

CASA IRIS

ANA MARÍA VARGAS LÓPEZ
KAREN VALERIA DÍAZ QUINTERO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO

REGIÓN ORIENTE

10 de octubre de 2025

CASA IRIS

ANA MARÍA VARGAS LÓPEZ
KAREN VALERIA DÍAZ QUINTERO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO

REGIÓN ORIENTE

10 de octubre de 2025

DEDICATORIA

Dedicatoria de Valeria:

Dedico este proyecto y 4 años de exploración creativa a las despedidas inesperadas que decidieron entrometerse en el camino. A los duelos de ausencia que más allá que solo tristeza, me llenaron el alma con energía de superación y confianza en mí misma.

Me tomo el atrevimiento, desde el cuerpo afligido, de tomar tu partida como materia prima para adueñarme de - para mi - tu herencia más preciada: el espíritu de quien habita el mundo con ojos plagados de curiosidad.

A ti, y a quienes, por fortuna, todavía me acompañan en cuerpo; porque en alma permaneceremos juntos en la eternidad.

Dedicatoria de Ana:

A la fuente de la creatividad, al que es detallista y perfecto, a la voz que sostiene, al creador de todo lo creado, al padre de todas las luces.

A ti por bajar de la montaña en mi búsqueda y poner luz en mi corazón, por tu espera paciente y amor eterno, por tu reafirmación en estos cuatro años de que me has elegido y has trazado una ruta para mí.

Al que es el camino, la verdad y la vida.

Toda la gloria para ti.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos de Valeria:

Especial agradecimiento a Ana. En quien encontré, de forma casi inexplicable, un lugar donde mis ideas no necesitan siquiera ser expresadas en palabras. Gratitud total por la complicidad compartida, que logró demostrarme que, aun cuando parece imposible, existe alguien capaz de comprender mis sentires.

A mis padres, de quienes, en todo momento, he sentido una profunda confianza y admiración hacia la persona en la que me estoy convirtiendo.

A todos — aunque pocos — aquellos que coincidieron conmigo y decidieron quedarse, por un rato o indefinidamente, y que en su estancia trajeron consigo actos reconfortantes. Por la compañía y la consideración, siempre gracias.

Y, por último, a mí. Por seguir construyéndome aun en la incertidumbre.

Agradecimientos de Ana:

Gracias a mi familia, porque a través de su sacrificio y esfuerzo constantes, construyeron un camino donde estuviera segura y esperanzada. Su amor me ha edificado y me ha permitido escalar sin temor a la caída: nunca podré agradecerse los lo suficiente.

Gracias especiales a Valeria, mi compañera y amiga, con quien conecté dos minutos después de conocerla. A ti por tu complicidad y creatividad, por conversaciones habitadas por sueños, desorden y esperanza. Nosotras, sin haberlo planeado, orbitamos en el mismo espacio y mi fortuna es enorme por ello.

Gracias a mi perrito, Lorenzo, sus recibimientos amorosos hicieron de cuatro años de viajes recurrentes, una experiencia llevadera.

Gracias a Valen, porque su carácter bondadoso y amoroso, junto con mensajes inesperados y precisos, me han mantenido caminando por la senda correcta.

Gracias a Lina, por su constancia e incondicional compañía, porque junto a nosotras desempeñó muchas labores, pero en la que más se destacó, fue siendo amiga.

Gracias a Jesús David, por alimentar en mí el espíritu de curiosidad y guiarme en el entendimiento de la esencia. Tu genuinidad me inspira.

Por último, gracias a todos aquellos que han creído en mí, su compañía y amor han sembrado un hermoso jardín en mi vida. Gracias infinitas.

TABLA DE CONTENIDO

LISTA DE ANEXOS	7
RESUMEN	8
ABSTRAC	9
INTRODUCCIÓN	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	14
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
OBJETIVOS	18
OBJETIVO GENERAL	18
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
MARCO TEÓRICO	19
Cultura y desarrollo urbano en ciudades intermedias	19
Turismo cultural y resignificación del espacio urbano	20
Tecnologías audiovisuales inmersivas como herramientas culturales	20
Identidad cultural, participación ciudadana y mediaciones tecnológicas	21
METODOLOGÍA	23
Enfoque de investigación	23
Población y muestra	24
Métodos e instrumentos de recolección de información	24
RESULTADO ESPERADOS	26
Capítulo I: Análisis y Presentación de Resultados	26
I.I. Análisis de las encuestas	27
I.II. Síntesis de entrevistas a agentes culturales	36
CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	39

ANEXOS	41
--------	----

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. Encuesta aplicada a habitantes de Villavicencio	43
Anexo 2. Cuestionario de entrevista a agentes culturales	44
Anexo 3. Respuestas de los agentes culturales	45
Anexo 5: Página web del proyecto	53

RESUMEN

Palabras clave: tecnologías interactivas, cultura urbana, participación ciudadana, investigación–creación, Villavicencio

El presente trabajo desarrolla un proceso de investigación–creación orientado a explorar cómo las tecnologías audiovisuales interactivas pueden fortalecer la oferta cultural urbana de Villavicencio, promoviendo la participación ciudadana y nuevas formas de vivencia sensorial del espacio público. A partir de un enfoque cualitativo con apoyo descriptivo, se aplicaron encuestas exploratorias y consultas a agentes culturales locales para identificar percepciones, imaginarios y expectativas frente a la cultura urbana y el uso de tecnologías inmersivas. Los hallazgos revelan una creciente apertura hacia experiencias culturales contemporáneas, especialmente entre jóvenes, así como el interés por integrar la innovación tecnológica con la identidad local. Como resultado, se diseñó un piloto tridimensional (3D) que funciona como dispositivo experimental para reflexionar sobre la relación entre arte, tecnología y ciudadanía, acompañado de una página web que documenta y difunde el proceso. El proyecto evidencia que las tecnologías interactivas pueden servir como herramientas para reactivar la vida cultural urbana, diversificar los lenguajes estéticos y fortalecer la apropiación colectiva del territorio.

ABSTRAC

Keywords: interactive technologies, urban culture, citizen participation, research–creation, Villavicencio

This research–creation project explores how interactive audiovisual technologies can strengthen Villavicencio's urban cultural offer by promoting citizen participation and new sensory experiences within public spaces. Using a qualitative approach with descriptive support, exploratory surveys and consultations with local cultural agents were conducted to identify perceptions, imaginaries, and expectations regarding urban culture and the use of immersive technologies. The findings reveal a growing openness to contemporary cultural experiences, particularly among young audiences, as well as an interest in combining technological innovation with local identity. As a result, a three-dimensional (3D) pilot was designed as an experimental tool to reflect on the relationship between art, technology, and citizenship, accompanied by a website that documents and disseminates the process. The project demonstrates that interactive technologies can be effective tools for revitalizing urban cultural life, diversifying aesthetic languages, and strengthening collective ownership of the territory.

INTRODUCCIÓN

En el contexto de las ciudades intermedias colombianas, el turismo se ha consolidado como un eje estratégico para el desarrollo económico y la proyección territorial. Villavicencio, reconocida como puerta de entrada a los Llanos Orientales, no ha sido ajena a esta dinámica. Durante las últimas décadas, su estrategia turística se ha centrado casi exclusivamente en la promoción de atractivos naturales y rurales, con un fuerte énfasis en el ecoturismo y la exaltación de la identidad llanera tradicional. Este enfoque ha contribuido a posicionar la ciudad en el mapa turístico del país; sin embargo, ha dejado en segundo plano un aspecto crucial: el desarrollo de una oferta cultural urbana capaz de dialogar con las transformaciones sociales, tecnológicas y estéticas de la actualidad.

La consecuencia de este énfasis en lo rural ha sido un desequilibrio evidente entre el dinamismo turístico de las periferias y la pasividad cultural del centro urbano. Mientras los paisajes naturales y las manifestaciones tradicionales han ganado visibilidad, la ciudad misma ha quedado rezagada en la construcción de espacios culturales que respondan a las nuevas formas de habitar y percibir lo urbano. Esta carencia no solo afecta la experiencia de los visitantes, quienes encuentran una oferta cultural limitada en el casco urbano, sino también a los propios habitantes, que ven reducidas sus posibilidades de encuentro con experiencias capaces de sorprenderlos, conmoverlos y hacerlos partícipes de una vida cultural más viva y sensorial en su cotidianidad.

En medio de este panorama, han emergido colectivos juveniles y creadores independientes que han comenzado a transformar espacios urbanos en plataformas de

expresión artística y cultural. Sus intervenciones, aunque todavía de alcance limitado, establecen la vitalidad y creatividad presentes en la ciudad, pero también evidencian las dificultades que enfrentan al carecer de visibilidad, apoyo y recursos para consolidarse como parte de una oferta cultural sostenida y reconocida.

Frente a este escenario surge la necesidad de explorar propuestas que no solo complementen, sino que transformen la manera en que se concibe la cultura urbana en Villavicencio. Las experiencias audiovisuales e interactivas ofrecen una oportunidad perfecta para este propósito, ya que invitan a la vivencia directa y sensorial del espacio. Tecnologías como la realidad aumentada, el videomapping o las instalaciones inmersivas abren la posibilidad de convertir calles, plazas y edificaciones en escenarios vivos que dialogan con el presente y con la participación activa de aquellos los habitan.

