

**GUALA MAKUSA RI SUTO**  
**PROPUESTA MUSEOGRÁFICA PARA LA CASA CULTURA COMO APOYO AL**  
**PROGRAMA ETNOEDUCATIVO QUE SE IMPLEMENTA ACUTALMENTE EN**  
**EL CORREGIMIENTO DE BOCACHICA, BOLÍVAR**

**VICTORIA CECILIA VIERA PACHECO**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADORA**  
**INDUSTRIAL**

**Mg DIANA CASTELBLANCO, Mg ALFREDO GUTIERREZ, Mg ANDRES**  
**TELLEZ**

**UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO**  
**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**  
**PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL**  
**BOGOTÁ**

**2018**

**GUALA MAKUSA RI SUTO**

VICTORIA CECILIA VIERA PACHECO

---

Mg. Alfredo Gutierrez

---

Mg. Andres Tellez

---

Mg. Diana Castelblanco

## **TABLA DE CONTENIDO**

1. RESUMEN.....	Pg.4
2. INTRODUCCIÓN.....	Pg.5
3. DESCRIPCIÓN DE CONTEXTO.....	Pg.8
4. PROPÓSITO DEL PROYECTO.....	Pg.19
5. ESQUEMAS DE FUNDAMENTOS.....	Pg.20
6. DISEÑO METODOLÓGICO.....	Pg.29
7. COMPROBACIONES Y SIMULACIONES DEL PROYECTO.....	Pg.33
8. CARACTERIZACIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL PRODUCTO.....	Pg.40
9. APORTES DEL PROYECTO AL DISEÑO INDUSTRIAL.....	Pg.47
10. CONCLUSIONES.....	Pg.48
11. BIBLIOGRAFÍA.....	Pg.50

## 1. RESUMEN

Se hace un reconocimiento de la riqueza cultural con la que cuenta el corregimiento, basado en la construcción de un archivo oral que se realizó con la comunidad. Posterior a esto, se evidencia una problemática como consecuencia de la hibridación cultural que existe en el corregimiento de Bocachica, lo que resulta opacando las dinámicas en las que sobresalían expresiones culturales y prácticas ancestrales.

Lo anterior, provoca una duda frente al trabajo que se está haciendo en el corregimiento para preservar su riqueza cultural, a la Institución Educativa Domingo Benkos Biohó. Notamos que la labor de los docentes se ve limitada frente la realización de aportes al método etnoeducativo que se pretende implementar en la institución, debido a diversas fallas que no han sido solucionadas, las cuales, inducen a los profesores a enfocarse en la enseñanza de conocimientos que permitan que los estudiantes se preparen específicamente para dichas pruebas.

Al ver estas limitaciones de los docentes y de la institución educativa, se buscan teorías con las que se pueda facilitar este proceso, aun si es necesario realizarlo por fuera de la institución educativa. En busca de un lugar idóneo para esta propuesta se aborda la casa de la cultura; existen antecedentes de una intención de intervención por parte de un líder comunitario (Berlmir Caraballo) por realizar un museo en este lugar, que por diferentes razones con el paso del tiempo fue abandonado, por lo que se decide retomar esta iniciativa de una forma que acapare la atención de los niños y que incremente su interés por su cultura, tradiciones e identidad. Para lograr este objetivo se decide sacar la propuesta museográfica de lo meramente contemplativo proponiendo mediaciones objetuales que a partir de la experiencia generen procesos cognitivos que terminen en un conocimiento que pueda ser fácilmente recordado por los niños.

## 2. INTRODUCCIÓN

El proyecto Guala Makusa Ri Suto busca preservar y reactivar las costumbres culturales de la comunidad de Bocachica a partir de experiencias que brinden tanto a los nativos como a los visitantes del corregimiento, un conocimiento frente a las tradiciones ancestrales que eran usadas en el territorio pero que se han visto opacadas debido a la hibridación cultural que presenta el corregimiento como consecuencia de su cercanía con la ciudad de Cartagena, ciudad que según reporta la cámara de comercio de la misma, entre el mes de Enero y el mes de Mayo del año 2017 contaba con la visita de 1'113.851 turistas.

Durante el trabajo de campo se realiza un trabajo de archivo, donde se hace evidente un vacío en la información que respecta a la historia del corregimiento, ya que no cuenta con información verídica puesto que no se tuvo la preocupación por recoger y atesorar datos de la misma (kontiki,2016). Esto debido a que la comunidad tiene unas características basadas en la transmisión de conocimientos compartidos de manera oral, por lo cual no tienen un registro específicamente escrito. Sin embargo, un peligro que representa esta práctica es en primer lugar, el carácter mítico y de interpretación de los relatos que puede afectar su veracidad, otra amenaza en estas prácticas son las rupturas en la transmisión transgeneracional de conocimientos, debido a tensiones culturales –que se presentan actualmente que llevan a la juventud a valorar más lo nuevo.

Durante el acercamiento a la comunidad fue notorio que a pesar de que Bocachica es un lugar con riqueza histórica y cultural, sus dinámicas y manifestaciones de cultura ancestral han sido significativamente abandonadas por los habitantes, al notar esto, se realiza una visita a la institución educativa para conocer cómo es el desarrollo de su método etnoeducativo y cómo estaban aportando a la construcción de identidad en los jóvenes y niños. Durante esta

visita se hace una entrevista al coordinador de primaria Arnoldo Salcedo, en dicha entrevista cuenta un poco de las muestras culturales y eventos que realizan en el colegio para implementar el método etnoeducativo; pero dice que sin embargo, la institución no puede hacer un gran aporte ya que las pruebas de estado que los estudiantes presentan son estandarizadas, lo cual implica que los estudiantes presentan las mismas pruebas que otros colegios que manejan el método convencional. Por esta razón los profesores y directivas deben enfocarse en dar una enseñanza y tener un currículum que ayude a los estudiantes a obtener conocimientos que al ser aplicados den buenos resultados en dichas pruebas. Es visible entonces que la institución necesita un apoyo ya que se ve limitada con sus aportes al método etnoeducativo.

Entrando en la fase de investigación enfocada principalmente a referentes teóricos, se encuentra una intención del Ministerio de Educación y el Ministerio de Cultura por implementar una educación con identidad con el fin de proteger la cultura inmaterial como forma de preservar la interculturalidad del país. Esto da una base al proyecto y da cuenta de que efectivamente el proyecto sí es pertinente.

En el proceso de inmersión en el contexto, fue evidente a partir de derivas realizadas, que los niños y adultos mayores cuentan con más tiempo libre que otros miembros de la población, y que comparten en muchas ocasiones estos espacios de ocio y esparcimiento pero que, además, siempre llaman su atención las actividades nuevas en las que puedan invertir su tiempo libre, se propone trabajar con niños y adultos mayores. se plantea generar nuevas dinámicas sociales en las que se comparta conocimiento y se incentive primordialmente a los

niños viéndolos como constructores del futuro, a indagar sobre su historia apropiándose de ella y guiándoles a ver su historia como un elemento que se use como atractivo turístico.

Se planea desarrollar el proyecto con niños ya que son quienes empiezan a vivir y a conocer y con adultos mayores porque además de tener el tiempo para las actividades que se planteen, son quienes conocen y tienen toda la experiencia para enseñar.

### 3. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO

#### HISTORIA

Para este documento se construye la historia realizando un trabajo de archivo en el Museo Histórico de Cartagena de Indias (MUHCA), en la fototeca de la Universidad Tecnológica de Bolívar y además se desarrolla un archivo oral con los miembros de la comunidad.

El primer nombre conocido del territorio fue Corinque (*Luz altiva*), pero en el año 1533 el territorio llevó por nombre Karex (*el que cuida o el vigía de la noche*), debido a que anterior a los tiempos de la colonia habitaba en la isla, población indígena caribe calamari la cual era gobernada por el cacique Karex, vale aclarar que en esta época se asignaba al territorio el nombre del cacique del momento.

En años posteriores con la llegada de los españoles, la población indígena es obligada a dejar el territorio y en 1647 debido al cierre natural de Bocagrande, con el fin de defender la entrada de barcos piratas a Cartagena, inician las construcciones del Castillo de San Luis, el cual fue pensado para defender la entrada por el canal de Bocachica por los próximos 100 años. A finales del siglo XVII se libró la Guerra de la liga de Augsburgo, guerra en la que se ven enfrentados Francia y España.

Al finalizar la guerra, el rey de Francia envía expediciones corsarias a América en las que el Almirante Desjeans hostiga la ciudad de Cartagena, posterior a este suceso decide entrar por Bocachica, en donde los piratas franceses al paso de un par de días, como consecuencia del descuido al que se sometió el castillo, lograron derrumbarlo.

Inmediato al ataque de los piratas franceses se dio orden a los ingenieros militares Sotomayor y Herrera de llevar a cabo la reconstrucción del Castillo San Luis, al igual que la construcción del fuerte de San José sobre un islote frente a la punta norte de la isla de Barú, con el fin de

que cruzara fuego con el Castillo San Luis que después de su reconstrucción lleva por nombre Fuerte de San Fernando.

