



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN JUAN
Facultad de Arquitectura
Urbanismo y Diseño

Trabajo final de DISEÑO GRÁFICO

Año 2018

PATRIMONIO CULTURAL Y NATURAL DE ANGUALASTO: PROPUESTA DE ABORDAJE METODOLÓGICO DE CODISEÑO

Carlos Aballay
Tatiana Fernández
Vanesa Gonzalez

Profesora Titular **DIG Silvina Vázquez**
Prof. adj. **DG Natalia Morales**
Prof. JTP **DG. Ana Yanina Giménez Gil**

INDICE

DEFINICIÓN: Justificación del Tema | 3

Motivación | 4

Desafío | 4

Beneficio de la Acción Disciplinar sobre
el Tema y su Relación con otras Disciplinas | 4

INVESTIGACIÓN: Análisis Contextual | 5

Marco Referencial | 6

Marco Teórico | 9

Antecedentes | 14

IDEACIÓN: Plan Estratégico | 26

Análisis Preliminar | 27

Actores y Destinatarios | 28

Objetivos y Estrategia | 28

Plan de Acción: Etapas | 28

Plan de Diseño: Elementos de diseño | 29

Proyecto: Camino Cultural | 31

EVOLUCIÓN: Desarrollo en el Tiempo | 39

Bitácora de Viajes | 40

Participación | 50

Conclusión | 51

Bibliografía | 52



DEFINICIÓN:
Justificación del Tema

Motivación |

Desafío |

Beneficio de la acción disciplinar sobre
el tema y su relación con otras disciplinas |

MOTIVACIÓN

Nuestra principal motivación a realizar éste trabajo es por la riqueza Cultural y Natural del pueblo de Angualasto. Nos hemos comprometido con el proyecto porque creemos que es una gran experiencia tanto a nivel personal como profesional.

Nuestros trabajos anteriores, inconclusos por diferentes circunstancias, siempre han sido de carácter social, pero es ahora cuando el diseño ha tomado más relevancia en cuánto a trabajos de campo, codiseñando de manera empática junto a la comunidad y haciendo de nosotros gestores del cambio cultural.

Creemos que a través de éste trabajo podemos desempeñarnos en el campo de Diseño para Innovación Social aportando beneficios a la comunidad.

DESAFIO

Teniendo en cuenta que en San Juan el Patrimonio Cultural y Natural que se conoce- y desconoce- es el trabajado a través de estudios científicos por diferentes profesionales, que terminan siendo, sin desmerecerlo, parte de un libro, de un museo o de un atractivo turístico, nos resulta de suma importancia involucrar a las personas del pueblo al proyecto y lograr un cambio de pensamiento.

Por ésto mismo, el desafío de éste proyecto es construir junto a las personas del pueblo, una concepción actualizada del Patrimonio Natural y Cultural de Angualasto para que luego ellos mismos valoren su patrimonio; y además, surja el empoderamiento de las personas del pueblo a través de la utilización consciente de sus recursos patrimoniales y culturales.

BENEFICIOS DE LA ACCIÓN DISCIPLINAR SOBRE EL TEMA Y SU RELACIÓN CON OTRAS DISCIPLINAS

Al hablar de Patrimonio Cultural hablamos de herencia, identidad y sentido de comunidad de un grupo humano, que son percibidos como características por otros grupos humanos. El patrimonio cultural es esencial para promover la paz, el desarrollo social y económico sostenible. Además, contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones.

Por ésto mismo, el desafío es su conservación. La UNESCO nombra algunas situaciones a las que se enfrenta toda la humanidad -como los conflictos entre comunidades, la educación, la emigración, la marginalización, etc.- que si no se trabaja sobre ellos se hace imposible la preservación del capital cultural que representa el patrimonio. El diseño contribuye a resolver problemas dándole sentido a las cosas y creando valor a través del pensamiento estratégico. Es por eso que el diseñador, se convierte en un facilitador para generar una nueva relación entre las personas y su entorno.



INVESTIGACIÓN: Análisis Contextual

Marco Referencial |

Marco Teórico |

Antecedentes |

MARCO REFERENCIAL

Iglesia es un Departamento de prodigiosa riqueza paisajista y cuantiosas posibilidades económicas. Del mismo modo encierra una gran riqueza para los investigadores y estudiosos, tanto por sus fósiles arqueológicos como por sus topónimos, que a la postre son fósiles de un tipo mucho más sutil que las evidencias culturales comprobables. Ellas deben ser conservadas, custodiadas y sigilosamente protegidas de la devastación. Es obligación de las autoridades proteger este patrimonio cultural, y obligación de los estudiosos tener la sinceridad de admitir que detrás de cada nombre iglesiano late un sonido sugerente hermoso proveniente del misterio de los siglos precolombinos.

Iglesia, un paraíso de aguas termales / Yolanda Agüero de Quiroga

IGLESIA

En el departamento de Iglesia predomina un ambiente cordillerano, serrano y de féculos valles agrícolas. Iglesia es reconocido por ser uno de los departamen-

tos más visitados de la provincia, pero principalmente en la localidad de Rodeo con el afamado Embalse Cuesta del Viento, con la práctica de windsurf.

Además, ofrece al visitante que llega el recuerdo de disfrutar intensamente del paisaje: su geografía agresiva, con cerros de diversas altitudes y formas, caracterizan el paisaje con la nitidez de su cielo de color azul o celeste intenso. Pero a la vez esta transparencia se transforma por la presencia del típico Viento Zonda en un firmamento colmado de nubes de encendidos colores, en la gama de rojos y naranjas, ofreciendo especialmente a la puesta del sol un espectáculo maravilloso. El valle de Iglesia se encuentra rodeado por una cadena de pequeños oasis cuyo paisaje, de un verde pronunciado y el rumor de las acequias, forman un hechizante contraste con la aridez del desierto.

En el departamento se desarrolla la actividad minera (Veladero, Gualcamayo, Pascua Lama y Pachón) desde hace varios años. Donde se explotan minerales metálicos como el oro, la plata y el cobre. Como resultado hubo un fuerte incremento de la economía y el turismo, pero en la actualidad ha dejado un impacto negativo por daños ambientales, como contaminación en



suelos y en ríos produciendo graves enfermedades en la población local que sufren de numerosas violaciones de sus derechos y ven su futuro seriamente comprometido, afectando también la flora y la fauna del lugar.

Hasta el año 2016 se confirmaron cinco ríos contaminados los cuales son: Potrerillos, Jáchal, Blanco, Palca y las Taguas donde se tomaron varias muestras para realizar un análisis y determinar el grado de contaminación. Actualmente se someten a las personas de los pueblos aledaños a esos ríos, entre ellos Angualasto y Colangüil, a muestras de sangre para conocer su estado de salud y corroborar en qué grado las sustancias tóxicas afectan su organismo.

ANGUALASTO

Angualasto está ubicado en el extremo sureste del departamento de Iglesia, al extremo noroeste de la provincia de San Juan, Argentina. Emplazada en la margen derecha del Río Jáchal. Está rodeado por un ambiente de montaña con escasa vegetación. Su principal vía de comunicación es la Ruta Provincial 430, la cual la conecta con el resto de las localidades del departamen-

to. Su población cuenta con 303 habitantes (INDEC, 2001).

En el pueblo se cultivan vides y trigo en bajas escalas, que son regados por las aguas de una vertiente natural de agua dulce que nace en la cima de la “Loma del Indio”.

YACIMIENTO ARQUEOLÓGICO DE ANGUALASTO

Declarado Lugar Histórico Nacional mediante el decreto N°2154/2009. Se halla ubicado al norte de la localidad homónima, adyacente al camino a Colangüil, a una altura aproximada de 1.700m sobre el nivel del mar, con una extensión de 230 hectáreas.

Dicho sitio contiene evidencias arqueológicas tales como ruinas de viviendas de distinto tipo, corrales, restos de obras hidráulicas, tumbas, etc. Se los atribuye a diferentes grupos étnicos prehispánicos y no incaicos, de carácter agropecuario, que ocuparon la región septentrional de la provincia de San Juan, entre los años 50 y 1460 d. C. En dicho lugar se hallaron también piezas textiles, alfarería, etc. Estas piezas fueron recuperadas en distintas campañas de campo realizadas des-



de el año 1978 por el arqueólogo Mariano Gambier, y se custodian en el Instituto de Investigaciones Arqueológicas y Museo “Profesor Mariano Gambier” de la ciudad de San Juan. Al hablar con la gente del pueblo nos expresaron que éstas piezas que se llevaron jamás las devolvieron.

ALDEA ARQUEOLÓGICA DE ANGUALASTO

Dentro del Yacimiento arqueológico, a una altura aproximada de 1.664 m sobre el nivel del mar, se ubica la aldea, que refleja el dominio de una cultura conectada con el noroeste argentino, pero a la vez, de notorias raíces locales. Ello se evidencia en la existencia de la tradicional casa semisubterránea usada en la región por diferentes grupos contemporáneos del Valle de Calingasta. En la zona principal de dominio de la cultura Angualasto no se advierte la presencia incaica, lo cual acentúa el carácter no foráneo de esta expresión urbana no hispana.

MONUMENTO AL INDIO

En la pintoresca localidad de Angualasto, que algunos consideran o creen significa “agua del alto”, ya que en

los cerros que lo rodean existen vertientes, nacedores de agua dulce, como homenaje y gratitud, a ese legado cultural indígena se eleva altivo el Monumento al Indio, (obra del escultor Miguel Sugo) el cual representa el monumento al cacique “Pismanta”.

El mismo está ubicado en la cima del cerro “Mirador”, con buen camino de acceso turístico, desde donde los visitantes pueden observar el amplio valle cultivado atravesando en el río Jáchal, observando además las rutas de acceso a este distrito, los viñedos, cultivos, forestación y por sobre todo la rusticidad típica de la construcción de viviendas de los lugareños, como así también el cordón montañoso que rodea este oasis.



MARCO TEÓRICO

“El diseñador puede ser un facilitador para que la gente entienda sus propias necesidades y habilidades y así pueda aportar soluciones de diseño a su vida cotidiana” Mariana Salgado

CODISEÑO

El codiseño, también llamado diseño participativo, consiste en incorporar en el proceso de diseño a las personas (clientes, usuarios, ciudadanos) que utilizarán el producto o servicio, así como también a todas las personas implicadas en él.

El codiseño incluye tanto un planteamiento filosófico como político sobre el diseño, al tiempo que implica la incorporación de un conjunto de métodos y actividades en el proceso de diseño.

Si todas las personas implicadas en un producto participan en el proceso de diseño, este responderá a sus necesidades y será más útil y usable.

Parte de la premisa de que el diseño es una actividad inherentemente humana (no solo de los diseñadores) y, por lo tanto, es una actividad social y situada.

El diseño vive en el mundo, y las personas que utilizan los diseños (objetos, servicios, productos digitales, etc.) son los expertos en cada dominio o ámbito. Si el diseñador asume el rol de facilitador, las personas pue-

den convertirse en diseñadores y resolver cada problema de su ámbito.