No se trata de replicar el imaginario llanero bajo nuevos formatos digitales, sino de abrir un espacio de experimentación donde tradición e innovación puedan coexistir sin anularse. Al situar al espectador como participante activo y al transformar lo urbano en un laboratorio sensorial, se busca fortalecer una identidad más diversa, creativa y participativa, capaz de proyectar a la ciudad no solo como destino turístico, sino como territorio cultural en constante movimiento.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Villavicencio, como muchas ciudades en desarrollo, ha apostado por el turismo como motor de crecimiento económico regional. Si bien se han realizado esfuerzos por diversificar esta actividad a través del ecoturismo, aprovechando la riqueza natural del territorio, la consolidación de una oferta cultural urbana sólida ha quedado relegada. Esto ha producido un desequilibrio: mientras el flujo turístico se concentra en las periferias rurales, el centro urbano permanece anclado en el comercio tradicional, lo que disminuye su atractivo tanto para los visitantes como para los habitantes locales, que encuentran limitadas las posibilidades de acceso a experiencias culturales capaces de renovar y enriquecer su cotidianidad.

Este fenómeno no es exclusivo de Villavicencio. Varias ciudades intermedias enfrentan un reto similar: la atracción de paisajes naturales y actividades al aire libre tiende a eclipsar el potencial de los centros urbanos como espacios de encuentro cultural. En el caso particular de Villavicencio, la ciudad ha crecido a la sombra de su entorno rural, cargado de identidad y memoria, lo que ha absorbido gran parte de la atención institucional y mediática. Como consecuencia, las iniciativas culturales urbanas han quedado en un segundo plano, con dificultades para consolidarse como parte de una oferta sostenida y reconocida.

A esto se suma una cierta resistencia cultural: propuestas creativas que exploran lenguajes distintos al de la tradición llanera son, en algunos sectores, percibidas con desconfianza, más como una amenaza que como una oportunidad de expandir y enriquecer

la identidad local. No obstante, en los últimos años se observa un crecimiento en las iniciativas impulsadas por colectivos juveniles y creadores independientes, que han comenzado a transformar espacios urbanos en escenarios alternativos de expresión y participación. Estas experiencias, aunque todavía frágiles, ponen en evidencia tanto la vitalidad cultural de la ciudad como la necesidad urgente de condiciones que permitan su sostenibilidad: mayor visibilidad, respaldo institucional y el reconocimiento de una ciudadanía que abrace una visión más amplia de lo que significa ser llanero.

La ausencia de un ecosistema cultural urbano más sólido limita no solo la capacidad de atraer a turistas interesados en experiencias urbanas, sino también la posibilidad de que los propios habitantes encuentren en su ciudad una fuente cotidiana de asombro, disfrute y pertenencia. En este sentido, fortalecer la vida cultural urbana no puede entenderse únicamente como la creación de infraestructura, sino como la apertura de experiencias vivenciales que activen los sentidos, el cuerpo y la participación de quienes habitan y transitan la ciudad.

Esta situación evidencia la necesidad de repensar la cultura urbana en Villavicencio como un campo fértil para la innovación y la experimentación. La integración de tecnologías audiovisuales e interactivas se presenta aquí como una herramienta estratégica para revitalizar la oferta cultural, no en oposición a la tradición, sino en diálogo con ella (*Anexo 5*). De este modo, se busca impulsar una identidad más diversa y dinámica, en la que lo urbano se convierta en un espacio vivo de encuentro, creatividad y movimiento.

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En la discusión contemporánea sobre turismo cultural, los organismos internacionales coinciden en que este no debe limitarse a la conservación pasiva del patrimonio, sino que debe vivirse como una experiencia transformadora. La *World Charter for Sustainable Tourism +20* (2015) plantea que el turismo tiene la responsabilidad de reforzar el papel del patrimonio cultural, especialmente el intangible, como una fuente activa de identidad y continuidad, y reconoce que el sector se encuentra en medio de una revolución digital que exige experiencias más ricas, compartibles e interactivas. Esta mirada internacional refuerza la idea de que la cultura, al ser puesta en práctica dentro de los espacios urbanos, debe experimentarse sensorialmente y no solo interpretarse desde marcos tradicionales.

En el ámbito nacional, los lineamientos del *Plan Sectorial de Turismo 2022–2026* insisten en la necesidad de avanzar hacia experiencias turísticas significativas para los visitantes, articuladas con la proveeduría local y con la diversidad cultural de los territorios (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo [MinCIT], 2022). En este mismo documento se reconoce que la transformación digital y el uso de tecnologías como la realidad aumentada, la inteligencia artificial o el análisis de datos son parte esencial de la competitividad del sector. Estas orientaciones validan el camino hacia experiencias urbanas inmersivas e interactivas como estrategia para diversificar y revitalizar la oferta cultural de ciudades como Villavicencio.

De manera más localizada, se han desarrollado investigaciones que resaltan la importancia de valorar la cultura inmaterial de Villavicencio como un recurso clave para diversificar su turismo. Gualteros Alvarado, Jiménez Castillejo y Bassols Gardella (2020) señalan que evidencian que el patrimonio intangible de la ciudad, lejos de ser un mero vestigio del pasado, puede convertirse en un activo dinámico para fortalecer la identidad urbana y ampliar la oferta cultural, equilibrando la dependencia histórica del ecoturismo. Esta lectura coincide con lo que ya señalan diversos colectivos juveniles y agentes culturales en la ciudad, quienes buscan abrir espacios de participación en el entorno urbano.

Asimismo, varias ciudades intermedias colombianas han demostrado que la cultura urbana puede convertirse en motor de visibilidad y transformación social. Manizales, con el Festival Internacional de la Imagen; Medellín, con eventos de videomapping en el centro y en espacios patrimoniales; o Pasto, con el Carnaval de Negros y Blancos —declarado Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad—, son ejemplos de cómo las propuestas culturales reconfiguran la relación de los habitantes con sus territorios y contribuyen a construir identidad y pertenencia. Estos casos permiten ver a Villavicencio no como una excepción aislada, sino como parte de un movimiento más amplio de ciudades que han encontrado en la creatividad urbana un camino para fortalecerse culturalmente.

Además, experiencias en otras regiones de América Latina han mostrado cómo la incorporación de tecnologías digitales potencia la vivencia cultural. En Santa Marta, por ejemplo, se han impulsado proyectos de turismo inteligente en el sector hotelero que integran innovación tecnológica y cultura de servicio para generar experiencias más conectadas con las expectativas del visitante (Gutiérrez & Pardo, 2022). De manera similar, en Ecuador se ha demostrado cómo la realidad aumentada puede transformar recorridos urbanos y generar experiencias inmersivas que resignifican espacios tradicionales bajo una mirada sensorial y participativa (Gaviláñez, Cevallos & León, 2024). Estos referentes

ofrecen aprendizajes prácticos que respaldan la pertinencia de apostar por propuestas urbanas en Villavicencio que integren tradición, innovación y participación activa del habitante y el visitante.

Autores como Stebbins (1996, citado en Ramos García, 2015) definen el turismo cultural como un campo orientado a la búsqueda de experiencias estéticas, emocionales e intelectuales, mientras que Ramos García (2015) insiste en que la interpretación del patrimonio solo logra sentido cuando provoca que el visitante sienta, perciba y experimente el valor de lo que observa. Estas perspectivas dialogan estrechamente con la crítica de Sontag (1966), quien cuestiona la sobreintelectualización del arte y de la cultura, defendiendo en su lugar la experiencia directa y sensorial como el verdadero motor de significado.

En este contexto, los antecedentes muestran que Villavicencio enfrenta hoy una oportunidad única: pasar de ser una ciudad turística reconocida por su entorno rural a consolidarse como un espacio cultural urbano donde la tradición y la innovación coexistan. La integración de experiencias inmersivas no debe entenderse solo como una herramienta tecnológica, sino como un medio para reactivar el vínculo entre los habitantes y su ciudad, permitiéndoles habitarla desde la sorpresa, la participación y la emoción.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo puede el uso de tecnologías audiovisuales inmersivas contribuir a fortalecer la oferta cultural urbana de Villavicencio, promoviendo la participación ciudadana?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar experiencias audiovisuales inmersivas e interactivas que fortalezcan la oferta cultural urbana de Villavicencio y promuevan la participación ciudadana.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las necesidades y percepciones de los habitantes de Villavicencio frente a la oferta cultural urbana y las posibilidades de participación en experiencias audiovisuales interactivas.
- Explorar y seleccionar tecnologías audiovisuales interactivas con potencial para fortalecer la oferta cultural urbana y fomentar la participación ciudadana.
- Diseñar una experiencia visual interactiva que estimule la vivencia sensorial y el encuentro comunitario desde una perspectiva contemporánea, integrando elementos tecnológicos y creativos.

- Contrastar la propuesta de experiencia visual con representantes y agentes culturales locales, mediante espacios de diálogo que permitan recoger percepciones, recomendaciones y posibilidades de articulación futura.
- Desarrollar un espacio digital que documente el proceso de investigación–creación y facilite la visualización del piloto tridimensional como producto experimental y reflexivo.