En la época de la colonia con la llegada de los españoles, la isla toma el nombre de Tierra Bomba y junto con los españoles llegan negros, los cuales fueron llevados debido a las cazas que se hacían en distintos lugares de África, en las que algunos eran vendidos por sus propios caciques y negociados con portugueses, debido a que todos los esclavizados no provenían del mismo lugar no era posible su comunicación y empezaron a hacerlo por medio del sonido de los tambores. Con la llegada de los españoles llega su cultura, la cual dominaba el catolicismo y se impuso sobre los ritos indígenas, posteriormente sobre las manifestaciones culturales de los negros africanos que fueron arrancados de su cultura. Como consecuencia de la variación de pobladores en el territorio se forma un híbrido de culturas en donde cada etnia asienta sus manifestaciones culturales. En Bocachica se asentaron los negros minad asaunti, dejando legados como el cabildo ancestral que se realizaba los días 2 de febrero que correspondía al día de los libertos, único día en que los amos moralistas daban permiso a sus esclavizados para que bailaran, los vestían con sus ropas y los exhibían en plazas públicas. Las fortificaciones de Bocachica fueron pensadas como estrategia militar, este hecho se hace evidente cuando se realizan derivas en el trabajo de campo, ya que a lo largo del recorrido se ven restos o construcciones conservadas del tiempo de la colonia, como túneles y pozos principalmente.

La historia de Bocachica evidencia la riqueza cultural que tiene el corregimiento, pero también es notorio que en su mayoría las prácticas ancestrales fueron rechazadas; tal y como cuenta Luis Marrugo en el documental IE Benkos Biohó San Basilio de Palenque que se encuentra en YouTube, las tradiciones de los negros principalmente la lengua, fueron burladas y menospreciadas a lo largo de la historia, en principio por los europeos, pero esto

llevó a que en épocas más recientes quienes hacían uso de expresiones culturales como son la lengua, los rituales, entre otras, sufrieran o fueran víctimas de discriminación racial y social ya que las personas al escuchar que los negros hablaban en su lengua, se burlaban de ellos y esto trajo como consecuencia un significativo desinterés por parte de la población para preservar su lengua.

En 1959 las fortificaciones de Bocachica son declaradas patrimonio nacional de Colombia reconociendo que son muestra fundamental del legado del pasado y la herencia que quedará a las futuras generaciones. Posteriormente en 1973 con la llegada de Acisclo de Ávila Torres, quien fue político liberal por el municipio de Cartagena y concejal entre 1972 y 1974, se escribe el himno de Bocachica pero además se presentan proyectos de acuerdo para el beneficio de la comunidad, se lanzan propuestas como la exoneración del pago del catastro de las casas del instituto de crédito territorial y además se crea el colegio de Bachillerato de Bocachica.

En 1984 todas las fortificaciones de Cartagena son declaradas patrimonio histórico y cultural de la humanidad por la UNESCO, ya que evidentemente hacen parte de una historia que merece ser recordada, que a pesar de ser una historia de esclavitud nos permite el día de hoy hacer reflexiones en torno a lo que fue y lo que se vivió, estas fortificaciones nos recuerdan no sólo las guerras sino que son un homenaje a la lucha de las personas negras esclavizadas por lograr su libertad, además involucran históricamente continentes como Europa, África y América.

Según cuentan Dagoberto Medina y David Gutiérrez en una entrevista realizada para el libro Bocachica relatos históricos y programa de etnoturismo, en los inicios turísticos de Bocachica, los nativos tenían prohibido el acceso al sector de La Playa. El empresario David Ortíz creó un balneario con cabañas, bares, pista de baile, entre otros espacios turísticos y

corta el paso de los nativos hacia el sector ya que construye un cerco con alambre de púas que evita que los nativos tuvieran acceso a los turistas, además este sector era custodiado según ellos aseguran por militares que se encargaban de la seguridad del lugar y de que no pasaran nativos al sector. Los turistas eran llevados únicamente al Fuerte San Fernando porque aún no se habían realizado excavaciones en el Fuerte del Ángel San Rafael. Sin embargo, no se tienen fechas exactas de este suceso.

Durante el trabajo de campo, se llegó al museo de Bocachica ubicado en la Casa Cultura, allí se encuentran algunos objetos que datan de la cultura material de los bocachiqueros, entre estos objetos encontramos una ventana colonial la cual ha desaparecido en el territorio debido a la llegada de nuevas tecnologías, un baúl en el que según la exposición de Belmir Caraballo era utilizado para que las mujeres años atrás guardaran sus enaguas, también se encuentra un tinajero en el que se mantenía el agua fría, la totuma que era utilizada para los servir los sancochos y los adultos mayores servían allí el café, banquetas que eran utilizadas para los velorios y para colocarlas en los patios para almorzar, también se encuentra la batea y el manduco que hoy en día ha sido reemplazado por la lavadora. En el museo también hay un muro de personajes importantes de la comunidad como Acisclo de Ávila Torres, Porfiria Díaz que además de ser la actual reina del cabildo de Bocachica tiene muchos conocimientos relacionados con la comida y medicina ancestral, el Señor Manolo músico del cabildo y fabricante de instrumentos como la tambora y el llamador, Belmir Caraballo príncipe del cabildo, Vacilica Morales cabildante y bailadora de bullerengue, Señor Tainer Gúzman quien fue el último rey del cabildo e importante agricultor tradicional, Prisciliana Castro reina del cabildo era organizadora de los carnavales de nación realizados en Bocachica y Guillermo Silva mampostero que hizo parte de la construcción del barco insignia de Colombia, el buque Gloria.

## GEOGRAFÍA

Bocachica está ubicada a 1,5 km al Suroeste de la ciudad de Cartagena en el departamento de Bolívar, aproximadamente 15 minutos en lancha rápida, es un corregimiento de Cartagena ubicado al sur de la Isla de Tierra Bomba, isla que se encuentra en la bahía de Cartagena, en esta isla se ubican corregimientos como Caño del Oro, Tierra Bomba y Punta Arena, los cuales se encuentran ubicados al norte de la Isla, esta ubicación ha llevado a que los corregimientos de dicha isla se vean altamente influenciados por prácticas que se han adoptado con los años en la ciudad de Cartagena. La temperatura promedio de la región está entre los 29°C y 32°C.

Los siguientes datos fueron tomados del trabajo de investigación realizado por la Fundación Puerto Bahía y la Fundación Mamonal en el año 2009:

Características de la localidad: Tiene una superficie aproximada de 18hrs y está ubicada un 5% en terrenos ligeramente ondulados.

La principal determinante física la constituye la costa que la bordea paralelamente, la cual le imprime a este asentamiento el carácter de aldea costera. Está localizada al sur de la Isla de Tierrabomba y es una de las 15 unidades comuneras de gobierno rural (corregimientos) del Distrito de Cartagena (Funcicar).

Límites: Bocachica limita al Norte con Caño de Loro, al Sur y al Occidente con el Mar Caribe y al Oriente con Caño del Oro.

Morfología urbana: No se aprecia una clara distribución por manzanas; las viviendas se desarrollan aisladamente, configurando pequeños grupos, lo que ofrece una imagen urbana heterogénea.

Topografía: La topografía del corregimiento es plana, de bajas colinas y áridos barrancos.

Sectores: El área urbana se divide en tres sectores: Sinaí, La Playa y El Gallo, los cuales presentan características muy específicas: La Playa está conformada por un eje longitudinal donde se desarrollan agrupaciones de viviendas aisladas; los sectores El Gallo y Sinaí se caracterizan por la existencia de un espacio público de uso comercial, bordeado de algunas viviendas y del Castillo de San Fernando.

## POBLACIÓN

La población es en su mayoría joven, según informes del año 2009 de la Fundación Puerto Bahía y la Fundación Mamonal, Bocachica cuenta aproximadamente con 4550 habitantes de los cuales 1686 son menores de edad. A nivel educativo 823 bocachiqueros no han asistido a la institución educativa, 2.094 han terminado la primaria y 1456 ha culminado el bachillerato, en educación superior 29 han participado en programas técnicos y 18 han hecho carrera universitaria.

Posterior a suprimir el cerco que dividía la población La Playa en donde se encuentra el Fuerte de San Fernando, los nativos tuvieron acceso a la playa y con ello a la compra y venta de vajillas panameñas, entre otras mercancías que lograron una división social fuerte entre el sur y el norte del corregimiento, siendo los habitantes del sur económicamente mejor posicionados, diferencia que se ve reflejada en el aspecto de las casas, siendo las del sur construidas con materiales más resistentes a los factores ambientales como la humedad, y además tienen las obras terminadas, a pesar de esto, la casa cultura que se encuentra ubicada en un punto cercano al norte del corregimiento y a pesar de estar un poco destruida cuenta con buenos acabados y con beneficios como luz eléctrica y wifi.

Gran cantidad de miembros de la población participaron en la construcción de la clínica, mostrando interés en proyectos que se planteen en beneficio de la comunidad. La población

no cuenta con clínicas que tengan las adecuaciones pertinentes para la atención de las personas, la única que tiene las adecuaciones y cumple con las normas es la clínica de Proyecto Libertad.

Un gran porcentaje de los bocachiqueros abandona los estudios educativos en la primaria para dedicarse a trabajar, lo que indica que se trabaja desde la niñez, la población infantil se ha visto amenazada y perjudicada debido a los embarazos a temprana edad que son cada vez más comunes y que los obligan a trabajar o abandonar sus estudios.

## ECONOMÍA

En Bocachica se encuentra gran cantidad de negocios informales de distintos productos que se ubican al frente de las casas familiares, la economía se mueve principalmente en este sector del comercio donde encontramos tiendas pequeñas, negocios informales, carretilleros de frutas y finalmente los grandes abastos.

Bocachica por ser una población con mayoría jóvenes, es una población apta para trabajar, hay pescadores, lancheros, mototaxistas y maestros de obra en la población masculina, por otro lado las mujeres son amas de casa o cocineras, pero existen tanto hombres como mujeres que prefieren trabajar en la ciudad de Cartagena como secretarias, vendedores o constructores.

