

## **Arcano: Las memorias de Bacatá**

### **Autores**

**Diana Katherine González Flórez**

<https://orcid.org/0009-0009-3524-9846>

**Jabel Daniela Piñeros León**

<https://orcid.org/0009-0009-5913-0188>

**Mariana Rocha Jiménez**

<https://orcid.org/0009-0006-4817-6859>

**Laura Milena Velosa Cabezas**

<https://orcid.org/0009-0008-2164-9286>

### **Resumen**

"Arcano: Memorias de Bacatá" aborda la problemática de la pérdida de identidad y conservación del patrimonio inmaterial en Bogotá: los mitos y las leyendas. Una encuesta reveló que tres de cada cinco personas, especialmente jóvenes de 25 a 32 años, desconocen al menos un mito o leyenda bogotana, a pesar de que existe un interés por conocerlos.

El objetivo general del proyecto es desarrollar un producto audiovisual que preserve efectivamente la tradición oral de mitos y leyendas bogotanas, donde se incluye la creación de cortometrajes animados de 3 a 5 minutos que narren historias de la tradición oral y la elaboración de un mapa interactivo que facilite la comprensión de la ubicación de estas historias.

Se propone rescatar estas historias a través de una experiencia multimedia. Los usuarios podrán explorar el centro de Bogotá, donde se encuentra gran parte del patrimonio histórico, a través de un mapa interactivo. Las historias se presentarán en cortometrajes animados y se enriquecerán con realidad aumentada.

Además de preservar la cultura bogotana, el proyecto se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) #11, que se enfoca en ciudades y comunidades sostenibles. Esto fortalecerá la identidad de Bogotá y protegerá su patrimonio cultural. Además, se plantea la posibilidad de expandir el proyecto a otras ciudades colombianas en el futuro.

### **Palabras clave**

Tradición oral, mitos y leyendas, conservación cultural, Bogotá, productos audiovisuales.

## **Abstract**

"Arcano: Memorias de Bacatá" addresses the issue of identity loss and the preservation of intangible heritage in Bogotá: myths and legends. A survey revealed that three out of five individuals, particularly young adults aged 25 to 32, are unfamiliar with at least one Bogotá myth or legend, despite their expressed interest in learning about them.

The project's overarching objective is to effectively develop an audiovisual product that preserves the oral tradition of Bogotá's myths and legends. This encompasses the creation of animated short films lasting 3 to 5 minutes, narrating stories from the oral tradition, and the development of an interactive map that aids in understanding the locations of these narratives.

The proposal aims to rescue these stories through a multimedia experience. Users will be able to explore the heart of Bogotá, where much of the historical heritage resides, using an interactive map. These stories will be presented in animated short films and enhanced with augmented reality.

In addition to preserving Bogotá's culture, the project aligns with Sustainable Development Goal (SDG) #11, focusing on sustainable cities and communities. This will strengthen Bogotá's identity and safeguard its cultural heritage. Moreover, there is consideration for expanding the project to other Colombian cities in the future.

## **Keywords**

Oral tradition, myths and legends, cultural conservation, Bogotá, audiovisual products.

## **Introducción.**

El proyecto surge en respuesta a una problemática evidente en Bogotá: la pérdida progresiva de su identidad cultural y la falta de preservación de su patrimonio inmaterial, en particular, los mitos y leyendas que han enriquecido el tejido histórico de la ciudad. A medida que estas narraciones, que alguna vez viajaron de boca en boca entre los capitalinos, se desvanecen con el tiempo, surge la pregunta fundamental: ¿cómo crear un producto audiovisual efectivo que

contribuya a la conservación de la rica tradición oral de mitos y leyendas bogotanas?

Una encuesta revela que, tres de cada cinco personas en Bogotá, especialmente jóvenes entre 25 y 32 años, desconocen al menos un mito o leyenda de la ciudad. Sin embargo, se observa que existe un interés genuino por conocer estas historias entre la población, con un cuarto de las personas expresando su deseo de aprender más sobre ellas.