Constituye una democratización del proceso de diseño, puesto que empodera a las personas y favorece que tomen control de los productos y servicios que utilizan, y de este modo impactan en su vida, el medio ambiente, la economía y la cultura material.

El codiseño utiliza un conjunto de métodos y técnicas participativas y se utiliza como un término paraguas para hablar de cocreación, diseño participativo y diseño abierto.

PENSAMIENTO DE DISEÑO

El Design Thinking o Pensamiento de Diseño es una mentalidad. Es creer que se puede hacer una diferencia y que se puede hacer un proceso proactivo con el fin de llegar a nuevas soluciones pertinentes que generen un impacto positivo. El Design Thinking te da confianza en tu capacidad creativa para transformar difíciles desafíos en oportunidades para el diseño.

Está centrado en el ser humano.

El Design Thinking comienza desde la empatía profunda y la comprensión de las necesidades y las motivaciones de las personas –en este caso los estudiantes, profesores, padres de familia, personal administrativo y equipo directivo que configuran tu mundo diario.

Es colaborativo.

Varias mentes son siempre más eficientes para encontrar la solución a un problema que una mente aislada. El Design Thinking se beneficia en gran medida de perspectivas múltiples y de la creatividad de los demás para fortalecer la tuya propia.

Es optimista.

El Design Thinking es la creencia fundamental de que todos podemos generar un cambio, sin importar cuál sea la magnitud del problema, la falta de tiempo o lo reducido del presupuesto. No importan las limitaciones de tu entorno, el diseño puede ser una experiencia agradable.

Es experimental.

El Design Thinking te da permiso para fracasar y aprender de tus errores, porque te permite llegar a nuevas

ideas, obtener opinión sobre ellas y luego iterar. Teniendo en cuenta la dimensión de las necesidades de tus estudiantes, tu trabajo nunca estará terminado o “resuelto”.

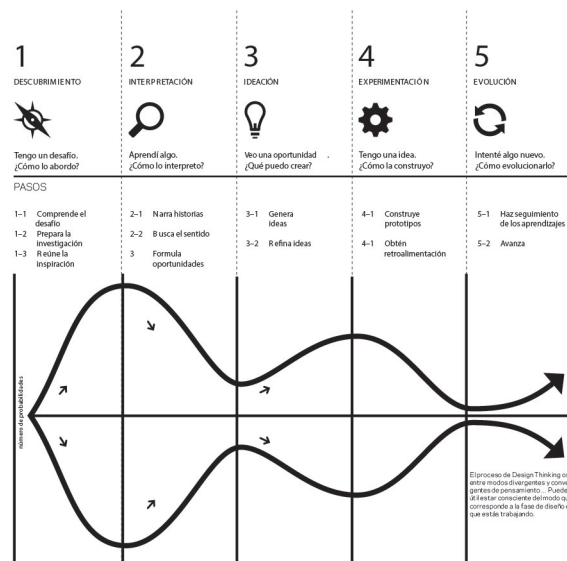
Estará siempre en progreso.

Sin embargo, existe la expectativa de que los educadores deben tender a la perfección, no cometer errores y que deberían siempre ser modelos perfectos. Este

tipo de expectativa hace que sea difícil tomar riesgos. Esto limita las posibilidades para crear un cambio más radical. Pero los educadores necesitan experimentar también y el Design Thinking es aprender haciendo.

En resumen, el Design Thinking es confiar en que cosas nuevas y mejores son posibles y que tú puedes hacer que sucedan. Y ese tipo de optimismo es muy necesario en la educación.

Proceso de diseño



MAPEO COLECTIVO

Concebimos al “mapeo” como una práctica, una acción de reflexión en la cual el mapa es sólo una de las herramientas que facilita el abordaje y la problematización de territorios sociales, subjetivos, geográficos.

A esto le sumamos otra serie de recursos que hemos apodado “dispositivos múltiples” y que consisten en creaciones y soportes gráficos y visuales que, mixturizados con dinámicas lúdicas, se articulan para impulsar espacios de socialización y debate, que son también disparadores y desafíos en constante movimiento, cambio y apropiación.

Así buscamos abrir un espacio de discusión y creación que no se cierre sobre sí mismo, sino que se posicione como un punto de partida disponible para ser retomado por otros y otras, un dispositivo apropiado que construya conocimiento, potenciando la organización y elaboración de alternativas emancipatorias.

Por eso decimos que el mapeo es un medio, no un fin. Debe formar parte de un proceso mayor, ser una “estrategia más”, un “medio para” la reflexión, la socialización de saberes y prácticas, el impulso a la participa-



ción colectiva, el trabajo con personas desconocidas, el intercambio de saberes, la disputa de espacios hegemónicos, el impulso a la creación e imaginación, la problematización de nodos claves, la visualización de las resistencias, el señalamiento de las relaciones de poder, entre muchos otros.

De esta manera, el mapeo no produce transformaciones por sí mismo. Se conecta a un proceso de organización mediante un trabajo colaborativo en soportes gráficos y visuales. Y la difusión de este trabajo debe ser estratégica: toda la información que incluya debe estar consensuada con los participantes y amparada en un objetivo comunicacional, teniendo presente que esto no amenace ni vulnerabilice a los participantes.

PATRIMONIO

La UNESCO define como Patrimonio Cultural a la herencia recibida de los antepasados de una comunidad mantenida hasta la actualidad y transmitida a las generaciones presentes y futuras.

Se forma por los bienes culturales, materiales e inmateriales a los cuáles la sociedad les ha otorgado una especial importancia histórica, científica, simbólica o estética.

Se divide en Patrimonio tangible e intangible.

El primero es la expresión de las culturas a través de grandes realizaciones materiales, y el segundo es aquella parte invisible que reside en el espíritu mismo de las culturas.

El patrimonio cultural en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio.

Hoy en día el patrimonio cultural está intrínsecamente

ligado a los desafíos más acuciantes a los que se enfrenta toda la humanidad, que van desde el cambio climático y los desastres naturales (tales como la pérdida de biodiversidad o del acceso a agua y alimentos seguros), a los conflictos entre comunidades, la educación, la salud, la emigración, la urbanización, la marginación o las desigualdades económicas. Por ello se considera que el patrimonio cultural es “esencial para promover la paz y el desarrollo social, ambiental y económico sostenible”.

La noción de patrimonio es importante para la cultura y el desarrollo en cuanto constituye el “capital cultural” de las sociedades contemporáneas. Contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación, que generan los productos culturales contemporáneos y futuros.

El patrimonio cultural encierra el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute. Puede también enriquecer el capital social conformando un sentido de pertenencia, individual y colectivo, que ayuda a mantener la cohesión social y territorial. Por

otra parte, el patrimonio cultural ha adquirido una gran importancia económica para el sector del turismo en muchos países, al mismo tiempo que se generaban nuevos retos para su conservación.

Una gestión correcta del potencial de desarrollo del patrimonio cultural exige un enfoque que haga hincapié en la sostenibilidad. A su vez, la sostenibilidad requiere encontrar el justo equilibrio entre sacar provecho del patrimonio cultural hoy y preservar su “riqueza frágil” para las generaciones futuras.

La “combinación acertada” de patrimonio cultural y desarrollo sostenible requiere no sólo protección frente a las condiciones ambientales adversas y el daño intencionado, sino también cuidados constantes y renovación permanente.

Todo enfoque que mire sólo al pasado correrá el riesgo de convertir el patrimonio en una entidad rígida y congelada, que perderá su pertinencia para el presente y para el futuro. En realidad, se ha de entender el patrimonio de tal manera que las memorias colectivas del pasado y las prácticas tradicionales, con sus funciones sociales y culturales, sean continuamente revisadas y actualizadas en el presente, para que cada sociedad

pueda relacionarlos con los problemas actuales y mantener su sentido, su significado y su funcionamiento en el futuro.

Al considerar la importancia del patrimonio para la cultura y el desarrollo, los Indicadores de la Cultura para el Desarrollo sitúan en primer plano la sostenibilidad. La sostenibilidad del patrimonio depende en gran medida de políticas y acciones que garanticen la protección de la “riqueza frágil” del patrimonio cultural respondiendo a los desafíos de hoy y los impactos de la globalización, el descuido y la sobreexplotación, e invirtiendo en procesos de valorización y revitalización que establezcan las condiciones debidas para que el patrimonio cultural prospere y dé nuevos frutos en el futuro.

INNOVACIÓN SOCIAL

El diseño para la innovación social es todo aquello que el diseño experto hace para activar, mantener y orientar los procesos de cambio social que llevan a la sostenibilidad.

Las innovaciones Sociales son ideas (nuevos productos, servicios y modelos) que satisfacen las necesidades sociales y crean nuevas relaciones o formas de

colaboración. En otras palabras, se tratan de innovaciones que mejoren la capacidad de la sociedad para su funcionamiento.

La innovación Social contribuye a la solución de problemas que hasta entonces parecían muy difíciles o, incluso, inabordables. Señala maneras viables de afrontarlas con soluciones que rompen con los modelos económicos tradicionales y proponen otros nuevos, con las diversas motivaciones y expectativas de los actores implicados.

Éstos nuevos y complejos modelos de organización son, a un tiempo, locales (porque están enraizadas en un sitio) y globales (porque están conectadas internacionalmente con otros modelos similares), de forma que los papeles de productor y usuario tienden a solaparse (porque se inclinan a la participación activa); las motivaciones y los deseos personales tienden a coincidir con las necesidades en la medida en que la gente participa porque quiere, pero también porque lo necesita.

ANTECEDENTES

Hemos tomado como Antecedentes diferentes proyectos, fundaciones o instituciones que tienen como finalidad la revalorización del Patrimonio Cultural y Natural trabajando con el pueblo.

FUNDACIÓN ALTIPLANO

Un equipo de jóvenes y sacerdotes sostiene que reconstruir los templos históricos no tiene como fin único resguardar la memoria del país, sino principalmente asegurar el desarrollo sustentable de las comunidades andinas.

Con ese horizonte, la Fundación Altiplano ha instalado en la región de Arica un sistema de integración de las comunidades en la conservación patrimonial a través de iniciativas que van más allá de la restauración y que se ha expandido hacia el centro del país.

El contexto, el símbolo del templo:

El templo es el “corazón de los pueblos, el punto de encuentro de las costumbres, de la Fe, de la religiosidad. Los templos no son un museo, sino que son lugares que viven junto a la comunidad”. Con estas palabras el sacerdote Amador Soto, promotor de la Fundación Altiplano, define la visión que tienen sobre las construcciones patrimoniales religiosas: tienen un valor arquitectónico e histórico pero sobre todo un valor simbólico y un potencial de desarrollo para las comunidades que viven en pequeños poblados.



Los templos situados en la zona andina de la región de Arica son emblemáticos en este sentido. La cara histórica de estas iglesias señala que son testimonio material del complejo encuentro entre la cultura occidental y la indígena. La cara intangible muestra el valor cultural que tienen estas construcciones para sus comunidades, como lugares simbólicos de preservación de antiguas tradiciones, ritos religiosos y prácticas agrícolas que las propias comunidades custodian y desarrollan.