En Bocachica una práctica habitual es bailar junto a un gran picó, lo cual nos muestra el interés de los bocachiqueros por adquirir tecnologías, además esta actividad genera que los vecinos compartan entre ellos, esto detona positivamente la economía ya que junto a los picós frecuentemente se encuentran puestos de comidas rápidos y lugares donde se pueden comprar bebidas alcohólicas.

Otra práctica habitual es la manufactura de artesanías, las cuales llevan a sitios turísticos en Cartagena o Barú para venderlas, algunos (muy pocos) prefieren llevar sus artesanías a los sitios turísticos de Bocachica como el Fuerte de San Fernando y la Batería del Angel San Rafael, realizan otras actividades económicas relacionadas con la prestación de servicios turísticos como servicio de restaurante, masajes, venta de dulces típicos y elaboración de trenzas para turistas, algunos otros se dedican a ser “historiadores” que guían el recorrido por los fuertes. El trabajo de los pescadores se ha visto afectado por el deterioro ambiental del cuerpo de agua causado por factores antrópicos principalmente.

En Bocachica se ha empezado a construir hoteles ya que el corregimiento está implementando el etnoturismo con el fin de fortalecer su economía, planeado para ser desarrollado entre 2016 y 2030.

## ACTUALIDAD

La institución educativa Domingo Benkos Biohó sigue siendo la única institución en la que se maneja primaria y secundaria y actualmente está iniciando la implementación del método etnoeducativo y además está en una lucha por el cambio de nombre de la institución para llamarla Acisclo de Ávila; en cuanto al cuerpo administrativo, el rector de la institución actualmente es Fidel Castro Padilla, la psicóloga es Astrid Jarava y uno de los coordinadores Arnoldo Salcedo, estos actores junto con el coordinador de bachillerato Pasama son quienes se encargan de la admisión de nuevos proyectos relacionados con la institución educativa y también son quienes aprueban o desaprueban cambios en los programas de estudio por periodo de cada clase los cuales actualmente son bastante rígidos. Junto con algunos docentes de la institución son quienes programan las jornadas culturales y definen los talleres, tareas, actividades y presentaciones que habrá a lo largo de la jornada.

Actualmente se encuentran varias fundaciones que dinamizan las relaciones sociales tales como el Centro de Vida creada para los adultos mayores, allí asisten de 8:00 am a 2:00 pm, en esta fundación los adultos mayores pasan gran parte de su tiempo libre jugando, bailando y charlando entre ellos, pero, además la fundación les brinda desayuno y almuerzo, con esta fundación se ha trabajado en la recolección de relatos con el permiso de su directora Cerlys, los adultos mayores que asisten a dicha fundación son los actores más importantes del proyecto ya que son los sabedores y son quienes nos brindaran la información para que está dispuesta en las instalaciones de la propuesta.

FUNCADEBLAK (Fundación Cultural Afrocaribe Bocachica Luna Alegre de Karex), se dedica a la reactivación de manifestaciones culturales enfocados en el baile y música ancestral. Trabajan principalmente con niños, quienes presentan una muestra cultural los últimos domingos del mes posterior a los ensayos que se ejecutan en la casa de Belmir Caraballo los días miércoles y viernes a las 6:00pm. Esta fundación está a cargo de Belmir Caraballo Díaz importante y reconocido líder comunitario que además es el príncipe del cabildo ancestral de Bocachica y organizador de agendas festivas.

FUNCADEBLAK tiene como plan a futuro llevar a los niños de la fundación a distintas ciudades del país realizando muestras culturales que den a conocer a Bocachica, su historia y sus manifestaciones culturales a nivel nacional, este perfil de la fundación lleva a que durante el desarrollo del proyecto GUALA MAKUSA RI SUTO, sean, tanto la fundación como su líder Belmir, actores importantes en la construcción del proyecto debido a que tienen una mayor preocupación por las prácticas ancestrales, es la fundación con más miembros que no sólo son activos sino que se interesan con alegría por aprender sobre su cultura y también cuenta con un líder comunitario que tiene bastante influencia y reconocimiento en la comunidad.

Bocachica se está gestionando y promoviendo como destino turístico, siendo custodio de importantes piezas arquitectónicas militares del periodo de la colonia, los cuales forman parte del complejo monumental de Cartagena de Indias (Kontiki, 2016), a estas fortificaciones entre abril 1 y 9 del 2018 asistieron 27 turistas. Haciendo un recorrido por Bocachica se encuentran entradas a túneles de las fortificaciones y restos de ellos.

Por dichas razones, se hace evidente la presencia de construcciones de hoteles sobre todo en los alrededores del fuerte de San Fernando, pocos son los turistas que visitan la playa de Bocachica, pero se busca alcanzar el interés de más personas por visitar el territorio con un proyecto de etnoturismo que se pretende desarrollar entre el 2016 y el 2030. Un complemento para esta planeación es la venta de dulces típicos, la inauguración de nuevos restaurantes, la venta de artesanías, las cuales, recorriendo las calles de Bocachica el turista puede ver a las mujeres construyendo.

Según cuenta Salustiano Villa, en Bocachica hoy en día y hace mucho tiempo atrás, se presenta un fenómeno que es similar a la economía compartida, en donde los bocachiqueros que tienen determinados recursos ya sean productos de la tierra, pozos de agua, etc, los comparten con el resto de la población.

Hasta el día de hoy sigue siendo muy marcada la diferencia en la infraestructura de las casas del sur y del norte, que se dio como consecuencia al comercio de productos de lugares como Panamá, La Guajira, Curazao y Aruba.

Actualmente los niños conservan juegos de sus abuelos como las chinas, que es un juego similar al juego de jackses en donde se hace rebotar una bola pequeña y se recogen los jackses del suelo de uno en uno, la diferencia es que en Bocachica se juega con piedras, también conservan juegos como “el tejo”, que se juega con retazos de baldosas partidas, pero además se juega mucho fútbol y béisbol, actualmente el jugador de béisbol profesional Tyron

Guerrero nacido en Bocachica es una gran inspiración para los niños que practican este deporte.

En las calles del corregimiento es común encontrar plasmado en los muros, infinidad de propagandas de distintos partidos políticos, sin embargo compartiendo con la comunidad, los habitantes expresan su inconformidad y molestia debido a que llegan gran cantidad de políticos al corregimiento, que mientras hacen sus campañas les regalan camisetas, gorras y pintan los muros, sin embargo, cuando son electos no vuelven ni cumplen las promesas que le hicieron a la población, por lo cual los habitantes sobretodo adultos mayores han decidido no votar, ya que al conocer la historia han visto cómo el distrito de Cartagena aun siendo directamente responsable de promover el desarrollo integral y contribuir al mejoramiento de la calidad de vida de sus habitantes, ha abandonado a lo largo de la historia a la población Bocachiquera que a pesar de que se unen y hacen peticiones para poder vivir con unas condiciones dignas que den respuesta a necesidades básicas, han sido ignorados y no siendo suficiente, han minimizado el impacto de las consecuencias y secuelas que pueden dejar principalmente en la salud de los habitantes las problemáticas que viven hoy en día.

Actualmente la casa de la cultura de Bocachica es usada principalmente para la exposición de proyectos, para estos eventos se invitan personas del corregimiento para que asistan a las exposiciones, los asistentes rondan entre los 30 y 50, además hoy día la casa cultura tiene su área de administración –una oficina- alquilada para el consorcio lo cual les genera un ingreso de entre 10 y 20 millones mensualmente y también se realizan algunos talleres que invitan a los adolescentes al cuidado de sus recursos naturales.

Esto es un poco de la actualidad de Bocachica, sin embargo, a lo largo de este documento usted podrá seguir encontrando datos sobre este tema y que son importantes para el planteamiento y justificación del proyecto

#### **4. PROPÓSITO DEL PROYECTO**

El proyecto GUALA MAKUSA RI SUTO plantea una propuesta museográfica dirigida a la casa cultura del corregimiento de Bocachica (Bolívar), dicha propuesta busca complementar y apoyar el proceso de implementación del método etnoeducativo que actualmente se está instaurando en el corregimiento, pero también se plantea este proyecto como una alternativa o posibilidad para impulsar el programa de etnoturismo que se pretende implementar hasta el año 2030. Por lo que se plantean los siguientes objetivos:

##### **Objetivo general:**

Intervenir la casa cultura de Bocachica (Bolívar, Colombia) a partir de mediaciones objetuales llevadas a cabo en un proceso de creación colectiva con líderes comunitarios, con el fin de complementar el proceso etnoeducativo del corregimiento desde la construcción de sentido compartido sobre sus tradiciones.

##### **Objetivos específicos:** Acciones que desarrolla el proyecto

1. Construir objetos pedagógicos de baja tecnología como mediadores de la experiencia de los usuarios (visitantes del museo).
2. Recolectar los relatos para la creación de un archivo oral que permita soportar el conocimiento del pasado y fortalecer las raíces e identidad del corregimiento.
3. Apoyar periféricamente la labor etnoeducativa de la institución.
4. Abrir nuevas posibilidades al programa de etnoturismo que se desarrolla actualmente en el corregimiento, viendo su cultura como herramienta impulsadora y atractivo de turismo.

## **5. ESQUEMAS DE FUNDAMENTOS**

### **DESESCOLARIZACIÓN**

La teoría de la desescolarización se hace importante en el desarrollo del proyecto debido a que en el corregimiento hay alto índice de abandono de estudios a temprana edad, por lo que se hace necesario buscar nuevas opciones en donde el conocimiento pueda ser transmitido sin necesidad de ser mediado por la escuela, por otro lado, se busca que los niños puedan asistir al museo de manera voluntaria, por sus ganas de aprender y sin tener miedo a expresar los cuestionamientos o dudas que puedan tener.