Los objetivos del proyecto son claros y específicos: desarrollar un producto audiovisual que preservará la tradición oral mediante cortos animados de 3 a 5 minutos, así como la creación de un mapa interactivo para contextualizar estas historias. Además, se plantea la posibilidad de futuros cortometrajes animados que narrarán diversas historias y la expansión del proyecto a otras ciudades colombianas.

El alcance trasciende la preservación cultural, alineándose con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) #11, centrado en ciudades y comunidades sostenibles. Esto fortalecerá la identidad de Bogotá y protegerá su patrimonio cultural. La metodología de investigación será mixta, combinando enfoques cualitativos y cuantitativos para garantizar una comprensión holística y precisa del problema.

En conclusión, "Arcano: Memorias de Bacatá" se erige como una iniciativa vital para revitalizar y preservar la rica tradición oral de Bogotá a través de medios audiovisuales interactivos, contribuyendo así a la conservación de la cultura narrativa de la ciudad y promoviendo la sostenibilidad cultural y comunitaria, con la mirada puesta en un futuro más amplio.

## **Estado del arte.**

### **1. Tradición Oral**

- ***LA TRADICIÓN ORAL COMO PARTE DE LA CULTURA***

Las sociedades y grupos humanos enfrentan constantes cambios mientras mantienen sus tradiciones como puntos de referencia. La conservación y transmisión de la cultura, incluyendo la tradición oral, son cruciales para entender la historia y la identidad cultural. Esta tradición oral abarca cuentos, mitos, leyendas y otros aspectos culturales transmitidos verbalmente a lo largo de generaciones. Se adapta a medida que la sociedad evoluciona, pero

sigue siendo esencial para mantener la identidad cultural. En América Latina, donde convergen diversas influencias culturales, la tradición oral desempeña un papel crucial.

- **Propuesta de una ruta turística de mitos y leyendas en los municipios de Tabio, Tenjo y Subachoque**

Se desarrolla una propuesta acerca de una ruta turística de mitos y leyendas en los municipios de Tabio, Tenjo y Subachoque, a través de una investigación sobre historias autóctonas que se han transmitido por medio de la tradición oral, buscando la preservación del patrimonio cultural inmaterial y el fortalecimiento de los atractivos de cada municipio estableciendo una conexión entre el mito o la leyenda y el escenario donde se desarrolla. Se analizan diferentes factores imprescindibles para evaluar la viabilidad y factibilidad del proyecto utilizando diferentes herramientas con el fin de analizar el estado actual de los atractivos turísticos de cada municipio, se recolecta información por medio de entrevistas a historiadores y personas involucradas con el sector turismo en cada municipio, se realizan encuestas a los visitantes con el fin de determinar las expectativas y de esta manera adaptarlas para el diseño de la ruta. Se establece el diseño de la ruta turística y se evalúan factores económicos para el desarrollo de la misma.

## **2. Conservación del patrimonio**

- **Las dinámicas socioespaciales de los centros históricos versus las políticas públicas de conservación del patrimonio urbano. El caso de Bogotá (1994-2010)**

En un estudio de 2010 se busca analizar la relación espacio-política-patrimonio donde se revela que la ciudad pasó por una rápida urbanización lo que planteó diversos cambios para el centro de la ciudad. Se comprobó que las dinámicas que se presentan para preservar el patrimonio son efectivas casi en su totalidad, ya que, supone un problema en las leyes debido a la confusión de las mismas produciendo problemas sociales ya que no se tiene en cuenta a la comunidad.

### 3. Medios

#### Digital

- ***El uso de la tecnología en el desarrollo de narrativas digitales y minijuegos serios: Caso tradición oral en Bogotá***

Este proyecto de investigación se enfoca en la memoria cultural de la ciudad de Bogotá, específicamente en las narrativas de tradición oral que han quedado en el olvido. Se plantea la creación de un minijuego serio para dispositivos móviles dirigido a niños de 7 a 12 años. El objetivo del juego es explorar métodos, interacción y narrativas digitales relacionadas con la tradición oral de Bogotá, destacando personajes históricos de la ciudad y permitiendo que los niños interactúen con ellos a través del juego.