Este valor identitario fundamenta la importancia de su conservación, que en la práctica implica luchar contra terremotos, migraciones y, en especial, contra el abandono y el desapego de las propias comunidades.

En esta tarea participa la Fundación Altiplano, dedicada a apoyar a comunidades de la zona cordillerana de Arica en la restauración de sus iglesias coloniales y en la generación de alternativas de desarrollo asociadas a sus costumbres.

Su labor se basa en el convencimiento de que la desatención del mundo rural pone en riesgo la preservación de bienes culturales y conocimientos para las futuras generaciones.

En base a esta situación, la Fundación propone un modelo que incluye no sólo la restauración de los templos de cada localidad, sino también la generación de alternativas de “desarrollo sano y sostenible”, a partir del aprovechamiento de los recursos naturales y sus usos tradicionales.

Así, estos templos rústicos, se han convertido en elemento clave para mantener vivo el vínculo de las comunidades, cada vez más urbanizadas, con las raíces de una identidad rural que se mantiene vigente a través de una vida comunitaria que actualiza su cultura tradicional en torno a estas construcciones.

En una región que muestra una alta concentración en solo un núcleo urbano (Arica), y un bajo nivel de crecimiento y desarrollo, uno de los objetivos más ambiciosos de la Fundación Altiplano es revertir la migración del mundo rural a la ciudad, que comenzó a mediados del siglo XX, y promover el repoblamiento.

El crecimiento, desarrollo sustentable:
Conscientes que el valor cultural no sólo está en las construcciones históricas, han trabajado en fortalecer las capacidades de las comunidades para involucrarlos

en la conservación de manera permanente, y también en la generación de fuentes de ingresos que permitan la repoblación de la zona de acuerdo a valores que son propios de las comunidades.

En este marco, consideran fundamental crear conciencia del valor del mundo rural en las nuevas generaciones, a través de proyectos complementarios que se impulsan en alianza con centros académicos y con apoyo de fondos públicos. Magdalena Pereira, directora, señala que “la capacitación de los jóvenes en oficios y producción tradicional es el mayor desafío para asegurar la valorización y conservación del patrimonio y su cultura asociada”.

Lo primero que se ha fortalecido, como actividad complementaria a la restauración de templos, es la capacitación de los habitantes de la zona para lograr que no solo fueran beneficiarios sino protagonistas de este plan de conservación.

Así nacieron los **CIPADES, Centros de Investigación en Patrimonio y Desarrollo Sostenible**, que bajo la modalidad de escuelas-talleres promueven la capacitación permanente de las comunidades para la explotación

responsable de los recursos naturales y culturales en comunidades andinas y rurales.

Las capacitaciones están orientadas a una amplia gama de técnicas tanto de construcción y restauración en tierra, madera y piedra; como al uso de la energía solar, la conservación de bienes culturales, e incluso la producción audiovisual, el diseño gráfico y la implementación del turismo patrimonial, donde participan –preferentemente y a bajo costo– miembros de las comunidades beneficiarias de los proyectos de restauración en curso.

En el año 2004, buscando promover la región como un centro mundial de la cultura original y difundir el mundo rural como una gran reserva de recursos para el desarrollo sostenible, nació el **Festival Internacional de Cine Rural Arica Nativa**, junto a las obras de restauración de iglesias. El festival se dirige a los jóvenes que viven en ciudades para que conozcan las oportunidades de desarrollo que ofrece el mundo real, con sus recursos naturales y culturales.

Con el propósito de ampliar las fuentes de trabajo para el desarrollo de la vida sostenible la fundación comen-

zó a trabajar en la **Ruta de las Misiones: circuito de turismo patrimonial de Arica**. En una primera fase, el circuito propone un trazado por 14 localidades andinas de la precordillera estableciendo en el poblado un centro organizador y la administración del circuito a cargo de una entidad representativa de las comunidades andinas.



TULAHUÉN DE MONTEPATRIA, HISTORIAS Y ARTESANÍAS PATRIMONIALES

Se trata de un proyecto de investigación y recopilación de las artesanías patrimoniales de Tuluahuén de Montepatria, financiado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Región de Coquimbo, en el año 2013. Los estudios de este tipo son característicos en Chile, son llamados estudios folclóricos.

En este caso se toma el pueblo de Tuluahuén por constituir un referente de los pueblos rurales del alto Limarí. En él se encuentran antiguas culturas formativas, como es el caso de poblaciones indígenas, españolas y criollas. Es muy interesante como se aborda un nuevo modelo de análisis patrimonial, partiendo de las definiciones de la Unesco.

Se plantea que la clasificación de los distintos tipos de artesanías como “patrimonio natural” y “patrimonio cultural”, como campos patrimoniales opuestos. A su vez se divide el patrimonio cultural como “tangible” e “intangible”. El patrimonio cultural es una herencia activa y dinámica, que incluye tanto obras tangibles como intangibles. El argumento básico del modelo propuesto es romper con la dicotomía natural-cultural

y tangible-intangible, mediante la noción integral del patrimonio cultural. Aspira a dar cuenta de una realidad compleja y en constante cambio, dinámica, a través de un enfoque genético de los tipos de patrimonio que existen en un territorio determinado.

En el diagrama que presentamos, no separamos la actividad artística de la artesanal, como al mismo tiempo, las nociones de tradición cultural, innovación tecnológica, cosmovisión, materias primas para la producción y el consumo, tanto como usos y costumbres, tradición y cambio. Son variables que nos han servido para contextualizar la génesis (origen), auge (desarrollo) y declinación (decadencia) de los patrimonios, incluyendo naturalmente, las artesanías propiamente tales. Después se dividen las artesanías según materia prima y los productos artesanales que se hacen con ella en el pueblo de Tuluahuén.

En la presentación de las artesanías, también es importante destacar, que se hace conocer la historia de cada artesano y una descripción de cada obra-artesanía mencionando materia prima, tecnología usada, usos y equipos de herramientas, tipos de objetos y funciones, descripción de objetos, valor simbólico y estético de los objetos y observaciones.

Conclusiones:

- 1) En conformidad a las evidencias históricas y etnográficas recogidas en el pueblo de Tuluahuén, es posible confirmar la hipótesis relativa a la supervivencia de lo que hemos denominado artesanías patrimoniales. Es decir, los objetos y artesanías procedentes de la cultura material del período precolombino, hispánico y republicano, nos reflejan los orígenes múltiples de las tradiciones artesanales, que en la actualidad deben ser considerados como patrimonios culturales de la localidad.
- 2) En las artesanías patrimoniales se logra reconocer la integración dual, entre lo necesario (funcionalidad) y lo simbólico (cultural), en términos generales. A los objetos funcionales, los artesanos agregan componentes simbólicos. La llamada cerámica ceremonial es un ejemplo típico de artefacto ligado a la costumbre y a los ritos, en el pasado indígena.
- 3) En el nivel económico, las artesanías, en general, implican la elaboración de bienes destinados a satisfacer necesidades humanas, materiales y simbólicas. Es decir, implican instancias de producción, circulación y consumo que tienen valor y precio. Por el efecto de la

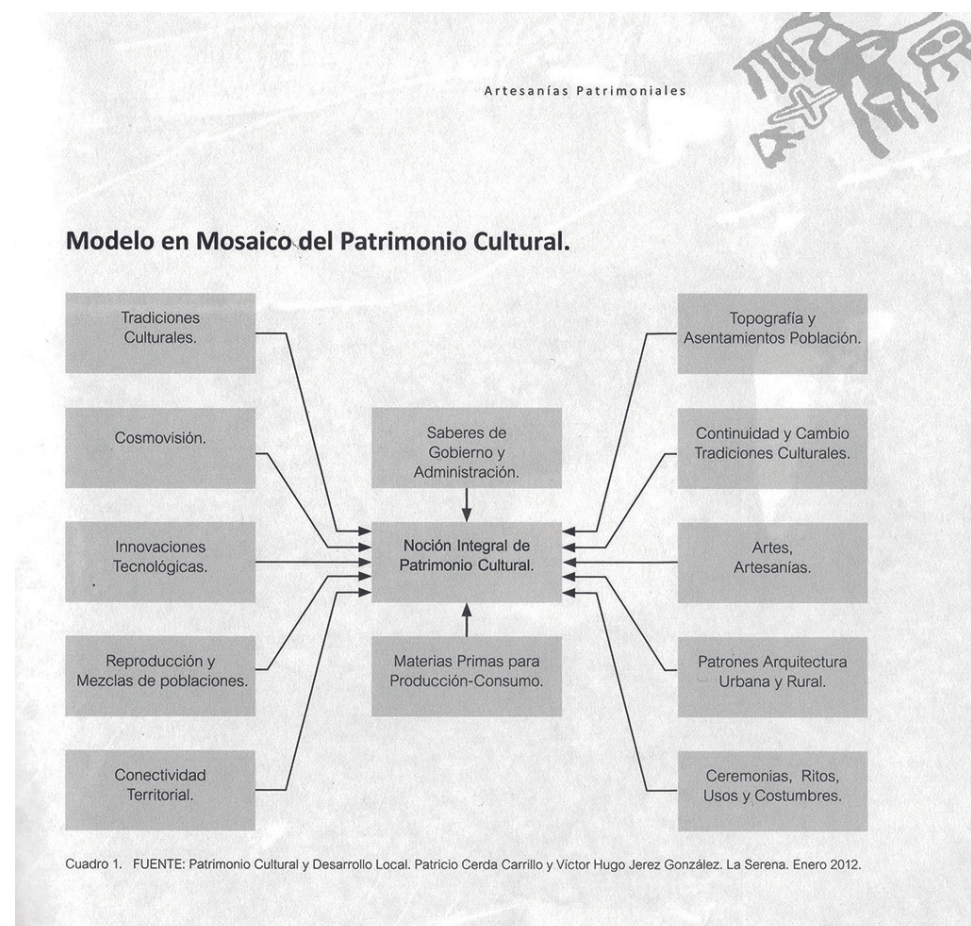
industrialización masiva se ha generado un fuerte proceso de marginación de las artesanías tradicionales. En consecuencia, en la actualidad asistimos a una rápida desaparición de las artesanías manuales.

4) Sin embargo, en Tuluahuén, se han podido desarrollar “nuevas artesanías” en un contexto de sincretismo y simbiosis de culturas; distintos artesanos, han podido proyectar la continuidad de las artesanías, reinventando la tradición. Así, se han adaptado a los cambios de la sociedad contemporánea, como una sociedad rural en expansión, pujante, orgullosa de su identidad y confiada en su proyección futura.

5) En términos de género y edad, la supervivencia artesanal es un producto elaborado por mujeres. El arte textil, es un ejemplo de trabajo ejecutado por mujeres de edad, sin existir generaciones de recambio en el oficio, que posibiliten la mantención de la sabiduría y técnicas del caso.