Debido al continuo aumento de la población mundial infantil, cada vez son más los colegios que aparecen y junto a ellos la diferencia en los precios que determinan la calidad del servicio prestado, se encuentran entonces colegios costosos que se ubican en puestos altos en la lista de los mejores y se encuentran también colegios con costos más bajos que se encuentran en lugares inferiores, logrando con esto dificultades para acceder a ella, lo que nos lleva a pensar que la educación no sólo ahora sino hace más de cien años atrás es un sistema que ha sido industrializado.

En los años 60 nace un movimiento que critica los sistemas educativos industrializados, este movimiento propone un proceso de aprendizaje en donde no sea necesaria la mediación de los colegios o escuelas. Grandes pensadores ligaron sus teorías a este movimiento. Se plantea que las escuelas monopolizan el conocimiento eliminando la libertad de pensamiento de los estudiantes (Illich, 1960), a lo que E. Freiman propone redes de aprendizaje en donde el conocimiento pueda ser compartido y fácilmente accesible. Por otro lado, John Holt plantea que las escuelas prestan un servicio que priva a las personas de la alegría de aprender ya que el ser humano desde su nacimiento busca nuevas experiencias y cuestiona la verdad a partir de su propia experiencia, adquiriendo de esta manera nuevos conocimientos.

Se empiezan a hacer evidentes las fallas que tiene el sistema educativo y cada vez son más los padres que se preguntan sobre la eficacia y la labor de la escuela, se encuentran fallas como lo son las calificaciones que afectan a los niños en el sentido de que al fomentar la competencia los hace ser más inseguros, esto lleva a que tengan miedo al error y a hacer preguntas a los profesores, otras fallas como el usar un solo método educativo sin tener en cuenta la forma de aprendizaje de cada niño, además no se tiene en cuenta los intereses de los estudiantes así que sólo se sigue un currículum, entre otros cuestionamientos, los cuales aportaron al inicio del método Home Schooling, que es la práctica de la educación en casa, en la que los padres son los encargados de enseñar a los niños mientras con ellos buscan información sobre sus intereses, los niños también proponen los temas que quieren ver en clase, en otros casos, se desarrolla de otra manera, en la cual los vecinos dependiendo de sus profesiones enseñan determinada clase a los niños -relacionada a su profesión- (Rubalcava, 2015).

Ken Robinson plantea que las escuelas deben crear circunstancias en las que los talentos fluyan por sí mismos ya que con el método actual de la escuela, se aleja a los niños de sus talentos naturales generando miedo al error lo cual mata su creatividad.

#### ETNOEDUCACIÓN - DESDE LA PERSPECTIVA DEL MEN

Esta forma alterna de educación es principal y relevante para el proyecto por distintas razones, primero y evidente, se está trabajando con una población raizal, segundo es un método que se está implementado en la institución educativa debido a su pertinencia con la comunidad y tercero se involucra directamente a la propuesta porque tiene importantes contenidos pedagógicos que toman un papel fundamental en la interacción que además tiene un alto nivel de influencia cultural.

La etnoeducación desde la perspectiva del MEN –Ministerio de Educación Nacional- es una forma alterna a la educación que está guiada y pensada para educar a las poblaciones étnicas de Colombia, en donde les enseñan sobre su propia historia, sus principales personajes, sus costumbres, sus derechos como grupo étnico, sobre su dialecto o idioma, resaltando su sentido de pertenencia como grupo étnico.

Este modelo de sistema educativo quiere resaltar a las comunidades étnicas y enseñarles sobre su historia, valores, dialecto, etc, ya que a lo largo de la historia en vez de exaltar su cultura (la cual en el pasado era motivo de burla) les han enseñado más sobre historia del mundo o de “cultura general” y esto conlleva a que se pierdan en los grupos étnicos los valores, sus dialectos y las tradiciones ancestrales con las que vivieron por mucho tiempo.

El modelo etnoeducativo tiene como fin dar a las comunidades afrocolombianas e indígenas el servicio de la educación de acuerdo a sus necesidades, resaltando la identidad y buscando constantemente una implementación de las nuevas tecnologías no de manera impuesta sino más bien planificada para que sea del interés de los estudiantes y tenga la aceptación por parte de los mismos, con el fin de que su cultura y tecnologías no sean exactamente lo que eran en el pasado, sino que se implementen las nuevas como modo de exaltación y de conservación de la cultura.

Este modelo no pretende que sean las mismas comunidades quienes se “desarrollen” (lo cual sería admitir que habrá siempre culturas que estén a la zaga de otras), propone actualmente la generación de órdenes diferentes (MEN,1990).

Este referente teórico aporta al proyecto dando una guía para el contenido pedagógico logrando una pertinencia en los mismos.

## ECONOMÍA COMPARTIDA

La economía compartida surge en respuesta a la masificación productiva, la cual cuenta con metodologías y tecnologías productivas que permiten la producción a mayor escala y proporcional a ello se produce un aumento en la explotación de recursos para mantener la constancia y satisfacer las demandas de los consumidores. Hoy en día las personas son más conscientes de las afectaciones medio ambientales y han empezado a cambiar su pensamiento y comportamiento frente al uso y desuso de los objetos.

La revolución industrial además de estar basada en un pensamiento capitalista y de acumulación de riquezas, ha dejado consecuencias nocivas para el futuro del medio ambiente debido a la explotación desmesurada de recursos ligada a la gigantomanía practicada por líderes políticos en sus ansias por perpetuar el poder por medio de la producción masificada (Schwab, 2016).

La economía compartida surge entonces como consecuencia de esta desmesurada carrera en la que una serie de invenciones dan cabida a nuevas relaciones entre humanos mediadas por aplicaciones y dispositivos tecnológicos que ocasionan comportamientos disruptivos en la sociedad. En vista de la exagerada explotación de recursos y producción masiva la economía compartida propone a los consumidores de productos dejar de comprar y adoptar prácticas cooperativas y de trueque obteniendo de esta manera mayor beneficio a menor costo.

Klaus Schwab en el libro *The Fourth Industrial Revolution* explica que se necesita de los siguientes postulados para llevar a cabo esta revolución, los conductores siendo las innovaciones tecnológicas que van a un ritmo acelerado y están llegando a todas partes del planeta y las mega tendencias que tienen un factor común, la digitalización y la información tecnológica.

## ARTE RELACIONAL - SEGÚN NICOLAS BOURRIAD

Hace muchos años atrás el arte ha sido considerado costoso y lujoso debido a que sólo las personas con alto poder adquisitivo eran dignas de admirarlo en espacios como templos, costosos museos y palacios, en fin, el arte era expuesto exclusivamente para personas de altos niveles sociales. En las últimas décadas, este enfoque cambia y se vuelve más inclusivo, se aprovecha más la capacidad que tienen las obras de arte de congregar personas entorno a ellas fomentando de esta manera las relaciones sociales e interpersonales.

El arte relacional tiene sus inicios en los años 90, donde el escritor y crítico de arte Bourriad afirma que la actividad artística está compuesta por un juego de formas que varían y evolucionan de manera simultaneo con la época y contexto en que se desarrollan. Los críticos de arte trabajan justamente en el análisis de las obras en el presente, pero se hace notorio que el arte moderno está alejado de los cánones o criterios de análisis que han persistido a través de los años ya que lo nuevo no se considera un criterio u objetivo para evaluar así que, para evaluar estas obras, es necesario entender que es lo que ha cambiado y que es lo que continua en cambio. La modernidad se basaba en principios como la implementación de técnicas que permitían el esparcimiento del conocimiento y el retroceso de la ignorancia. Bourriad sostiene que el ideal de modernidad no ha muerto, sino que ha evolucionado y que el arte contemporáneo se ha encargado de aterrizar los enfoques de la modernidad por lo que hoy no se habla del arte como preparación o anunciación del futuro, sino que se habla de que el arte moldea universos posibles (Bourriad, 2008).

Bourriad propone una urbanización de la experiencia artística en donde se sitúa al espectador dentro de la obra, interactuando con ella y generando de esta forma una comunidad entorno

a la experiencia que permite la elaboración colectiva de sentido. Además, para Bourriad la obra representa un intersticio social, término usado por Karl Marx para referirse a comunidades de intercambio que se alejaban de un marco económico capitalista, fomenta las relaciones sociales y sugiere nuevas posibilidades de intercambio. Bourriad plantea que la estética relacional responde a la teoría de la forma en donde la forma se da a partir del encuentro aleatorio entre dos elementos paralelos, este encuentro debe ser duradero y lo logra mientras el sentido de la experiencia perdure en los espectadores.

Este referente se hace pertinente para el proyecto debido a que plantea que el usuario pueda interactuar dentro de la obra lo cual para el proyecto influencia la iniciativa de llevar las intervenciones museográficas más allá de lo meramente contemplativo además da la posibilidad de llevar a que las instalaciones tengan un carácter inclusivo en la que el usuario pueda tener su propia interpretación de las mismas generando reflexiones desde críticas hasta emocionales.

## INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA SEGÚN MARLEN EIZAGUIRRE Y NESTOR ZABALA

La investigación acción participativa es una metodología investigativa que tiene una influencia pertinente en el desarrollo del proyecto ya que en esta metodología el investigador realiza una inmersión en el contexto o campo social con el fin de desarrollar el estudio de una situación particular logrando la recolección de una información verídica mejorando la calidad de la investigación.