MARCO TEÓRICO

Cultura y desarrollo urbano en ciudades intermedias

Las ciudades intermedias, como Villavicencio, tienen un papel estratégico en el equilibrio entre crecimiento económico, calidad de vida y sostenibilidad cultural. De acuerdo con García Canclini (2019), la cultura urbana debe entenderse como un espacio de hibridación donde convergen lo local, lo global y lo digital, permitiendo que la ciudadanía participe activamente en la producción simbólica de la ciudad. En este sentido, la cultura no solo es un producto del desarrollo, sino una de sus condiciones estructurales.

Asimismo, la UNESCO (2018) ha señalado que la cultura constituye un componente esencial para el desarrollo urbano sostenible, ya que contribuye al bienestar social, a la cohesión comunitaria y al fortalecimiento del sentido de

pertenencia. Este enfoque se vuelve especialmente relevante en ciudades intermedias, donde la planificación urbana suele concentrarse en lo económico, dejando en segundo plano las dinámicas culturales locales (Florida, 2002).

Villavicencio representa un ejemplo de esta tensión: mientras sus entornos rurales se han posicionado como atractivos turísticos por su naturaleza y tradición llanera, el centro urbano ha carecido de una oferta cultural que dialogue con los cambios sociales y tecnológicos contemporáneos. Esta situación coincide con lo que Zukin (1995) describe como la “mercantilización del paisaje urbano”, donde las dinámicas económicas prevalecen sobre las expresiones culturales auténticas.

Turismo cultural y resignificación del espacio urbano

El turismo cultural contemporáneo ha dejado de centrarse en la contemplación pasiva del patrimonio para orientarse hacia la vivencia sensorial y participativa de la cultura (Richards, 2018). Desde esta perspectiva, la experiencia turística se transforma en un acto de co-creación, donde el visitante se involucra emocional y corporalmente con el entorno.

Diversos estudios señalan que las prácticas culturales urbanas, como festivales, performances y recorridos artísticos, pueden revitalizar espacios públicos degradados y fortalecer la identidad comunitaria (Greg Clark, 2015; Richards & Raymond, 2000). En ciudades latinoamericanas, ejemplos como el Festival Internacional de la Imagen en Manizales o los proyectos de videomapping en

Medellín demuestran cómo la cultura puede ser motor de regeneración urbana y de cohesión social.

En el caso de Villavicencio, la integración del turismo cultural urbano con su identidad local permitiría reequilibrar el enfoque turístico, tradicionalmente centrado en lo rural. Tal como plantea García Canclini (2010), los procesos culturales deben asumirse como espacios de negociación y transformación, donde las identidades no se preservan intactas, sino que se renuevan a través del contacto con nuevas formas de expresión.

Tecnologías audiovisuales inmersivas como herramientas culturales

Las tecnologías audiovisuales interactivas, como el videomapping y las instalaciones inmersivas, están redefiniendo la relación entre arte, espacio y ciudadanía. Según Manovich (2001), los nuevos medios no deben entenderse únicamente como herramientas técnicas, sino como lenguajes culturales que transforman la manera en que percibimos y construimos la realidad. Estas tecnologías, al combinar lo visual, lo sonoro y lo espacial, abren la posibilidad de experiencias multisensoriales que modifican la relación del público con el entorno urbano.

En la misma línea, Couchot (2003) sostiene que las tecnologías digitales no sustituyen la sensibilidad artística, sino que amplían sus posibilidades perceptivas, invitando al espectador a convertirse en participante activo. Desde esta óptica, el arte interactivo y las instalaciones audiovisuales actúan como mediaciones culturales que, más que representar la ciudad, la activan sensorialmente.

Ejemplos de proyectos internacionales, como las proyecciones interactivas de Lyon (Francia) o las experiencias de realidad aumentada en espacios patrimoniales de Barcelona, muestran cómo la tecnología puede humanizar los entornos urbanos al permitir una relación emocional con el espacio (Bishop, 2012). En Villavicencio, este tipo de estrategias permitiría reimaginar la ciudad como un laboratorio sensorial donde los habitantes y visitantes co-construyen significados.

Identidad cultural, participación ciudadana y mediaciones tecnológicas

La identidad cultural, de acuerdo con Hall (1996), no es una esencia fija, sino un proceso dinámico en el que las comunidades negocian sus significados y formas de representación. En el caso de Villavicencio, esta negociación se manifiesta entre la exaltación de la tradición llanera y el surgimiento de expresiones urbanas más contemporáneas impulsadas por colectivos jóvenes.

Jesús Martín-Barbero (2002) introduce el concepto de mediaciones culturales para explicar cómo los sujetos reinterpretan los mensajes y prácticas culturales desde sus experiencias sociales. Las tecnologías interactivas pueden considerarse nuevas mediaciones que facilitan la creación de narrativas colectivas, en las cuales los ciudadanos participan activamente en la producción de sentido y en la resignificación del espacio urbano.

Por su parte, Bourriaud (2002) plantea la noción de estética relacional, según la cual el arte contemporáneo busca crear contextos de encuentro y diálogo, más que objetos cerrados. Este enfoque resulta fundamental para entender cómo las experiencias audiovisuales interactivas pueden fortalecer la participación ciudadana, al invitar a los habitantes a ser coautores de la experiencia cultural.

Finalmente, la perspectiva de Sontag (1966) resulta clave: su llamado a “una erótica del arte” propone que las obras no deben reducirse a su interpretación, sino experimentarse sensorialmente. Aplicada al contexto de Villavicencio, esta visión sugiere que las experiencias interactivas deben centrarse en la vivencia, en lo perceptivo, en lo que el cuerpo siente ante la luz, el color y el sonido, más que en un mensaje cerrado.

El conjunto de teorías y enfoques revisados evidencia que las tecnologías audiovisuales inmersivas no solo son herramientas estéticas, sino vehículos de participación y transformación cultural. Su integración en la oferta urbana de Villavicencio permitiría fomentar la apropiación del espacio público, diversificar las experiencias culturales y proyectar una identidad más plural y contemporánea. Este marco teórico, por tanto, sustenta la propuesta de investigación–creación al situar la cultura como experiencia vivida, sensorial y colectiva, en coherencia con la perspectiva de Sontag y con los desafíos culturales de las ciudades intermedias.

METODOLOGÍA

La metodología propuesta para este proyecto tiene como propósito estructurar el proceso de investigación–creación que permitirá explorar cómo las tecnologías audiovisuales e interactivas pueden fortalecer la oferta cultural urbana de Villavicencio, promoviendo expresiones contemporáneas y participativas que dialoguen, sin sustituir, con las tradiciones locales.

El proceso metodológico se concibe como un ejercicio de exploración y experimentación creativa, en el que el análisis del contexto cultural urbano se articula con el diseño y desarrollo de un piloto tridimensional (3D) concebido como una experiencia

audiovisual interactiva. Este prototipo no busca representar ni concluir una obra final, sino funcionar como un medio de indagación que permita reflexionar sobre las posibilidades de la tecnología como herramienta de participación ciudadana y como detonante de nuevas formas de vivencia sensorial del espacio urbano.

Enfoque de investigación

Se empleará un enfoque cualitativo sustentado en la lógica de la investigación–creación, orientado a articular tres dimensiones complementarias:

- **Exploratoria:** comprender el contexto cultural urbano de Villavicencio y las percepciones ciudadanas frente a la oferta cultural y las experiencias tecnológicas emergentes.
- **Creativa:** diseñar y desarrollar el piloto visual interactivo como dispositivo de experimentación, donde la creación misma se asume como forma de conocimiento.
- **Reflexiva:** analizar los hallazgos derivados tanto de las percepciones ciudadanas como del proceso creativo, identificando cómo la interacción tecnológica puede fortalecer la vivencia cultural urbana.

Para complementar el enfoque cualitativo, se emplearán recursos descriptivos, entre ellos gráficos y resultados de encuestas, que faciliten la comunicación visual de las percepciones recolectadas, apoyando la interpretación de los hallazgos sin recurrir a un análisis estadístico.

- **Exploración cualitativa:** profundizar en los imaginarios, percepciones y actitudes de los habitantes frente a la cultura urbana, las tensiones entre tradición e innovación y la apertura hacia expresiones audiovisuales interactivas.

- **Apoyo descriptivo:** incorporar resultados básicos de la encuesta exploratoria para reconocer patrones generales de percepción e interés hacia experiencias tecnológicas y culturales.

Población y muestra

La población objetivo estará compuesta principalmente por habitantes de Villavicencio, con énfasis en jóvenes entre 18 y 35 años, por su vinculación con procesos culturales contemporáneos y su familiaridad con los medios digitales.

También se considerarán actores culturales locales, como artistas, gestores, colectivos juveniles y emprendedores creativos, cuya visión estratégica y vivencial permitirá enriquecer la comprensión del contexto cultural urbano.

Métodos e instrumentos de recolección de información

Para la obtención de la información cualitativa y descriptiva, se emplearán los siguientes métodos e instrumentos:

- **Encuesta exploratoria:** dirigida a habitantes locales, orientada a identificar percepciones generales sobre la cultura urbana, el grado de apertura hacia experiencias interactivas y los obstáculos percibidos para la participación en espacios culturales. Las preguntas abiertas permitirán captar asociaciones sensoriales, imágenes y emociones vinculadas a la identidad de la ciudad.
- **Entrevistas semiestructuradas:** realizadas a colectivos juveniles, artistas, gestores culturales y representantes de instituciones, con el fin de conocer sus perspectivas sobre la transformación de la narrativa cultural urbana, las oportunidades de colaboración y los desafíos en torno al uso de tecnología en prácticas culturales.

