



Fundación Universidad de Bogotá
Jorge Tadeo Lozano

SEMILLERO

PENSAMIENTO EN DISEÑO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EN CURSO

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS

INVESTIGADORA PRINCIPAL

Profesora Diana Castelblanco

ESTUDIANTE

CAROLINA MENDOZA CASTRO

Programa de Diseño Industrial

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	# DOCUMENTO	TELÉFONO	CORREO	PROGRAMA ACADÉMICO
MENDOZA CASTRO, CAROLINA	1019097957	3014017336	carolina.mendozac@utadeo.edu .co	DISEÑO INDUSTRIAL

Bogotá, marzo de 2021

DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS RECORRIENDO SE CONOCE MÁS



El presente texto lo escribimos a varias manos, estudiantes e investigadores del Semillero Pensamiento en Diseño del Programa de Diseño Industrial, y en principio se interesa por revelar todo lo que nos unía y nos separaba al momento de entrar en lo que hasta el ahora era el desconocido campo de relación *diseño-turismo*. Un texto hecho de elementos diversamente formados, de comprensiones y profundidades diferentes, de líneas que se articulan, de segmentos y territorios, pero también de trazos que nos lanzaron lejos de propósitos y objetivos medibles; líneas de fuga que luego nos acercaron al incesante mundo de las preguntas que estaban en las conexiones ocultas entre el *diseño* y *el turismo*.

Desde la página tres (3) hasta la página cinco (5), las ideas fueron aportadas por la profesora Diana Castelblanco, Investigadora Principal del Proyecto de investigación DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS, proyecto en el que se inscribe el presente proyecto de grado, con independencia y autoría mía. Estas reflexiones se volvieron comunes a los proyectos de grado de los estudiantes que en el año 2021 hicieron parte del Semillero de Investigación Territorios y Estéticas Sociales: Laura Cadavid, Andrés Beltrán, Camila Beltrán, Carolina Mendoza y Ana María Correa. Para más información de cada proyecto, se puede acceder al repositorio de las tesis de grado de la Universidad. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/handle/20.500.12010/492>.

INTRODUCCIÓN

Este análisis es el resultado de un trabajo conjunto, de conversaciones, encuentros y reflexiones, entre quienes participamos en el Semillero de investigación Pensamiento en Diseño del Programa de Diseño Industrial y que durante el año 2020 nos vinculamos al Proyecto *Diseño de Experiencias Turísticas*. Una de las principales apuestas del proyecto es reconocer los aportes que desde los conocimientos en diseño se pueden hacer al campo del turismo, y cómo estos aportes sugieren aproximaciones conceptuales y prácticas al Diseño de Experiencias Turísticas.

En este proceso de diálogos entre disciplinas nos permitimos repasar algunos elementos del devenir de los estudios en turismo, particularmente aquellos centrados en las nociones del turismo como un fenómeno en expansión, y lo que podría llamarse “el nuevo turismo” como una estrategia para mitigar los impactos de esta expansión. Con el grupo del Semillero nos propusimos acercarnos a una comprensión crítica del turismo y sus relaciones con la llamada sostenibilidad de los territorios y sus comunidades, y luego sí transitar entre los vínculos del turismo con la naturaleza, las poblaciones locales, la cultura, las ideas del desarrollo, y con algunas otras interpretaciones del Turismo Sostenible. Es así como nos encontramos con perspectivas que desde la investigación crítica nos llevan a profundizar en las teorías del turismo, situando el fenómeno en un amplio contexto político, social, económico y cultural, bajo el prisma de reflexiones también teóricas del diseño, comprometidas cada vez más con la actitud transformadora, ética, participativa y activa de los procesos de creación.

En este sentido, los estudios críticos del diseño son consustanciales a estas miradas del turismo, en tanto ambos se interesan por una liberación de las relaciones influyentes y de poder que se dan en el entorno, y que demandan de la construcción y deconstrucción de mundos reales hacia otros posibles y deseables. Los estudios críticos del diseño rechazan los determinismos económicos, promueven la emancipación crítica en pro de la autonomía de las comunidades, cuestionan la supremacía de la razón técnica frente a la razón sensible, reconocen los discursos dominantes de donde provienen las visiones de la realidad, discrepan de la proliferación de imágenes y de signos de la cultura contemporánea -como un mecanismo más de autoridad-, entre otras cuestiones éticas que, en modo de reflexión y acción, coadyuvan a “diseñar para la vida”.

