DISEÑO INTEGRAL A PARTIR DE LOS ELEMENTOS MORFOLÓGICOS Y ARTÍSTICOS DEL TEMPLO DE SANTIAGO APÓSTOL

Entorno Cultura

Carlos Eduardo Jimenez Donoso

carlosj061020@gmail.com

María Fernanda Ramírez Arévalo

feramirez151@gmail.com

Universidad CESMAG

Tipos Móviles

Pasto, Nariño.

Palabras Clave:

Diseño integral, diseño
de servicio, experiencia
de usuario, patrimonio
histórico, turismo
sostenible.

<https://doi.org/10.53972/RAD.eifd.2019.2.13>

Resumen

En la ciudad de San Juan de Pasto (Colombia) se encuentra el Templo de Santiago Apóstol; éste es administrado por los Hermanos Menores Capuchinos, fue construido en 1894 y ha sido testigo de varios acontecimientos históricos, al encontrarse en la llamada Calle del Colorado de esta ciudad. El templo tiene características especiales, posee un estilo anclado en la tipología republicana e, igualmente, posee elementos artísticos como pinturas y vitrales. Así, el objetivo central de la investigación consistió en desarrollar un estudio morfológico y artístico del Templo Santiago Apóstol, con el fin de detallar sus particularidades y atributos estético formales y, por consiguiente, ayudar a establecer un diseño integral que abarque herramientas donde los componentes gráficos, lingüísticos e históricos estén organizados para la mejor comprensión y difusión, a través de la interacción, innovación y reflexión cultural desde el sentir pastuso, que permita crear iniciativas en el marco del turismo sostenible. Pasto ha sido llamada Ciudad teológica, sin embargo, no se ha exaltado su riqueza artística ni cultural en ese sentido. La población desconoce la cultura y la historia que rodea este entorno urbano, posiblemente por falta de acceso a la información y a certeras políticas de difusión y apropiación cultural por parte de la misma Comunidad capuchina y de los entes gubernamentales, por lo cual la historia y la exaltación cultural del Templo y su entorno tienden a perderse. Más aun, cuando no se tiene sentido de pertenencia, además de haber perdido la referencia histórica y el interés cultural sobre sus atributos arquitectónicos.

Introducción

La investigación se orientó a un estudio de la historia que cambió completamente la forma de vida y de pensar de los habitantes de la ciudad de Pasto (Colombia), debido a un factor que sigue en pie: la incidencia del estilo republicano y la época colonial en el arte y arquitectura. Para esto se tomó como referencia al templo de Santiago Apóstol, un lugar que esconde un gran patrimonio cultural, histórico, religioso, artístico y arquitectónico. Así, se identificó un problema relacionado con el no conocimiento del valor real del templo, que solamente se queda en un nivel religioso y no evoluciona a otros análisis, como ya se ha hecho en otros lugares del país, donde se aprovecha este factor con el fin de incrementar el turismo y, por ende, otras esferas productivas como el comercio, la artesanía, hotelería y otras.

*Figura 1. La Calle del Colorado y Templo de Santiago Apóstol
Fuente: Fotografía de arquitecto Julián Bastidas Urresty*

El concepto que guio el estudio fue, fundamentalmente, el de proporcionar al templo las herramientas o mecanismos necesarios para reconocerse frente a los públicos objetivos como lo que en realidad es; de manera que, al difundir su historia, esta información sea conocida por las personas, y concomitante a ello crear una forma de comercio o alguna actividad que genere atracción hacia el templo e ingresos para un turismo sostenible, mediante la experiencia de usuario, el diseño de servicio y el diseño de información. Esto, con el fin de provocar conocimiento y conciencia, al generar apropiación hacia la cultura que rodea este símbolo de la historia pastusa al igual que la correcta conservación y exaltación del templo y su entorno.

Metodología

En primer lugar, es importante aclarar el concepto de Diseño integral que se acogió en la investigación, con el cual se integró diferentes disciplinas que se derivan del diseño gráfico, que fueron necesarias para poder desarrollar toda la actividad de manera completa, ya que el proyecto necesita mantenerse en distintas etapas para lograr resultados positivos, todo de una manera eficaz, con mayor control y puntualidad en el proceso creativo y en la ejecución de estrategias pertinentes.

