

**Centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural en San Martín de  
Amacayacu: TUPI**

**Sebastian Benítez Molina**

**Universidad Piloto de Colombia**

**Facultad de Arquitectura**

**Bogotá D.C.**

**2016**

**Centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural en San Martín de  
Amacayacu: TUPI**

**Sebastian Benítez Molina**

**Monografía Proyecto de Grado**

**Director: Arq. Eduardo Assmus**

**Director: Arq. Fabian Sanchez**

**Seminarista: Arq. Adolfo Torres**

**Asesor Tecnología: Ing. Carlos Ortiz.**

**Universidad Piloto de Colombia**

**Facultad de Arquitectura**

**Bogotá D.C.**

**2016**

**Nota de aceptación:**

---

---

---

---

---

Arq. Edgar Camacho Camacho  
Decano Facultad de Arquitectura y artes

---

Arq. Mario Pinilla  
Coordinador parte dos

---

Arq. Eduardo Assmus  
Director de Tesis

**DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de grado, culminado con mucha dedicación y esfuerzo, pero también con mucho amor a mi querida madre y hermana, Gloria Molina Cardona y Carolina Vergara Molina.

A mis compañeros de universidad, mis queridos docentes y amigos de toda la vida que contribuyeron de alguna u otra manera a lograr esta meta que me propuse en mi vida durante estos años, gracias, a todos y cada uno de ustedes ya que me ha permitido crecer intelectualmente como persona y ser humano.

A la **Universidad Piloto de Colombia** y en especial a la **Facultad de Arquitectura** que me dieron la oportunidad de ser parte de ellas.

Sebastian Benitez Molina.

Bogotá, 30/11/2016

# Índice de Imágenes

Ilustración 1,Localización área de intervención, elaboración propia .....	9
Ilustración 2,Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui, <a href="http://www.archdaily.co">www.archdaily.co</a> .....	24
Ilustración 3,Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui, <a href="http://www.archdaily.co">www.archdaily.co</a> .....	25
Ilustración 4,Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui, <a href="http://www.archdaily.co">www.archdaily.co</a> .....	25
Ilustración 5,Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui, <a href="http://www.archdaily.co">www.archdaily.co</a> .....	26
Ilustración 6, Parque Explora, <a href="http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora">http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora</a> .....	26
Ilustración 7,Parque Explora, <a href="http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora">http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora</a> .....	27
Ilustración 8,Parque Explora, <a href="http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora">http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora</a> .....	28
Ilustración 9,Área de intervención, Elaboración propia .....	30
Ilustración 10,Proceso de diseño, Elaboración propia.....	30
Ilustración 11,Planta de sótano, Elaboración propia .....	31
Ilustración 12,Planta primer nivel, Elaboración propia .....	32
Ilustración 13,Planta segundo nivel, Elaboración propia .....	33
Ilustración 14,Secciones, Elaboración propia .....	34
Ilustración 15,Organigrama de diseño, Elaboración propia .....	35
Ilustración 16,Arquitectura Bioclimatica, Elaboracion ANES.....	35

# Índice

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Identificación de problema</b> .....	2
<b>Hipótesis</b> .....	3
<b>Justificación</b> .....	4
<b>Objetivos</b> .....	5
Objetivo General .....	5.1
Objetivos Específicos.....	5.2
<b>Metodología</b> .....	6
Método Cualitativo .....	6.1
Exploración de la situación.....	6.2
Trabajo de campo.....	6.3
Etapas .....	6.3
Organización e interpretación de datos .....	6.4
<b>Marco de Referencia</b> .....	7
Marco Teórico.....	7.1
Marco Histórico .....	7.2
Marco Conceptual.....	7.3
Marco Referencial .....	7.4
<b>Proyecto Arquitectónico</b> .....	8
Tema .....	8.1
Área de Intervención.....	8.2
Alcance .....	8.3
Proceso de Diseño.....	8.4
Planta de sótano .....	8.5
Planta primer nivel.....	8.6
Planta segundo nivel .....	8.7
Secciones.....	8.8
Organigrama de diseño .....	8.9
Sostenibilidad.....	9
<b>Conclusiones</b> .....	10
<b>Bibliografía</b> .....	11

## 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto de grado se constituirá dentro del territorio amazónico, dentro del corregimiento de San Martín de Amacayacu, un sector que se ubica a dos horas de la ciudad de Leticia. Este territorio se sitúa en las orillas del río Amacayacu el cual se desprende del gran cuerpo de agua que es el río Amazonas. La comunidad indígena Ticuna está constituida por alrededor de 500 personas, quienes ven reflejada su economía en la agricultura y en la pesca. Su economía se ha modificado y ha ido en aumento debido a la llegada del turista y de sus aportes en cuanto a la contribución monetaria que han desarrollado en el corregimiento. La cultura Ticuna se prolonga a lo largo del territorio amazónico, pero específicamente se ha seleccionado esta comunidad entre varias debido a que su adquisición en cuanto a los métodos vivenciales del turista no es tan marcada y aun se evidencia de manera clara aspectos indígenas. Hoy en día la política instaurada en la zona se desarrolla bajo los criterios de un ser llamado Curaca y unos cabildos que actúan como grupos de apoyo. Esta organización se encarga de conservar las diversas condiciones del contacto intercultural con otros grupos indígenas y no indígenas a través de movimientos espaciales, negociaciones políticas, prácticas religiosas y ambientales.

El proyecto se fundamenta en la interacción y relación con las características más relevantes de una cultura indígena Ticuna ubicada en San Martín de Amacayacu, de acuerdo con esto, el propósito del proyecto es el de impulsar una cultura que hoy en día se está desvaneciendo y está dejando su esencia a lo largo de sus nuevas generaciones. Por medio de conceptos donde se involucran creencias, culturas, tradiciones, evolución y beneficios con esto se establecerá un centro interactivo de desarrollo cultural donde tanto habitantes como turistas puedan obtener ganancias enriquecedoras para su vivencia. Los conceptos a manejar son:

1. Endoculturación: Es una experiencia de aprendizaje a través de la cual la generación de más edad invita e induce a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y comportarse tradicionales

2. Enculturación: Es el proceso mediante el cual una cultura establecida enseña a un individuo con la repetición sus normas y valores.

3. Transculturación: Es el proceso por el cual se involucran dos culturas, pero ninguna de ellas pierde sus raíces, adquiriendo beneficios una de la otra.

A partir de estos conceptos se intenta estructurar un proyecto donde la vivencia Ticuna se vea reflejada en los espacios propuestos, donde los conocimientos albergados por esta cultura sean el pilar del desarrollo y aceptación cultural.

Se establece una mezcla de doctrinas como la antropología y la arquitectura a partir de la interpretación de terminologías antropológicas implementadas para el funcionamiento de una arquitectura fundamentada en una cultura. Los conceptos que se establecieron incursionan de manera determinada en el funcionamiento del proyecto debido a que se recrean en un medio donde la capacitación se permite al involucrar al indígena como punto de partida, ¿por que como punto de partida?, porque es la fuente de información más distinguida que se puede obtener para la conceptualización de la información. El foco de enseñanza es el mismo indígena debido a sus vivencias y empirismo, el elemento ideal para la integración de un turista quien tiene grandes aspiraciones y expectativas de un territorio indígena. Al permitir esta capacitación e interactividad entre estos elementos tan diferentes, pero con temáticas que pueden llegar a relacionarlos de modos distintivos, se permite crear una conveniencia para ambos donde se ejecuta un intercambio de adquisiciones lúdicas, políticas, sociales, ambientales, sensoriales y muchas más que se reflejan en la manera de interpretar el entorno y la vivencia. En ese caso estos términos antropológicos también definen una forma clara de expresión cultural en la comunidad debido a que la enseñanza del arraigo indígena se enseña a través de generaciones, donde la antigüedad prevalece sobre lo nuevo y es respetado y visto en forma de divinidad.