Este abordaje no solo nos permite cuestionar la relación del diseño con la sociedad, sino también nos sugiere caminos para reivindicar otras formas de participación activa de las comunidades, cuestionando los códigos y los ordenes establecidos, del mismo modo que nos permite reconsiderar los análisis sobre gestión, marketing o estrategia, para desocultar otros fenómenos no necesariamente vinculados con las formas del “negocio turístico”. Revelar los fenómenos ocultos, hacer visibles discursos invisibles, fomentar formas de indagación que traten de captar los procesos vinculados a diferentes formas de la experiencia, profundizar en el sentido del viaje y del turismo, promover otras formas de agenciamiento para el cambio social, cuestionar el poder hegemónico de las formas de investigación científica, aproximarse a formas heterodoxas del pensamiento, son, entre otras, determinantes “críticas” para el desarrollo del “nuevo turismo”.

Es así como esperamos revelar diferentes aspectos en la gestión del turismo que necesitan ser analizados desde una postura crítica para promover cambios sociales en y a través de la investigación desde las artes y el diseño. Fruto de este abordaje, esperamos asumir de maneras alternativas retos propios y bien sabidos del impacto del turismo en los territorios y las comunidades, asociados al cambio climático, a los procesos de paz, al desarrollo social, productivo y ambiental, a los cambios acaecidos por los encuentros culturales, entre otros más.¹

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO Y OBJETIVOS

Este proyecto parte del interés por entender el turismo sostenible a partir de la relación entre la naturaleza y la cultura de los territorios. Se espera responder a la pregunta sobre cómo una experiencia turística contribuye a que los viajeros comprendan que las prácticas culturales están directamente relacionadas con el bienestar de los ecosistemas.

Durante el proceso de investigación se hacen diferentes aproximaciones en torno a cómo la idiosincrasia de los pueblos revela la ecología ambiental de los lugares, y del mismo modo, cómo la ecología favorece la producción cultural. Por ejemplo, la cultura gastronómica de los territorios es producto del cuidado de la naturaleza y de las relaciones entre la flora y la fauna; el agua y las especies endémicas son vitales para las buenas siembras, para la producción de algunos alimentos que se consumen en los territorios y que contribuyen al patrimonio cultural de una región.

¹ (Castelblanco, 2020)

Es así como me propuse diseñar una ruta turística que vinculé el patrimonio biótico y el patrimonio cultural como eslabones de una misma cadena para el turismo sostenible, a través de la protección y conservación del agua, el conocimiento de especies endémicas, las prácticas de siembra y el consumo de alimentos autóctonos de la región.²

METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que el Proyecto DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS se trata de investigar fenómenos propios de los comportamientos humanos, las relaciones sociales y las representaciones simbólicas, entre otras cosas, nos aproximamos a metodologías de investigación alternativas que nos permitan explorar la articulación *diseño-turismo* a través de otras formas narrativas que representen *geografías de la experiencia del viaje*, que se acerquen a la complejidad y el dinamismo de las intenciones, experiencias y deseos del viajero, así como de las personas locales en sus territorios. Con la metodología propuesta, esperamos complementar la investigación “pragmática” que busca la experiencia basándose en la prueba lógica, el análisis razonado y la observación empírica (Bruner, 1991), como ha sucedido en las fases I y II del proyecto de Investigación.

Para tal fin, utilizamos Rizomas, Cartografías, Cuadernos de Viaje y Laboratorios de mapeo territorial, que responden a los siguientes lineamientos metodológicos:

1. Utilizamos procedimientos artísticos (literarios, visuales, performativos) para dar cuenta de los fenómenos o experiencias a las que se dirige el estudio en cuestión: el turismo.
2. Exploramos de maneras alternativas formas de representación de la realidad que permitan mostrar desde su complejidad, experiencias y relaciones que normalmente quedan invisibilizadas por las maneras tradicionales de dar cuenta de la evidencia.
3. Deslocalizamos la corriente dualista que ha marcado el pensamiento occidental, cuestionando la separación entre un sujeto que observa y un objeto observado.³

² (Castelblanco, 2020)

³ (Castelblanco, 2020)

Cartografías

Los mapas que generalmente circulan son una representación hegemónica de los territorios, donde los límites y las fronteras se demarcan. Dado el interés por cuestionar estas miradas hegemónicas en torno al diseño de experiencias turísticas, nos interesa registrar las crónicas de las múltiples miradas que hay sobre el territorio, las comunidades que lo habitan y las prácticas turísticas posibles y reales que allí suceden.

La utilización de íconos dinamiza y potencia la intervención cartográfica proporcionando un marco desde el cual comenzar a conversar en el taller. Son esas imágenes que nos recuerdan el estado rizomático y complejo del turismo, el territorio, las comunidades y las prácticas que allí suceden.