- **Canal de Youtube: Howard Gutiérrez/Conexión Enigma.**

Se dedica a la narración de diversas historias y relatos colombianos, principalmente relacionados con el terror. En varias ocasiones ha llegado a hacer mención de historias de la capital como las de los fantasmas de la Candelaria.

#### Objetivos

**General:** Desarrollar un producto audiovisual que permita la conservación efectiva de la tradición oral de mitos y leyendas bogotanas.

#### Específicos:

- Desarrollar un corto animado con una duración entre 3 y 5 minutos que narre una de las historias pertenecientes a la tradición oral de mitos y leyendas bogotanas.
- Elaborar un mapa interactivo que permita al usuario un mayor entendimiento de la ubicación donde se lleva a cabo la historia narrada.

- Desarrollar a futuro cortos animados que narren varias historias pertenecientes a la tradición oral de mitos y leyendas bogotanas y posteriormente extender el proyecto a otras ciudades de Colombia.

### **Metodología.**

La metodología es mixta, combina enfoques cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión completa de la pérdida de identidad cultural y la conservación de las tradiciones orales en Bogotá.

### **Resultados**

#### **Referencias Bibliográficas**

Alba Novoa, A. E. (17 de Julio de 2018). Propuesta de una ruta turística de mitos y leyendas en los municipios de Tabio, Tenjo y Subachoque. Tabio, Tenjo y Subachoque, Colombia. Recuperado de:

<https://repositorio.uniagustiniana.edu.co/handle/123456789/530>

ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC. Vol. 11 N° 20. Enero– Junio 2017/ pp.299-306 ISSN-e 2443-4442 , ISSN-p 1856-9153, La tradición oral como parte de la cultura, Marisela Jiménez. Recuperado de: <http://arje.bc.uc.edu.ve/arj20/art28.pdf>

Gama, M. y León, F. (2020). El uso de la tecnología en el desarrollo de narrativas digitales y minijuegos serios: caso tradición oral en Bogotá. Cultura, Educación y Sociedad, 11(2). 251-269. DOI:

<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.11.2.2020.16>

Gutiérrez, H. (2016-2023). Conexión Enigma. Obtenido de <https://www.youtube.com/@HowardGutierrezConexionEnigma>

Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>

Hernández, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del conocimiento. En Jeice Hernández y Cynthia Hurtado. Cultura Visual Digital (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7

Hernández, J., Torres Ardila, D., & Camargo, E. (2020). Digital era in times of pandemic: education, color, knowledge and communication. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 216-230.

Hernández Contreras, Jeice Dayanna. "La transversalidad del color." IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible. Editorial Universitat Politècnica de València, 2019.

Pérez Peña, N. (2020). Apuntes para la enseñanza del diseño gráfico a través de los fundamentos de la tipografía. Bogotá: Ediciones Usta.

Lulle, T., & De Urbina, A. (2010). Las dinámicas socioespaciales de los centros históricos versus las políticas públicas de conservación del patrimonio urbano. El caso de Bogotá (1994-2010). *Scripta Nova*, 331(73). Tomado de: [https://www.researchgate.net/profile/Amparo-De-Urbina/publication/49112981\\_Las\\_dinamicas\\_socioespaciales\\_de\\_los\\_centros\\_historicos\\_versus\\_las\\_politicas\\_publicas\\_de\\_conservacion\\_del\\_Patrimonio\\_Urbano\\_El\\_caso\\_de\\_Bogota\\_1994-2010/links/57bb7b0508ae8a9fc4c27bb4/Las-dinamicas-socioespaciales-de-los-centros-historicos-versus-las-politicas-publicas-de-conservacion-del-Patrimonio-Urbano-El-caso-de-Bogota-1994-2010.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Amparo-De-Urbina/publication/49112981_Las_dinamicas_socioespaciales_de_los_centros_historicos_versus_las_politicas_publicas_de_conservacion_del_Patrimonio_Urbano_El_caso_de_Bogota_1994-2010/links/57bb7b0508ae8a9fc4c27bb4/Las-dinamicas-socioespaciales-de-los-centros-historicos-versus-las-politicas-publicas-de-conservacion-del-Patrimonio-Urbano-El-caso-de-Bogota-1994-2010.pdf)