6) En Tuluahuén, se han podido mantener las tradiciones artesanales, en calidad de supervivencias culturales, en coexistencia con la creación de nuevas artesanías. En un contexto moderno, distintos artesanos,

podieron proyectar la continuidad de las artesanías, reinventando la tradición.



COLECTIVO DE ARTE 6

“El acto creativo, el compartir, el participar con otros, la producción personal y en grupo, permite la revalorización del pensamiento propio, de la expresión individual y colectiva, y sobre todo considerar la producción como un aporte a la cultura propia y social, buscando en el entorno, en la historia personal la fuente de una forma de reforzar la identidad.” Paulo Freire

Es un grupo de investigación y desarrollo artístico-cultural integrado por profesionales, profesores, estudiantes que plantean actividades educativas, culturales, artísticas y de comunicación; que trabaja hace varios años en proyectos de extensión aprobados y otorgados por la Universidad Nacional de San Juan y el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, Secretaría de Políticas Universitarias.

El Licenciado en Artes Visuales Alejandro “Ozzy” Carrizo y la Profesora en Artes Plásticas Adriana Guajardo son los encargados de coordinar y llevar a cabo todas las actividades del grupo.



El objetivo fundamental de Colectivo de Arte 6 es generar actividades donde los participantes de cualquier edad y sector social desarrollen y refuercen su identidad y cultura, y se valoren como ciudadanos activos de la comunidad en su momento histórico.

Propone brindar las herramientas necesarias para romper prejuicios del concepto de arte y cultura, plantear nuevas formas de representación del mundo y de la realidad.

Propone además la utilización del intersticio de cualquier sistema para ingresar mediante acciones alternativas, abriendo un espacio para todos, reforzando la identidad y la cultura local, aportando de esta manera un cambio sociocultural.



Compromiso y constancia son los factores fundamentales para la realización efectiva de tareas relacionadas con la comunidad. Este grupo comprometido socialmente, filosófico, educativo, alternativo, apunta a la educación vocacional teniendo como premisa la socialización de sectores considerados en riesgo social.

Esto los lleva a proponer la creación de espacios educativos, con la realización de talleres, donde desarrollen la capacidad de reflexión, propicien la libre discusión del conocimiento, defendiendo el derecho de idea y de opinión, asegurando la creatividad, la libertad de pensamiento, la expresión en la producción y construcción del conocimiento. Lo que se busca también es ampliar el concepto de cultura, educación e historia, la integración de diferentes lecturas, la importancia de la educación artística en el ejercicio crítico de las imágenes que dominan en los medios de comunicación y la creatividad aplicada a todos los ámbitos sociales.

PROYECTO MOGNA

En el 2012, un grupo de profesores de la Universidad Nacional de San Juan, motivados por cuestionar la enseñanza y el rol del Diseño, mirar desde adentro nuestras raíces y en búsqueda de nuevos horizontes proyectaron un diseño con identidad sanjuanina, con sentido y responsabilidad social. Así llegaron a Mogna, y los atrajo Mogna, su gente, paisajes, relatos, y anhelos.

Colaborar con el crecimiento armónico y sostenible de la localidad, mejorar la calidad de vida de sus pobladores, mediante el rescate y fortalecimiento del capital social implícito en los saberes populares, fue el propósito principal de su actuar.

Comenzaron a gestionar y desarrollar proyectos de abordaje comunitario, a tender redes, sumar voluntades y actores en búsqueda de la integración en distintas escalas.

En primer lugar, a la comunidad, mediante sus entidades intermedias y agrupaciones, al Gobierno de la Provincia de San Juan, al Municipal de Jáchal, a través de diferentes programas y ministerios. Y, muy especial-



mente hacia el interior de la Universidad Nacional de San Juan, haciendo partícipes a estudiantes y docentes de distintas unidades académicas.

Se han desarrollado acciones de integración regional e internacional, entablando puntos de contacto y trabajo con la Escuela de Diseño de la Universidad de la Serena, Chile, docentes de la Universidad Nacional de Cuyo y alumnos de España, Uruguay, Colombia y México, a partir del intercambio estudiantil promovido por IASTE.

Actuar en Mogna los enfrentó a nuevas metodologías, nuevos paradigmas y nuevos desafíos. Intrusos, en un lugar que no es el propio, al comienzo la atención se centro en gestos, miradas, preguntas, respuestas, y sus sencillos haceres.

Ser y sentir del pueblo comenzó a develarse y transformarse en disparadores de charlas, talleres, viajes, ferias y proyectos compartidos. Cada taller, un proceso, una excusa para el intercambio, para el crecimiento, para el despertar de un desafío.

Desafíos transformados en espacio para lo colaborati-

vo, escenarios sencillos, pequeños, arraigados que impactaron en pobladores, alumnos y docentes. "Hechos compartidos en comunidad".

Abordar la escala de estas pequeñas localidades, los acerca a su patrimonio cotidiano; patrimonio muchas veces modesto, referente único e invaluable que hace a la sustancia primordial de las comunidades y conformadoras de identidad.

Identidad, que permite fortalecer la cultura de lo propio, valorizándolo, no como el conjunto de elementos estáticos sino como fuerza transformadora de Mogna, que a pesar de situaciones adversas, muestran en su participación y compromiso las potencialidades de un pueblo y de su cultura.

TALLERES REALIZADOS

2012/2013- Mogna, Pueblo Histórico

Objetivo. Puesta en valor del capital social implícito en los saberes populares de Mogna, a partir de la valorización de los aspectos inherentes a su cultura, tradición, y memoria colectiva, fortaleciendo rasgos propios de



su identidad rural y campesina.

Docente Invitado: Doctor José Casas

2014/2015-Telera de Mogna

Objetivo General. Aumentar y diversificar el potencial productivo artesanal a través del fortalecimiento de las habilidades, mejora de procesos y técnicas, formación y desarrollo de productos confeccionados con fibras textiles. Objetivo específico. Recuperación de saberes tradicionales locales. Desarrollar habilidades y aptitudes para el diseño artesanal. Capacitar para la producción de prendas y/o accesorios elaborados con fibras naturales.

Docente Invitado: Di. Mariana Gordillo

2016/2017- Puentes para Conectar Saberes

Objetivo. Aumentar y diversificar el potencial productivo artesanal de los pobladores de Mogna, a través de la formación y capacitación para el diseño y desarrollo de productos elaborados a partir de la utilización de arcillas del lugar, práctica tradicional en vías de extinción en la localidad, con una estrategia de diseño par-

ticipativo e inclusivo. El proyecto se articuló a partir de distintos módulos realizados en La Villa y Los Puestos.

Modulo 1. conocimiento y manejo de distintas técnicas de extracción y preparación de la arcilla.

Modulo 2. construcción de hornos y técnicas de cocción tradicionales.

Modulo 3. diseño de objetos de uso cotidiano.

Modulo 4. producción de los objetos proyectados.

Modulo 5. definición de identidad visual de los productos.

Docente Invitado: Profesora Myriam Gonzalez



MUSEO ATROPOLÓGICO DE CÓRDOBA

Los museos de antropología nos muestran la diversidad cultural, social y tecnológica generada a través del tiempo y del espacio por las sociedades humanas. Nos conectan con nuestro pasado, nos compromete con nuestra identidad, nos permiten valorar el esfuerzo y creatividad de otros hombres y mujeres, y nos predisponen a asumir actitudes flexibles y tolerantes frente a formas de vida diferentes a la nuestra.

El Museo de Antropología de Córdoba asume como su misión reunir, conservar, investigar y exhibir la cultura de las sociedades indígenas pasadas y contemporáneas, dentro de un marco científico actualizado y crítico, como una manera de fomentar el respeto hacia otros modos de vida y de crear actitudes de preservación del patrimonio cultural en la sociedad.

En el museo se exhiben restos arqueológicos de diferentes culturas Andinas. El desarrollo de las investigaciones arqueológicas en el noroeste Argentino ha pasado por diversas etapas. Desde sus inicios donde lo importante era coleccionar piezas por su valor esté-

tico, hasta los estudios modernos donde la finalidad es entender a las poblaciones prehispánicas en sus contextos sociales. Es así que en este contexto se han ido conociendo diferentes culturas que nos hablan de una compleja y rica historia americana.

La antropología es un oficio, una manera de viajar, diferente de la que hace el periodista o turista, es un encuentro con el otro. Es la posibilidad de conocer otras formas de vida y significados sobre el mundo, de aceptar las diferencias comprendiéndolas y reflexionando sobre ellas. Permite aprender nuevas nociones, transformar nuevas perspectivas, intercambiar experiencias, elaborar nuevas teorías y mirarse en el espejo de la igualdad y la desigualdad, la distancia y la cercanía, lo familiar y lo exótico.

La antropóloga y el antropólogo hacen trabajo de campo etnográfico, o sea viajan a tierras distantes o a barrios cercanos a observar y comprender esos mundos de intercambiar nociones sobre las maneras de vivir y organizarse. Durante el trabajo de campo usan diferentes técnicas: la entrevista, la observación participante, el registro en diarios de campo, la fotografía, el video, la recolección de datos y el trabajo en archivo.



Arriba: Urnas funerarias de la Cultura Andina. Abajo: Mantas realizadas en telar por la cultura Andina.



En el museo también se encontraba expuesta una muestra llamada Negro sobre Blanco. El racismo es parte de nuestra historia colonial, cuando se configuraron los estados latinoamericanos. Constituir una noción blanca y europea fue sinónimo de ser civilizados y todo lo que no entraba en ese círculo virtuoso: indios, negros, mestizos, era malo, salvaje, oscuro y en el extremo, posible de ser eliminado.

Argentina es quizás el país donde los dispositivos de exclusión alcanzaron su punto máximo en Nuestra América, con la cotraposición de civilización-barbarie propuesta por Domingo F. Sarmiento y otros ilustres próceres. La homogeneidad cultural del país fue el proyecto político de las clases dirigentes argentinas desde la declaración de la Independencia, generando múltiples y diversas formas de exclusión y desaparición.

En parte el racismo y expresiones como “negro de mierda”, “negro de alma”, “te portas como un indio”, “no seas salvaje”, remiten al legado que nos dejaron los que imaginaron esta nación. Como decía Alejandro Grimson, “lo negro” no se asocia en Argentina a ciertos rasgos fenotípicos referidos a África, sino que (en un presunto país sin negros) es “el negro” el pobre o

“cabecitas negras”.

Los negros de ayer y de hoy son los que intentan ser silenciados, los gauchos, los combatientes anónimos de las batallas de la independencia. Los pueblos indígenas masacrados. Las comunidades afrodescendientes.

Los que no tuvieron parte en las victorias que proclamó el estado. Las luchas que se ignoran desde hace 200 años y los que hoy nacen desde las víseras y el corazón cuando le decimos a la policía “mi rostro no es tu trabajo”, cuando exigimos poder circular libremente por la ciudad, cuando marchamos gritando “Abajo el Código de Faltas”, cuando ponerse la gorra es símbolo de identidad, cuando decimos que en esta ciudad, en esta Córdoba del Cordobazo y también de los linchamientos del 2011. “No Hay Convivencia”. La capacidad de un grupo de hombres y mujeres que lucharon y consiguieron la libertad, se organizaron y conformaron pueblos llenos de sabiduría.