Cartografías que en un primer momento se tienen literales, y con el pasar de miradas se vuelven ocasionales y disidentes.⁴

Cuaderno de Viaje

Es un punto de partida para ser retomado por otros. Es la mirada del territorio que tiene un turista inicial, es la ruta de viaje que sugiere un primer turista, que en tanto va pasando de uno a otro turista, de uno a otro local, de mano en mano, se transforma en las múltiples impresiones de las rutas y propone nuevas formas de cartografiar el territorio. El cuaderno de viaje propone un relato del lugar. Cuando se comparte, probablemente se vuelve una manera de elaborar relatos colectivos sobre lo común o sobre lo diferente. Para esto, al cuaderno de viaje lo acompañan preguntas disparadoras, preguntas sobre eso que quiero entender del Diseño de Experiencias Turísticas.⁵

Laboratorios de Mapeo Territorial

Al mapear el territorio se vuelve imprescindible desarrollar una práctica colectiva nutrida de múltiples miradas, a la que hemos llamado LABORATORIO DE MAPEO TERRITORIAL, que favorece distintas formas de comprender el espacio a través de diferentes tipos del lenguaje (símbolos, gráficas e íconos). Las cartografías y los cuadernos de viaje son estrategias que incitan espacios de discusión y creación.

Es acá, en el Laboratorio, donde las cartografías y los cuadernos de viaje son instancias de intercambio colectivo para la elaboración de narraciones y representaciones que disputen e impugnen aquellas instaladas desde diversas instancias hegemónicas.⁶

⁴ (Castelblanco, 2020)

⁵ (Castelblanco, 2020)

⁶ (Castelblanco, 2020)

Fuentes de Investigación

Con relación a las fuentes de investigación, además de los autores respetados en el campo propio de los estudios críticos del diseño como Arturo Escobar, Tony Fry, Ezio Manzini, y desde luego los acuñadores del término “Diseño Crítico”, Anthony Dunne y Fiona Raby, estas ideas también son atendidas, en mayor o menor medida, por autores como la filósofa Chantal Mouffe y su concepto “conflicto agonista”, o Jacques Rancière con su “espectador emancipado”, o Michael de Certeau con la “cultura ordinaria”, Marina Garcés y el “mundo común”, entre otros.

Además de las reflexiones teóricas a partir de la revisión de ensayos y documentos, se han usado archivos visuales, seminarios o conferencias que contribuyen a la comprensión de los fenómenos del diseño y el turismo. Textos de investigadores y teóricos del Royal College of Arts de Londres, y sus estudios sobre Interaction Design; formatos de exposiciones como la que tuvo lugar en el Museo de Diseño de Barcelona, *llamada Diseño para vivir. 99 proyectos para el mundo real*. La exposición *The elastic mind* en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), entre otras.⁷

MARCO TEÓRICO

Un nutrido grupo de profesionales contribuyen al campo de estudio del turismo y a su desarrollo; profesionales de la gestión, geógrafos culturales, antropólogos, sociólogos, dan cuenta de la importancia indiscutible del campo del turismo en la sociedad contemporánea, sin embargo gradualmente se involucran nuevas perspectivas académicas y del conocimiento que sugieren una revisión crítica de las temáticas comunes relacionadas con los destinos turísticos, los servicios turísticos, los impactos turísticos, la industria turística y en general todo cuanto parece naturalizarse en la investigación en turismo. Es así como puede ser oportuna la mirada que desde las artes y el diseño se construya para aportar conocimientos a la comunidad académica del turismo, que más que atender de manera descriptiva y cuantificadora las realidades de las comunidades y sus territorios, ofrezca una concepción renovada, casi filosófica de tipo crítico y creativo, en torno a los viajes, el desplazamiento de los turistas y las actividades destinadas a brindar servicios turísticos.

Esta mirada crítica y creativa emerge desde lo que hoy se entiende como Estudios Críticos de Diseño y las múltiples formas de controvertir las formas tradicionales en que el diseño se ocupa de los asuntos humanos, no necesariamente asuntos de la vida, y que en la mayor parte del tiempo se refieren al diseño de experiencias. Así, esta perspectiva crítica también era