Este método busca que la población reconozca sus problemas, necesidades, capacidades y recursos logrando con esto que la comunidad pueda tomar decisiones y preparar acciones con sentido que aporten a la mejora de su calidad de vida, además permite que las personas se

sientan participantes involucrados y no espectadores sobre propuestas de soluciones que surgen comprendiendo la demanda de la situación ya que un principio fundamental del método es la toma de decisiones en grupo y fomentar el compromiso por parte de miembros, siendo este proporcional a la integralidad de la investigación y posteriormente a la pertinencia de las propuestas que constantemente buscan el bienestar de la comunidad (Zabala, 2012).

También quiere incorporar de manera activa a los implicados del proceso de investigación ya sea adoptando el rol de enseñantes, facilitadores o aprendices, logrando de esta manera una acción reflexiva en la comunidad en donde promueva una toma de conciencia y una representación gráfica de la realidad del contexto. Quienes trabajan con este método buscan hacer, crear y transformar la investigación tradicional en una acción en conjunto en donde las estrategias de cambio sean desde adentro de la comunidad y desde abajo en donde participen todas las personas sin excepción alguna y en donde se apropien y se empoderen sobre sus conocimientos, espacios, tradiciones, cultura y recursos.

El método rechaza la idea de depender de terceros por lo cual la recolección de información se hace a través de artefactos análogos vernáculos creados con los recursos de la misma comunidad pero además procura y evita estar al servicio de pocos y ser elitista, ya que en el método tradicional se plantea que el conocimiento lo tienen unos pocos al igual que la verdad absoluta, por esta razón la investigación acción participativa busca estar al servicio de la colectividad o el sector popular y de los que tienen ciertos conocimientos pero que no tienen los medios o no los han logrado materializar ya que desconocen los usos que pueden dar a sus recursos y las habilidades que tienen porque no se han dado a la tarea de indagar sobre si mismos y sobre su comunidad (Eizaguirre, 2012).

La intervención social pensada, creada o encontrada puede ser una forma de satisfacer una necesidad, resolver un problema o atender a la demanda de algún centro de interés en el que las personas se sientan cómodas y sientan afinidad o pertenencia sobre este.

La igualdad viene dada porque se comparten los mismos objetivos y unas responsabilidades similares que se van madurando y desarrollando a través de una relación de dialogo y un trabajo en común.

Gracias a este método se hizo un reconocimiento del espacio, de la cultura, de las dinámicas y de aspectos generales del corregimiento, en la investigación para este proyecto unos actores importantes sobre todo en el levantamiento de información ligada a las prácticas y la ancestralidad fueron los adultos mayores, durante el tema de gestión y desarrollo del proyecto fue importante el papel de los líderes comunitarios, sin embargos ambos actores expresan un centro de interés en el que se hace pertinente el proyecto.

## DISEÑO DE EXPERIENCIA

El diseño de experiencia tiene como propósito generar nuevas soluciones para las personas a través de experiencias de tipo físicas, tecnológicas o conceptuales mediadas por interacciones con productos o interfaces con los cuales se genera un vínculo gracias a que cuentan con un mayor análisis sobre las emociones, sentimientos, necesidades, reflexiones e historias de aquellos que se encuentran inmersos en la interacción.

Según Nathan Sherdoff (1994), el proceso de diseño siempre busca los mismos objetivos que son solucionar problemas, dar respuesta a una audiencia y finalmente comunicar a los demás,

no importa cuál sea el medio. El contenido se formula debido al enlace de tres áreas esenciales:

1. Diseño de información: No se centra únicamente en aspectos estéticos, pero si tiene en cuenta su relevancia. Shedroff involucra a Richard Saulman Wurman para introducir el concepto de data el cual hace referencia a datos aparentemente inútiles pero que al ser organizados, presentados y transformados pasan a ser información. El diseño de información busca brindar conocimiento contando con que estos se adquieren desde la experiencia. El conocimiento es mediado por instrumentos que generan interacciones para que pueda ser aprendido. La organización de la información varía dependiendo del efecto que se desee generar. Se trata de contar una historia por lo cual el mensaje debe ser claro.

2. Diseño de la interacción: Es influenciado por las artes performativas, tiene un extenso proceso de prueba y error. Shedroff (1994), afirma que la interacción se presenta en un rango entre lo pasivo y lo activo lo cual depende del control que se desea que la persona tenga sobre el recorrido, las herramientas y el contenido. El control se debe tener en cuenta al igual que las retroalimentaciones que se reciban, buscando la participación y creación del actor y no sólo observación y consumo. Shedroff plantea que se obtienen mejores resultados en la interacción cuando dentro de la misma se encuentran guías y recomendaciones.

Con anticipación se debe definir si se va a generar una experiencia adaptativa la cual evidentemente se modifica de acuerdo al comportamiento de los actores involucrados, si es una experiencia colectiva y si necesita supervisión.

3. Diseño sensorial: Se busca que sea cohesivo, debe estar acorde con el mensaje que se desea comunicar y con los actores implicados.

## **6. DISEÑO METODOLÓGICO**

A continuación, se hará mención al diseño metodológico que se tuvo en cuenta durante desarrollo del proyecto fragmentado en dos partes, investigación e implementación.

### **ETAPA DE INVESTIGACIÓN**

Para esta etapa se hace un proceso de investigación basado en la investigación acción participativa, influenciados principalmente por postulados de Nestor Zabala en donde afirma que uno de los beneficios de la IAP es comprender la realidad y conocer las relaciones desde la experiencia. Se hace apropiación de varios aspectos de esta metodología con el fin de comprender el contexto y la comunidad, se adoptan entonces las fases de estudio preliminar y autodiagnóstico en las que se recoge información para lograr definir/descubrir una situación y posteriormente se analiza e interpreta con el fin de empezar a planear e implementar proyectos.

Luego entonces, en el primer acercamiento a la comunidad se realizan entrevistas a los líderes comunitarios, con esas entrevistas se busca recoger información frente a problemáticas que ellos ven en la comunidad, la factibilidad y pertinencia de los proyectos en el contexto. Para estas entrevistas no hay una estructura específica ya que en esta comunidad el diálogo durante largos espacios de tiempo es una herramienta que crea vínculos interpersonales, sin embargo, se puso a disposición un conjunto de datos que se requerían conocer en las entrevistas. También se hacen cartografías con las que se lograría entender las dinámicas en cada zona o

espacio del contexto y además se hacen moodboards que permitieron entender los intereses de los grupos objetivos o usuarios que serían los beneficiarios del proyecto.

Durante esta etapa también se busca realizar conexiones con los principales líderes comunitarios lo cual permitiría que se pudiera seguir recogiendo información sin estar en el contexto, disminuyendo de esta manera costos, pero teniendo beneficios para el desarrollo del proyecto.

## ETAPA DE IMPLEMENTACIÓN

Durante esta etapa lo que se pretende en primer lugar es llegar a tener una propuesta museográfica para la casa cultura, construida a la luz de un proceso de creación colectiva con los líderes comunitarios más interesados en el desarrollo de este proyecto, por lo que como metodología se propone para iniciar la etapa un proceso de creación basada principalmente en bocetación, esto, con el fin de llevar acercamientos a propuestas a los líderes comunitarios.

Para una primera visita al contexto se pretende organizar y definir el marco de la gestión de espacios en los que se realizaría el proyecto, tomar medidas, gestionar permisos para intervenir, etc. También se harán comprobaciones verificando la disposición y aceptación de la comunidad para los proyectos. En esta visita también se aspira a hallar factores que podrían favorecer o desfavorecer el proyecto y que aporten a una reestructuración de la metodología para desarrollar el proyecto. Como último fin en esta visita se quiere otorgar a los líderes de la comunidad y miembros de la misma papeles fundamentales para la correcta organización y progreso del proyecto mientras que no estemos presentes en el contexto.

Posterior a la gestión se continua con la etapa creativa en la que se quiere aclarar los alcances del proyecto con el conocimiento ya adquirido y datos recogidos durante la fase de gestión.

En la etapa creativa se expresarán gráficamente propuestas para las intervenciones, además

se construirán prototipos que permitan comprobar el correcto funcionamiento de las intervenciones individualmente y como sistema, rectificando que cada intervención cumpla con su propósito y objetivo para que en caso de que no sea así se pueda hacer un rediseño antes de completar la entrega de documentos y planteamiento del proyecto a la comunidad.

### **Fallas en la metodología**

En este caso al ser un proyecto social lo que implica un trabajo con comunidad, se falló en tres grandes aspectos que en un entorno

1. Se analizó el para quién mas no se analizó el perfil de con quiénes se iba a realizar el proyecto.

Durante el trabajo de campo en la etapa de investigación la preocupación como diseñadora se centró en analizar los perfiles de los usuarios ya que serían agentes fundamentales para la preservación del proyecto, pero además serían los beneficiados del mismo. Un error importante durante esta etapa fue que a pesar de que se trabajó con líderes comunitarios, no se hizo un análisis de las personas que son responsables del desarrollo de la comunidad (para este caso el concejo comunitario), no se hizo una indagación profunda frente a los posibles intereses en distintos aspectos (políticos, comunitarios, económicos, lucrativos, etc.) de los miembros de este grupo que son quienes podrían entorpecer o perjudicar la construcción del proyecto pero también quienes podrían dar apoyo para que esa construcción se llevara a cabo.

2. No se tuvo en cuenta un cambio en la organización social de la comunidad.

Esto quiere decir que durante las inmersiones realizadas en el contexto no se indagó en los factores políticos o sociales que pudieran incidir de manera negativa en el proyecto.