RESULTADO ESPERADOS

Una vez recopilada y analizada la información, los resultados cualitativos, apoyados en hallazgos descriptivos permitirán comprender de manera profunda la relación entre cultura, tecnología y experiencia urbana en Villavicencio. Este análisis integrará percepciones, imaginarios y tensiones identificadas en la ciudadanía, revelando las

posibilidades hacia formas contemporáneas de expresión cultural mediadas por la tecnología.

Los resultados esperados incluyen:

- Identificar tecnologías audiovisuales e interactivas con mayor potencial para propiciar experiencias sensoriales y participativas acordes con las expectativas y sensibilidades locales.
- Reformular la propuesta creativa en función de los imaginarios culturales emergentes, con especial atención a las voces jóvenes y a los agentes culturales urbanos.
- Reconocer espacios urbanos significativos que puedan ser activados mediante experiencias audiovisuales, considerando su carga simbólica, accesibilidad y capacidad de apropiación colectiva.
- Desarrollar el piloto tridimensional (3D) como herramienta de experimentación e investigación–creación, orientada a explorar cómo las tecnologías interactivas pueden transformar la vivencia sensorial y cultural del espacio urbano
- Crear una página web como herramienta de difusión del proyecto, donde se integrarán el piloto tridimensional y el trabajo investigativo.

Capítulo I: Análisis y Presentación de Resultados

El presente capítulo expone los hallazgos empíricos obtenidos mediante la aplicación de las dos estrategias de recolección de datos definidas en la metodología: la encuesta dirigida al público a los habitantes locales y la entrevista cualitativa a agentes culturales locales.

La presentación se estructura para ofrecer una visión integral y contrastada. Inicialmente, se exponen los resultados cuantitativos de la encuesta, utilizando gráficas y tablas para ilustrar la frecuencia de las percepciones ciudadanas sobre la percepción

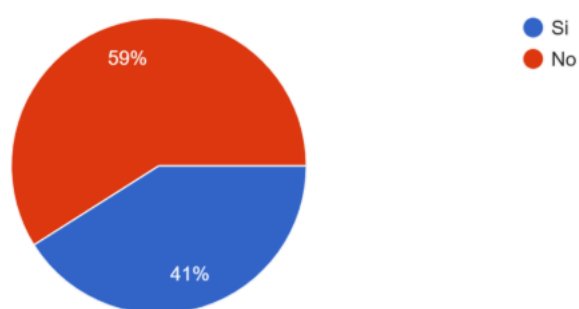
cultural de la ciudad y su postura frente a las tecnologías interactivas. Posteriormente, se profundiza en los resultados cualitativos derivados de las entrevistas, el fin de contextualizar y enriquecer las cifras a través de la perspectiva de los agentes expertos.

Las conclusiones, análisis, y las gráficas completas de la encuesta se presentan en el desarrollo de los siguientes apartados. Los instrumentos de recolección y las transcripciones íntegras de las entrevistas están disponibles para consulta en los anexos correspondientes.

I.I. Análisis de las encuestas

¿Considera usted a Villavicencio como una ciudad culturalmente activa?

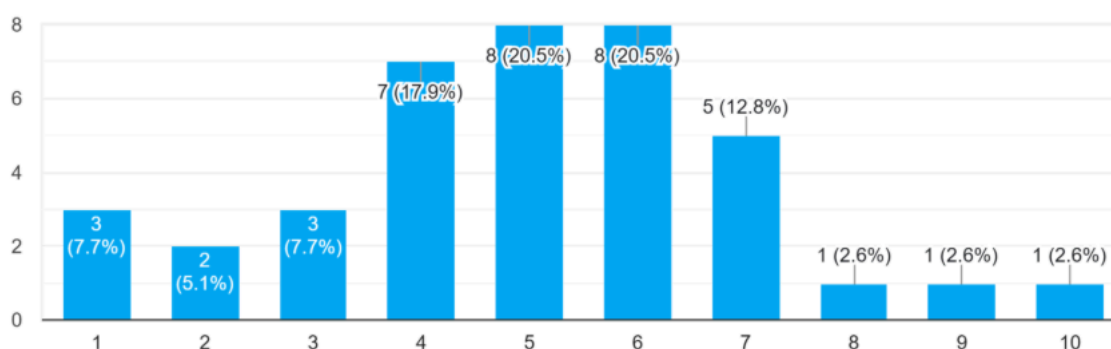
39 respuestas



Ante la pregunta sobre si Villavicencio puede considerarse una ciudad culturalmente activa, el 59% de los encuestados respondió negativamente, frente a un 41% que manifestó lo contrario. Estos resultados reflejan una percepción generalizada de inactividad o falta de dinamismo cultural, sugiriendo que, aunque existen iniciativas y expresiones locales, estas no logran consolidarse como parte visible o representativa de la identidad ciudadana.

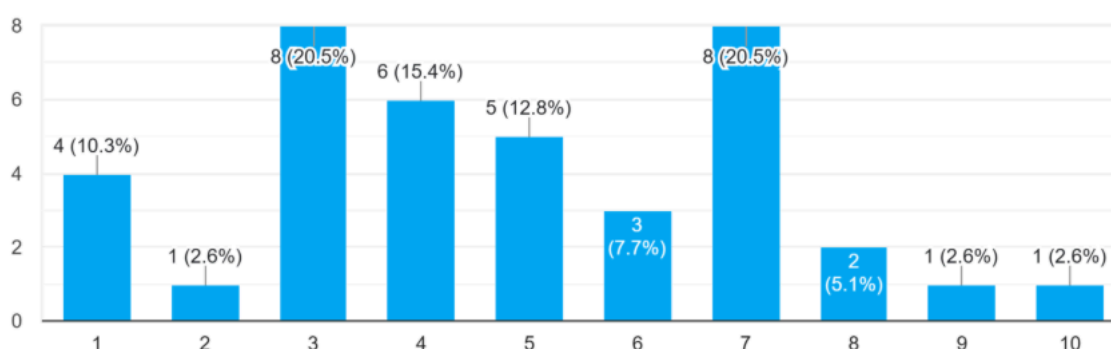
¿Qué tan atractiva considera la oferta cultural urbana de Villavicencio?

39 respuestas



¿Qué tan atractiva considera la oferta cultural rural de Villavicencio?

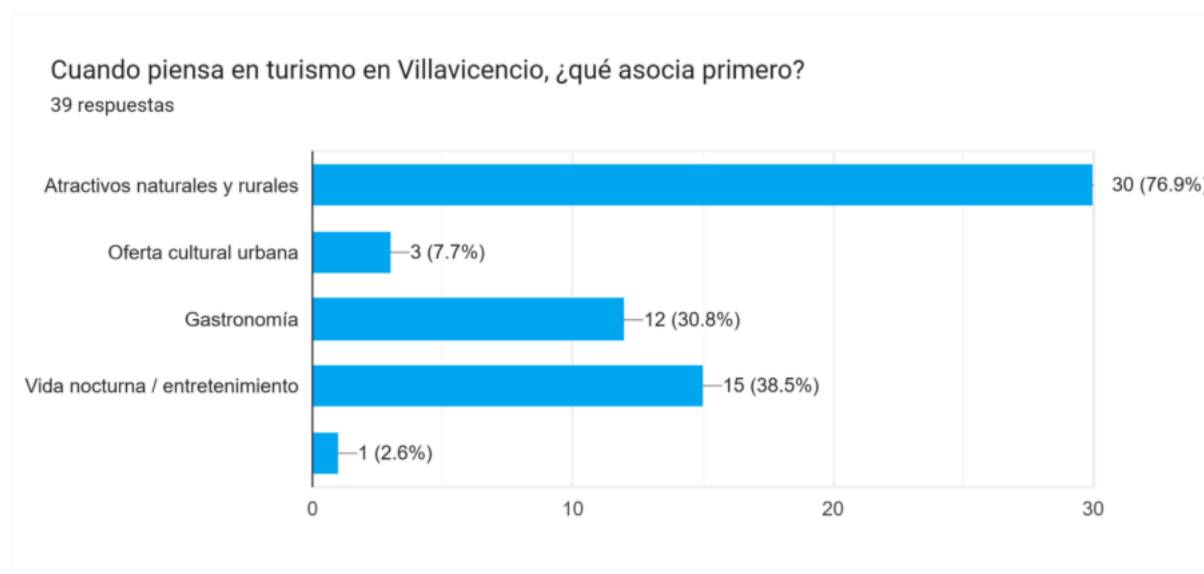
39 respuestas



Para profundizar en esta percepción y reconocer si responde a una falta de oferta o de interés, se indagó sobre el atractivo que ejercen los ejes urbano y rural dentro de la vida cultural. Los resultados muestran una tendencia a calificaciones medias y bajas: tanto la oferta urbana como la rural se concentraron entre los valores 4, 5 y 6, revelando un nivel moderado de satisfacción.