⁷ (Castelblanco, 2020)

pertinente para resituar algunas ideas del turismo, y muy especialmente esa idea protagónica del turismo sostenible en tanto buenas prácticas sociales y ecológicas, y entrar a hablar de lo que podría ser el Turismo Sensible como un camino para la preservación y el desarrollo ambiental, cultural y económico de las comunidades. Lo sensible entonces tendría que ver con las relaciones de cuidado y protección por lo otro, por el otro, incluyendo todas las expresiones naturales y artificiales de los territorios. Experiencias productivas, culturales, de conocimientos compartidos, de memorias y saberes, de tradiciones e innovaciones, son entonces los campos de acción desde los cuales poder sugerir diseño crítico de experiencias turísticas. En este amplio escenario de posibilidades, resuena el lugar imprescindible de relación entre el viajero-turista y el residente-local, el lugar del encuentro, del cruce, el lugar en el que se desterritorializa lo uno para encontrar lo múltiple, lo de todos, lo del otro. Y así el borde, la frontera, lo de acá y lo de allá, se aparece como una oportunidad sensible y crítica para preguntarse, justificar, analizar, argumentar, tener curiosidad por lo nuevo, ver lo extraordinario de lo ordinario, explorar lugares y acontecimientos que justifican romper el borde y el límite de los territorios.⁸

DISEÑO CRÍTICO

La pregunta sobre cómo es el mundo que se está construyendo desde el diseño y cómo el diseño puede advertir con cierta claridad la falla en lo que algunos encuentran glorioso, nos acerca a nuevas formas para observar los fenómenos que nos interesan como profesionales. A estas maneras de observar se suma la influencia de novedosas formas participativas y democráticas que circulan en ámbitos políticos y ciudadanos, pero también, y no necesariamente de manera natural, en otros contextos sociales y empresariales hasta llegar a sugerir cambios en la producción y fabricación, gracias a las nuevas tecnologías como la impresión 3D. Resulta entonces inquietante saber más de ese mundo que se está construyendo desde el diseño y que entre tantas otras cosas modifica el sentido sobre el derecho y la propiedad privada. Parece que asistimos a una suerte de emancipación, a un comportamiento autónomo y liberado de las influencias del poder del mercado, así como a un ciclón que avanza hacia las ideas de la comunidad, de lo común, del conflicto y la negociación.

Las experiencias turísticas, como tantas otras experiencias humanas mediadas por el diseño, son susceptibles de ser estudiadas desde este relativamente nuevo panorama del diseño, de manera que se exploren *otros usos* del diseño en el contexto turístico y juntos, diseño – turismo, construyan un universo discursivo y práctico en torno a ideas como la emancipación, las prácticas cotidianas, la crisis de lo común y de la comunidad, la sostenibilidad y el desarrollo.⁹

⁸ (Castelblanco, 2020)

⁹ (Castelblanco, 2020)

PREGUNTA DEL PROYECTO:

¿Cómo relacionar el patrimonio biótico y cultural de un territorio, a través de una experiencia turística que motive al local y al viajero a cuidar la naturaleza?

HIPÓTESIS DEL PROYECTO:

Las rutas de viaje ecológico-culturales pueden aportar al cuidado de la naturaleza si durante el viaje se transmiten conocimientos que vinculen la flora y la fauna del territorio con la cultura gastronómica del territorio.

OBJETIVOS DEL PROYECTO:

- GENERAL: Generar una experiencia turística que promueva estrategias de cuidado de la naturaleza a través del conocimiento del patrimonio biótico y cultural del territorio.
- ESPECÍFICOS:
 1. Promover el conocimiento de la flora y la fauna del lugar.
 2. Vincular a los residentes en la narración de historias del patrimonio biótico y cultural del territorio.
 3. Promover la gastronomía como punto de encuentro entre la naturaleza y la cultura.

PROCESO:

Para comenzar, voy a aclarar los conceptos principales de mi proyecto. El primero es el turismo sostenible, es el turismo que sigue principios de sostenibilidad, minimizando el impacto sobre el medio ambiente y la cultura.

El concepto de patrimonio cultural, el cual es el conjunto de prácticas sociales que son transmitidos entre generaciones y pueden llegar a ser resignificados sin perder el valor principal que éste tenía inicialmente. El concepto de patrimonio biótico, el cual es el conjunto de seres vivos, como la fauna y la flora, que tienen un valor universal excepcional.

Aquí voy a mostrar la importancia de cada uno de los patrimonios y cuál es su relación. El patrimonio biótico y cultural son conjuntos de aspectos, los cuales son necesarios de conservar y mantener para garantizar su conservación en el tiempo y permitir que futuras generaciones

disfruten de los beneficios que tiene la cultura y el medio ambiente. Para entender dichos beneficios, la cultura es el alma de la sociedad, ya que a partir de ella contamos historias, celebramos, recordamos el pasado e imaginamos el futuro. Esto genera beneficios tanto sociales como económicos para mejorar la calidad de vida. Y el medio ambiente es el espacio donde se desarrolla la vida, nos brinda los factores como el aire, el agua, los alimentos, materia prima entre otros, y sin estos factores no podemos existir. Esto genera beneficios tanto sociales, económicos y culturales.