3. Quedarse con lo que la comunidad dice y no buscar segundas opiniones de personas externas a la comunidad que pudieran darnos una opinión diferente frente a las dinámicas que se presentan en la comunidad.

Durante el trabajo de campo se hicieron entrevistas a los líderes comunitarios y directores de varias de las fundaciones que se encuentran en el corregimiento, pero también a nativos de Bocachica, hablaron sobre ciertos fenómenos como el de la economía compartida del que se habló anteriormente (pag. ), los cuales en principio fueron analizados con una vista quizá nublada por la ensoñación, se vio como si dicho fenómeno de economía compartida se diera por un beneficio colectivo pero que analizándolo más a fondo es por un beneficio individual.

## **7. COMPROBACIONES Y SIMULACIONES DEL PROYECTO**

### **Objetivos de las comprobaciones**

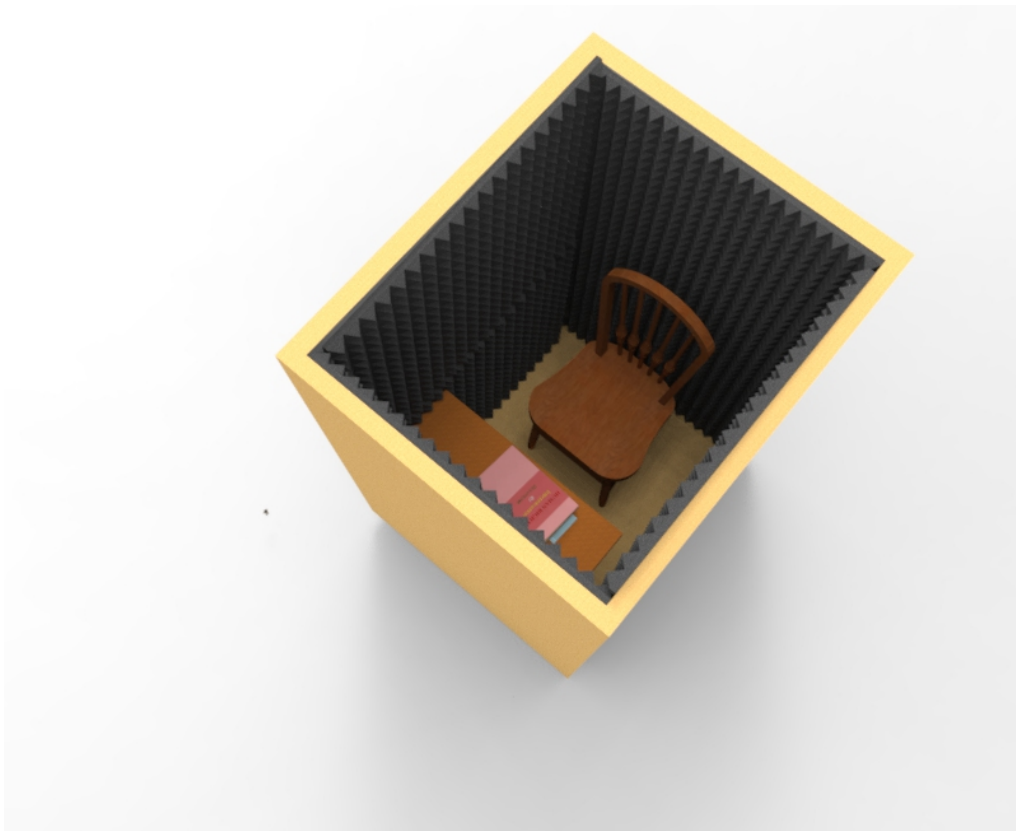
Para la etapa de comprobación del proyecto se deben comprobar los siguientes aspectos:

1. Funcionamiento del paquete tecnológico: Para este punto, durante la comprobación de las interacciones se debe garantizar el correcto funcionamiento del paquete tecnológico con el que contarán cada una las intervenciones, desde la programación hasta las características o propiedades de los materiales que incidan en el funcionamiento de la instalación.
2. Correcta transmisión de la información: Probar si realmente las instalaciones están logrando cumplir los objetivos pedagógicos que se plantean por cada área del recorrido, además, verificar que la información que recibe el receptor es la correcta, teniendo en cuenta la diferencia de perfiles de los usuarios, por lo que se debe dar cuenta de las posibles variaciones que podría tener la recepción de la información y las posibles fallas que se puedan presentar en la transmisión.
3. Correcta secuencia de uso: Comprobar si el objeto o la instalación expresa su función, si da a entender como es el correcto uso que se le debe dar, de qué manera se debe usar o si requiere de señalización extra u otra modificación para que la experiencia sea conforme fue planeada.
4. Captación de sonidos: Referido a la calidad de la captación de voces durante el levantamiento de relatos, se pretende verificar que se logra tener audios que no sean

interrumpidos o discontinuos por sonidos externos que puedan interrumpir al espectador la secuencia de la historia.

5. Manera en la que se transmite información: Los Bocachiqueros tienen una cultura que se encuentra muy ligada a expresiones como son la musicalidad y la danza (movimiento), por lo cual durante las comprobaciones se decide probar de qué manera será pertinente la experiencia en las instalaciones, con este objetivo se hace una mezcla principalmente de incentivos visuales, sonoros y escritos, con los que se comprobaría de qué manera los niños descubren y reciben mejor la información.

### **Comprobaciones de las intervenciones**



**Fig 1. (Fotografía tomada por Victoria Viera)**

Con esta instalación –fig.1 y fig.2- se pretende levantar archivos de audio con los que se pueda crear un archivo oral posterior a un proceso de curaduría, lo que debe garantizar esta instalación es que los audios tengan calidad suficiente para que los receptores no pierdan la secuencia del relato. Para esto en la instalación se dispone un dispositivo de grabación para levantar el audio, y fotografías que guían el relato de tal forma que se recolecte la información que se necesita para poder sustentar las instalaciones de la propuesta museográfica y cumplir los objetivos de las mismas. Después de que se realiza la comprobación y se indaga en el contexto sobre la viabilidad y el funcionamiento de la intervención, surgen algunos hallazgos, entre ellos, fue notorio que a pesar de que los audios lograron tener la calidad esperada, el relato no estuvo guiado de la manera correcta ya que en varios momentos las personas no sabían qué más decir o qué más contar, por lo que se da la necesidad de dar más preguntas en el material guía, además se planteó la posibilidad de que pudieran entrar dos personas en vez de una a la cabina y que de esta manera pudieran entre ambas personas complementar o reafirmar los relatos contados.

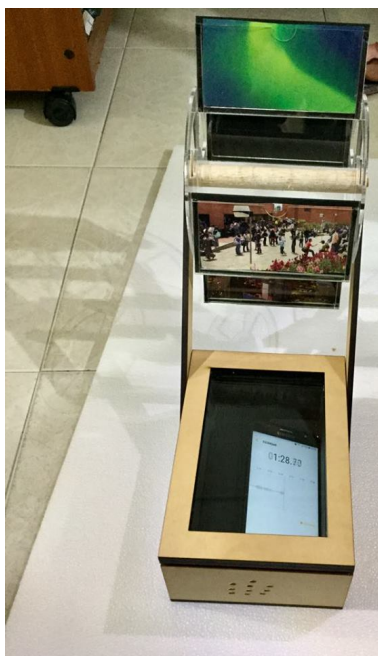


**Fig 2.1. (Fotografía tomada por Victoria Viera)**

Por dichas razones para el rediseño de la instalación se tendrá en cuenta la correcta guía del relato y además se contempla la posibilidad de que pueda ingresar más de una persona, esto con el fin de recoger los relatos necesarios para el sustento de las instalaciones de la propuesta museográfica y que contenga toda la información necesaria para lograr este fin. Finalmente se hace una adaptación reducida de lo que fue la cabina para realizar un dispositivo de baja tecnología de menor tamaño y peso para el levantamiento de relatos pero que conservase la misma función y efectividad de la instalación de la cabina.



**Fig 2.2. (Fotografía tomada por Victoria Viera)**



**Fig 2.3. (Fotografía tomada por Victoria Viera)**



**Fig 3. (Fotografía tomada en la Batería del Ángel San Rafael de Bocachica por Victoria Viera)**

Para esta comprobación se realizó una intervención en donde se usan tres incentivos que son el factor auditivo, gráfico y de lectura. Esto con el fin de analizar cuáles de los incentivos podrían ser mejor aceptados por los niños para la transmisión de información. Con esta comprobación fue notorio que el tema gráfico, como los colores y lo llamativo del contraste llamó la atención de los niños, el aspecto sonoro y de funcionamiento del paquete tecnológico que les permitía la exploración corporal y de movimiento también fue aceptada por los niños, sin embargo, los textos escritos que responden al factor de lectura fueron completamente ignorados por los grupos con los que se comprobó.

A partir de esta comprobación se definen distintos hallazgos que afectan directamente la interacción en el sentido de cómo se debería transmitir la información en cada una de las instalaciones que harán parte de la propuesta museográfica, por ejemplo, las instalaciones podrán contar con textos, pero deben ser frases cortas y muy específicas, otro hallazgo fue el tema de la identidad los niños prestan más atención cuando escuchan una voz con un acento que reconocen como propio y no con un acento extranjero.