Esta tendencia sugiere una brecha en la valoración del hecho cultural, donde lo urbano y lo rural coexisten en un estado de cierta quietud creativa. En los imaginarios locales, la cultura aún no se asocia con experiencias transformadoras o significativas, lo que

abre un campo fértil para propuestas que reactiven el vínculo emocional de la comunidad con su entorno y estimulen nuevas formas de expresión.

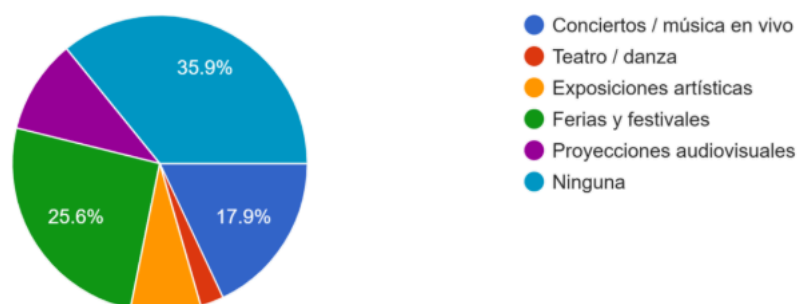


En contraste, el 76,9% de los encuestados asocia el turismo de Villavicencio con atractivos naturales y rurales, mientras solo el 7,7% lo relaciona con oferta cultural urbana. Este dato confirma la preeminencia del paisaje y la naturaleza sobre la producción artística como elemento identitario. La ciudad sigue vinculada al imaginario de “puerta al Llano” más que al de un espacio de creación y diversidad, esto refuerza la necesidad de reposicionar la cultura urbana como parte del atractivo y la narrativa local, visibilizando los procesos creativos que emergen desde la ciudad y no solo desde el paisaje.



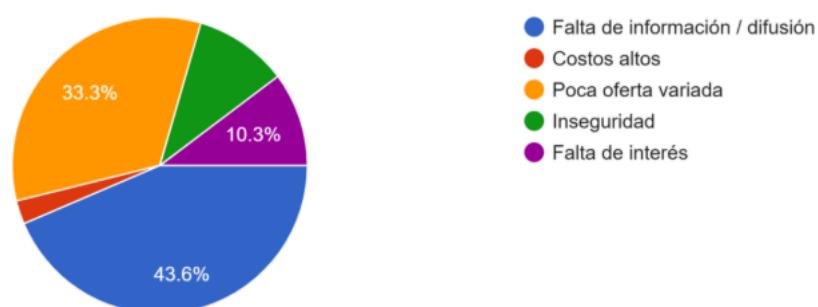
¿En qué tipo de actividades culturales urbanas en Villavicencio ha participado en el último año?

39 respuestas



¿Qué obstáculos percibe para participar en actividades culturales urbanas?

39 respuestas



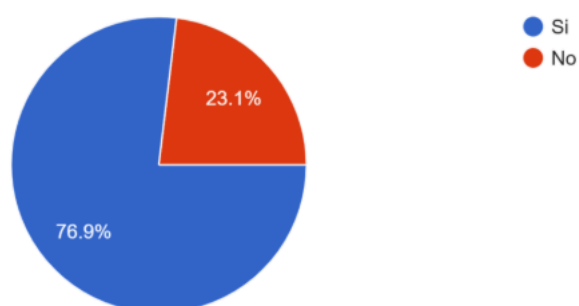
Respecto a la participación en actividades culturales urbanas, el 48,7% afirmó asistir “rara vez”, el 35,9% “a veces” y el 15,4% “nunca”. Ningún encuestado indicó hacerlo de forma frecuente. Este patrón refleja una baja apropiación de los espacios culturales, probablemente vinculada tanto a la limitada percepción de oferta como a la falta de mediación y difusión.

El principal obstáculo identificado fue la falta de información y divulgación (43,6%), seguido por la escasa variedad en la oferta (33,3%). En consecuencia, el problema no radica necesariamente en la ausencia de actividades, sino en una desconexión comunicativa entre los agentes culturales y el público potencial.

En términos simbólicos, la cultura urbana ocupa un lugar periférico en la vida cotidiana, lo que debilita su capacidad de generar sentido de pertenencia o comunidad. Sin embargo, desde una perspectiva creativa, este distanciamiento puede entenderse como una oportunidad para diseñar experiencias participativas que activen la curiosidad y promuevan la interacción con el territorio.

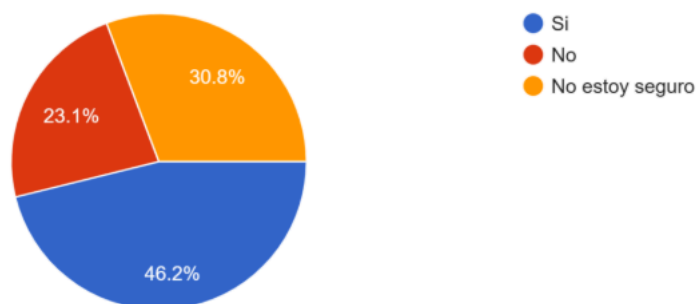
¿Cree usted que la expresión de la cultura llanera necesita un cambio?

39 respuestas



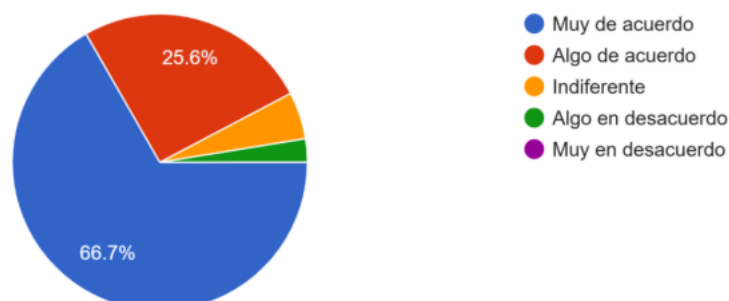
¿Cree que en Villavicencio existe resistencia de la población hacia expresiones culturales diferentes a la tradición llanera?

39 respuestas



¿Qué tan de acuerdo está con la afirmación: “Villavicencio debe fortalecer una oferta cultural urbana que combine tradición e innovación tecnológica”?

39 respuestas



Un hallazgo especialmente relevante es que el 76,9% considera que la expresión de la cultura llanera necesita un cambio, mientras que el 46,2% percibe resistencia hacia manifestaciones diferentes a la tradición. Esto revela una tensión entre la identidad folclórica y la necesidad de renovación cultural. Si bien el joropo y el imaginario llanero son símbolos regionales, también se perciben como discursos rígidos que, en su institucionalización, pueden limitar la visibilización de expresiones urbanas contemporáneas.

Villavicencio parece encontrarse en un punto de transición cultural, donde el reto no es sustituir la tradición, sino reimaginarla desde nuevas prácticas que integren lo rural, lo urbano y lo experiencial. La propuesta creativa se plantea entonces como un espacio de diálogo entre pasado y presente, entre la raíz y la experimentación.

Para explorar la dimensión simbólica de estos datos, se incluyeron dos preguntas abiertas:

- ¿Qué imágenes, sonidos o experiencias vienen primero a su mente cuando piensa en Villavicencio?
- Si tuviera que contarle a alguien de afuera cómo se siente “la esencia cultural” de la ciudad, ¿qué elementos o experiencias mencionaría?

De manera recurrente, los participantes mencionaron la cultura llanera folclórica, la naturaleza y lo “criollo” como referentes principales. Estos elementos evidencian un ideal

anclado en la tradición y en la relación con el territorio, pero que, según las narrativas recogidas, no logra actualizarse ni reflejar la diversidad contemporánea de la ciudad.

Destaca una respuesta que sintetiza una tensión latente:

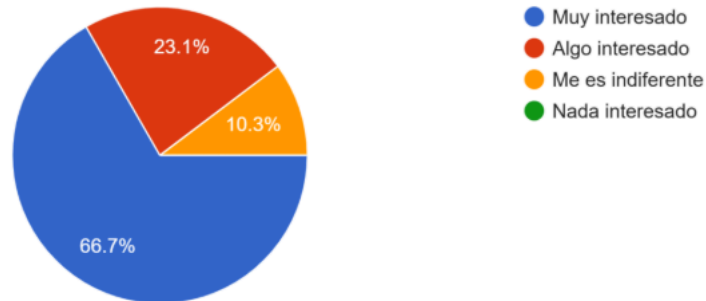
- “Quizá el joropo y la cultura llanera en general, pero de una manera impuesta - casi que a la fuerza - por las élites. Considero que Villavicencio tiene un déficit de identidad, por lo que al pensar en la ciudad no logro tener un imaginario identitario concreto. No uno que parezca genuino.”

Esta afirmación revela una mirada crítica hacia la institucionalización del folclor y la forma en que ciertos sectores han monopolizado la representación cultural. Las alusiones a lo “impuesto”, al “déficit de identidad” y a la “falta de genuinidad” reflejan una fractura en el imaginario urbano, donde la ciudadanía no se siente plenamente representada por las imágenes oficiales. La investigación, por tanto, evidencia la necesidad de reconfigurar la identidad cultural de Villavicencio desde la pluralidad, articulando lo tradicional y lo emergente, y abriéndose a experiencias estéticas que expresen su carácter híbrido y cambiante.