¿Cuál es la relación de mi propuesta con el diseño? Allí hablaremos del biodiseño, donde es la actividad proyectual para crear y/o modificar objetos (tangibles e intangibles), con sentido estético y funcional, enfocado en observar la naturaleza y como puede cobrar vida al pertenecer en ella. Con el biodiseño se busca ir más allá del diseño biomimético, el cual imita la naturaleza, mientras que el biodiseño busca superar esa imitación para que se integre en un diseño vivo. Y eso es lo que se busca con mi proyecto para obtener un mejor resultado ecológico.

Mi propuesta está sustentada principalmente en dos lecturas, las cuales son: “hacia una posición crítica del patrimonio cultural y el turismo” y “Maccannell en perspectiva: análisis crítico sobre la obra “El turista”, en la primera nos muestra como el turismo es percibido como una actividad invasiva, y se ha aprovechado del patrimonio cultural y natural para obtener beneficios económicos. Adicional nos invita a trabajar el pensamiento crítico ya que a partir de allí se puede construir conocimiento, para apoderar al territorio y a la comunidad. La segunda lectura, nos muestra que la experiencia se genera a partir de la relación entre el viajero y el turista y como a partir de esa relación se pueden obtener grandes transformaciones. Adicional nos muestra que la experiencia es mucho más fuerte cuando el viajero llega a su hogar o zona de confort, ya que allí puede llegar a concientizar un problema de la comunidad que se visitó.

Posterior se realiza un rizoma, el cual consiste en ser un esquema constructivo, donde se apunta a direcciones nuevas, que, al ser interrumpidas, resurgen otros enlaces y de esa manera se comporta el conocimiento, nuestras ideas, nuestras propuestas y nuestros diseños. A partir de este rizoma grupal, encuentro la relación entre diseño heterodoxo, inclusión del turista con la población local, la fomentación de conocimiento, lenguaje identitario, diseño crítico, entre otros nodos, donde nace mi propuesta.

Se realizaron dos laboratorios, en el primero, encontramos allí información del territorio, la cartografía del lugar con 3 posibles rutas, y unos audios que se reproducen en cada parada, para dar las características de los árboles que se encuentran allí.

De este laboratorio, se concluye que es importante determinar el público al cual va dirigido mi proyecto, se muestran oportunidades de mejora en el mapa y la guía, mostrar más clara la relación entre el patrimonio cultural y biótico y la dinámica con la gastronomía queda confusa ya que no hay información.

En el segundo laboratorio, encontramos así mismo, información del territorio, la cartografía general y específica de cada ruta y se suma información de la gastronomía que se va a encontrar. Allí existen los audios igual con las características de la flora encontrada en cada parada y adicional, tenemos audios de historias de sus residentes.

De este laboratorio, se concluye que sigue siendo oportunidad de mejora el mapa y la guía, sin embargo es más clara la información, llama mucho la atención las características y usos de la flora y allí genera mucha expectativa la siembra del árbol.

Finalmente se enfoca mi propuesta, la cual cuenta con 3 actores (viajero, residente y territorio), los cuales se busca que sean beneficiados. El beneficio que obtiene el visitante es conocer la relación entre patrimonio biótico y patrimonio cultural, reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente, conocer sobre la comida típica del lugar e historias de sus residentes. El beneficio del residente es la oportunidad para vender sus artesanías, compartir sus tradiciones y costumbres para revalorarlas y resignificarlas, aprender de otras culturas, mostrar la importancia del medio ambiente y ésta como se ve afectada al hacer mal uso de ella. Y el beneficio del territorio es que cada turista realizará la siembra de un árbol al territorio para contribuir con la siempre y aumento de zonas verdes. Mi propuesta está dirigida a personas sean conscientes de que se debe trabajar por mejorar y cuidar el medio ambiente. Para llevar a cabo mi propuesta en un territorio, siempre será necesario realizar 3 estudios inicialmente. El primero el PESTEL, donde se visualizan los ámbitos políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ecológicos y legales del territorio. El segundo son las especies de flora nativa con sus características y cual es la relación que existe con la fauna existente. Y el tercer estudio son las características de la comida tradicional, cual es su forma de presentación y de preparación.

Uno de los primeros desafíos de este proyecto es reconocer los aportes que se pueden realizar al campo del turismo, a partir de los conocimientos del diseño. El proyecto se desarrolló a partir de una comprensión crítica del turismo y sus relaciones con la sostenibilidad de los territorios y sus comunidades. Posterior a esto, se reconocieron vínculos del turismo con la naturaleza, las poblaciones locales, la cultura, entre otros. A partir del análisis sobre la investigación crítica se espera promover cambios sociales a través del diseño, asumiendo retos propios y disminuyendo el impacto social, cultural y ecológico.