**Fig 4. (Fotografía tomada en la Batería del Ángel San Rafael de Bocachica por Victoria Viera)**

Durante esta comprobación resaltaron aspectos como son el uso de bajas tecnologías para generar un impacto significativo, mostrar a los niños de qué manera usar las tecnologías con las que ya cuentan pero de diferentes formas que no han explorado aún, también es notorio que se concentran mucho en los vídeos y más aún cuando en los vídeos ellos mismos hacen presencia. Sin embargo los vídeos no pueden ser demasiado largos en cuanto a duración porque los niños se distraen al poco tiempo si no hay un factor sorpresa, así que si ese fuera el caso se plantea que los vídeos no duren más de 45secs. Además de esto los niños prestan mucha atención al relato contado en audio, notan los acentos, el tono de voz, incluso notan si la voz ha sido editada o no. En esta instalación existen algunos riesgos, que son el primero y fundamental, la señal de internet ya que esto podría afectar el funcionamiento del paquete tecnológico, sin embargo recordamos que en la casa de la cultura se cuenta con wifi.

#### **Otras comprobaciones**

## Mural de tapitas



**Fig 5 . (Fotografía tomada en la casa cultura de Bocachica por Victoria Viera)**

Para la visita a la comunidad en la etapa de implementación se decide como forma de comprobación realizar un mural con los niños de la comunidad que asisten a las fundaciones FUNCADEBLAK y FUNREM, esto como método de comprobación. Lo que se pretende con la realización del mural es mostrar que realmente existe un interés por parte de los niños hacia los proyectos en los que ellos sean agentes principales y no sólo eso, sino que trabajen colectivamente y embellezcan su territorio dejando ver su identidad cultural, también se busca fortalecer en los niños el sentido de comunidad e identidad, pero sobretodo en los hallazgos de la comprobación se hizo notorio que los niños constantemente estaban esperando órdenes para saber qué hacer, esta, es una situación que no se debe presentar el

museo. El museo debe ser para ellos un lugar en el que no tienen obligaciones, sino que van por la alegría del aprendizaje y por interés propio de conocer más sobre determinados temas relacionados puntualmente con su cultura.

## **8. CARACTERIZACIÓN Y REPRESENTACIÓN DEL PRODUCTO**

## SERVICIO

El servicio de las instalaciones que estarán dispuestas en la propuesta museográfica está ligado al factor pedagógico.

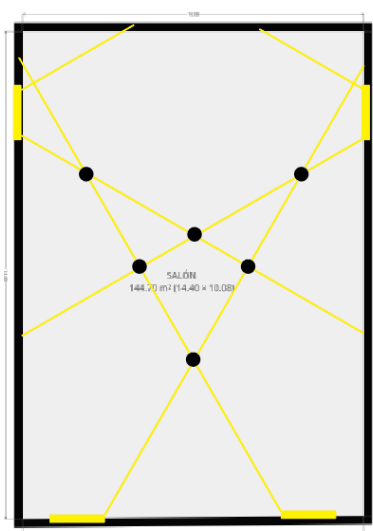


**Fig 6. (Por Victoria Viera)**

El proyecto Guala Makusa Ri Suto es una propuesta museográfica para la casa cultura de Bocachica que consta de 6 estaciones que presentarán sus respectivos temas con lenguaje sonoro y visual, estas estaciones llevan por nombre: memoria, manifestaciones culturales, cultura material, protagonistas y gastronomía; una sexta estación contará con total acceso al archivo oral. Cada una de dichas estaciones tendrá un contenido pedagógico que será sustentado por el archivo oral, este archivo oral será construido por los adultos mayores integrantes de la fundación centro

de vida en donde se propone realizar el levantamiento de relatos con un dispositivo que permite que los audios sean audibles, minimizando la intensidad del sonido de factores que, aunque hacen parte de su cotidianidad volvían los audios ininteligibles. Estos relatos serán estructurados por una guía visual que consta de imágenes relacionadas con la información específica que se debe recolectar y junto a ellas, preguntas que permitan que haya una secuencia e hilo conductor en los relatos.

La estructura de la propuesta se logra a partir de una proyección de las entradas de luz del lugar como se muestra en el siguiente diagrama tomando los puntos donde se generan intersecciones como referencia.



**Fig 7. (Por Victoria Viera)**

La estructura se construye con listones de madera y se ensambla con bisagras, lo que permite que la estructura sea fácil de recoger y almacenar en caso de que se necesite el espacio que ocupa para realizar actividades distintas, además al ser fácil de separar un panel del otro permite el fácil transporte de exposiciones para ser enviadas como itinerantes para museos en otras ciudades.



**Fig 8. (Por Victoria Viera)**

Estación memoria: En esta estación se exponen sucesos importantes a lo largo de la historia del corregimiento desde los tiempos de la colonia hasta la actualidad, entre esos, hechos que afectaron la economía, la política, la cultural, y en general hechos influyentes en las dinámicas del corregimiento, ya sea de forma positiva o negativa. La actividad en esta estación será mediada por un celular que cuente con la aplicación Layar la cual los niños pueden descargar fácilmente en sus celulares y usar sin ningún costo. Esta aplicación permite que al enfocar con la cámara del celular una imagen de las que se encuentran dispuestas en los paneles, se sobreponga un vídeo que transmita la información seleccionada.



**Fig 9. (Por Victoria Viera)**

Estación acceso al archivo: Los visitantes del museo podrán acceder a todos los relatos recogidos y organizados por temas, al acceder a este archivo tienen el beneficio de escuchar más allá de los audios y temas que están expuestos reconociendo de esta manera más información. Esta instalación imita un picó, pero, en vez de usarse con tornamesa se plantea construir con una conexión simple de parlantes a computador o dispositivo digital, con un sonido moderado. La información se encuentra en el dispositivo digital luego de ser copiada de la memoria externa del artefacto original de grabación con el que se hizo el levantamiento de relatos.



**Fig 10. (Por Victoria Viera)**

Estación protagonistas: Se hará provecho de los recursos con los que ya cuenta la casa cultura que en este caso son pinturas en la pared de ocho de los personajes más importantes del territorio en distintas áreas, al tocar el círculo debajo de las pinturas se podrán escuchar relatos relacionados con la vida y los hechos que hicieron que estos personajes sean importantes para el corregimiento de Bocachica, es decir que se contará qué hizo cada uno, cuál fue su aporte en áreas políticas, culturales, económicas, etc. La programación en esta instalación está dada para que los niños al tocar el circuito, éste se cierre automáticamente permitiendo la reproducción del audio.



**Fig 11. (Por Victoria Viera)**

Estación cultura material: Se exponen objetos que hicieron parte a lo largo de la historia de las actividades y dinámicas que se presentaban en la comunidad bocachiquera, y se exponen con fotos que serán recolectadas con la comunidad y tomadas de otros archivos, que den cuenta de su uso y fabricación en el pasado.



**Fig 12. (Por Victoria Viera)**

Estación gastronomía: Se dispone un recetario sonoro en el que se expone la preparación paso a paso de algunos platos típicos del corregimiento desde platos fuertes, pasando por postres o dulces hasta llegar a las bebidas típicas; según sea el caso se evidenciarán las razones por las que ya no es un plato que se prepara frecuentemente o por qué definitivamente ya no se prepara. Además, se expone un mapa en el que podrán ver la ubicación de las señoras que son conocedoras de la cocina tradicional y estarían dispuestas a enseñar y compartir sus conocimientos en la cocina ancestral o típica, también muestra donde se consiguen determinados ingredientes.

Para esta instalación la programación está dada de tal manera que los niños puedan explorar en la experiencia con el cuerpo la forma correcta para cerrar el circuito y que este pueda transmitir la información desde el sonido.



**Fig 13. (Por Victoria Viera)**

Estación manifestaciones culturales: En esta estación se dispone una instalación en la que se proyectan varios de los bailes típicos del corregimiento, en esta proyección irán apareciendo según sea el ritmo, círculos de distintos colores que indican que parte del tambor se debe golpear y en qué momento pues el tambor tendrá en su superficie los círculos con los mismos colores que aparecerán en la proyección ubicados en las partes correctas donde se debe dar el golpe, de esta

manera se logrará obtener el ritmo del baile que se proyecta. A demás se hará un homenaje a la llegada de la champeta al corregimiento y por qué se auto denomina como “cuna de la champeta”.

## **9. APORTES DEL PROYECTO AL DISEÑO INDUSTRIAL**

Más allá de ver este proyecto como un producto que pueda ser replicado o industrializado, el aporte del proyecto Guala Makusa Ri Suto al diseño industrial se basa en el diseño con pertinencia ya que a lo largo del trabajo de campo y del desarrollo del proyecto se tuvo la preocupación por construir un proceso pedagógico que fuera pertinente con la identidad de la comunidad, además es un proyecto que usa tecnologías accesibles para la comunidad teniendo en cuenta los recursos con los que cuentan, pero sobre todo no es un proyecto impuesto sino que es armónico con el contexto al ser trabajado de forma colectiva con distintos miembros, de distintas edades con distintos intereses y conocimientos con lo que hicieron grandes aportes al proyecto. En este proceso la diseñadora toma un papel de gestora con el que apoya en la realización de un proyecto pertinente y de beneficio para la comunidad. Propone abrir un campo al diseño industrial en el que se trabaje con las comunidades que, a pesar de su riqueza en distintas áreas, no son vistas. Y si como diseñadores somos capaces de satisfacer necesidades de distintos usuarios, ¿por qué no mirar nuevas necesidades?, por ejemplo, necesidades ligadas a la cultura y a la pedagogía, no sólo de los grupos sociales que son mayoría sino también de grupos étnicos y comunidades que son catalogadas como minoría, permitiendo al diseño industrial expandirse en nuevas áreas en la que quizá ha tenido poca participación y llegar a comunidades con las que antes no se haya trabajado adquiriendo de esta manera conocimientos prácticos de las mismas, que nos complementan como diseñadores.