Se establecieron dos metodologías de apoyo y una principal, para poder fundamentar y recolectar los pilares necesarios, es decir, una unión de ambas para completar un proceso sin fallos en el contexto que se trabajó; primero, la metodología 3I, indagar – idear –

implementar, con la cual se pudo observar e investigar lo necesario para poder accionar, luego concretar las acciones y poder tomar decisiones acerca de las estrategias en la implementación, es decir, en la fase final donde se observen los resultados de todas las fases. Segundo, se acogió la metodología de Joan Costa, la cual consiste en el acopio de información con respecto a la problemática que se está manejando, incluyendo a los agentes implicados y donde se entra a la etapa de planificación, diseño y prototipos, con el fin de obtener las soluciones adecuadas, teniendo en cuenta que los elementos puedan relacionarse con el público objetivo y proporcionarles las herramientas de solución.

Finalmente, se aplicó la parte de control y supervisión, probando el funcionamiento y exportando hacia el público objetivo la información de una forma entendible, para establecer una comunicación efectiva entre las piezas elaboradas y el usuario.

Como eje principal de las metodologías, se acogió el método proyectual de Bruno Munari, el cual ofrece mecanismos en cuanto a la verificación cultural e histórica del contexto, importante para la relevancia histórica que tiene el objeto de estudio. Igualmente, se tuvo en cuenta los aspectos funcionales tanto físicos como psicológicos, lo que tiene que ver con la consolidación de la información en el servicio del turismo sostenible.

Así mismo, al final se tuvo en cuenta las disponibilidades tecnológicas que aportan e incrementan la garantía de impactar en las comunidades influenciadas por el Templo, a través de soluciones contemporáneas ajustadas a los usuarios, con aporte desde el campo del diseño a un símbolo patrimonial y a los ciudadanos de San Juan de Pasto y de otras latitudes.

Resultados

Si bien la investigación aún está en fase de indagación y tiene resultados parciales, se puede hablar de un avance en cuanto al objetivo a alcanzar. En primer lugar, se tiene un archivo de registros fotográficos de toda la planta arquitectónica del Templo, tanto de exteriores como de interiores; la morfología de los elementos presentes como la construcción de columnas, remates, ventanales y techo, entre otros; y, también, de las piezas artísticas que se encuentran al interior del templo: vitrales, oleos, esculturas y otras.

En este punto hay que recalcar que muchas de las piezas tanto artísticas como de la arquitectura son de autoría desconocida por el momento y pasan desapercibidas; unas pocas tienen firma de autor; no obstante, tienen un gran impacto visual en las personas, además de que la técnica usada en cada una de ellas es bastante curiosa para la época de elaboración, que data de los años 1800. Se trae a la memoria la historia del templo y cómo estos factores han influido para que, por ejemplo, el estilo híbrido entre románico, colonial y mudéjar, incidiera en la época colonial, donde, de igual forma, se evidencia su influencia al tener rasgos significativos en las columnas o tejas.

Al igual que su ubicación, es importante destacar el entorno que sirvió como punto estratégico de batalla durante los diversos enfrentamientos entre los ejércitos realistas e independentistas. El Templo ha sufrido diversas transformaciones en diversas ocasiones; por esto, ha logrado reunir más de 14 esculturas en madera, 17 altares para distintos santos religiosos y personajes importantes capuchinos, más de 30 oleos pintados en la pared a lado y lado del altar y en la parte superior de las columnas, 30 vitrales ubicados en las naves laterales y en la nave central.

Otra parte indispensable de mencionar, es la parte cromática que posee el templo; al pertenecer a la orden de los hermanos capuchinos, tiene unas variaciones de colores significativos de esta congregación; igualmente lo tienen construcciones contiguas, como el convento, lo cual hace un grupo de estructuras correlacionadas por su paleta cromática y su arquitectura.

En tal sentido, el archivo fotográfico tiene una gran importancia, en el momento, para investigar a fondo visualmente cada pieza y tener evidencia de lo que se posee en este templo. También, más adelante formar parte de la publicidad o estrategias de difusión para hacer llamativas las actividades sustentadas en la metodología.