Otro punto importante a destacar del Museo es su sala de lectura para chicos. Es una biblioteca que contiene libros, entre otros, con la historia de nuestros antepasados, y en donde se hacen diferentes talleres acordes para ellos.



CONCLUSIÓN DE LOS ANTECEDENTES

Los diferentes casos estudiados tiene en común que son proyectos en donde se trabaja con el patrimonio cultural y natural de diferentes lugares en conjunto con los habitantes de esos lugares.

La Fundación Altiplano trabaja con la conservación patrimonial y a través de diferentes estrategias han logrado, no sólo la reconstrucción de parroquias de manera sostenible, sino también el fortalecimiento del capital social de Arica, tanto de los adultos como de los jóvenes. Además, lograron tejer Redes de trabajo con la creación del CIPADES (Centros de Investigación en Patrimonio y Desarrollo Sostenible), del Festival Internacional de Cine Rural Arica Nativa y la Ruta de las Misiones: circuito patrimonial de Arica.

El proyecto Tulahuén de Montepatria, historias y artesanías patrimoniales, a través del trabajo de campo con artesanos abordan un nuevo análisis patrimonial, partiendo de las definiciones de la UNESCO, pero adaptadas a lo local. Aportan una nueva concepción de las artesanías tradicionales en la actualidad.

En el caso de Colectivo de Arte , proyecto sanjuanino, utilizan el arte como herramienta para reforzar la identidad cultural y que las personas se valoren como ciudadanos activos.

El proyecto Mogna, otro trabajo sanjuanino, a través de poner en cuestionamiento el rol del diseño, desarrollaron proyectos con abordaje comunitarios, de codiseño e innovación social. Logrando así que las personas que participaron en los proyectos, tanto de la comunidad de Mogna como alumnos y profesionales, tomen consciencia del valor de la identidad y el “ser protagonistas de nuestra historia pasada, presente y futura”.

Por último, el Museo Antropológico de Córdoba es una institución dedicada a reunir, conservar, investigar y exhibir la cultura de las sociedades indígenas pasadas y contemporáneas. Pero además, trabaja por la inclusión y la igualdad en la sociedad. A través de las exposiciones en sus salas, representadas de una excelente forma, muestra como era la vida de nuestros antepasados y trata de concientizar en aquellos aspectos negativos de la sociedad que actualmente siguen sucediendo como la discriminación racial.



IDEACIÓN: Plan Estratégico

Análisis Preliminar |

Actores y Destinatarios |

Objetivos y Estrategia |

Plan de Acción: Etapas |

Plan de Diseño: Elementos de Diseño |

Proyecto: Camino Cultural |

ANÁLISIS PRELIMINAR

Los atractivos turísticos que se promocionan de Angualasto es el Museo Luis Benedetti, la Fiesta del Vino Patero y la Fiesta de la Virgen de Andacollo. Con respecto al Museo llegan turistas de diferentes partes del mundo a visitarlo pero las únicas personas que están vinculadas a esa actividad son las que trabajan en el mismo. En cuánto a la fiesta del vino patero, si bien tiene un alcance nacional, se realiza una sola vez al año, al igual que la fiesta de la virgen.

ACTORES

Comunidad de Angualasto, Municipio de Iglesia y las personas que integran el proyecto.

DESTINATARIOS

Comunidad de Angualasto y turistas.

OBJETIVO

Poner en valor los espacios históricos, culturales, arquitectónicos, etc., del pueblo de Angualasto.

ESTRATEGIA

Codiseñar un sistema turístico cultural que permita fortalecer al relación de los pobladores con su entorno a través de la participación territorial.



PLAN DE ACCIÓN

ETAPAS

Si bien, cada proceso del proyecto no se puede encajar en una sola etapa, tomamos como modelo las etapas que plantea el Pensamiento de Diseño y las simplificamos a tres:

- 1- Investigación / Interpretación
- 2- Ideación / Experimentación
- 3- Evolución

Cabe destacar que utilizamos éstas etapas para darle un orden al proyecto, pero, en realidad, en cada etapa podemos encontrar a las otras dos. Eso se debe a que el proyecto es sobre un lugar y tiempo determinado, por lo tanto, es cambiante e infinito.

Por ésto, en la etapa Evolución utilizaremos índices para darle, de alguna manera, una conclusión al proyecto.

PLAN DE DISEÑO

A través del camino cultural se pondría en relieve diferentes lugares que son parte del Patrimonio del pueblo en cuanto al uso, convocatoria o significancia del mismo en la vida diaria de la gente del pueblo.

ELEMENTOS DE DISEÑO

PARAJES

-Ex Bodega Sarracina-Quiroga: INFOGRAFÍA
Declarada Monumento Histórico Nacional por ser la bodega más antigua del departamento de Iglesia. Una historia de trabajo duro por amor al oficio, y que relaciona a mucha familias que aún hoy viven en el pueblo.

- Capilla "Virgen de Andacollo": LIBRO
La Virgen de Andacollo, oriunda de Chile, significa la vuelta de sus devotos al pueblo, aquellos que por falta de trabajo o estudio decidieron abrir nuevos caminos en otro departamento o provincia. Todos los 26 de Diciembre se festeja su día, empezando con las novenas el 17 de Diciembre. El tradicional baile de



“los chinos de la virgen” comienza con su preparación mucho tiempo antes, desde el ensayo hasta la confección de los trajes.

- Club Sportivo Falucho: MURAL

Construido en 1933, el club es testigo, no sólo de numerosos y pasionales partidos de fútbol, sino también de prácticas de Zumba, Casamientos, Cumpleaños de 15, etc. En Abril de este año el Club fué demolido para construir uno nuevo.

- Museo Luis Benedetti: APLICACIÓN MULTIMEDIA

En él se albergan diferentes restos arqueológicos de la cultura de Angualasto que estuvo desde el 1200 a 1250, como puntas de flecha, cerámicas, urnas funerarias, etc. y lo que mas se destaca, la momia de una chica de 17 años que fué sarificada estando embarazada. El museo ha tenido mejoras en el tiempo y actualmente está en proyecto un Centro Interpretativo en frente del mismo.

PROMOCIÓN

Folleto: Se entregará en el Municipio de Iglesia acompañado de cuatro postales.

Redes Sociales: A través de una Fan Page y una página de Instagram



PROYECTO: CAMINO CULTURAL

NAMING

Utilizando palabras claves y con una lluvia de ideas llegamos al naming Camino Cultural: Huellas de Angualasto.

MARCA

Para el diseño del isologotipo nos inspiramos en una gráfica hecha de piedra ubicada en el centro de la plazaleta Aguada.

La plaza es una referencia de ubicación en Angualasto y presenta materiales nobles como la piedra, y elementos intangibles que hacen cultura, como lo cotidiano de cada persona que transita por allí.

La gráfica emplazada en el centro de la plaza está realizada en la técnica de mosaiquismo dejando un característico corte recto en las piedras, dejándola con formas similares al trapecio. Todas estas características las utilizamos para diseñar el isologotipo, juntos con las manos, que connotan identidad, trabajo, etc.; y la

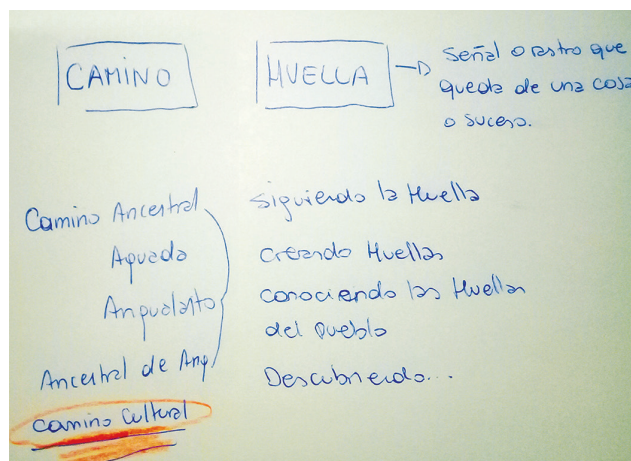
vertiente que hace referencia al nombre de Angualasto (Agua del alto).

TIPOGRAFÍA

Observando marcas relacionadas con cultura vimos que la mayoría utiliza fuentes de palo seco, entonces utilizamos una fuente legible, versátil y de palo seco.

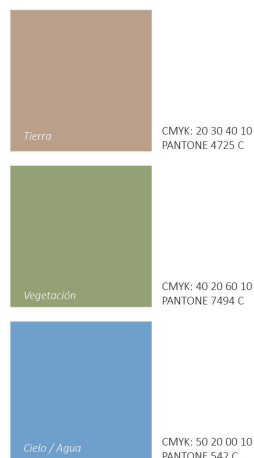
Humanst521 BT Bold

Humanst521 BT Roman

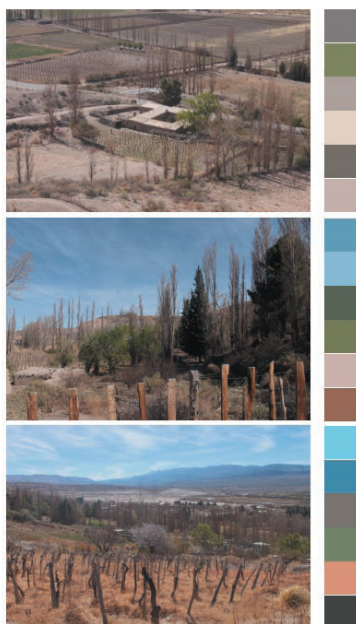


COLOR

La gama de colores fueron tomados de la colorimetría del pueblo. Fuimos armando una gamas de colores a través de muestras obtenidas de fotografías hasta que llegamos a los tonos óptimos.



Grilla constructiva



CAMINO CULTURAL
HUELLAS DE ANGUALASTO

Marca en grises



CAMINO CULTURAL
HUELLAS DE ANGUALASTO

Marca en negro



Marca sobre fondo de diferentes colores

INFOGRAFÍA

Angualasto - Iglesia

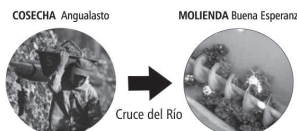


ANTIGUA BODEGA SARRACINA QUIROGA

En lo alto de la montaña en el departamento Iglesia de San Juan, Argentina, existe el apacible y bello poblado de Angualasto; este oasis agrícola rodeado de aire puro de la Cordillera de Los Andes, no solo es conocido por sus tamberías dónde se encuentra parte del Camino del Inca, sino también por la elaboración de vino en la Bodega Sarracina y Quiroga. Una pequeña industria regional que funcionó desde 1944 hasta 1968 en que se molió por última vez.

24 AÑOS DE PRODUCCIÓN
 1944 INAUGURACIÓN
 1968 ÚLTIMA MOLIENTA

La bodega no se cerró, no se fundió, no se clausuró; se debió acomodar al rigor de las normativas del sistema vitivinícola del país. Se daba el caso que Angualasto tenía un pequeño caudal de nacedores dulces y constantes que cultivaba huertos y vides. Y del otro lado del río en la Estancia Buena Esperanza se molía uvas y se obtenía un vino entre patero y carlón, al gusto de la época.



Se cultivaba vides con agua dulce para molerlas en otra zona sin vides y con agua salada. No había contemplación económica. Se compraba las pocas uvas de las viñas de Angualasto para molerlas en la Estancia Buena Esperanza, al otro lado del río donde se encuentran todavía unas pequeñas construcciones que hicieran de piletas.

A 1850 metros del nivel del mar, el pequeño oasis de Angualasto sigue alimentando sus parrales con agua pura de manantial. Una envidiable amplitud térmica potencia la coloración de sus vinos, con apretados taninos que resaltan aromas escondidos, a la espera de paladares aptos para el brindis con los dioses. Situados en el paralelo más al Norte de San Juan.

El 14 de Julio
 De todos los años se realiza "La Fiesta del Vino Patero en la Antigua Bodega de Angualasto"
 Ya en el 2007 se creó una comisión para garantizar la continuidad de esta festividad.



CAMINO CULTURAL
 HUELLAS DE ANGUALASTO

Hasta 1901	Entre 1901 y 1923	En 1932	Década del 30'	En 1935	1939	En 1942	04 de Junio del 43	En 1943	Marzo de 1944	En 2006
La estancia de Buena Esperanza fue administrada por Juan Gregorio Caballero.	La administración de la estancia fue más compleja. Don Rosas Caballero se instaló en la cabecera y contrató a Pablo Sarracina, rescatado de Albarcón. Ellos tuvieron a cargo las épocas pesadas.	Se incorporó Martín Quiroga Caballero de 23 años, con título de enólogo conferido por la Quinta Agronómica de Mendoza, sobrino de Alejandro Romero. Este joven se hizo cargo de toda la administración de la estancia.	En un Angualasto arcaico el vino bajó y los bodegueros lo tiraban en las acequias. Se descubrió una momia indígena expuesta luego en el museo etnográfico de Buenos Aires con una publicación científica de Milcíades Alejo Vignati: "El Ajuar de la Momia de Angualasto"	Martín trabajó arduosamente en la Estancia Buena Esperanza, saldando cuentas viejas por dineros recibidos para sus estudios. Martín Quiroga se casa con Blanca Salcedo.	Martín alquiló tierras a su madre y comenzó una experiencia agrícola. Cuando la Argentina atravesaba uno de los peores períodos de su historia para un pueblo como Angualasto, no solo fue una época infame sino mortal y destructora.	Quiroga fue diputado por Iglesia por el Partido Conservador de Alberto Graffigna.	Se produjo la Revolución Argentina, la del Gral. Edelmiro Farrell y de Juan D. Perón. Intervinieron las provincias y disolvieron las legislaturas. Martín deja la política y se incorpora como jefe de baqueanos en la construcción del camino del Colorado (actual Ruta Provincial Talcasto-Iglesia).	Estando en el Colorado, Don Pablo Sarracina acompañado de Doña Juana, madre de Martín le ofrece la bodega en sociedad. La propuesta fue aceptada.	Inauguración de la bodega. 1ª Industria del pueblo, la más al Norte de la Provincia de San Juan. Y todo surgió de esta conversación: -¿La bodega?... -¡Sí hijo!, ¡La bodega! ¡Tenemos que hacer vino...	La Municipalidad de Iglesia modeló la Primer Fiesta del Vino Patero en la Bodega de Angualasto. 2006 Fue declarada Monumento Histórico Nacional.

El vino debía venderse como producto del depto. compitiendo en lo posible con los vinos de San Juan, y otro que se producía en Rodeo. Vinos "El Angualastino". Blanco abocado. Bodega Sarracina y Quiroga. Industria Argentina.

Angualasto, San Juan. Después se impuso la etiqueta "Angualasto", Vino Común de Mesa. Blanco Seco. Bodega Sarracina Quiroga. Angualasto, San Juan.



PROCESO DEL VINO PATERO EN LA BODEGA

- 1 COSECHA**
Recolección de uvas en cajones de madera o acero inoxidable.
- 2 DESPALILLADO**
Limpieza del racimo de uva. Producción del mosto (uva fermentada en piletas de exterior).
- 3 FERMENTACIÓN DEL AZÚCAR**
Creación del alcohol. Según el grado de alcohol se arma un vino dulce o seco.
- 4 TRASIEGO DE LÍQUIDOS**
Colocación del líquido en tachos para dejar fermentar unas semanas más.
- 5 MACERACIÓN**
Transformación del vino en el deseado.
- 6 PROCESO DE TRASEGADOS**
Eliminación de la borra del vino. Proceso de limpieza.
- 7 PROCESO DE FILTRADO**
Purificación del vino, aproximadamente siete filtrados.
- 8 ENVASADO**
Se puede seguir guardando en barriles o botellas.

FOTOMONTAJE INFOGRAFÍA



En el folleto se encuentra el mapa de Angualasto con toda la información que la gente del pueblo colocó sobre su cultura el Taller de Mapeo y se puede visualizar el Camino Cultural.

FOLLETO INFORMATIVO



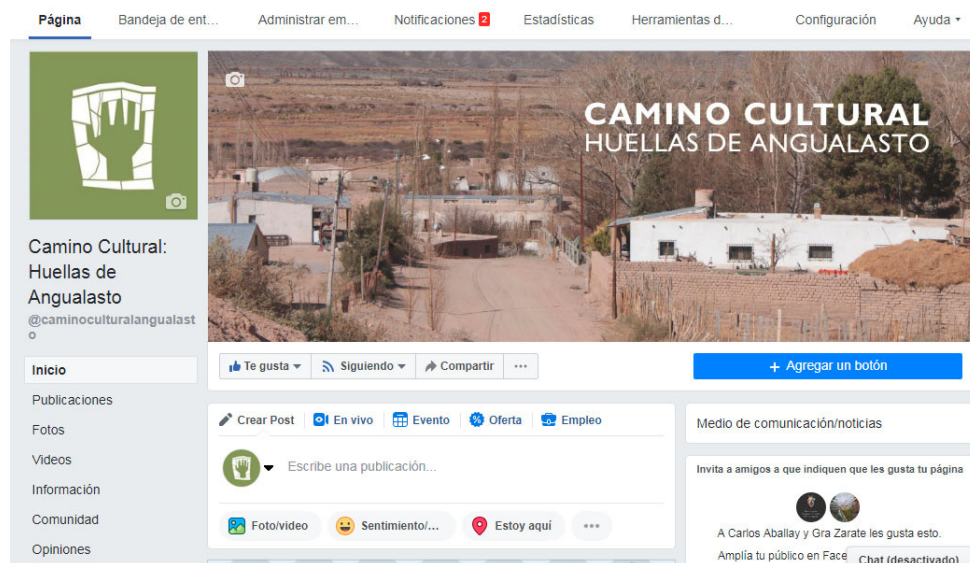
OPENSTREETMAP

A través del código QR se puede ingresar a Openstreetmap y ver la información del mapa de Angualasto en internet. Además, el programa permite dejar mensajes, abriendo la posibilidad de conexión entre lo local y lo global.



REDES SOCIALES

Con éstas herramienta se pretende que la gente de pueblo pueda promocionar Angualasto a través de compartir fotografías de paisajes o eventos del lugar.



SEÑALÉTICA

Se diseñó un pictograma para cada paraje para luego utilizarlo en la señalización del mismo.



CAPILLA



MUSEO



CLUB



BOEGA





EVOLUCIÓN: Desarrollo en el Tiempo

- Bitácora de Viajes |
- Participación |
- Beneficio |
- Conclusión |

EVOLUCIÓN

Durante todo el proyecto fuimos evolucionando y cambiando nuestra perspectiva sobre el tema. Así logramos un entendimiento y esclarecimiento de las observaciones que hacíamos durante los viajes, pero lo más relevante para nuestro proyecto es la participación de la gente del pueblo.

BITÁCORA DE VIAJES

Como metodología de diseño utilizamos el trabajo de campo, haciendo diferentes viajes. En total realizamos ocho viajes, seis a Angualasto, uno a Chile y uno a Córdoba.

Cada viaje fué un encuentro con nuestro campo de estudio; el territorio, las personas, la naturaleza y la relación de todo ello en su conjunto.

El trabajo de campo fué lo que nos permitió tomar contacto real con la gente y conocer su cultura. Ésto hizo que, con cada nuevo viaje, vaya cambiando el proyecto y también nuestra mirada sobre la profesión.

1° VIAJE: RECONOCIMIENTO DE LUGAR - 20 DE ABRIL DE 2017

Este primer viaje fue realizado con el propósito de reconocer el lugar. Teníamos incertidumbre de qué íbamos a encontrar, qué debíamos hacer y cuál era nuestro rol como diseñadores, pero igual, estábamos dispuestos a descubrir e interpretar todo a nuestro alrededor.

Primero pasamos por Conlangüil, un pequeño pueblo perteneciente a Angualasto con poca población pero con mucha historia. En este pueblo es donde Cornelio Saavedra, quién fue presidente de la primera junta de gobierno, se refugió al ser exiliado en 1814. Quedamos sorprendidos por la variedad de árboles (gigantes álamos, manzanos, moras, pinos, eucaliptos, pimientos y sauces), alimentados por un sistema hidráulico muy bien desarrollado.

En todo el pueblo se podía observar la utilización de los mismos materiales para construcción, grandes piedras, troncos, el característico adobe y cemento. También vimos rebaños de ovejas, cabras y burros. Lo primero que visitamos fué la escuela primaria Hilario Ascasubi. Tiene juegos en el patio, la mayoría, hechos de madera y un horno de barro.



Después fuimos hasta la Capilla del pueblo, llamada San Isidro Labrador. La puerta de la capilla es una antigua puerta de la conocida catedral de la ciudad de San Juan que fué llevada a Colangüil después del terremoto del 84.

En la Capilla nos llamó la atención una hilera de focos de colores colgados de los postes de luz; eran un indicio de festejo, lo que posteriormente nos llevó a buscar más información sobre eso y descubrir que todos los años se festeja el día del Santo del pueblo.

Al salir del pueblo de Colangüil fuimos a Malimán, un pueblo aún con menos población. En Malimán hay una escuela albergue, una capilla llamada San Antonio de Padua y un par de casas. Al terminar la breve visita nos dirigimos hacia el pueblo central de Angualasto.

Allí conocimos la plazoleta Aguada decorada con piedras talladas y, a modo de mosaiquismo, dibujos en el piso creados con piedras. Además vimos la Capilla Virgen de Andacollo, y la bodega Sarracina Quiroga, declarada Monumento Histórico Nacional.