## 10. CONCLUSIONES

1. Los errores son gran parte del descubrimiento y del aprendizaje. Durante el planteamiento de la metodología se presentaron algunas fallas, sin embargo, al ser un trabajo realizado con comunidad basarse en referentes teóricos no es suficiente ya que cada comunidad tiene sus propias dinámicas por lo que las metodologías estarán en un constante sometimiento a cambio, hasta que la experiencia trabajando en comunidades nos lleve a ser más asertivos en los procesos metodológicos.
2. Las relaciones son un plus. Si se trabaja con comunidad y se tiene un tiempo limitado de 10 meses para desarrollar un proyecto, la creación y el cuidado de las relaciones interpersonales toman un papel relevante para el mismo ya que las personas con las que se generan vínculos, toman responsabilidades como el manejo de la gestión de tiempos, espacios y en muchas ocasiones cuando son líderes comunitarios de alta influencia se encargan también de encontrar participantes para hacer parte de los proyectos.
3. En el trabajo con comunidad es importante no obviar factores. Para este caso factores como la importancia de la oralidad, del movimiento, de la música y el cuerpo, son parte importante de la identidad de las comunidades, tener esto en cuenta hará no sólo que la propuesta sea pertinente, sino que sea aceptada por la comunidad.
4. El manejo del tiempo dará integridad a los proyectos. Recibir constante retroalimentación, llevar un proceso reflexivo y constante es lo más importante al contar con tan poco tiempo para trabajar con comunidad, especialmente porque

trabajar con comunidades es un proceso largo ya que hay comunidades que necesitan ser motivadas principalmente porque han tenido varias experiencias y situaciones en las que llegan proyectos, la comunidad aporta su esfuerzo y tiempo, pero finalmente no son realizados.

5. El diseño es un área en el que el resultado de los trabajos y las propuestas son subjetivos, no se puede afirmar de forma cierta y exacta si será útil y beneficioso sobre todo cuando se habla de un trabajo de comunidad, sin embargo, en el momento en que la comunidad acepta los proyectos y afirma que son beneficiosos para ellos, ahí es cuando aparece la valoración en pertinencia y buen desarrollo de los proyectos y con esto de las propuestas de diseño.
6. Cómo diseñadora industrial tadeísta, con un profundo interés en las manifestaciones sociales propias de las relaciones de complejidad, encuentro pasmosamente noble y enriquecedor para el diseño dirigir la mirada hacia lo que de alguna forma siempre ha estado en el olvido. La memoria de un pueblo cobra relevancia, mientras está vigente en el corazón de sus habitantes.

### **Conclusiones ligadas a la metodología**

En este caso al ser un proyecto social lo que implica un trabajo con comunidad, se falló en tres grandes aspectos que en un entorno

1. Se analizó el para quién mas no se analizó el perfil de con quiénes se iba a realizar el proyecto.

Durante el trabajo de campo en la etapa de investigación la preocupación como diseñadora se centró en analizar los perfiles de los usuarios ya que serían agentes fundamentales para la preservación del proyecto, pero además serían los beneficiados del mismo. Un error importante durante esta etapa fue que a pesar de que se trabajó

con líderes comunitarios, no se hizo un análisis de las personas que son responsables del desarrollo de la comunidad (para este caso el concejo comunitario), no se hizo una indagación profunda frente a los posibles intereses en distintos aspectos (políticos, comunitarios, económicos, lucrativos, etc.) de los miembros de este grupo que son quienes podrían entorpecer o perjudicar la construcción del proyecto pero también quienes podrían dar apoyo para que esa construcción se llevara a cabo.

2. No se tuvo en cuenta un cambio en la organización social de la comunidad.

Esto quiere decir que durante las inmersiones realizadas en el contexto no se indagó en los factores políticos o sociales que pudieran incidir de manera negativa en el proyecto.

3. Quedarse con lo que la comunidad dice y no buscar segundas opiniones de personas externas a la comunidad que pudieran darnos una opinión diferente frente a las dinámicas que se presentan en la comunidad.

Durante el trabajo de campo se hicieron entrevistas a los líderes comunitarios y directores de varias de las fundaciones que se encuentran en el corregimiento, pero también a nativos de Bocachica, hablaron sobre ciertos fenómenos como el de la economía compartida del que se habló anteriormente (pag. ), los cuales en principio fueron analizados con una vista quizá nublada por la ensoñación, se vio como si dicho fenómeno de economía compartida se diera por un beneficio colectivo pero que analizándolo más a fondo es por un beneficio individual.

## **11. BIBLIOGRAFÍA**

### **A**

Arango, D. (2011). Escuela taller Bocachica. Recuperado el Octubre 2017. Obtenido de:  
<http://repositorio.ucp.edu.co:8080/jspui/bit-stream/10785/1493/1/CDMARQ240.pdf>

### **B**

- Bang, C.L (2013). El arte participativo en el espacio público y la creación colectiva para la transformación social. *Creatividad y sociedad*. (20).

- Bourriaud, Nicolas. (2006). *Estética relacional*. -1a. ed. Buenos aires, Adriana.Hidalgo editora.

- Buadrillard, Jean (2006) *El complot del arte: Ilusión y desilusión estética*, Buenos aires; Madrid, Amorrortu editores

- Ordonez, F., Barrera, R., Portilla, E., (1999). *Cultura y escolaridad*. Plaza & Janes (Ed.). El cuento como instrumento de rescate cultural (pp. 41 - 44). Bogotá, Colombia

### **D**

- Diller, S., Shedroff, N., & Rhea, D. (2006). *Making Meaning: How Successful Businesses Deliver Meaningful Customer Experiences*. Berkeley, CA: New Riders.

### **E**

- Enet, M. (2012). *Diseño participativo: Estrategia efectiva para el mejoramiento ambiental y economía social en viviendas de baja renta*. Cuadernos de vivienda y urbanismo, 5(10).

-Enciso, P. (2004). *Estado del arte de la etnoeducación en Colombia con énfasis en política pública*.

### **F**

Fundación puerto bahía, fundación Mamonal. (2009). Diagnóstico socioeconómico de la unidad comunera de gobierno de Bocachica en el distrito turístico y cultural de Cartagena. Recuperado el: Septiembre 2017. Obtenido de: <http://fundacionpuertobahia.org/wp-content/uploads/2014/12/informeBocachica.pdf>

## **G**

- Grajales, D. (2017). Tierra bomba un patrimonio afro en peligro. Recuperado el Octubre 2017. Obtenido de: <http://www.elmundo.com/noticia/Tierra-Bomba-un-patrimonio-afro-en-peligro/45888>

- Grannell, C. (04 de Febrero de 2015). Experience design: An in-depth guide to what this mix of branding, UX, service design and more really means. Obtenido de Digital Arts Online: <http://www.digitalartsonline.co.uk/features/graphicdesign/experience-design/-Hassenzahl>, M. (2010). User Experience and Experience Design. (I.D.Foundation,Entrevistador)

- Gutiérrez, E., Mosquera, L., (1999). Cultura y escolaridad. Plaza & Janes (Ed.). Tras la historia de nuestra vereda (pp. 52 - 56). Bogotá, Colombia.

## **H**

- Huerta, E. (2010). La Co-Creación y el Diseño Colaborativo

- Higuera, S. (2013) Ecosistema Cultural de Bocachica (Isla de Tierrabomba – Cartagena): Lineamientos básicos para un Plan Especial de Salvaguardia (PES). Recuperado el Septiembre 2017. Obtenido de: <http://fundacionsaurio.blogspot.com.co/2013/06/ecosistema-cultural-de-bocachica-isla.html>

## **I**

- Illich, I. (1985). La sociedad desescolarizada

## **K**

- Corporación Kontiki. (2016). Bocachica relatos históricos y programa de etnoturismo 1a. ed. Cartagena, Colombia.

## **L**

- López, E. M. C., & Aburto, A. R. C. (2013). La visión social del Diseño Industrial La investigación a través de los ojos del diseño.

## **M**

- M.E.N. (1990) Etnoeducación conceptualización y ensayos 1a. ed. Bogotá, Colombia.

## **N**

- Notifronteras. (2017) “El mural de la verdad” hecho de 80 mil tapas plásticas está en Putumayo, en homenaje a las mujeres víctimas de

la violencia. Recupera el Noviembre 2017. Obtenido de:

<http://notifronteras.com/entretenimiento/el-mural-de-la-verdad-hecho-de-80-mil-tapas-plasticas-esta-en-putumayo-en-homenaje-a-las-mujeres-victimas-de-la-violencia/>

## **R**

- Ranciére, Jacques (2011) El malestar en la estética. 1a. ed. Buenos aires, Capital intelectual.

## **S**

- Shedroff, Nathan. (1994). Information Interaction Design: A Unified Field Theory of Design. Vivid studios. Recuperado el Septiembre de 2017

- Schwab, K. (n.d.). The fourth industrial revolution. 1st ed.

- Toffler, A. (1990). The third wave. 1st ed. New York: Bantam Books.

## WEB

-Historias de Cartagena. (2012). Carlos Lleras Restrepo y Acisclo de Avila. Obtenido de: <http://acisclodeavila.blogspot.com.co/> - (2015). Recuperado el: Septiembre 2017.

-Patrimonio en Colombia. Obtenido de: <http://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/patrimonio-cultural-en-Colombia/Paginas/default.aspx>. Recuperado el: Septiembre 2017.

-Rubalcava, D (2015) Mis hijos no van a la escuela. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=Vc5NZqgXBUg&t=265s> Recuperado el: Agosto 2017.