Estos hallazgos fortalecen el sentido de la propuesta creativa: generar un espacio sensorial y participativo que permita reconocer la cultura urbana como una extensión viva del territorio, capaz de integrar la herencia llanera con nuevas formas de expresión. De esta manera, la ciudad puede pensarse no solo como puerta de entrada al llano, sino como un laboratorio activo de identidad, voz y presencia.

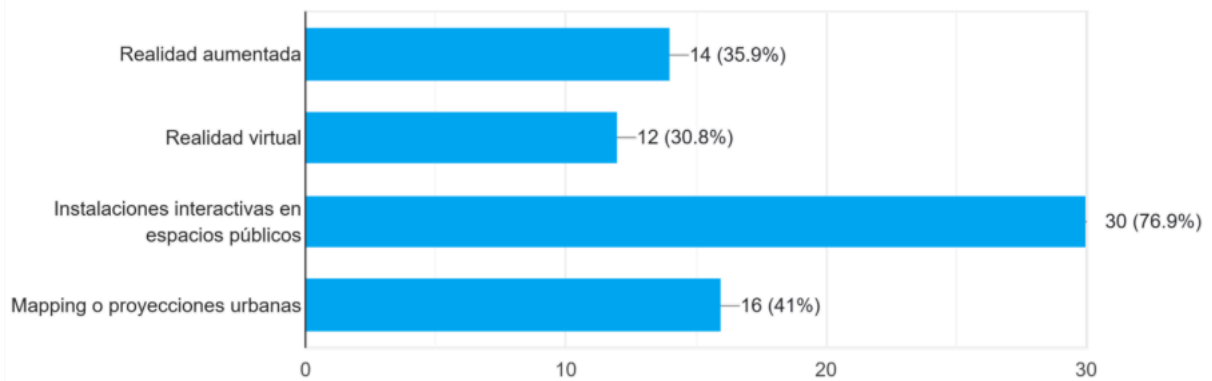
¿Qué tan interesado(a) estaría en participar en experiencias culturales que incluyan el uso de tecnologías interactivas?

39 respuestas



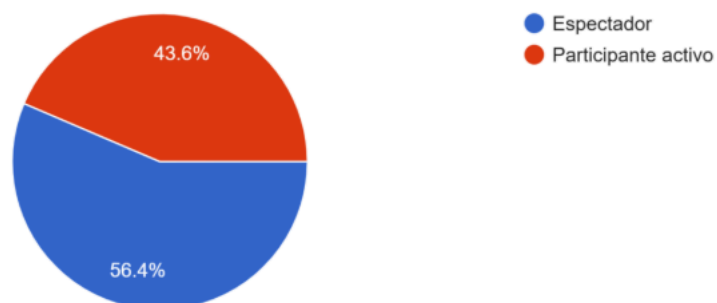
¿Qué tipo de experiencias audiovisuales interactivas le resultan más atractivas?

39 respuestas



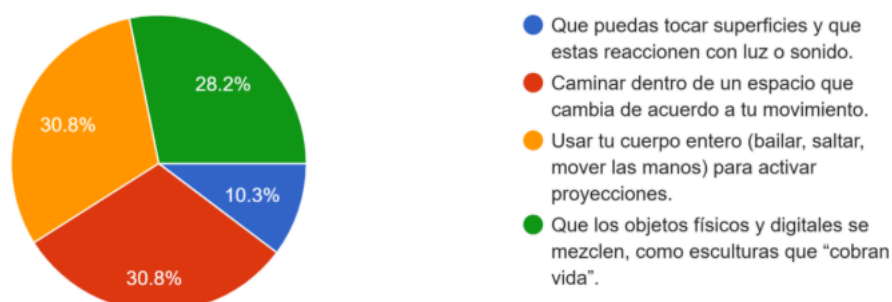
¿Prefieres experiencias donde seas espectador (ver y escuchar) o donde seas participante activo (interactuar, decidir, moverte dentro de la experiencia)?

39 respuestas



¿Qué te parecería más interesante en una experiencia interactiva?

39 respuestas



Finalmente, los resultados sobre la apertura hacia experiencias audiovisuales interactivas muestran una alta disposición a explorar formatos inmersivos y participativos, señalando un interés creciente por expresiones que trascienden el rol pasivo del espectador.

El 76,9% de los encuestados manifestó atracción por instalaciones interactivas en espacios públicos, seguido del 41% que eligió el mapping o las proyecciones urbanas. Esto evidencia un deseo de vivir el arte en el espacio colectivo, de modo que el entorno urbano funcione como escenario para la experimentación sensorial y el encuentro.

Aunque la mayoría (56,4%) prefiere ser espectador, un 43,6% optó por ser participante activo, dispuesto a interactuar y moverse dentro de la experiencia. Esta cifra confirma una predisposición al involucramiento corporal y sensorial, rasgo característico de las prácticas culturales urbanas contemporáneas.

Asimismo, al indagar qué aspecto resultaría más interesante, las respuestas se distribuyeron de forma equilibrada: un 30,8% eligió el uso del cuerpo para activar proyecciones y un 28,2% destacó la fusión entre lo físico y lo digital. En conjunto, los datos revelan una apertura hacia experiencias que mezclen lo tangible con lo tecnológico, propiciando una relación más emocional y participativa con la obra.

Estos hallazgos confirman que la comunidad muestra afinidad por las formas contemporáneas de creación digital e inmersiva, y que percibe en el espacio urbano un lugar con potencial para el encuentro cultural. La propuesta puede, por tanto, orientarse a activar la ciudad como territorio simbólico, donde el arte, la tecnología y la participación ciudadana se entrelacen para construir un imaginario cultural renovado.

I.II. Síntesis de entrevistas a agentes culturales

Con el objetivo de comprender cómo se percibe la cultura urbana en Villavicencio desde la experiencia de quienes participan activamente en su construcción, se realizaron entrevistas a diferentes agentes culturales de la ciudad. Las conversaciones buscaron identificar percepciones sobre la oferta cultural actual, el papel de las tecnologías audiovisuales interactivas y su potencial para fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia en la comunidad.

A partir de sus respuestas, se evidencian tanto coincidencias con el planteamiento del proyecto - en torno a la necesidad de diversificar y visibilizar las expresiones culturales urbanas - como tensiones y nuevos puntos de vista sobre los retos que enfrenta la ciudad en materia de innovación tecnológica, gestión cultural y participación ciudadana.

Los entrevistados coinciden en señalar que Villavicencio atraviesa un momento de búsqueda identitaria, donde la cultura urbana aún no logra consolidarse como una narrativa visible ni articulada. Esta apreciación refuerza la lectura inicial del proyecto, que planteaba una fragmentación entre lo tradicional y lo emergente, así como una débil apropiación ciudadana de los espacios culturales.

También se confirma la necesidad de fortalecer la participación ciudadana y la creación de experiencias que reactiven el vínculo entre las personas y su entorno.

Mario Toro, por ejemplo, enfatiza la importancia de generar espacios “de encuentro constante y descentralizado”, mientras que Dresko y Jot4 insisten en la falta de visibilización de los eventos existentes, señalando la difusión como obstáculo central, siendo este un hallazgo que coincide con los resultados de la encuesta.

En relación con las tecnologías interactivas, hay una percepción compartida de que estas pueden renovar la manera en que se vive la cultura, acercando nuevos públicos y propiciando una relación más participativa con el arte. En este sentido, las entrevistas respaldan la premisa del proyecto de que las herramientas audiovisuales pueden convertirse en vehículos para fortalecer la identidad urbana y para resignificar la idea de “ciudad culturalmente viva”.

Un aporte valioso de los entrevistados es la mirada histórica y territorial que ofrecen sobre la identidad local. Mario Toro introduce una distinción significativa: Villavicencio no es propiamente llano, sino piedemonte llanero, y su identidad ha sido moldeada por una diversidad migrante. Este matiz amplía la noción de cultura urbana al incluir múltiples procedencias, desplazando la idea homogénea del “llanero tradicional”.

Por otro lado, la reflexión de Gustavo Ortiz resulta especialmente reveladora: plantea que Villavicencio es una ciudad de contrastes donde conviven múltiples expresiones culturales - desde lo tradicional hasta lo alternativo -, pero fragmentadas y con escasa visibilización. Su observación sobre la brecha generacional y la falta de difusión cultural evidencia que el problema no radica tanto en la ausencia de oferta, sino en la carencia de articulación y comunicación entre los distintos grupos y públicos. Este punto de partida permite entender la complejidad

del panorama cultural de la ciudad, que no se define por carencias sino por una diversidad dispersa, donde las iniciativas emergentes aún buscan reconocimiento.

Finalmente, varios entrevistados ofrecen una lectura estratégica sobre la implementación gradual y sostenible de la tecnología. Ortiz advierte que introducir herramientas interactivas en un contexto sin hábito de consumo cultural puede generar resistencia, por lo que su uso debe normalizarse progresivamente. Toro, en cambio, propone emplearlas como herramientas de resignificación del espacio público, sugiriendo ejemplos concretos (mapping en el centro histórico, realidad aumentada sobre mitos locales) que enriquecen directamente la visión creativa del proyecto.