2° VIAJE: ANGUALASTO. ENTREVISTAS- 7 DE JUNIO DEL 2017

En el segundo viaje a Angualasto, ya habiendo buscado información documental, nos propusimos dialogar con las personas del lugar. Nos acercamos a la gendarmería y le pedimos información a un gendarme. Nos contó que el lugar siempre era tranquilo, más en el horario de la siesta y que siempre sopla el viento zonda frío (es viento zonda, pero es frío porque aún no pasa por la cordillera llevándose el calor de la tierra). Además, que hay más gente cuándo hay partidos de fútbol y que cuándo se hace un gol el festejo se escucha en todo el pueblo debido a la acústica que le dan las montañas.

También nos recomendó que hablemos con Eliana Gavia, la guía del museo Luis Benedetti, ella es como la referente de la cultura de Angualasto, por ser la que más está en contacto con los turistas.

Camino al museo, entramos en una casa que tenía un cartel con la leyenda “Tejidos Artesanales” y decidimos entrar. Eran productos tejidos en crochet. La tejedora nos contó que era muy difícil vender los productos en



el pueblo, ya que solo vendía a algunos turistas que pasaban por ahí al ir o venir del museo.

Al salir de la casa de la tejedora, fuimos al famoso Museo Luis Benedetti. Nos recibió Eliana Gavia y nos mostró los morteros, puntas de flecha, urnas funerarias, etc. y una momia de una chica de 17 años que, estando embarazada, la mataron por un sacrificio. Todo perteneciente a la cultura Angualasto que estuvo desde el año 1200 al 1450.

Después de éste viaje nos dimos cuenta que habían lugares que siempre estaban presentes en el cotidiano de la gente y que hacen de su cultura, como por ejemplo, el Club Sportivo Falucho, la Capilla y el Museo.

3° VIAJE: VISITA A ESCUELA ANTÁRTIDA ARGENTINA. ANGUALASTO – 06 DE SEPTIEMBRE DEL 2017

En este viaje a Angualasto conocimos el Mirador del Idio Pismanta, donde la vista del pueblo es inigualable. Éste mirador fue construido por Mario Sugo, un escultor Uruguayo que vivió muchos años en nuestra provincia. Nos pareció un atractivo muy importante ya que, además de la grandiosa vista, cerca del mirador se encuentra la vertiente de agua que, se cree, le da nel ombre al pueblo.

Pasado el mediodía fuimos a la escuela donde nos esperaba su directora la señora Mariela Monzur. Allí en la escuela se charló con los alumnos donde se les comentó de que se trataba el trabajo que estábamos realizando.

El papá de uno de los alumnos nos comentó que la vertiente q se encuentra en el mirador siempre posee el mismo caudal, nunca se acaba.



4° VIAJE: II JORNADAS BINACIONALES DE DISEÑO PARTICIPATIVO- OCTUBRE DE 2017

Los días 13 al 18 de Octubre participamos de las II Jornadas Binacionales de Diseño Participativo que se llevaron a cabo en La Serena, Chile.

Las jornadas comenzaron con una presentación de los proyectos que habían realizado los alumnos de diseño de la Universidad de la Serena. Ésta cátedra estaba coformada por diseñadores gráficos y diseñadores de mobiliario.

Los alumnos habían trabajado con diferentes artesanos de la localidad de Telahuén utilizando el diseño como una solución para poder comercializar mejor las artesanías o aportando una solución viable a las dificultades que puedan presentar.

Además de alumnos, también participaron en este encuentro tejedoras de San Juan e hicieron un intercambio de saberes con artesanas de Chile y mostraron como hilar en huso y como tejen en telar.

Nosotros presentamos el proyecto Camino Cultural: Huellas de Angualasto. Contamos como se estaba llevando a cabo el proceso de investigación a través de los viajes y las propuestas que veníamos realizando en cuanto a la identidad del proyecto.



5° VIAJE: TALLER ABIERTO Y PARTICIPATIVO DE DISEÑO. PISMANTA- 14 DE NOVIEMBRE DE 2017

Participación en carácter de asistente al taller abierto y participativo llamado “El hacer popular y los desafíos del futuro” llevado a cabo en el nodo turístico Pismanta, departamento de Iglesias.

En este viaje a Pismanta, en el marco de las II Jornadas Binacionales de Diseño Participativo, la Diseñadora e Investigadora Mariana Salgado habló del Diseño de Servicio, su planificación, organización, interacción, uso y experiencia; como diseñamos priorizando el factor humano.

Culminó su conferencia con un taller grupal, donde trabajamos estudiantes, artesanos y gente del Municipio, pensando diseños de servicios innovadores para la localidad en relación con las artesanías. La conclusión de ese taller fué muy alentador y fructífero, tanto para los estudiantes como para las demás personas.

También dió una conferencia el Lic. Hector Lomardo que habló de las artesanías, su importancia (diferencia con las manualidades) Luego Vanina Villegas, Licencia-

da en Turismo habló del proyecto Bioceánico que une Argentina y Chile. Y dió conclusión a otra importante instancia de las II Jornadas Binacionales la Diseñadora Industrial Silvina Vázquez.

En el taller también participaron docentes y alumnos de Diseño de la Universidad de la Serena, como también artesanos de la localidad de Tulahuén de Montepatria y del departamento de Iglesias, y gente de la Municipalidad de Iglesias.

A través de la conferencia dada por Mariana Salgado, fortalecimos el concepto de Diseño y conocimos nuevas estrategias para trabajar con el Diseño Participativo. Además, pudimos crear contactos con diferentes actores involucrados en nuestro proyecto.



6° VIAJE: ORGANIZACIÓN DEL TALLER DE MAPEO- 2 DE ABRIL DE 2018

El día 2 de Abril viajamos a la localidad de Angualasto con el objetivo de concretar el lugar en donde se llevaría a cabo el Taller de Mapeo. Habíamos pensando que el mejor lugar para llevarlo a cabo era en Club Sportivo Falucho, por ser un lugar popular, en comparación con la Escuela Antártida Argentina, que tiene un carácter institucional.

Después de un largo viaje, llegamos al pueblo y nos encontramos con la sorpresa de que el Club había sido demolido una semana atrás. Los vecinos nos contaron que el objetivo era hacer uno nuevo. Este hecho nos dejó una sensación de pérdida. Esa demolición significa más que lo meramente material. El hecho de no haber tenido en cuenta mantener algo del antiguo club demuestra la falta de interés de amparar y defender el patrimonio del pueblo.

Ante esa situación, fuimos a hablar con Eliana Gavia, guía del Museo. Eliana nos dijo que podíamos hacerlo en el Obrador Municipal y ella se ofreció a hacer toda la tratativa para pedirlo.

Así nos pusimos en contacto con Shirley Sarracino (Directora de Cultura de la Municipalidad de Iglesia) y con Eliana hasta que concretamos fecha y lugar para hacer el Taller.

Una semana después ya estaba publicado en la Fan Page de la Municipalidad de Iglesia el taller de Mapeo Colectivo en Angualasto.



7° TALLER DE MAPEO COLECTIVO - 28 DE ABRIL DE 2018

Después de una semana de preparación: Imprimir el mapa de Angualasto, preparar e imprimir los pictogramas, comprar los materiales que íbamos a utilizar. Realizamos el cronograma de todo el taller.

Esta actividad con la comunidad de Angualasto fué la clave de nuestro proyecto.

Empezamos el taller explicando conceptos claves como Patrimonio Cultural y Natural, Mapeo, Codiseño y les mostramos y explicamos el isologotipo que habíamos realizado.

Para hacer mas amena la reunión y conocernos, hicimos una actividad en donde con un ovillo de lana, se pasa de persona a persona tomando una parte de la lana y cada persona se iba presentando y diciendo que expectativa tenía con el taller. Esta actividad, fue muy productiva. Se trataron temas críticos e importantes.

Con todo lo hablado pudimos hacer un análisis DAFO de la comunidad. Nos dimos cuenta que esa charla generó confianza entre las personas. Ser respetuosos,

sinceros, escuchar y alentar a cada persona tiene que ser lo principal en los trabajos participativos. En ese momento pudimos visualizar nuestro rol como Diseñadores, proponer resultados creando valor.

<p>DEBILIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desunidos - Se han dejado oportunidades de trabajo por tener planes sociales - Falta de comunicación entre ellos - Retraídos - Falta de empoderamiento - No han tenido capacitaciones en temas culturales 	<p>FORTALEZA</p> <ul style="list-style-type: none"> - El pueblo es muy rico en cultura y hay muchas personas que recuerdan todos los saberes del pueblo: <ul style="list-style-type: none"> • Plantas medicinales • Recorridos turísticos • Comidas típicas - Hay gente dispuesta a mejorar - Humildad de la gente
<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gente externa se llevan los restos arqueológicos y la gente de pueblo no sabe que hacer si encuentran alguna reliquia por la mala política en esos casos. -Desaparición de las costumbres por la falta de transmisión de saberes de generación en generación. - Los cambios que se aproximan, por el túnel de agua negra, pueden hacer que desaparezca la cultura si no se unen como pueblo. 	<p>OPORTUNIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> -La municipalidad de Iglesia está dispuesta a ayudar a la gente del pueblo - Si se aprovecha el auge de la construcción de puente de agua negra Agualasto puede convertirse en un pueblo en crecimiento.



Nosotros aprendimos de ellos y ellos aprendieron de nosotros. Finalizado el juego de la Lana, preguntamos qué conclusión podían sacar viendo cómo se habían entrelazado la lana. Se entrelazaron diferentes personas dispuestas a trabajar por la Cultura de Angualasto. Dispusimos el mapa sobre la mesa y entregamos fibras, imágenes y señalizadores para comenzar con el Mapeo.

El concepto fue que puedan escribir sobre la cultura de Angualasto, teniendo en cuenta que tanto la historia como los quehaceres diarios son parte de la cultura. Recordando historias, anécdotas y hechos importantes fueron llenando el mapa de información.

Gracias al Mapeo pudieron visualizar cuán valiosa es la cultura de su pueblo y lo mucho que les queda por hacer para conservarla y promocionarla. La gente que participó nos demostró que estaban muy satisfechos con todo lo charlado.

Las personas que participaron del mapeo fueron: Claudia Poblete, Dora Vedia, Lucas Guevara, Michela D'Onofrio y David D'Onofrio. También se encontraban Eliana Gavia, Shirley Sarracino, Alberto Ramírez, Florida Jesús Torres y su hija Patricia Balmaceda.



8° VIAJE: 5° DISUR - 19 DE SEPTIEMBRE DE 2018
(CONFERENCIA DE EZIO MANZINI: DISEÑO Y DEMOCRACIA)

Los días 19 y 20 de Septiembre se llevó a cabo en Córdoba el 5° Congreso de Diseño, en donde Ezio Manzini dió una conferencia sobre Diseño y Democracia.

La conferencia fué realmente muy concientizadora en cuánto a nuestro compromiso con la sociedad. Ezio Manzini plantéo la manera de ver el Diseño centrado en la gente, teniendo en cuenta la nueva tendencia mundial a pensar en lo post-humano y debatir la siguiente pregunta: ¿Cómo lograr mejorar la calidad de vida de la gente y al mismo tiempo ayudar a que lo logren de una manera sostenible? o ¿Cómo crear las condiciones para vivir en un medio ambiente democrático?”.