El proyecto “Recorriendo se conoce más” se encuentra fundamentado en el diseño crítico, desde donde se exploran otros usos del diseño en el contexto turístico de manera que se contribuya positivamente frente a las actuales crisis asociadas a lo comunitario, la sostenibilidad y el desarrollo. Adicionalmente, en el biodiseño como principio de creación basado en la observación e imitación de la naturaleza, se usa para desarrollar mediaciones (artefactos) que potencien la experiencia del turista, con materiales 100% biodegradables, amigables con el ambiente y reutilizables.

CONCLUSIONES Y RESULTADOS:

El proyecto esta basado en el turismo rural, ecológico y cultural donde se desea evidenciar la relación estrecha que existe entre la cultura (específicamente la gastronomía) y el factor biótico (la fauna y la flora del lugar). La cuál consiste en que, al cuidar la fauna y la flora, estoy contribuyendo de manera positiva con el agua y los factores para poder obtener una buena siembra, de los alimentos típicos.

Este proyecto se encuentra enfocado para todas esas personas amantes de la naturaleza, aprender sobre la cultura de los territorios visitados y explorar nuevos retos y tradiciones.

Este proyecto, se lleva a cabo en Paipa, municipio de Colombia, con una superficie de 306 km², una temperatura promedio de 13 grados centígrados y una población de 33.535 habitantes. Adicional, cuenta con accesos principales con Tunja, Santander, Duitama y Sogamoso.

Dentro de Paipa, se encuentra una de las reservas forestales más importantes de Colombia, el Páramo de Chontales, con exóticos paisajes de fauna y flora, especies nativas y fuentes de agua.

Allí se tendrá la oportunidad de conocer 3 especies de frailejón de las 7 amenazadas y 3 especies de fauna que necesitan de los frailejones para subsistir. Aquí es importante aclarar que los frailejones conservan y filtran el agua, por lo cual son los distribuidores potenciales de agua para los agricultores, encargados de sembrar y cultivar los ingredientes de los alimentos que consumimos.

Para poder llevar a cabo esta ruta turística, se diseño un itinerario, el cual tiene una duración desde las 6:30 am hasta las 7pm, ya que la extensión para recorrer dentro del Páramo es de 3 km y maneja una altitud de 4000 metros aproximadamente, por lo que se cataloga una ruta extensa y con alto nivel de resistencia. Este itinerario cuenta con diferentes estaciones, donde se especifica la temática de cada una y el tiempo propuesto para permanecer allí. No se debe

omitir que esta será una ruta semi-autónoma.

Para alimentar a mayor detalle dicha ruta, se plasma una secuencia, donde de manera virtual, el viajero podrá visitar una plataforma virtual y conocerá cada una de las estaciones con historias que tenemos preparadas de nuestros locales. Una vez llegue el día de la ruta, un representante de CORPOBOYACÁ estará esperando a todos los viajeros en la Plaza de Paipa, para entregarles el kit y garantizar que se utilice el transporte preparado.

Una vez se llegue a la entrada del Páramo, cada viajero iniciará la ruta de estaciones. Donde las temáticas están organizadas de la siguiente manera: Frailejón Paipano, Ave Cantor, Frailejón Ramosa, Frailejón Oswaldiano, Murciélagos lengüilargo sin cola, hora de comer, rana de lluvia y siembra. Cada vez que el viajero llegue a la estación, marcada en el mapa virtual o impreso. El viajero podrá utilizar el dispositivo móvil para visualizar nuevamente el video o leer la información desde el mapa impreso, esto será de acuerdo a cada viajero, ya que podrá depender de su disponibilidad de dispositivo y su interés experiencial de aprender viviendo.

El kit de turista, se diseñó como se visualiza en la imagen. Este kit estará fabricado de Tela de bambu, ya que es un material ecológico y regula la temperatura. Así mismo, tendrá su herraje correspondiente para garantizar un cierre efectivo y seguro y tendrá un espacio para cargar la hidratación.

En el interior del kit, se visualizará como en la imagen. Donde tendrá dos compartimientos, el primero donde se encuentra el contenedor de comida típica y el segundo donde se encuentran las herramientas de siembra. Dichos compartimientos están divididos gracias a una barra de cáñamo, material ecológico, resistente, duradero, aislante y regulador de humedad, para garantizar la temperatura y la calidad de los productos.

Complementando con las dimensiones de cada uno de los productos, para contribuir con la fabricación del contenedor. Las dimensiones son las siguientes: cada almojábana tiene 8*4 cm, cada porción de queso tiene 8*7 cm y el envase para las 8 onzas tiene 5*8 cm.