Por último, aunque la mayoría coincide en la necesidad de renovación cultural, algunos entrevistados expresan escepticismo frente a la viabilidad práctica de las tecnologías interactivas en el contexto local. Ortiz menciona las limitaciones materiales y la falta de costumbre como posibles obstáculos, y Toro subraya la carencia de infraestructura tecnológica e institucional para sostener proyectos de gran escala. Estas observaciones contrastan con el optimismo de la propuesta inicial y llaman la atención sobre la importancia de que la intervención sea viable, progresiva y sostenida en el tiempo, más que puramente experimental.

Las entrevistas revelan un panorama diverso pero convergente: los agentes culturales perciben a Villavicencio como una ciudad en transformación, donde la energía creativa existe, pero carece de articulación, visibilidad y sostenibilidad. Las tecnologías audiovisuales interactivas se entienden como posibles catalizadores de este proceso, siempre que se integren con sensibilidad territorial y con apertura a las múltiples voces que configuran la identidad local. En este sentido, las

observaciones recogidas confirman los hallazgos de la encuesta, y los sitúan en un marco más complejo, donde la innovación tecnológica se valora como un medio para la expresión colectiva, la memoria y el diálogo intercultural.

CONCLUSIONES

Se logró conceptualizar y desarrollar un piloto de experiencias audiovisuales interactivas que buscan fortalecer la oferta cultural urbana de Villavicencio desde una mirada contemporánea, integrando tecnologías innovadoras y nuevos lenguajes perceptivos que promueven la participación de la ciudadanía. Este proyecto representa un avance hacia la diversificación y resignificación del imaginario cultural local, llevan a Villavicencio a ser visto como un territorio donde la tecnología, la cultura y la creatividad se entrelazan para generar nuevas formas de encuentro y experiencia colectiva.

El análisis de las percepciones y expectativas de los habitantes permitió identificar una creciente disposición hacia experiencias culturales que no solo reconozcan lo tradicional, sino que también activen identidades emergentes, expresiones urbanas y sensibilidades diversas. Este hallazgo orientó el proyecto hacia una visión de cultura más dinámica, inclusiva y cercana a las realidades cotidianas de quienes habitan y recorren la ciudad. Se evidenció, además, un alto interés por propuestas que integren tecnologías interactivas en espacios públicos como medios de esparcimiento y participación.

Durante el proceso se exploraron tecnologías audiovisuales interactivas, como el videomapping y las proyecciones interactivas por su potencial para transformar espacios urbanos convencionales en entornos sensibles, participativos y

multisensoriales. Estas herramientas mostraron ser no solo viables, sino también coherentes con la intención de fortalecer la vivencia estética y social del entorno urbano.

Finalmente, se desarrolló una experiencia audiovisual interactiva donde se invita a vivir la transformación visual como un acto compartido, potenciando la percepción sensorial y la participación ciudadana; junto a ella se realizó una página web que se utilizó como herramienta de visualización del proyecto, donde se integró el piloto tridimensional y el trabajo investigativo. Más que reinterpretar la tradición, el proyecto busca ampliar el panorama cultural de Villavicencio, integrando tecnologías interactivas que favorecen una apropiación más libre, participativa y contemporánea del territorio.

BIBLIOGRAFÍA

Bishop, C. (2012). *Artificial hells: Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.
Verso.

Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Les Presses du Réel.

Couchot, E. (2003). *La tecnología en el arte: De la fotografía a la realidad virtual*. Akal.

Florida, R. (2002). *The rise of the creative class*. Basic Books.

García Canclini, N. (2010). *La sociedad sin relato: Antropología y estética de la inminencia*.
Katz Editores.

García Canclini, N. (2019). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Paidós.

Gaviláñez, J., Cevallos, J., & León, M. (2024). Experiencias inmersivas en *dark tourism*:
Aplicación de realidad aumentada en Ibarra. *Revista Tierra Infinita*, 5(2), 65–82.
<https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/tierrainfinita/article/download/1304/3772/12621>

Gutiérrez, R., & Pardo, A. (2022). Turismo inteligente y cultura de innovación en empresas
hoteleras de Santa Marta, Colombia. *SUMMA*, 4(1), 75–95.

https://www.researchgate.net/publication/363533807_Turismo_inteligente_y_cultura_de_innovacion_en_empresas_hoteleras_de_Santa_Marta_Colombia

Hall, S. (1996). *Cultural identity and diaspora*. In P. Mongia (Ed.), *Contemporary postcolonial theory: A reader* (pp. 110–121). Routledge.

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (2022). *Plan Sectorial de Turismo 2022–2026: Turismo, motor de vida*. MinCIT.
https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/portalDNP/PND-2023/05022023_Plan_Sectorial_Turismo.pdf

Ramos García, F. (2015). Interpretación y turismo cultural. En *Cuaderno 18: Turismo cultural, patrimonio y sostenibilidad* (pp. 67–76). Universidad Internacional de Andalucía.

Gualteros Alvarado, M. A., Jiménez Castillejo, L. Y., & Bassols i Gardella, N. (2020). *Valuing the immaterial culture of the municipality of Villavicencio (Meta–Colombia) as a possible asset for tourist diversification*. RITUR – Revista Iberoamericana de Turismo, 10(1), 3–24.
https://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1700977&utm_source=chatgpt.com&dswid=4576

Sontag, S. (1966). *Against interpretation and other essays*. Farrar, Straus & Giroux.

Stebbins, R. (1996). Cultural tourism as serious leisure. *Annals of Tourism Research*, 23(4), 948–950. (Citado en Ramos García, 2015).

World Summit on Sustainable Tourism +20. (2015). *World Charter for Sustainable Tourism +20 (Vitoria-Gasteiz Declaration)*. World Summit on Sustainable Tourism.

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta aplicada a habitantes de Villavicencio

Este anexo presenta el instrumento de recolección de información utilizado para identificar percepciones, intereses y hábitos culturales de los habitantes de Villavicencio. La encuesta fue aplicada de manera digital a través de formularios en línea y estuvo dirigida a ciudadanos mayores de 18 años residentes en la ciudad. Su propósito fue explorar la relación de la comunidad con la oferta cultural urbana y su disposición frente a experiencias audiovisuales interactivas.

Link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScrr9xRAsHCjll0hX6UGk4hy86f5eUNyAqjJVMn00PXUKpXXg/viewform>

Imagen de difusión a través de redes:



Anexo 2. Cuestionario de entrevista a agentes culturales locales

Se realizó una breve consulta dirigida a agentes culturales locales con el propósito de obtener una perspectiva general sobre la oferta cultural urbana de Villavicencio y la posible incorporación de tecnologías audiovisuales interactivas en este contexto.

El ejercicio consistió en el envío de tres preguntas abiertas mediante correo electrónico y mensajes directos, con el fin de recopilar respuestas breves que aportaran una visión exploratoria frente a la percepción cultural y el papel de la tecnología en el ámbito artístico y ciudadano.

Preguntas aplicadas:

1. ¿Cómo percibe la oferta cultural actual de Villavicencio y su relación con la participación ciudadana?
2. ¿Qué opinión le merece la integración de tecnologías audiovisuales interactivas en espacios culturales de la ciudad?
3. ¿De qué manera considera que estas tecnologías podrían fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia en la comunidad?

Anexo 3. Respuestas de los agentes culturales

En este anexo se presentan las respuestas obtenidas en la consulta a agentes culturales locales.

Gustavo Ortiz - (Arquitecto)

1. Villavicencio es una ciudad de contrastes. Su oferta cultural urbana es variada y rica en tradiciones, a la vez que convive con manifestaciones alternativas a la narrativa oficial del folclor. Hay una brecha impresionante entre las generaciones más nuevas y los viejos portadores del patrimonio llanero; es diametralmente diferente cómo perciben la misma ciudad. No

podemos decir, entonces, que hay una mala o buena oferta cultural, o poca o mucha, si lo vemos desde la óptica local, sino que hay tanta oferta como grupos con intereses en común. La dificultad está en la divulgación de estas para otros grupos ajenos, como turistas, extranjeros y habitantes de la misma ciudad. Para ser más concretos, hacen falta más iniciativas de periodismo cultural que den visibilidad a todo lo que transcurre en la ciudad.

2. Creo que pueden tener un papel minimizado bajo las condiciones materiales en las que se desarrolla la cultura en la ciudad, porque introducir una nueva tecnología a un mercado que no está acostumbrado a propuestas disruptivas va a crear una resistencia peligrosa. Pueden haber dos vías: la absorción como una plataforma para artistas emergentes y tradicionales, o el destierro por falta de costumbre y usabilidad.
3. He visto iniciativas de inmersión digital que no tienen mayor impacto por la dominancia de lo tradicional. Pienso que el camino está no solo en la introducción disruptiva de una nueva oferta tecnológica cultural, sino en su normalización como oferta viable y rentable de entretenimiento. Es decir, debe ser una apuesta periódica, incisiva y de mucha repetición, con la intención de que se presente como una plataforma confiable para grupos culturales tradicionales y de nueva era que busquen llegar a nuevos públicos o ingresar al circuito artístico.

Dresko - (Ilustrador)

1. Creo que la oferta cultural urbana de Villavicencio tiene mucha oportunidad de mejora. Generar más eventos y de mayor variedad ayudaría a fomentar la participación de los ciudadanos.