Entonces, “el desafío del Siglo XXI no es solamente hacer cosas, sino crear las condiciones para que esas cosas puedan ser hechas...”

Manzini define la democracia como un ecosistema de posibilidades, donde, en éste ecosistema, debería ser

posible que la gente viva de la manera que más prefiera.

Para explicar la relación entre Diseño y Democracia, Manzini se refiere a una conferencia que dio Victor Margolin en el 2012, “historiologo del diseño que ha dicho cosas muy importantes 6 años atrás que todavía tienen valor”. Entonces vamos a dividir Diseño y Democracia en 4 partes:

- 1) Diseño en la Democracia
- 2) Diseño para la Democracia
- 3) Diseño de la Democracia
- 4) Diseño como Democracia



1) Diseño en la Democracia (Design in democracy)
Diseño que son responsables para los objetivos de la democracia. Lo importantes es lo que cada diseñador cree que es lo que puede hacer para mejorar la calidad de la democracia. Cabe desde las libertades fundamentales hasta el acceso a la comida, la habitación, la salud, la alimentación y hasta la transición hacia elementos más resilientes en una sociedad más sostenible. Todo lo que nosotros hagamos para tener esos objetivos mejora al debate. Por ejemplo los afiches que todos hemos utilizados en diferentes campañas.

2) Diseño para la democracia (Design for democracy)
La democracia es una sucesión de conversaciones que mejora las oportunidades de la participación ciudadana y se ocupa fundamentalmente en la transparencia a través de sistemas deliberativos, o sea, debates. Los diseñadores tienen la oportunidad del diseño como herramienta para la comunicación que haría más inviables lo que sería el populismo. Nosotros podemos lograr como diseñadores mantener la complejidad, pero hacer la complejidad más accesible. Esto sería una manera de simplificar la complejidad, de hacer visible la complejidad y ayudar a ésta conversación propia de la democracia.

3) Diseño de la democracia (Design of a democracy)

En este caso es el diseño de un sistema de elementos estructurales que tienen el marco para los sistemas democráticos. En este sentido hay muchos diseñadores que están trabajando dentro de las organizaciones políticas justamente para el mejoramiento de la comunicación. No sólo en la comunicación sino fundamentalmente para lograr como funcione el sistema de interacción. Es muy difícil poder imaginar esto si nosotros no entendemos que el diseño es un diseño estratégico. Ahora hay laboratorios que están trabajando con ministerios, ciudades, estados, etc. para mejorar justamente la agilidad de la comunicación.

4) Diseño como democracia (Design as democracy)

Si nosotros pensamos la democracia como un ecosistema nosotros podemos pensar como trabajar dentro de ese sistema, y en ese sentido hay muchos grupos que están codiseñando o produciendo diseño como democracia. La intención es que las innovaciones sociales no sean vistas solamente como parte del ecosistema sino fundamentalmente algo que origina más acción. Esto es lo que hemos visto durante los últimos años sobre innovación social. La forma en que hoy la gente está participando es distinta a la forma en que la

gente lo hacía el siglo pasado. En el pasado se entendía que la gente participaba en discusiones que llevarían a una solución. Y después son otras personas las que llevaban a la realidad esas decisiones. El nuevo concepto es que la gente no sólo participe en las discusiones sino que también participe en las decisiones y acciones para que eso después se vuelva conclusión.

Esto está muy vinculado justamente a la democracia, porque democracia es, en griego, participación de la gente. De ésta manera es que la gente puede ir participando en la nueva forma de innovación. Por último, esto es realmente diseño, porque no es sólo discutir para llegar a una conclusión sino discutir como realizar



esa conclusión. Esto es algo que las ciudades tienen que tener en cuenta, que no sólo es un sueño las cosas que se pueden hacer sino que se sueñe como hacerlas, soñar aquellas cosas que se pueden hacer. Y esto es diseño 100%. Las decisiones de la gente son decisiones de diseño, y esto nos lleva a nosotros a pensar en un sistema democrático basado en el proyecto. Se repite que esto es un ecosistema pero no toda la democracia tiene que ser eso. No sustituye a la democracia en aspectos como votar.

Esta manera de pensar en que la gente participa en el diseño, es una forma también de pensar una regeneración para proteger incluso la democracia. Básicamente, como hemos estado diciendo que esto es un ecosistema donde la gente participa en todos los aspectos, como se generan, como se recrean los elementos del diseño. Esto es como la democracia se relaciona como el diseño.

“Creo que en este momento todos tenemos que ponernos de pie y transformarnos al servicio del Diseño y la Democracia.” Ezio Manzini

COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN

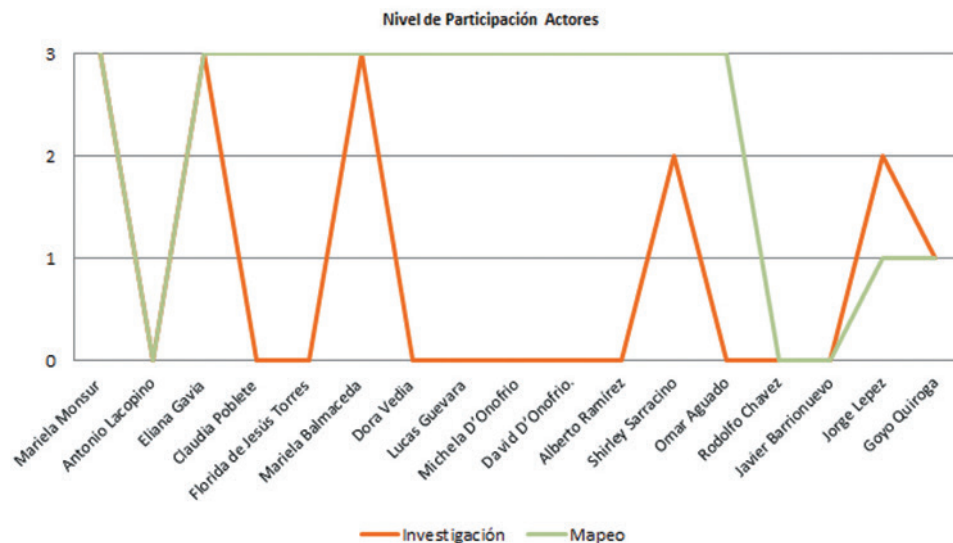
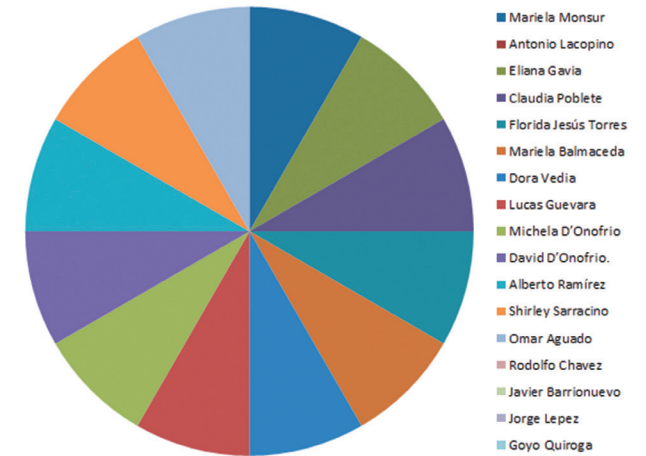
Una forma de medir el avance del proyecto es teniendo un relevamiento del contacto, la participación y el compromiso de los actores y hacer una crítica constructiva de ese aspecto.

En el transcurso del proyecto fuimos relacionadosos

con diferentes personas que, de diferentes maneras, se relacionaban con el proyecto. Con algunas de ellas logramos comunicarnos, con otras no.

Según el nivel de participación de cada una de las personas las clasificamos de 0 a 3, para luego ver cuál o cuáles fueron las variantes que hicieron que esas personas se encuentren en cada nivel.

Participación en el Taller de Mapeo



CONCLUSIÓN

Si la comunidad se involucra activamente, y desde el comienzo, en el proceso de desarrollo de los proyectos, la participación se convierte en un proceso dinámico y dual en donde, primero, se toma conciencia de la situación o problema existente y de sus causas, así como de las acciones que pueden conducir a la superación de la situación; y, segundo, se logra un cambio de rol de la comunidad como protagonista en la dirección de la intervención, a través de su involucramiento activo en los cambios que siguen a la toma de conciencia.

El Camino Cultural queda a disposición de la gente del pueblo para que puedan, a través del protagonismo logrado, decidir que acciones tomar en el paso del tiempo.

El proyecto propuesto, aunque esté enfocado a un territorio específico, puede ser adaptado a otro contexto o, como dice Ezio Manzini, replicado¹.

Para lograr adaptación el diseñador experto debe tomar un punto de vista centrado en el ser humano; es

decir “mirar los lugares... con los ojos de las personas que allí viven, con atención particular a quienes tiene la capacidad de actuar como innovadores sociales...”². Adoptando esta mirada, logramos que el Camino Cultural sea un proyecto que se puede propagar y conectar siendo parte de proyectos de mayor escala sin perder la cultura local.

Ésto lleva a generar una sinergia entre grupos de personas dispuestas a conectarse con nuevas ideas para un bienestar sostenible, creando redes, “lugares conectados y comunidades donde las redes de corto alcance generan y regeneran el tejido social y económico local, mientras que otras redes más amplias conectan esos lugares concretos y sus comunidades de vecinos con el resto del mundo.”³

1. Estrategia que permite que las actividades pequeñas y locales puedan tener efectos a gran escala. Cada réplica supone diseñar una solución nueva pero apropiada para cada sitio.

2. *Cuándo todos diseñan*, Ezio Manzini, pág. 251

3. *Cuándo todos diseñan*, Ezio Manzini, *Localismo Cosmopolita*, pág. 253

A close-up photograph of weathered wooden planks. The planks are arranged vertically, with a significant gap between two of them in the center. A horizontal wooden beam runs across the bottom of the frame, featuring several circular holes and protruding wooden pegs. The wood is heavily textured, showing signs of aging, cracking, and discoloration. The lighting is bright, highlighting the grain and imperfections of the wood.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- CUANDO TODOS DISEÑAN, Una Introducción al diseño para la Innovación Social. Ezio Manzini, Editorial Experimenta, Año 2015.
- DISEÑANDO UN MUSEO ABIERTO, Mariana Salgado, Año 2013.
- DESIGN THINKING PARA EDUCADORES, © 2012 IDEO LLC. <http://designthinkingforeducators.com/>
- COMO HACER UN MAPEO COLECTIVO.PDF, Antonio Lafuente y Patricia Horrillo. www.viveroiniciativasciudadanas.net
- MANUAL MAPEO COLECTIVO: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa, www.iconoclasistas.net
- MAPA DIGITAL, www.openstreetmap.org
- <https://es.unesco.org/>
- www.dislab.org
- www.fundacionaltiplano.cl