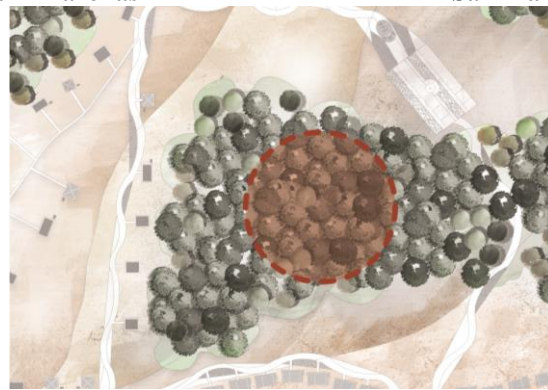




**Departamento del Amazonas**



**San Martín de Amacayacu**



**Ilustración 1, Localización área de intervención, elaboración propia**

Las imágenes ilustradas enfatizan la localización del proyecto identificando el departamento del Amazonas catalogado como rico en cuanto a recursos y caracterizado por ser un sector altamente valorado por su fauna y flora. En segundo lugar, se ilustra el corregimiento de San Martín de Amacayacu donde se asienta la comunidad indígena Ticuna con la que se elaborará un proyecto enfocado en alterar su grado de influencia cultural tanto de propios como de ajenos. Y por último el lote de emplazamiento del proyecto, donde se estructurará y se creará este espacio de fomento cultural a partir de la interacción y la capacitación.

## **2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

Una de las comunidades indígenas ubicadas en el sector amazónico es la Ticuna del Parque San Martín de Amacayacu en la cual establecieron diferentes amenazas que afectan la vivencia del Ticuna, pero dentro de estas se destaca una que encierra a la comunidad y el territorio en su totalidad desde el punto de vista cultural. Esta problemática se establece como el deterioro de las creencias en las nuevas generaciones y parte de las ya constituidas, las cuales han sido vulneradas por agentes externos que han desviado su atención hacia otro tipo de parámetros por los cuales puedan regir sus vidas, estos parámetros han sido involucrados por el turista quien se ha sido el medio por el cual el mundo occidental ha arribado al territorio y lo ha occidentalizado en cierta medida. En el territorio incursionaron elementos externos al contexto, expuestos por el turista quien alimentó la vivencia del indígena con conceptos diferentes a los de su conocimiento, dado esto el indígena optó por adquirir estas posturas y relacionarlas con su forma de vida, deteriorando su conexión con los rasgos nativos de su cultura. La adquisición de nuevas formas de convivir, habitar y relacionarse con un medio es por lo que estaba optando el indígena, posicionándose en nuevos ambientes donde sus creencias quedaban a un lado. A un elemento como el turista se le ha permitido llegar al territorio debido a que los rasgos distintivos de la comunidad indígena en cuanto a su vivencia necesariamente han tenido que transformarse, supliendo unas necesidades de factor económico, vivencial, recursivo y político que se les han presentado poco a poco y que desafían la constitución de su comunidad y cultura, por ende, el recurrir al turismo y dejar que se involucren nuevas formas de pensar son soluciones mediáticas a las carencias que su estructuración pudiera estar sufriendo.

Con la intención de indagar más a fondo las problemáticas de la zona y sus habitantes, se desarrolló una investigación y un trabajo de campo, esto con la necesidad de obtener conocimientos acerca de su forma de habitar, vivir y convivir con ellos mismos y su entorno, todo esto con el fin de poder detectar diferentes carencias que afecten su cotidianidad y han llevado a su transformación cultural. Al desarrollar estos estudios y determinando las debilidades constituimos el punto de partida para incorporar la solución que rescate la cultura indígena arraigada en el territorio; esta se interpreta mediante un proyecto basado en la vivencia experimental del indígena con cual se recrean hábitats que generan sensaciones e involucran a los agentes externos mencionados anteriormente para que hagan parte de la solución e involucren sus estrategias como método de apoyo. El proyecto concibe la cultura como su base más trascendental con la cual une un el mundo indígena y el occidental para generar un beneficio mayor tanto para el indígena como para el turista. ¿Es posible fomentar una cultura a partir de la vinculación de estrategias como interacción y capacitación, donde la relación de un local y externo son posibles mediante la divulgación de las características indígenas a partir de estos conceptos?

### **3. HIPOTESIS**

En busca de soluciones parciales para abordar la problemática expuesta se propone un espacio que involucra conceptos funcionales como interactividad y capacitación para estructurar la relación entre indígena y turista, de esta manera se constituye un proceso donde las partes involucradas se ven afectadas de manera positiva. El espacio se concibe como un Centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural que se fundamenta principalmente en una cultura indígena como la Ticuna y aprovecha sus recursos tanto físicos como cosmológicos para desarrollar espacios funcionalmente ideados para la concepción de creencias, costumbres y demás aspectos relacionados con la cultura. Mediante el diseño de las zonas se generan espacios de relación, aprendizaje y contemplación con lo cual la experiencia genera alternativas de cuestionamiento en cuanto a cómo nos apropiamos de nuestra propia cultura y que tan bien nos enlazamos con las

costumbres y creencias que se desprenden de esta. Herramientas como el conocimiento a partir de interactuar son estrategias para poner de nuevo en orden a la cultura con su individuo y de la misma forma involucrar un agente externo para que se mezcle y haga parte de este proceso de reforzamiento cultural.

Se involucra al indígena como elemento recreador de sus propias creencias, de esta forma se enlaza el funcionamiento del proyecto con la capacitación, en este punto es donde principios culturales como ENDOCULTURACIÓN y ENCULTURACIÓN regirían el aprendizaje en este caso del turista. Enlazarse con el turista mediante estos conceptos es parte importante del proceso de expansión cultural, debido a que el turista siendo tan ajeno al territorio y su comunidad ha llegado a ser relevante para el desarrollo de este, así que, enfocarse en su capacitación permite una relación positiva donde quizás se puede dar por sentado que la vinculación del indígena con este no fragmenta la cultura y estipula un punto de quiebre en esta sino todo lo contrario proporciona medios para mitigar impactos y objetos para impulsar creencias. El aprendizaje se empalma de forma adecuada a las aspiraciones del proyecto debido a que es uno de los medios por el cual se intenta llegar a las personas, presentado una propuesta atractiva la cual genere interés y aceptación entre el pueblo occidental hasta el punto de que se opte por ciertos parámetros que lleguen a proporcionar un cambio en su forma de vida, de esta manera se generaría un proceso contrario donde la cultura indígena se expandiría y llegaría a mundos occidentales para generar cambios y constituirse fuera de su territorio obteniendo nuevas delimitantes en cuanto al territorio de afectación conceptual.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

A partir de la determinación de amenazas se propone la inclusión de un Centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural el cual tendrá como meta mitigar estas amenazas por medio de oportunidades. El proyecto se estructurará bajo parámetros del mismo

territorio siendo un componente más de este, de esta forma solo alterará elementos culturales para fomentar la cultura. Debido a que el pueblo Ticuna se verá integrado al desarrollo del proyecto de forma radical se generará un impacto social en cuanto a la vivencia del indígena el cual podrá hacer parte del cambio y estructurar su propio funcionamiento para aprovechar al máximo el proceso de recuperación cultural donde proveerá limitaciones tanto para sí como para el turista a quien se le proveerá la oportunidad de generar conciencia y que se maximice la ideología Ticuna. Para el turista el desarrollo espacial del proyecto le permitirá ir de la mano con la experiencia y obtener sensaciones satisfactorias en cuanto al aprendizaje de la cultura indígena expuesta. Se establecerá una conexión invaluable con la naturaleza debido a que el proyecto gira entorno a esta y la establece como un baluarte de desarrollo importantísimo, estableciendo un patrón de jerarquía en ella.

El proyecto respeta formalismos que hacen parte esencial de la cultura y los involucra para generar beneficios equitativos para un indígena y para un turista llegando a ser parte de un proceso de transculturación que iguale las oportunidades de beneficios. Socialmente la mezcla que se ejecuta permite promover conocimientos culturales que jugarán un papel relevante en cuanto a la incorporación del turista en este contexto de avivamiento cultural, el mundo de hoy no se involucra de manera apropiada con un pasado indígena que nos formó, pero rescatando esto y recuperando algunos elementos indígenas se mejoraría positivamente aspectos que hoy en día no son netamente apropiados para una vivencia ideal con nosotros mismos y con nuestro entorno, de esta forma, se cambiaría la concepción que formalmente se tiene del indígena y se traslaparían sus costumbres con las nuestras para establecer una forma adecuada de conservar un hábitat.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. Objetivo General**

Desarrollar una infraestructura urbano-arquitectónica la cual contribuya al desarrollo de la cultura indígena Ticuna, a través del planteamiento de un Centro Interactivo de Desarrollo Cultural.

## **5.2. Objetivos Específicos**

- Consolidar el proyecto como un espacio para el desarrollo integral de la comunidad indígena Ticuna.
- Diseñar desde las necesidades de los usuarios, espacios incluyentes y humanizados que faciliten la integración social.
- Generar un espacio donde la población, pueda aprender de la historia y la importancia de la comunidad indígena Ticuna.

## **6. METODOLOGÍA**

### **6.1 Método Cualitativo**

El proceso de investigación cualitativa busca proporcionar de forma ideal las observaciones que se tienen respecto al medio donde habita cierto individuo, este tipo proceso se fundamenta en las experiencias y opiniones basadas en un análisis de un contexto social. Con este tipo de intervención se identifican relaciones con el contexto que derivan del conocimiento adquirido de diferentes situaciones.

### **6.2 Exploración de la situación**

La metodología para abordar el desarrollo de la problemática se basará en la identificación de patrones de ordenamiento urbanísticos y de diseño al igual que comportamientos

sociales y culturales arraigados en la comunidad indígena, esto se pretende lograr por medio de una exploración de su medio ancestral, adquiriendo conocimiento de la flora y la fauna que nos provee el terreno amazónico. Para poder percibir todos estos elementos es necesario tener un acercamiento físico y visual de tal forma que se pueda identificar todo este tipo de características relevantes en el medio.

Se busca interpretar las características y elementos distintivos de una cultura, los cuales proporcionen medios al proyecto para proyectar un mejoramiento en cuanto a la relación que se desarrolla entre individuo y cultura. Se proponen espacios que interpreten e impulsen la cosmología y el mundo Ticuna, de esta forma se crea un espacio donde se puedan involucrar nativos y turistas una mezcla que no induzca al deterioro cultural si no por el contrario impulse la evolución de esta cultura.

## **6.3 Trabajo de Campo**

### **6.3.1 Recolección de datos**

Para obtener los datos pertinentes se tuvo que conocer el lugar previamente a modo de foco de aprendizaje, haciendo partícipes al contexto y sus alrededores. Después de conocer físicamente el territorio se identifican variables distintivas dentro del lugar, las cuales se extraen de la información recolectada en el recorrido. Las variables identificadas son:

- Sus viviendas se encuentran ubicadas alrededor del río
- Sus patrones de ordenamiento territorial son estipulados por misma naturaleza
- Su orden territorial se basa en lo privado y lo público, donde lo privado se comporta como la vivienda y lo público como la maloca o casa comunal.
- Los chagras se encuentran ubicadas a unos kilómetros aledaños a la vivienda
- Las viviendas se encuentran de manera frontal al camino principal que se dirige a la maloca
- Las actividades del río son recreaciones y para uso doméstico como lavar la ropa.
- Su sistema de transporte es el peque peque (canoa)
- Los diseños de la vivienda se estipularon por la creciente del Río a Amacayacu

- En la parte central del hábitat se ubican los espacios comunales como el colegio, la cancha, la iglesia y el puesto de salud.
- Cuenta con un hotel, ya que es un lugar poco habitado por los turistas, ya que se encuentra dos horas de a se está perdiendo a través de las generaciones
- La ubicación de la maloca se ubica en torno al sol
- El rio es fuente de economía para la población
- Sus fuentes de ingresos principales son la pesca y la agricultura
- El instituto educativo es de básica primaria, para acceder a
- secundaria hay que trasladarse a 40 min en peque peque y lancha
- Le puesto de salud cuenta con atención profesional cada 3 meses
- Los chagras son manejados por las mujeres de la casa
- Los baños se encuentran alejados de la vivienda se consideran como un cuerpo sucio
- la capital del departamento
- Se conservan algunas tradiciones ticunas como trabajar en la maloca y la pelazón
- El lenguaje ticuna

#### **6.4 Etapas**

El proceso metodológico consistió en 4 etapas para llegar finalmente a la propuesta arquitectónica:

1. Estudio de la zona a intervenir definiendo aspectos esenciales que caractericen a la comunidad. Establecer rasgos de influencia a partir de la cultura.
2. Definir rangos de alcance por medio del proyecto donde el principal objetivo es que la mayor afectación la sufra el usuario Ticuna.
3. Posteriormente plantear una solución donde se enlace el centro interactivo de desarrollo cultural con el territorio generando un beneficio masivo en cuanto a las dinámicas del lugar. Por medio de la creación del Centro interactivo y capacitación



para el desarrollo cultural se maximizará las características as relevantes de territorio y su comunidad tales como sociales, administrativas, culturales, políticas y de desarrollo comunal.

4. Finalmente se establece la propuesta arquitectónica donde se refleja la solución hacia las problemáticas encontradas. Con la intención de generar cambios a gran, mediana y pequeña escala.

### **6.5 Organización e interpretación de datos**

- La intención principal es desarrollar un espacio que se caracterice por la relación que existe con la interpretación del mundo que tiene el individuo Ticuna
- Por medio de un elaborado proceso de indagación se realizó un análisis social en cuanto a las preferencias y necesidades que tenía la comunidad
- Se intenta identificar aspectos sociales, económicos y culturales que puedan ser involucrados en el proceso de diseño y creación de espacios para la recreación cultural.
- Después de obtener la información se determina un punto estratégico para el desarrollo del proyecto.

## **7. MARCO DE REFERENCIA**

### **7.1 Marco Teórico**

El proyecto teóricamente se basa en un escrito que identifica el concepto de un centro interactivo y sus características principales el cual tiene por nombre “el concepto de centro interactivo de ciencias”, por medio de este se identifican distintos parámetros que

establecen el centro interactivo de forma conceptual y funcional. A continuación, se nombrarán diferentes ítems mencionados en el artículo que se adecuan de forma exacta en el desarrollo del proyecto.

- Padilla Gonzales 2005 “La gran mayoría de los modernos centros interactivos de ciencias – aunque contienen algunos elementos expositivos y demostrativos — constituyen una categoría diferente: se consideran museos de “tercera generación”. En ellos no hay una presencia significativa de objetos museológicos en el sentido tradicional del término. Más bien, abordan temas amplios con base en exhibiciones y aparatos interactivos.”<sup>1</sup> P.2

Ubicar una interactividad por encima de un ambiente museológico permite relacionarse más con el usuario permitiéndole recibir la información de forma más racional y coherente, donde el juzgara que tan atractiva es y qué postura afronta frente a esta.

- Padilla Gonzales 2005 “Han surgido algunos centros de ciencia de “cuarta generación”. Utilizan tecnologías de punta, aunque no es esto lo que les da su carácter innovador, sino su énfasis en la participación creativa del visitante, al facilitarle una experiencia definida por él mismo, elegida entre varias opciones. Estos centros de vanguardia ofrecen una experiencia plenamente inmersiva y exhibiciones de “final abierto”. Además, buscan claramente responder a las expectativas y necesidades de todo tipo de visitantes y les ofrecen experiencias enfocadas a la solución de problemas de su vida cotidiana; en ellos predominan las exhibiciones colaborativas o actividades en grupo; suelen retar las habilidades mentales de los visitantes; y funcionan como foros de análisis y debate social sobre temas de ciencia y tecnología.”<sup>2</sup> P.2

Por medio de este ítem se enfoca todo un mundo de posibilidades frente al concepto de interactividad debido a que las respuestas sugeridas a un usuario se determinan y fundamentan en una causa que surge de sí mismo, desarrollar soluciones para un usuario a

---

<sup>1</sup> El concepto de centro interactivo de ciencias, Jorge Padilla, Pág. 2

<sup>2</sup> El concepto de centro interactivo de ciencias, Jorge Padilla, Pág. 2

partir de espacios refleja una arquitectura más funcional y llamativa, su fluidez en el espacio se percibe con mayor validez debido a las respuestas satisfactorias a la problemática enunciada.

## 2. CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DE LOS CENTROS INTERACTIVOS

2.1. Padilla Gonzales 2005 CLASIFICACIÓN DE FUNCIONES: De forma general, las funciones de un centro interactivo se fundamentan de cuatro ítems:

- 1) Lograr que en general, aumente la conciencia del visitante acerca del papel y la importancia de la ciencia y la tecnología en la vida actual.
- 2) Proporcionar experiencias educativas que hagan que los usuarios comprendan algunos principios científicos y tecnológicos que antes no entendían.
- 3) Interesar a la gente, de una manera atractiva, en la ciencia y la tecnología, de modo que se sienta estimulada a acercamientos posteriores.
- 4) Popularizar los más recientes descubrimientos de la ciencia y avances de la tecnología.<sup>3</sup>  
p. 3,4

Presentar una cultura de forma llamativa es despertar el interés en el visitante, debido a que se exhiben diferentes facetas y aspectos de manera más flexible dándole el medio al usuario de que ponga en juego su conocimiento y expanda sus sapiencias. Cabe destacar que entre las características más relevantes de esto es el fomentar el acercamiento a y la comprensión general en este caso de la cultura Ticuna, mediante actividades de relación e integración con la misma, representadas en experiencias educativas, lúdicas y participativas.

Proponer una reducción de información, pero con gran significado es llamativo y relevante para el usuario ya que se alberga gran información las pocas horas debido a que se maneja una propuesta que se enfoca en doctrinas específicas.

---

<sup>3</sup> El concepto de centro interactivo de ciencias, Jorge Padilla, Pág. 3 y Pág. 4

Al momento de entrar a debatir la interactividad como concepto para desarrollar un espacio es posible involucrar un término que es capaz de complementar este, se habla de capacitación, debido a que mientras interactúas funcionalmente estas capacitando a un usuario para desenvolverse de mejor forma es un ámbito, un claro ejemplo de esto es la oportunidad que se deriva del centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural presentando medios para involucrar generaciones jóvenes tanto de un mundo indígena como de uno occidental.

El medio recreativo se enlaza de forma ideal con lo interactivo y la capacitación del proyecto, debido a que el flujo de las dinámicas que se presentan son un recurso ideal para infundir conocimiento y expandir en este caso una cultura la cual necesita apoyo para aumentar su rango de influencia.

La interactividad -- quizás el modo más integrador de comunicación y estímulo a la participación del visitante así, en las exhibiciones interactivas "el visitante puede conducir actividades, recolectar evidencias, seleccionar opciones, formar conclusiones, probar habilidades, proporcionar insumos, y, de hecho, alterar una situación basada en un insumo" (McLean, 1993).

La interactividad quizás es el método más apropiado para relacionar un usuario con un insumo o situación en específico dirigiendo toda su atención hacia dicho ítem en toda su totalidad.

Por otro lado, se tiene en cuenta el libro "En los ojos de la piel" de Juhani Pallasma Donde se demuestra la importancia de los sentidos en la experiencia perceptiva de los espacios y sus recorridos.

Mediante estas teorías se desarrolla la funcionalidad de los espacios y la misma relación que puede llegar a existir entre estos, se estructura un espacio adecuado para un usuario presentándole diferentes alternativas a sus necesidades con la intención de mitigarlas. Por medio de componentes lúdicos y recreativos que se enlacen con elementos fundamentales del ser humano como los sentidos el alcance de la solución puede llegar a ser de gran relevancia. Al plantear estas teorías se presenta la oportunidad de estimular al usuario y

generarle un incentivo para su aprendizaje, lograr que el visitante disfrute las actividades, obtenga un aprendizaje de estas y que proporcional a esto se vean retadas sus habilidades mentales es un punto a favor de lo que el Centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural está fomentando, pero sumarle el componente de estimulación de los sentidos es llegar más a fondo con la solución.

## **7.2 Marco Histórico**

Históricamente la región amazónica ha sido un territorio de recursos naturales importantes y por otro lado se presenta la cuestión religiosa. La época en que se derivó el conflicto en base al caucho se presentó un hecho desastroso donde murieron alrededor de 40.000 indígenas afectando la comunidad indígena de forma impactante. Entendiendo la cosmovisión Ticuna se interpreta que el hombre antes de formarse como ser vivo fue constituido como pez, hasta que uno de sus dioses Yoi los sacos de agua y los transformo utilizando como carnada pedazos de yuca. Dentro de los rituales de importancia en la cultura Ticuna se destacan el ritual de La pelazón donde se ve reflejada la transformación de una mujer de la juventud a la madurez. La orientación es atendida por su madre y su tío materno, mientras el padre se encarga de organizar una fiesta de bienvenida y presentación. La niña, entonces, es adornada con pintura facial y corporal, vestida con yanchama y su cabeza adornada con una diadema de plumas. Durante la fiesta se danza y la niña es despojada de su cabello como símbolo de transformación.<sup>4</sup>

En el sistema Ticuna se identifican dos dioses los cuales son llamados Yoi e Ipi, el primero es un ser que determino las leyes por las cuales se rige la cultura rigiendo los ámbitos materiales y sociales. Por otro lado, el segundo refleja la desobediencia y la

---

<sup>4</sup> <http://www.todacolombia.com/etnias-de-colombia/grupos-indigenas/ticuna.html>

desorganización. Estos personajes hacen parte del mito de la creación y constitución de lo que hoy se conoce como cultura indígena Ticuna.

“Estos dos personajes son parte del mito de origen, el cual cuenta: "Nutapa se estaba bañando en una quebrada cuando unas avispas, que había mandado su esposa, le picaron las rodillas produciéndole hinchazón.

De la rodilla derecha nació Yoi con su hermana Mowacha y de la izquierda Ipi y su hermana Aikia. Cuando los hermanos crecieron pasaron varias aventuras, entre las cuales se destaca la adquisición de la luz del día, lograda al tumbar el árbol que cubría todo el cielo con su follaje con ayuda de la ardilla que se casó con Aikia. Después Yoi consigue mujer, que fue seducida por Ipi, quien es castigado por su hermano exigiéndole rallar huito. Realizando esta tarea Ipi se ralla a sí mismo. El desecho del Huito es arrojado al agua, y sirvió como alimento a algunos peces que, capturados, dieron origen a varios animales, a los indígenas Ticuna y a los demás indígenas que viven en el Amazonas.”<sup>5</sup> La interpretación del mundo ticuna se deriva en la perspectiva horizontal y la vertical, donde la forma de ubicar el mundo en la forma horizontal se organiza a través del río Amazonas por otro lado en la forma vertical se constituye en tres mundos denominados como inframundo, mundo medio y mundo superior. Dentro de los personajes característicos de los Ticuna se encuentra en chaman quien es un intermediario entre los hombres y los dioses, es una fuente de comunicación entre estos mundos. El poder de este personaje se hereda de la relación que existe entre los dioses y la vegetación de lugar.

### **7.3 Marco Conceptual**

El desarrollo del proyecto está constituido por varios conceptos culturales, cosmológicos, lúdicos, recreativos e interactivos que se desenvuelven en los distintos espacios de este. Por medio de temáticas culturales como:

1. Endoculturación: Es una experiencia de aprendizaje a través de la cual la generación de más edad invita e induce a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y comportarse tradicionales

---

<sup>5</sup> <http://www.todacolombia.com/etnias-de-colombia/grupos-indigenas/ticuna.html>

2. Enculturación: Es el proceso mediante el cual una cultura establecida enseña a un individuo con la repetición sus normas y valores.

Se efectuará el método de capacitación donde el primer elemento que interviene es el indígena que expresa su conocimiento para que un visitante ajeno a esto pueda recibir y concluir esta información de la mejor manera. Por otro lado, elementos por los cuales se rige el indígena y con los que conforma su vivencia en el territorio son extraídos e involucrados en el proyecto tales como su relación con la naturaleza la cual es de gran importancia donde esta adquiere una connotación muy relevante. La jerarquía dentro de la comunidad se comprende entre el tipo de poder o posicionamiento social que puede llegar a tener cada núcleo familiar, en otros ámbitos también se evidencia esta terminología, dicho esto, a partir de esta se le suma importancia a la naturaleza generando un nodo dentro del proyecto desde el cual se desprende todo su funcionamiento y su espacialidad. La concepción de cómo se admira el mundo desde la perspectiva Ticuna maneja dos opciones:

Manera vertical y Manera Horizontal

Donde se establece el primer concepto como la distribución volumétrica en cuanto a altura y la función que desarrolla cada espacio y piso. Alrededor de todo el desarrollo de este primer ítem se ve involucrada la naturaleza de principio a fin. El segundo término se interpreta como esos se organizar de forma horizontal y el territorio donde las divisiones de actividades y recintos es por medio de agua el cual recrea el río Amazonas y su entorno trayendo al contexto del proyecto la idea de territorio amazónico con sus grandes masas de vegetación y su extenso cuerpo de agua. La interactividad se involucra en la medida en que es el medio por el cual se genera interés en el visitante presentándole una propuesta que le permita aprender de forma recreativa y pueda exponer sus capacidades y habilidades. Por otro lado, el interactuar con los sentidos del ser humano permite llegar a un punto donde el aprendizaje no se transforma en una situación monótona donde solo se exponen teorías, si no por el contrario permite que sea un momento de placidez donde el conocimiento se expande. Se ejecutan métodos donde el aspecto sensorial juega un papel de suma importancia, la arquitectura interpretada desde lo sensitivo permite que el usuario y visitante se adentre más con la funcionalidad y la finalidad propuesta, por esto se construye una arquitectura que le permita experiencias, sensaciones y sentimientos debido a que de

esto se compone el hombre y son elementos funcionalmente moldeables y más en este caso de generar una conciencia hacia una cultura el deterioro.

#### **7.4 Marco Referencial**

##### **Centro de capacitación**

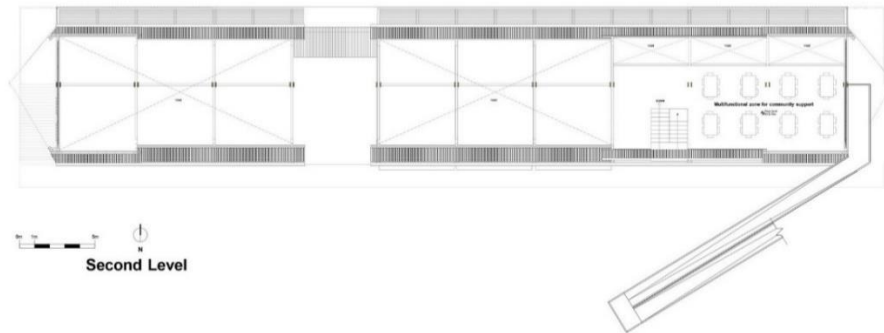


**Ilustración 2, Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui, [www.archdaily.co](http://www.archdaily.co)**

Se toma como referente el Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui el cual está ubicado en la reserva de Tayatic de Grano de oro, en la provincia d Cartago, Costa Rica. Se desarrolla como un centro de capacitación-albergue permitiendo la interacción entre locales

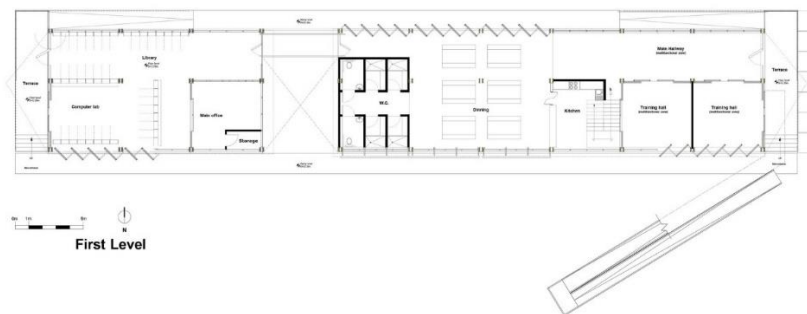


y visitantes. Este proyecto funcionalmente desarrolla estrategias de integración rural y fortalecimiento comunitario.

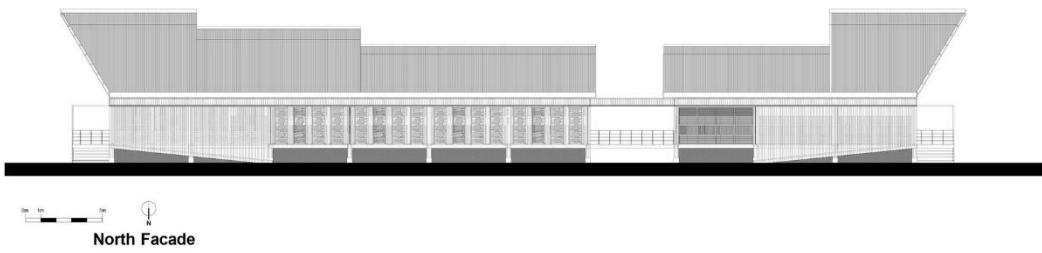


**Ilustración 3, Centro de Capacitación Indígena Kăpäclăjui, [www.archdaily.co](http://www.archdaily.co)**

Por medio de este referente se llega a la temática de capacitación vinculando a un turista y a un indígena en un mismo espacio, implementando una margen de relación para un beneficio equitativo. Capacitar un usuario ajeno a una cultura forma su desarrollo vinculado a creencias y parámetros indígenas que generan un prospecto de conciencia.



**Ilustración 4, Centro de Capacitación Indígena Kăpäclăjui, [www.archdaily.co](http://www.archdaily.co)**

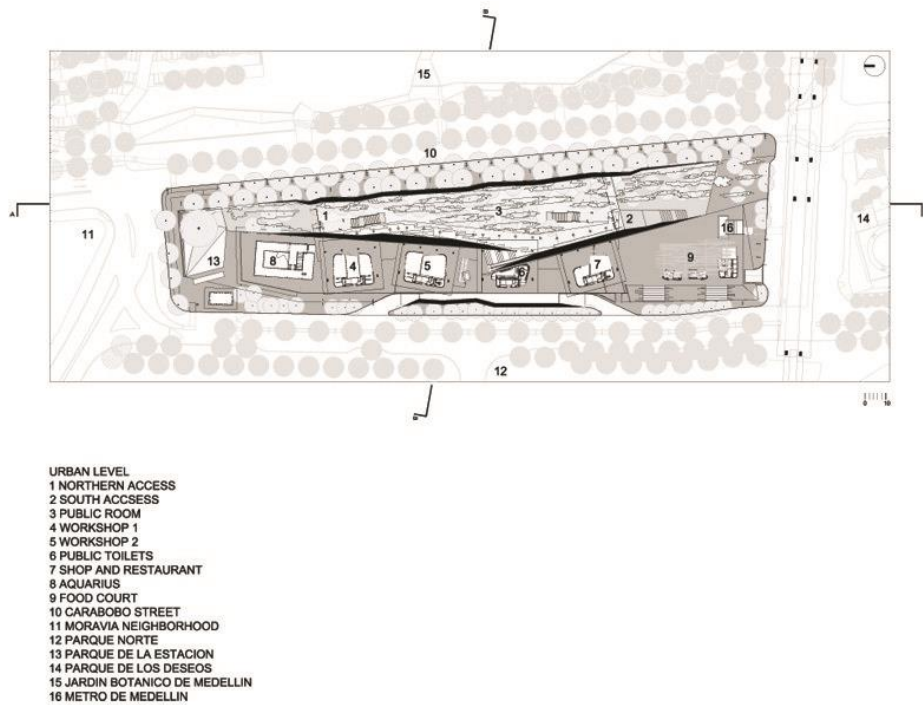


**Ilustración 5, Centro de Capacitación Indígena Kpäcläjui, [www.archdaily.co](http://www.archdaily.co)**

### **Centro interactivo**



**Ilustración 6, Parque Explora, <http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora>**



**Ilustración 7, Parque Explora, <http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora>**

### **Arquitectura y escala humana**

Referenciando un proyecto en cuanto a la terminología de interactividad se escoge el parque explora donde el majeño de la interactividad se relaciona de manera ideal con los fundamentos estructurados el proyecto, creando un motor de impulso para el desempeño absoluto de la cultura implementada. Dentro del parque explora se concibe la idea de un bosque artificial constituido por medio de columnas este tipo de analogía se puede re interpretar en el proyecto debido a la implantación del proyecto la cual se ejecuta en la amazonia y recrear este ámbito es importante en cuanto al aspecto sensorial. La interactividad se establece como eje funcional del proyecto estableciendo parámetros, reglas e ítems para relacionar usuarios que desde la perspectiva del presente se ubican de forma aislada debido al fraccionamiento de ideales y políticas por las que el hombre decidió optar.

Sumergirse en un mundo interactivo permite aislarse momentáneamente del universo en el cual uno se ha inmerso y relacionarse con otro tipo de temáticas o doctrinas, paralelo a esto se fortifica la relación pasado-presente-futuro en la medida en cuanto el hombre expanda su conocimiento indígena y valore sus ideologías.



**Ilustración 8, Parque Explora, <http://arqa.com/editorial/medellin-r/parque-explora>**

## **8. PROYECTO ARQUITECTONICO**

El Centro interactivo y capacitación para el desarrollo cultural se presenta como un espacio de integración para temáticas, usuarios, características, conceptos y toda cantidad de aspectos que formen parte de un selecto grupo de elementos que sea capaces de generar un cambio significativo en cuanto a tener conciencia. Mediante espacios que promuevan experiencias sensitivas se intenta atraer el usuario para que se involucren de forma relevante en un proceso de avivamiento cultural. La espacialidad de proyecto crea enlaces con el entorno amazónico extrayendo características distinguidas para hacer uso de ellas de manera conceptual y fomentar el aprendizaje.

### **8.1 Tema**

Se planteará un centro de interactivo y capacitación para el desarrollo cultural donde todo lo que se estructura en él se fundamenta en el hecho de impulsar una cultura para que rescatar sus raíces y que sean conocidas y valoradas por los que hacen parte de este grupo Ticuna o simplemente por personas que tengan la intención de ilustrarse más sobre lo que es este movimiento. Rescatando y valorando lo que ha hecho que se forme la cultura se instalara un plan de restitución cultural para devolverle la jerarquía a la cultura. Promoviendo las pautas de la cultura indígena se impulsarán sus creencias para constituir su hegemonía y poder retribuir toda la importancia.

### **8.2 Área de intervención**

El área de intervención se establece en una boscosa del territorio estableciendo la relación con la naturaleza y promoviendo la conexión con un artículo imponente dentro del sitio donde se instaura la comunidad indígena. Localizar el proyecto en una zona donde la presencia de vegetación es masiva permite tener la experiencia sensitiva de la selva

amazónica donde el usuario podrá relacionarse de forma efectiva con su entorno y maximizar su aprendizaje.

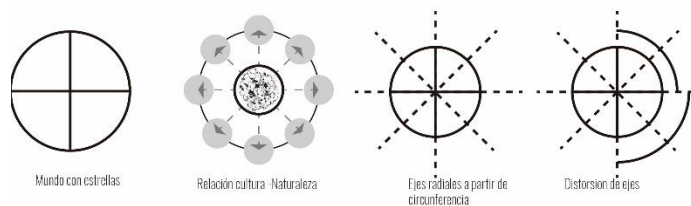


**Ilustración 9, Área de intervención, Elaboración propia**

### **8.3 Alcance**

Facilitar recursos de información y prestar diferentes servicios a través de diversos medios con el fin de cubrir las necesidades de las personas y los grupos en materia de instrucción, información y perfeccionamiento personal, comprendiendo actividades intelectuales de entretenimiento y ocio.

### **8.4 Proceso de Diseño**

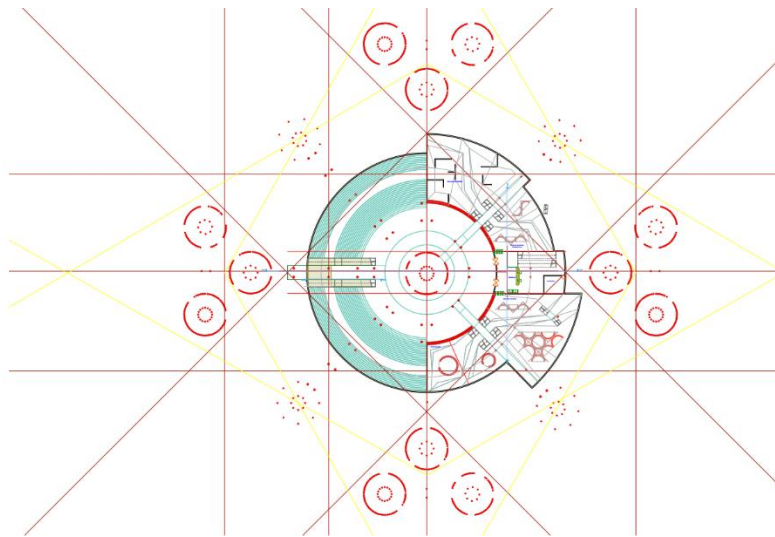


**Ilustración 10, Proceso de diseño, Elaboración propia**

Se esquematiza a partir de la concepción del concepto que tienen los Ticuna del mundo y este como se relaciona con la naturaleza, se le proporciona jerarquía a este elemento, quien

es el que marca la pauta y por el cual se desenvuelve el proyecto tanto funcional como espacialmente. Los ejes se conciben de forma radial partiendo de un centro donde se estructura de forma jerárquica u elemento natural y netamente del territorio como lo es la vegetación.

### 8.5 Planta sótano



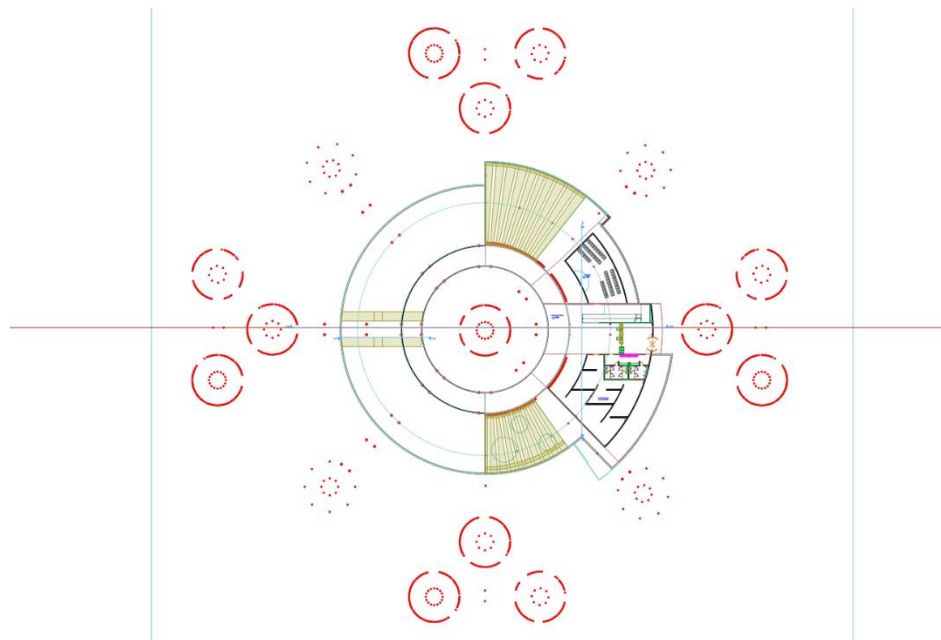
**Ilustración 11, Planta de sótano, Elaboración propia**

En esta primera planta se desarrollan espacios enfatizados en la interactividad, relacionados con características particulares respecto al indígena, vivencia e historia. La división de los espacios se realiza por medio de cuerpos de agua los cuales reflejan la interpretación del indígena del mundo concebido de forma horizontal, el cual se ubica y desarrolla en toda la extensión de Rio Amazonas. Se presentan espacios que se relacionan con sus características principales a la hora de vivir y conocer el mundo, se proporciona la oportunidad al visitante de conocer y relacionarse con la forma de cultivar, el tipo de plantas que se desenvuelven de manera exacta en el territorio y que beneficios de pueden obtener. La interpretación del mundo en forma vertical que tiene el indígena se relaciona en esta planta, presentando un espacio titulado como el inframundo en el cual el interior de ciertas volumetrías actúan en contra de la comodidad de un espacio, debido a que se busca causar un impacto negativo en



el visitante recreando el sentimiento de inframundo, esto a partir de espacios cerrados, faltos de iluminación y poco agradables, por otro lado, la circulación de este espacio recibe una transformación completa debido a que se concibe como un espacio iluminado y en completa armonía con el resto del proyecto. El proyecto busca integrar de forma apropiada elementos naturales tales como vegetación y climatológicos, esto por medio de un espacio donde se permite la iluminación natural de forma integrada al igual que se incluyen funcionalmente las aguas lluvias. La vegetación se crea como un centro, marcando una pauta y jerarquización dentro de proyecto, concibiendo un parámetro por el cual el Ticuna se rige socialmente y políticamente, la jerarquía entre familias, por otro lado, se encuentra la gran relación de la cultura con la naturaleza, dicho esto, se enfoca la jerarquía en la naturaleza marcando su importancia. La manera de enlazar los espacios al centro del proyecto se efectúa mediante la visual y la perspectiva que se desarrolla en cada uno de estos puntos, llevando siempre la visual hacia la naturaleza.

## 8.6 Planta primer nivel

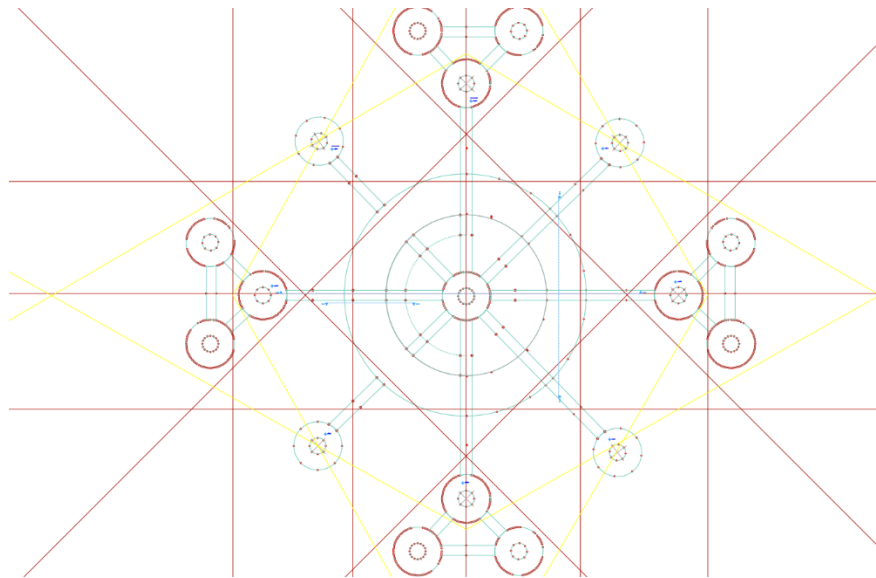


**Ilustración 12, Planta primer nivel, Elaboración propia**



En el otro nivel se enfoca en la capacitación al igual que en la interacción incorporando espacios donde se invita a la reflexión y al aprendizaje. El proyecto siempre relaciona su funcionamiento con el entorno permitiendo visuales tanto del territorio como de su centro. Los espacios elaborados permiten concluir el aprendizaje y la enseñanza adquirida para cada visitante. Capacitar a un usuario no significa determinar sus expresiones o modo de vida bajo otro tipo de parámetros, sino por otro lado se opta por presentar alternativas para un mejoramiento vivencial por medio de estrategias culturales.

### 8.7 Planta segundo nivel

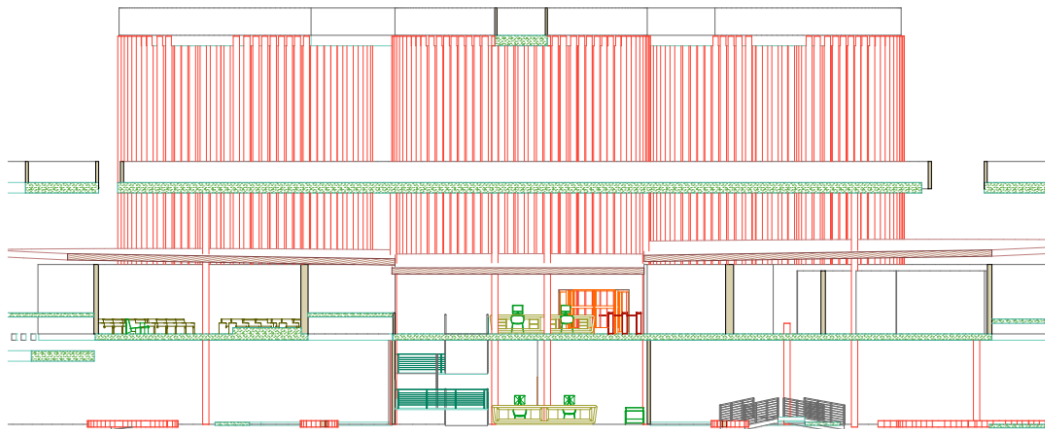


**Ilustración 13, Planta segundo nivel, Elaboración propia**

La última parte del proyecto se enfoca en la visual y sensibilidad a partir de ella, se generan miradores los cuales permiten visuales de 360 grados y conexión con temáticas de fauna y flora. Permitirse conocer un territorio a partir de los sentidos es una manera ideal y efectiva para conectarse a fondo con él. Espacios al aire libre iluminados y ventilados de forma natural protegidos por vegetación permiten una dinámica interactiva en donde se aprende de las características de un territorio. La capacitación no se ejerce solo por medio de

sistemas lúdicos también se puede ejecutar a partir de experiencias sensitivas que generen una nueva forma de pensar.

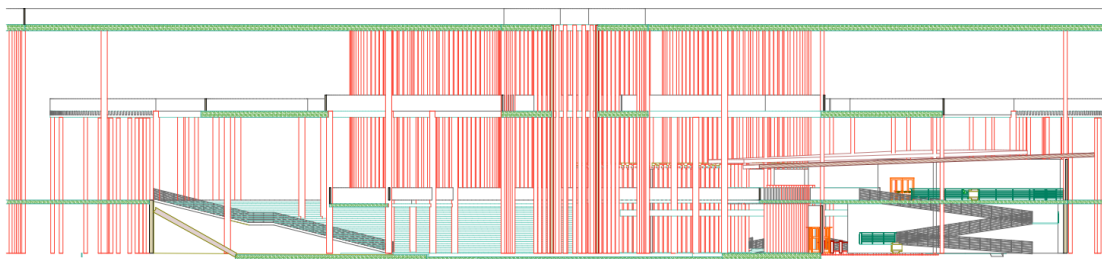
## 8.8 Secciones



SC001

Sección Construcción

1:75



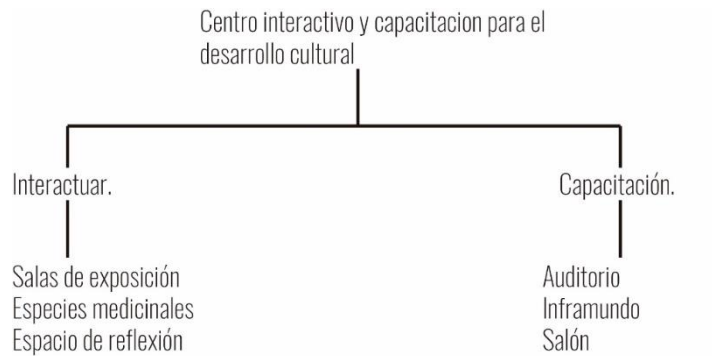
SC002

Sección Construcción

1:100

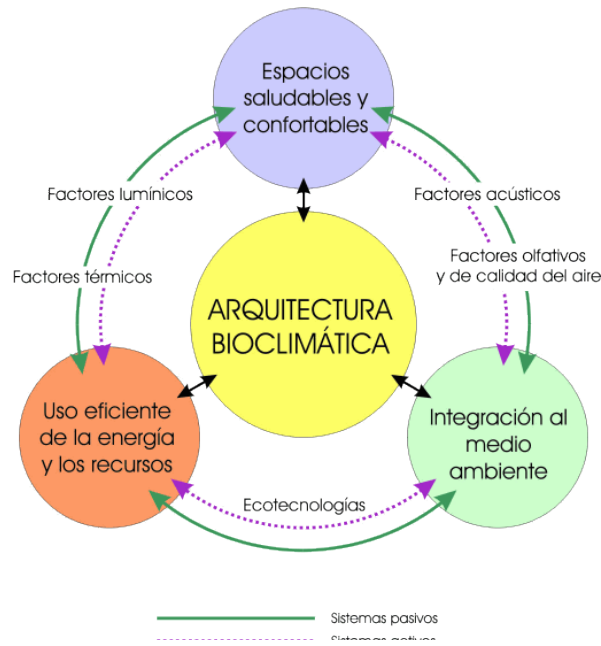
**Ilustración 14, Secciones, Elaboración propia**

## 8.9. Organigrama de Diseño



**Ilustración 15, Organigrama de diseño, Elaboración propia**

Una vez explicado el proceso metodológico se busca implementar un orden que de forma a la propuesta final arquitectónica y su respectivo desarrollo en cuanto a diseño, estructura y gestión ambiental.



## 9. Sostenibilidad

Ilustración 16, Arquitectura Bioclimática, Elaboración ANES

## 9. CONCLUSIÓN

Se implementará un proyecto que busca mitigar el deterioro cultura de una zona como San Martin de Amacayacu, que hoy en día sufre de esta deficiencia y está optando por otras ideologías para regir su vida. Estas opciones por las que el indígena se está inclinado no son del todo una afectación negativa, en la medida en que se sepa manejar de forma adecuada, buscando que no se elimine de forma radical una cultura que se identifica como foco ancestral de gran importancia. Por medio del proyecto se impulsarán aspectos relevantes de la comunidad y se interpretara como medio de enfoque para vincular de forma correcta la cultura en su territorio. La expresión más sencilla del proyecto se interpreta a partir de la cosmovisión y la forma como se maneja está a través de sus espacios, respirar cultura por medio de la espacialidad fomenta el aprendizaje y la relación hombre-cultura llegando a los estándares que se requieren para promover los objetivos propuestos para contemplar la idealización del proyecto.

## 10. BIBLIOGRAFIA

- Alcaldía de Leticia – Amazonas <http://www.leticia-amazonas.gov.co>
- Los Pueblos Indígenas de Colombia – Desarrollo y Territorio. (1997). Pág. 126-127
- TICUNA <http://www.todacolombia.com/etnias-de-colombia/grupos-indigenas/ticuna.html>
- (ing. Padilla Gonzales, Jorge) El concepto del centro interactivo de ciencias.
- (pallasmaa Juhani) 2005. Los ojos de la piel. Barcelona, España, Gustavo Gili SL