2. Creo que la implementación de nuevas tecnologías es fundamental para llamar la atención de las personas y crear actividades novedosas y divertidas.
3. Generar espacios que fomenten el arte, la creatividad y la convivencia es una oportunidad de mejora. Es importante fijarse en la diversidad de hobbies e intentar promover todos estos por medio de talleres, encuentros, etc.

Jot4 – (Artista)

1. Siento que a la oferta cultural urbana le hace falta un poco de visibilización. Hay muchos espacios o eventos culturales que se realizan y las personas no se enteran de que suceden.
2. La tecnología cumple un papel importante; puede funcionar como un motivante para que más personas asistan a espacios donde el objetivo sea preservar la cultura urbana en la ciudad, además de servir como medio de difusión y convocatoria.
3. Las oportunidades que veo pueden estar en utilizar la tecnología para ampliar la cantidad de público. Por ejemplo, las plataformas de streaming en los eventos podrían permitir que personas que no pueden asistir presencialmente igualmente puedan apreciar lo que ocurre en los eventos culturales. Esto también daría más visibilidad tanto a los eventos como a los artistas que participan en ellos. Los desafíos para llevarlo a cabo pueden ser la falta de conexión a internet, teniendo en cuenta que en Villavicencio muchas veces la señal es baja.

Maria José – Modelo afro

1. Considero que se deberían fortalecer los aportes de la comunidad afrodescendiente a nuestro territorio, ya que somos parte de la población que ha trabajado en conjunto por la construcción de la ciudad. Asimismo, es importante abrir espacios de encuentro para jóvenes afrodescendientes que deseen impactar de manera positiva el municipio.
2. Estas herramientas ayudan a posicionar al municipio como una ciudad en crecimiento. Del mismo modo, fortalecer las tecnologías audiovisuales podría mejorar la percepción de los mismos villaviceses hacia su municipio y fomentar valores ciudadanos más adecuados.
3. Veo una oportunidad para las nuevas empresas creadas por jóvenes visionarios que conocen el valor de las tecnologías y el poder audiovisual. Por otro lado, podría existir una barrera con algunas grandes empresas que mantienen un pensamiento más tradicional acerca del marketing y una concepción limitada del alcance que tienen estas tecnologías.

Mario Toro – Fotógrafo

1. En general, la oferta cultural de Villavicencio en los últimos 20 años ha crecido mucho en cuanto a diversidad. Antes, los esfuerzos culturales se centraban en todo el tema de la cultura llanera y lo que se conoce como cultura llanera: vacas, caballos, joropo, etcétera. Con el pasar del tiempo, muchas personas vinculadas al ámbito cultural hemos puesto en discusión en diversos escenarios que Villavicencio, primero, no es llano; Villavicencio es piedemonte llanero. Segundo, es una ciudad fundada y levantada por migrantes de regiones como el Tolima, el Viejo Caldas y toda esta zona.

En los últimos años se ha abierto la puerta al crecimiento hacia esa diversidad. Sin embargo, como esta exploración también es tan reciente, todavía está muy fragmentada. Todos estos procesos se concentran en circuitos muy específicos dentro de diversas líneas del arte. Hay una energía creativa que va en crecimiento constante, pero no existe una articulación clara entre los distintos procesos independientes, institucionales o comunitarios.

Existen nichos muy puntuales, repartidos en espacios específicos donde nadie se cruza con el otro, y no hay una transversalización del arte ni de los procesos creativos y culturales en la ciudad. Muchos de estos espacios se gestionan de manera coyuntural, es decir, cuando hay festivales, convocatorias o encuentros, pero no hay una continuidad en los procesos.

Hacen falta espacios que fortalezcan la participación ciudadana de manera constante, que potencien los encuentros y la formación de forma descentralizada, con actividades en barrios, corregimientos y veredas, pero que tengan permanencia y constancia para construir bases sólidas dentro de los espacios culturales.

Esto también permitiría la apertura a nuevas voces, que es lo que se necesita en la ciudad: voces jóvenes, voces indígenas, voces afro, voces migrantes, voces de todo tipo que quieran expresarse y canalizar, por medio del arte, sus entornos, experiencias y creencias.

2. Bueno, dentro de lo que yo hago no exploro mucho el tema de las tecnologías audiovisuales interactivas. Sin embargo, creo que pueden ser una herramienta y un puente muy poderoso entre el arte, la memoria, la

ciudadanía y las nuevas tendencias. ¿Por qué? Porque hoy en día el arte, lo que llama la atención, lo que vincula y lo que mueve, también es muy visual. La realidad aumentada, el video mapping y todo este tipo de propuestas son muy llamativas, no solo para quienes trabajamos y nos movemos en el arte, sino también para el público en general. A veces el arte más tradicional no logra captar ese tipo de atención.

Sin embargo, no creo que su valor se limite únicamente a lo impactante en lo visual. También considero que estas herramientas pueden activar la articulación del arte con el espacio público e, incluso, llegar a resignificar lugares comunes o espacios que están bajo estigmatización.

Por ejemplo, con el reciente fortalecimiento del centro histórico de la ciudad, se podrían realizar proyecciones de video mapping sobre las fachadas de las casas antiguas que han sido renovadas, pero también sobre aquellas que aún están afectadas. Un ejemplo podría ser un show de video mapping sobre lo que queda del esqueleto de la Casa Robin. O una instalación inmersiva que, etapa por etapa, vaya contando la historia del piedemonte y las convergencias culturales que habitan este territorio tan rico y diverso culturalmente.

Este tipo de iniciativas pueden ser muy interesantes si, desde lo institucional, se involucra a artistas, líderes y lideresas que estén trabajando en ellas. Si se busca fortalecer lo cultural desde las instituciones, podrían promover experiencias de realidad aumentada vinculadas, por ejemplo, a los mitos y leyendas del llano, lo cual sería algo sumamente interesante y atractivo también desde lo sensorial.

Además, esto se relaciona estrechamente con las nuevas tendencias tecnológicas, ya que permite incluir no solo a quienes trabajamos desde las disciplinas culturales tradicionales —como la fotografía, la pintura, la escultura o la poesía—, sino también a quienes están creando cultura desde la tecnología y los procesos digitales. Eso puede convertirse en una puerta muy interesante de integración y crecimiento.

3. Bueno, nuevamente, yo trabajo desde una línea mucho más tradicional, que es la fotografía. Dentro de mi campo, la innovación tecnológica depende más de decisiones como comprar una cámara nueva, trabajar en análogo o digital, o elegir cierto tipo de lente. Sin embargo, creo que hay muchas personas que pueden explorar y fortalecerse con la integración de la innovación tecnológica en los espacios culturales.

El problema es que Villavicencio, desde la institucionalidad —que es la que podría ofrecer esta innovación tecnológica—, tiene limitaciones. El arte aquí, en muchas ocasiones, se sostiene más desde el amor por lo que se hace, pero es muy complicado conseguir recursos. Desde lo institucional, tampoco existen muchos espacios culturales y artísticos donde se pueda incorporar la innovación tecnológica.

Hay una gran riqueza en cuanto a la diversidad de ideas y a la cantidad de propuestas que surgen de los artistas, pero existe una brecha muy grande entre esa creatividad, los espacios de formación y fortalecimiento cultural, y las condiciones técnicas necesarias para contar con productos de innovación tecnológica.

Actualmente, no hay una infraestructura adecuada; lo más moderno, entre comillas, que se tiene es Corcumvi, y sus espacios son muy limitados. No hay un verdadero apoyo a la formación digital ni al fortalecimiento desde lo tecnológico que permita diversificar el discurso artístico mediante procesos y proyectos más experimentales. Sería importante que estos proyectos buscaran integrar lo ecológico, lo cultural y lo territorial, elementos que podrían canalizarse mucho mejor a través de la tecnología.

Además, hay una generación emergente que está apostándole a nuevas formas de hablar de la cultura en el llano y en la región del piedemonte, una generación que trabaja desde la autogestión. Sin embargo, este camino también es complejo, ya que los proyectos tecnológicos que pueden generar grandes resultados requieren grandes costos, y la autogestión no siempre logra cubrirlos.

Creo que la oportunidad está en mantener abierta la posibilidad de vincular lo tecnológico con los procesos locales y con esos nichos que, aunque todavía están fragmentados, tienen un gran potencial de articulación. Lo importante es que la tecnología empiece a ser parte del nuevo arraigo, de nuevas formas de hacer arte, de hablar de cultura y de fortalecerla más allá de lo temporal o de una moda.

Debe convertirse en una herramienta que permita a los y las artistas de la ciudad narrarse desde el territorio a través de diferentes propuestas artísticas. La innovación no solo llegará con la incorporación de nuevas tecnologías, sino que esas herramientas impulsarán a muchos artistas a innovar en sus ideas y procesos creativos. Eso permitirá desarrollar

proyectos culturales y tecnológicos con más sentido, con arte que tenga propósito y visión, y que, a futuro, puedan consolidar a Villavicencio como un referente de cultura viva e innovación en el país.

Anexo 4: Página web del proyecto

Aquí se presenta la página web desarrollada para la visualización del proyecto. Este espacio digital integra el piloto 3D presentado de manera interactiva, contextualización del proyecto y créditos del equipo de trabajo.

Link: <https://casa-iris.netlify.app/>