El contenedor de comida, está propuesto para fabricación de cada envase con el material de plástico biodegradable, el cual tiene una utilidad de 18 meses y un tiempo de degradación de 1,5 a 3 años. Sin embargo, tendrá una cobertura general, la cuál está propuesta de tela de bambu, por las características de dicho material.

En el tercer envase o contenedor, estará introducido un termo en forma de pocillo, para facilitar el consumo y así mismo garantizar la conservación de temperatura, debido a que el termo tiene dos paredes de acero inoxidable, las cuales están separadas por un espacio vacío.

El proyecto tendrá como actividad de siembra, cavar, regar agua y trasplantar.

Para poder llevar a cabo esas 3 actividades, se debe tener en cuenta que la distancia entre frailejón y frailejón es de 70-100 cm aproximadamente en triángulo. El diámetro del hueco debe ser de 10 cm aproximadamente y su profundidad debe ser de 15 a 20 cm. Así mismo, no existe una época específica para la siembra, por lo que la ruta se puede llevar a cabo en cualquier época del año. Añadiendo que la plántula que se entregará, se podrá trasplantar a partir de los 9 meses, cuando ya tenga entre 4 y 5 hojas.

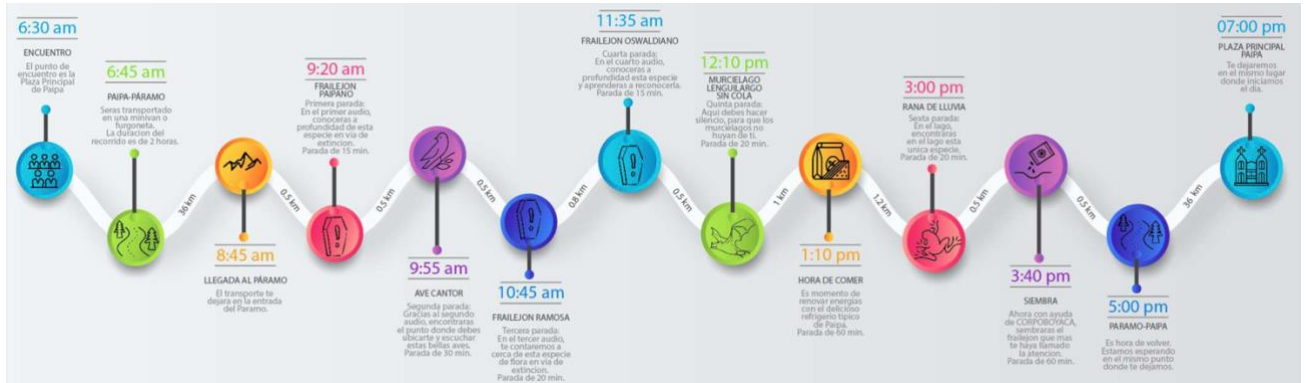
Las herramientas de siembra, están propuestas para fabricación del material de bambú.

Por último, en la parada de siembra, se le otorgará a cada viajero un letrero de madera, como el que se visualiza en la imagen, para que se pueda personalizar MI frailejón y en caso de querer o poder volver a visitarlo, se pueda llevar a cabo la visita. Para marcar el letrero, se otorgará pintura ecológica.

Finalmente, la entidad encargada de llevar a cabo el proyecto, se llama CORPOBOYACÁ, la cual ya fue mencionada anteriormente en mi presentación, ya que dicha entidad es quién dirigirá el proyecto para que se tenga un apoyo en la última estación, la cuál si es necesario contar con la presencia de un profesional.

PLATAFORMA VIRTUAL DE LA EXPERIENCIA:

Se diseñó la plataforma virtual para que el usuario pueda interactuar y poder llevar a cabo su ruta de manera semi-autónoma. Donde se encontrarán las diferentes paradas del recorrido y un video con imágenes, sonidos, historias de la fauna, flora, paisajes y habitantes de Paipa.



Te invitamos a visitar esta plataforma virtual y puedas tener la primera cercanía a esta gran experiencia:

LINK PLATAFORMA: <https://sites.google.com/view/recorriendo-paramodechontales/inicio>

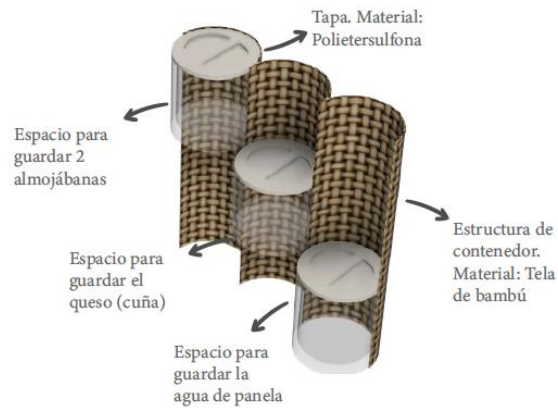
MEDIACIONES:

Se diseñaron, como anteriormente se ha mencionado, las siguientes mediaciones para potencializar la experiencia.

- **KIT DE RUTA:** Este dispositivo permitirá transportar los elementos a utilizar durante la ruta turística. Cuenta con dos compartimientos internos, una funda para el termo donde se podrá cargar agua o hidratación y un espacio para guardar accesorios.



- **CONTENEDOR:** Este dispositivo permitirá relacionar al usuario final de manera estrecha con la gastronomía típica de Paipa. Adicional, se encontrará ubicado en el interior del kit de ruta, en uno de los compartimientos internos.



- GUANTES Y PALA DE SIEMBRA: Este dispositivo permitirá relacionar al usuario final de manera estrecha con los factores bióticos de Paipa, por el cual se podrá contribuir con la siembra de un frailejón. Adicional, se encontrará ubicado en el interior del kit de ruta, en el segundo compartimiento interno.



BIBLIOGRAFÍA

Castelblanco, D. (2020) Proyecto de Investigación Diseño de Experiencias Turísticas.

TURISMO CRÍTICO

Maya, S., Castillo, M. (2017). *Hacia una posición crítica del patrimonio cultural y el turismo*. Multiciencias. Universidad de Zulia, V.17 No.1: 100 - 107

<https://produccioncientificaluz.org/index.php/multiciencias/article/view/23618/23901>

Guattari, F. (1996) *Las tres ecologías*. Pre textos. España

<https://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/FelixGuattariLastreseecologas.pdf>

Paulsen, A. (2005) Félix Guattari. Las tres ecologías. Revista de Geografía Norte Grande, 149-156 <https://www.redalyc.org/pdf/300/30003311.pdf>

Varisco, C. (2008) *Turismo y desarrollo económico local*. Revista Aportes y Transferencias. V.12 No.8. Universidad Nacional de Mar del Plata Argentina. 126-148

Marcelino, C. (2011). *Epistemología crítica del turismo ¿qué es eso?*. I Seminario Internacional de Estudios Críticos en Turismo.

Marc, A (1998). *El Viaje Imposible El Turismo y sus Imágenes*. Ed. Gedisa. Barcelona, España.

https://www.academia.edu/11239324/Auge_Marc_El_Viaje_Imposible_El_Turismo_Y_Sus_I_magenes

Molinero, P., Pastor, M. (2015). *El giro crítico en los estudios turísticos: Revisión del concepto del "turismo de la esperanza"*. Conference: II Congreso COODTUR. México

https://www.researchgate.net/publication/330365313_El_giro_critico_en_los_estudios_turisticos_Revisión_del_concepto_del_'turismo_de_la_esperanza'

Korstanje, m. (2009). *Maccannell en perspectiva: análisis crítico sobre la obra El Turista*.

revista brasileira de pesquisa em turismo. v.3 no. 3: 80-111

<https://www.redalyc.org/pdf/5041/504152244005.pdf>

CARTOGRAFÍAS Y LABORATORIOS

Risler, J., Ares, P. (2013) *Manual de mapeo colectivo : recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires. Ed. Tinta Limón

https://geoactivismo.org/wp-content/uploads/2015/11/Manual_de_mapeo_2013.pdf

CUADERNO DE VIAJE

Argod, P. (2016) *La mediatización del turismo “fuera de senderos trillados” en la edición turística creativa*. Viatourism. No. 9

<https://journals.openedition.org/viatourism/789#tocfrom1n1>

RIZOMA

Larrauri, M. (2013) *Filosofía para Profanos. El Deseo según Gilles Deleuze*. Tadem Edicions.

<https://carmeperformer.weebly.com/uploads/5/2/9/6/5296680/deseodeleuze.pdf>

ESTUDIOS CRÍTICOS DE DISEÑO

Escobar, A. (2019) *El Diseño Autónomo y el Emergente Campo Transnacional de los Estudios Críticos de Diseño*. Revista Monográfico 93-107

Torres, I. (2015) *Diseño Crítico, de la trasgresión a la autonomía*. Universidad Autónoma de Barcelona

https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2015/hdl_2072_255203/2014_2015_torres_fernandez_in_maculada.pdf

Margolin, V. (2012) *Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación*. Revista KEPES No. 8. 61-71

http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista8_4.pdf.