [Image].

Bautista, R. (2020). *Plazuela de Las Nieves* [Image].

Bautista, R. (2021). *Radio comunitaria* [Image].

Becerra, J. (2010). *Iglesia de Las Nieves 1960* [Image]. Retrieved from

<https://mapio.net/pic/p-46802761/>

Burdea, Grigore & Coiffet, Philippe. (2003). Virtual Reality Technology. *Presence*. 12. 663-664.

10.1162/105474603322955950.

Bustamante, A. (2008). *Plaza de Las Nieves* [Image]. Retrieved from

<https://www.flickr.com/photos/anattolia/2982574819/in/album-1490835/>

Cada día un fotógrafo. (2012). *Plaza de Las Nieves 1930* [Image]. Retrieved from

<http://www.cadadiaunfotografo.com/2012/03/sady-gonzalez.html>

Castilla, M. (2014). *Plaza de las Nieves - Proyecto UI Urbano* [Image]. Retrieved from

<http://portfolios.uniandes.edu.co/gallery/15459747/Plaza-de-Las-Nieves-Proyecto-UI-Urbano-%282014-1%29>

CogniFit. Retrieved 5 April 2021, from

[https://www.cognifit.com/es/habilidad-cognitiva/percepcion-espacial#:~:text=La%20Percepci%C3%B3n%20espacial%20es%20la,rodea%20y%20de%20nosotros%20mismos.&text=Procesos%20exteroceptivos%3A%20Los%20procesos%20que,el%20entorno%20que%20nos%20rodea\).](https://www.cognifit.com/es/habilidad-cognitiva/percepcion-espacial#:~:text=La%20Percepci%C3%B3n%20espacial%20es%20la,rodea%20y%20de%20nosotros%20mismos.&text=Procesos%20exteroceptivos%3A%20Los%20procesos%20que,el%20entorno%20que%20nos%20rodea).)

Cúellar, G. (1930). *Plaza de las Nieves* [Image]. Retrieved from

<https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll19/id/1916/rec/1>

García, N. (2018). *Llevar el arte a lo cotidiano: Proyecto Persiana y su graffiti urbano para embellecer la ciudad* [Image]. Retrieved from

<https://medium.com/@chamanbongo/llevar-el-arte-a-lo-cotidiano-proyecto-persiana-y-su-graffiti-urbano-para-embellecer-la-ciudad-b46075c68102>

Fischer, J. (2021). *Donald Norman* [Image]. Retrieved from

<https://www.flickr.com/photos/jordanfischer/61429449/>

Gonzalez, M. (2014). *Espacio Urbano Plaza de las Nieves* [Image]. Retrieved from

<http://portfolios.uniandes.edu.co/gallery/20764493/ESPACIO-URBANO-PLAZA-DE-LA-S-NIEVES-UI-ARQ-URBANA-20141>

Historia Fotográfica De Bogotá. (2019). *Iglesia y plazoleta de Las Nieves 1970* [Image].

Retrieved from <https://twitter.com/HistoriaFotBog/status/1203772308596367365/photo/1>

Khaslavsky, Julie & Shedroff, Nathan. (1999). Understanding the Seductive Experience.

Commun. ACM. 42. 45-49.

Lorenzo, M. (2021). *Entrevista a Marc Augé «La esencia de la humanidad está en el movimiento»* [Image]. Retrieved from

<https://metode.es/revistas-metode/monograficos/marc-auge-2.html>

Magga, H. (1998). Informe Mundial sobre la Cultura. Cultura, Creatividad y Mercados [Blog].

Retrieved from <https://corporacionsipah.org/patrimonio/>

Muñoz, J. (2012). *Oasis plaza de las Nieves* [Image]. Retrieved from

<http://portfolios.uniandes.edu.co/gallery/97848623/Plaza-De-las-Nieves-l-2012>

Norman, D. (2003). Diseño de Interfaces » Diseño emocional. Retrieved 26 September 2020,

from

<http://multimedia.uoc.edu/blogs/dii/es/disseny-centrat-en-lusuari-dcu/disseny-emocional/>

Plutchik, Robert (2002), *Emotions and Life: Perspectives from Psychology, Biology, and Evolution*, Washington, DC: American Psychological Association

Revista Semana. (2019). *50 establecimientos hacen parte de la oferta que también combina actividades culturales abiertas al público*. [Image]. Retrieved 19 November 2020, from <https://www.semana.com/centro-comercial-city-u-market-ofrece-espacios-para-la-comunidad/639932/>.

Rivera, S. (2016). *La reconquista del espacio público: Intervenciones urbanas del Festival Hecho en casa* [Image]. Retrieved from <https://invi.uchilefau.cl/foto-ensayo-la-reconquista-del-espacio-publico-intervenciones-urbanas-del-festival-hecho-en-casa/>

Roth, E. (2000). *Ciencia y Cultura*. Retrieved 26 December 2000, from <http://www.scielo.org.bo/pdf/rcc/n8/a07.pdf>

Salazar, S. (2019). *Bogotá, ciudad fragmentada: espacio urbano, violencia y neoliberalismo en la producción cultural de Colombia (1970-2010)* (Doctorado). Laney Graduate School.

Progresía Fenicia obtiene premio internacional en planeación. (2020). Retrieved 5 April 2021,
from

<https://uniandes.edu.co/es/noticias/premios-y-reconocimientos/progresia-fenicia-obtiene-premio-internacional-en-planeacion>

2018. ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ - DECRETO 793 (2020). Bogotá - Colombia.