En segundo lugar, se han tomado varias referencias bibliográficas que tratan el tema de forma directa y escritas por expertos nariñenses, en las cuales se relata, de forma técnica y emocional, lo que significa el Templo en sí mismo y para la ciudad. De esta manera, se tiene una base de datos con varios referentes, además de que toda la información no se tiene en medios digitales o impresos, está guardada en la cabeza de personas que, lamentablemente, no han podido ser difundidas; si no se hace algo con esa memoria, posiblemente la información vaya desapareciendo al igual que estas personas.

Citas y Referencias

La metodología y el rumbo en general que se está tomando con respecto a las decisiones de diseño en el proyecto, tienen en cuenta a dos autores como referencia, y un texto, los cuales aportan una perspectiva necesaria para obtener mejores resultados finales, además de tener bases estructuradas para afrontar el pasado, presente y futuro no solamente del proyecto sino que, también, del problema que se está tratando de solucionar, al ser una alternativa efectiva para enfrentar estas situaciones.

Primero, Horta (2018) señala un constructo lógico para conseguir configurar las ideas en torno a un concepto, con el propósito de la reconstrucción, innovación y el progreso social; pero, teniendo en cuenta el sentido y el valor que el proyecto debe mantener en todos los momentos planteados, ya que se dará a conocer una dimensión cultural. En esto se puede justificar el tinte o el toque del patrimonio que se manejó y va a ser tratado, para mantener la esencia, el concepto y el rumbo adecuado en la experiencia, dentro del marco del turismo sostenible.

Segundo, desde Bayazit (2004), se contempla la necesidad de integrar el diseño y la investigación. Esto se agrega, fundamentalmente, para complementar el anterior punto, con el propósito de componer sistemáticamente el significado del arte y la historia que contiene el Templo de Santiago Apóstol, para optimizar la toma de decisiones, y punto principal para que el proyecto pueda desarrollarse correctamente, o mismo que el funcionamiento de cada área, va a ser la multidisciplinariedad, con lo cual, además de generar ergonomía en el estudio y en el trabajo, se gestiona acciones precisamente calculadas para poder involucrarse en el entorno.

En conclusión, al tomar como referencia a Puyuelo, Val, Merino y Felip (2011):

El patrimonio visitable, en sus múltiples manifestaciones y tipologías, forma parte fundamental de los bienes culturales de la colectividad, y por ello incrementa su valor al ser considerado lugar de caracterización y espacio de vivencia. En consecuencia, la accesibilidad, en un marco global, ha de procurar la integración de la identidad cultural, arquitectónica y social de los lugares junto con el respeto y la participación de los usuarios. (p.4)

Por consiguiente, hay que tener en cuenta el valor que se tiene en el Templo de Santiago Apóstol, además de considerar la era de oportunidades digitales que colaboran en la comunicación, para brindar una correcta accesibilidad a la información y a la experiencia, porque desde el proyecto se intenta que en algún punto se pueda, primero, difundir la información hacia el usuario que no la conoce, brindándosela de una forma diferente. Aquí entra la experiencia, para marcar la mente del ser humano y lograr la conservación de este patrimonio.

Referencias

- Horta Mesa, A. (2018). Exégesis de revisión a la episteme del diseño. Journal of technology in design, film arts and visual communication. Actio 02. Recuperado de <https://unal-co.academia.edu/AurelioHorta>
- Bayazit, N. (December, 2004). Investigating design: A review of forty years of design research. Dessing Issues, 20(1), 16-29. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/235700969_Investigating_Design_A_Review_of_Forty_Years_of_Design_Research
- Puyuelo Cazorla, M.; Val Fiel, M.; Merino Sanjuán, L. & Felip Miralles, F. (enero, 2011). Representaciones virtuales y otros recursos técnicos en la accesibilidad al patrimonio cultural. EGA Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica, 16(17), 164-173. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273013234_Virtual_representations_and_other_technical_resources_for_access_to_cultural_heritage?enrichId=rgreq-b16be87f6aeaa20bce49f75bdc0876ee-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdIOzI3MzAxMzIzNDtBUzoyNjI0ODEyNTU4NTgxNzIAMTQzOTU5MTgxNjM3OA%3D%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf