

Diseño integral del templo de Santiago Apóstol para potenciar el turismo sostenible

Carlos Eduardo Jiménez Donoso y María Fernanda Ramírez
Arévalo (Universidad Cesmag / Programa de Diseño Gráfico)^(*)

Actas de Diseño (2025, abril),
Vol. 49, pp. 54-56. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: diciembre 2024
Versión final: abril 2025

Resumen: La finalidad de este proyecto es desarrollar los elementos gráficos de una propuesta integral que potencie el turismo sostenible del Templo de Santiago Apóstol, ubicado en la ciudad de Pasto, Nariño, Colombia; ya que este no cuenta con estrategias que respondan a las necesidades del usuario (orientación, pregnancia, promoción, información) con el objetivo de salvaguardar su patrimonio, desde el diseño gráfico y experiencia de usuario.

Palabras Clave: patrimonio — turismo sostenible — experiencia de usuario — diseño gráfico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 56]

Desarrollo

Al extremo sureste de la ciudad de San Juan Pasto, empezando como una ermita, se encuentra el Templo de Santiago Apóstol administrado por los Hermanos Menores Capuchinos, se encuentra en la cumbre de la calle del Colorado, es un templo con gran reconocimiento en la ciudad y por ello tiene una gran afluencia de personas al predicar la religión principal de Pasto; el catolicismo, posee especiales características arquitectónicas y artísticas que llaman la atención de tanto extranjeros como locales, elementos que no se han profundizado en la cultura de los ciudadanos, sin embargo este templo y el entorno que lo rodea contiene acontecimientos fundamentales de la época colonial que han tenido influencia al día de hoy. El estudio se realiza en el Templo de Santiago Apóstol ubicado en el Barrio colorado, específicamente en la Calle 12 No. 22 – 16 de la ciudad de San Juan de Pasto, construida inicialmente en el año de 1586 (Moran Stapper, Santacruz López, & Santacruz López, 2003).

Este templo actualmente es administrado por los Hermanos Menores Capuchinos, siendo uno de los templos destacados de la Capital Teológica: San Juan de Pasto, el valor del templo recae en su valor histórico al ser testigo de una de las masacres más destacadas de la época colonial en Nariño, Colombia; su valor arquitectónico al poseer una mezcla exquisita de estilos y el lugar donde está construido; finalmente el valor artístico ya que en su interior se encuentran más de 100 piezas artísticas. Al mismo tiempo hay que mencionar una gran ventaja del Templo de Santiago Apóstol, que atrae a visitantes locales y extranjeros cómo lo expresa Camacho Caicedo (2012), “Es un templo de arquitectura elegante, panorámica y atractiva por su situación topográfica. Su estructura es de tres naves y exhibe vitrales, retablos, cuadros al óleo de santos y personajes de la comunidad capuchina” (p.7). No obstante dentro de la descripción del problema encontramos dos grandes grupos que crean conflicto en el objeto de estudio anteriormente mencionado, primero a partir del gran patrimonio histórico, arquitectónico y artístico que posee el templo, se ha identificado que los

feligreses, personales locales y extranjeros que lo visitan no conocen y casi no se interesan por conocer todo lo que significa para la ciudad y su historia Desde hace tiempo los entes gubernamentales y la misma comunidad capuchina no crean políticas de difusión y de fácil acceso a la información, por consiguiente provoca una preocupante carencia de apropiación cultural. Complementando este pensamiento desde la posición de Rizo Aguilera & López Arias (2015):

La explotación sin mantenimiento, las reestructuraciones por ampliación o cambio de función, las quiebras y la introducción de nuevas tecnologías, son algunas de las causas que han provocado que al paso de los años muchos de los inmuebles vinculados al patrimonio industrial se encuentren deteriorados y olvidados. (p.21)

En consecuencia, por estos y otros numerosos componentes se ha deteriorado la imagen de este tipo de patrimonio al igual que muchos otros; las generaciones nuevas y la misma población en general, no sabe ni le interesa cómo y para qué está ahí el templo u otros inmuebles con un gran aporte para la sociedad, aunque les interesara, tampoco la información y el conocimiento está a su disposición. La poca información que se encuentra en medios digitales es básica e incompleta y hasta puede llegar a variar de autor a autor. Toda esta desinformación provoca en la ciudadanía, confusión y evasión de la razón.

Por lo que la propuesta de investigación está justificada y fundamentada a partir de necesidades e intereses reales de la ciudad. Esto en un contexto más grande enfocado en la ciudad que abarca el problema, pero acercándonos a una raíz que se despliega desde esos conflictos de una ciudad que no avanza contemporáneamente. Es posible detallar al turismo religioso como un ente que ejecuta uno de los aportes más grandes a nivel nacional y mucho más en nuestra zona, sin especificar el lugar como tal, hay que hablar en general que el valor patrimonial que poseen los templos se han dejado en un plano se-

cundario por muchos de los actores relacionados, esto combinado junto a la notable desapropiación de este tipo de espacio, su significado y legado a través de la historia y evidentemente su valor, algo que aun así el interés y la pertinencia de parte de los usuarios o personas fuera alto, no se dispone de una infraestructura provocando una gran falta de acceso a la información en referencia histórica y además, estrategias de difusión de manera completa y masiva.

En segundo lugar, encontramos el problema directamente relacionado con el diseño, ya que este templo, aunque se considera por la mayoría un atractivo turístico, no cuenta con productos turísticos necesarios o herramientas comunicativas para atraer público y mucho menos interactuar con él para provocar una apropiación real con la salvaguarda de este patrimonio.

Complementando la idea anteriormente mencionada, el potencial que tiene el diseño para englobar toda la información disponible y partiendo desde esa base, generar procesos enriquecedores alrededor del turismo, un turismo que permita salvaguardar su patrimonio a la vez de tener un diseño estético y funcional, pero ¿Cómo logra esto el diseño gráfico?, como expresa Machado Chaviano (2013):

El procedimiento que se propone tiene por objetivo lograr una ventaja competitiva sobre la base del diseño de productos turísticos integrados, toma en consideración toda una serie de recursos históricos, culturales y naturales, que podrían incorporarse al mismo, sin perder la esencia de la visita del cliente y constituye una experiencia a vivir más que un simple viaje contemplativo. (p. 78)

Siguiendo esa línea de ideas, el diseño va hasta ese punto en específico, en generar una experiencia para sentir o recordar. Por esta razón su papel es extremadamente fundamental para el turismo en este caso religioso, porque lastimosamente lo que pesa mucho en este tema es la ciudad de San Juan de Pasto. Al llamarse la Ciudad Teológica, en realidad no posee productos turísticos fuertes o bien consolidados, es justamente lo que decía la postura anterior, se convierte en un simple viaje contemplativo, claramente una pequeña porción de personas le gustará, pero no las suficientes como para establecer un turismo sostenible sólido.

Con las bases mencionadas, se ha formulado la siguiente pregunta orientadora: ¿De qué manera el diseño gráfico y la experiencia de usuario pueden potenciar el turismo sostenible del Templo de Santiago Apóstol en San Juan de Pasto?

A partir de este punto de partida, el diseño gráfico, en este caso integral, ofrece una diversidad de opciones para abarcar el proyecto sólidamente y poder proponer una serie de estrategias específicas para cumplir con los objetivos proyectuales.

Esta serie de resultados se estructura a partir de 3 grandes categorías que arrojan la idea y objetivo del mismo. Primero que todo, desde el artefacto como tal, es posible afirmar tal como lo manifiesta Cabrera Martínez & Vidal Ortega (2017) que la correcta exploración y aprovecha-

miento de los objetos monumentales, arquitectónicos o artísticos que pertenecen a esa conformación del patrimonio de una ciudad, es un recurso que se ha manejado hace años no obstante es el indicado para poder favorecer culturalmente e impactar positivamente en el ámbito socioeconómico, aportando una visión más amplia del entorno urbano al que pertenecen, apartándose del vano significado de los objetos, convergiendo a un plano de circulación social continúa junto a que todos los actores implicados tengan una participación activa y por consiguiente una variedad de beneficios a corto y largo plazo, que no se limitan solamente al plano económico, por ejemplo sino que estaría vinculado a la salvaguarda de ese conocimiento y que el patrimonio cultural se promueva mediante el turismo sostenible, como se refiere anteriormente. (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015)

En segundo punto, a partir de los resultados metodológicos que puede aportar el diseño aplicado al turismo sostenible, e igualmente a templos con un gran valor patrimonial De acuerdo con Ramírez Carmona, Thomas Ferrer, Brooks Quiala, & Arias López (2017), “Mediante el ejemplo de diseño presentado se demuestra que con el cumplimiento del principio de sistema de objetivos correctamente elaborados, se asientan las bases para buscar variantes metodológicas en la planificación del proceso” (p. 494). En ese sentido un punto de partida fuerte, es la base de un sistema o modelo que facilite el desarrollo normal de trabajo, tanto en esta investigación, como extrapolado a otro sitio u objeto de estudio con características similares que se puedan contrastar a través del mismo problema, y de esta manera poder abordarlo con una serie de pasos continuos con el fin de ejecutar con la máxima precisión el punto de contacto con el contexto. Sumergirse por las características puntuales de este tipo de inmuebles, donde es posible encontrar tipologías semejantes para así marcar una ruta metodológica aplicable a otros entornos o contextos.

Finalmente, en cuanto a los resultados teóricos esperados por parte de este proyecto, se intenta contrastar casos de estudio o posturas bibliográficas junto al conocimiento recolectado en la aplicación y ajuste del artefacto de diseño, su evolución y también la información investigada necesaria para generar una parte de nuevo conocimiento. De manera que teóricamente este proyecto se fortalece por varias fuentes de información, es decir que a partir de la teoría existente y nuestro propio aporte se provoca una serie de acontecimientos vitales para la conservación de tipologías de elementos históricos y arquitectónicos, con el fin de que primero no se pierda esta indagación a la vez que en un futuro plazo sirva como base epistemológica. Aunque es un proyecto en curso, se han evidenciado algunos resultados parciales de investigación como por ejemplo, estos resultados investigativos de artefacto, metodología y teoría confluyen en sí mismos para dar solución a los problemas o intereses reales que son indispensables en el desarrollo de un individuo como un agente turístico dentro de las nuevas ciudades con destinos sostenibles. Se han detectado cinco escenarios fundamentales que son necesarios impactar y trabajar, escenarios que si son extrapolados a cualquier otro tem-

plo de la ciudad va a seguir funcionando, arrojando datos y soluciones para mejorar integralmente. Los campos mencionados son los siguientes: orientación, pregnancia, promoción, información y consumo. Claramente cada uno de ellos soportados desde un artefacto de diseño que sirve como su respectiva solución.

La orientación viene respaldada desde un sistema señalético que proporcione las herramientas necesarias para ayudar al usuario a orientarse dentro del mismo espacio tanto en su interior como exterior, al igual que conocer las actividades que se pueden encontrar en el mismo. La pregnancia viene ligada directamente con la promoción ya que están siendo manejados a partir de la identidad corporativa y la publicidad, esto es necesario por la sencilla razón del posicionamiento del templo con el fin de generar o consolidarse como un destino turístico atractivo al ojo de los usuarios locales y extranjeros. La información consiste en la museografía de las piezas turísticas que se encuentran al interior del templo, potenciada con procesos tecnológicos como la realidad aumentada pero manteniendo la arquitectura de información con la finalidad de profundizar el conocimiento del visitante con respecto a lo que está viendo o recorriendo. Finalmente el consumo está articulado desde el diseño de servicio, como una fuente de ingresos adicionales y una manera de extender la interacción del usuario con el templo, inconscientemente teniendo contacto con el patrimonio que lo rodea y conservándolo.

Referencias bibliográficas:

- Cabrera Martínez, A. M., & Vidal Ortega, A. (2017). Organización del patrimonio cultural en Colombia: Una categoría inexplorada. *Historelo*, 9(18), 383-421. doi:<http://dx.doi.org/10.15446/historelo.v9n18.59638>
- Camacho Caicedo, T. A. (2012). *Arquitectura Religiosa en San Juan de Pasto*. Pasto. Machado Chaviano, E. L. (15 de Enero de 2013). Integración y diseño del producto turístico. Aplicado a la región central del destino. *Geographos*, 4(35), 69-92. <http://web.ua.es/revista-geographos-giecryal9>
- Moran Sttapper, D. P., Santacruz López, A. C., & Santacruz López, N. J. (2003). *Aplicación Multimedial «Templos y Capillas del Centro Histórico de San Juan de Pasto»*. Pasto: Universidad de Nariño.
- Organización de las Naciones Unidas. (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Obtenido de <https://www.ods.gov.co/es/objetivos/trabajo-decente-y-crecimiento-economico>
- Ramírez Carmenate, F., Thomas Ferrer, F., Brooks Quiala, M., & Arias López, Y. (2017). Reflexiones metodológicas sobre el diseño de Programa de asignatura. *Revista Información Científica*, 96(3), 486-495. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551764112015>
- Rizo Aguilera, L. M., & López Arias, E. M. (2015). El patrimonio arquitectónico de Santiago de Cuba vinculado a la industria ligera en el período republicano: 1902-1958. *Arquitectura y Urbanismo*, 36(3), 20-34. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376841788002>
- Abstract:** The purpose of this project is to develop the graphic elements of a comprehensive proposal that promotes sustainable tourism at the Temple of Santiago Apóstol, located in the city of Pasto, Nariño, Colombia, as it does not have strategies that respond to user needs (orientation, significance, promotion, information) with the aim of safeguarding its heritage, from a graphic design and user experience perspective.
- Keywords:** heritage — sustainable tourism — user experience — graphic design.
- Resumo:** O objetivo deste projeto é desenvolver os elementos gráficos de uma proposta integral que promova o turismo sustentável do Templo de Santiago Apóstol, localizado na cidade de Pasto, Nariño, Colômbia, uma vez que este não conta com estratégias que respondam às necessidades do usuário (orientação, pregnância, promoção, informação) com o objetivo de salvaguardar seu patrimônio, a partir do design gráfico e da experiência do usuário.
- Palavras-chave:** patrimônio — turismo sustentável — experiência do usuário — design gráfico.
- (*) Carlos Eduardo Jiménez Donoso:** Estudiante investigador, está cursando el último semestre de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Cesmag de la ciudad de Pasto en Nariño, Colombia, tiene 21 años, laboralmente se dedica como Freelance desde el año 2019 en procesos como identidad corporativa, publicidad, diseño editorial, producción audiovisual teniendo la fotografía como eje creativo. Sin embargo, está vinculado en proyectos de investigación de la Universidad Cesmag articulado como asistente de investigación.
- María Fernanda Ramírez Arévalo:** Estudiante investigador, estudia la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Cesmag en Pasto, Nariño, Colombia, donde cursa actualmente el último semestre, tiene 27 años de edad, principalmente se encuentra dentro de los procesos de investigación de la Universidad Cesmag como asistente de investigación no obstante en el campo profesional es ilustradora fundamentalmente y trabaja en esa disciplina conjunto al diseño gráfico, diseño editorial, marca, diseño infográfico, diseño señalético, etc.