

Tesis de grado (Metamorfosis Urbana: Tejiendo la memoria del Santa Inés)

Luisa Fernanda Hincapié Rodríguez

Bogotá, Universidad Piloto de Colombia

Diseño Gráfico: Tesis de grado

Director: Daniel Martínez Molkes

24 de mayo de 2024

Tabla de contenido

Tabla de contenido.....	2
Introducción.....	4
1. Testimonios del Tiempo: La Conexión entre Memoria y Espacio para entender el lugar.....	5
2. Actores Principales (Anexo 1, pág. 3).....	12
3. Planteamiento del problema comunicativo.....	14
3.1. Vínculo de los jóvenes con el pasado de la ciudad.....	15
3.2. La brecha generacional y el lenguaje que se emplea para intentar vincular a los jóvenes con el pasado de la ciudad.....	17
4. Pregunta de diseño.....	21
5. Objetivo General.....	22
5.1. Objetivos específicos.....	22
6. Marco Referencial.....	22
6.1. Marco legal.....	22
6.2. Estado del arte & referentes.....	23
A. La esquina redonda: Memoria, creación y cuidado en el Bronx Distrito Creativo.	24
B. El árbol fantasma (The Ghost Tree).....	26
C. Black Mirror: Bandersnatch.....	26
D. ‘¿A qué te suena?’, una exposición inmersiva sobre el sonido.....	28
6.3. Marco teórico y conceptual (Categorías de información).....	29
Memoria y lugar: La función de esta categoría es recopilar relatos, anécdotas e historias que permitan definir elementos pertenecientes, analizando referentes pasados que tienen como finalidad ayudar a promover la apropiación de dichos espacios y anécdotas de manera nacional e internacional.....	29
6.4. Objeto de análisis.....	30
Narración: Esta categoría cumple para identificar las características narrativas que son atractivas para los jóvenes y que pueden funcionar como elemento de enganche, logrando mantener por periodos de tiempo la atención del usuario dentro de la narrativa.....	31
6.5.Objetos de análisis.....	32
Interacción: Se pretende identificar esos atributos interactivos que sean llamativos en cuanto a usabilidad, exploración y desplazamiento del usuario para lograr que el entregable se mantenga en constante interacción a través de medios digitales y análogos mediante el del análisis de los videojuegos más jugados por los jóvenes los cuales presentan en común, la interacción directa entre personaje - Jugador en donde la toma de decisiones y la causa de esta recaen en el jugador.....	33
6.6.Objetos de análisis.....	34
Diseño sensorial: Categoría la cual pretende ir más allá de la vista y explorar la riqueza del producto construido a través de texturas, olores y sonidos.....	34
6.7.Objetos de análisis.....	36

6.8 Hallazgos primarios.....	36
7. Metodología de Diseño.....	38
7.1. Construcción metodológica.....	39
A. El ciclo de diseño (Fase huevo /larva) como metodología permite la iteración generada entre la conceptualización de las primeras ideas y el proceso de investigación, permitiendo generar un mapeo de la necesidad y la construcción de los objetivos. En el proyecto el empleo de esta metodología correspondiente a las fases uno y dos (ideación, investigación).....	39
B. Diseño centrado en el usuario (DCU) (Fase Crisálida) como metodología permite enfocar al usuario como el centro del proceso de diseño, buscando identificar aquellos detonantes que les resultan atractivos, haciéndolos parte del proceso de creación.....	39
C. Gamificación (Fase mariposa) como metodología permite el uso de elementos y principios del juego en diversos contextos con la finalidad de motivar y aumentar la participación, proponiendo retos, y recompensas cada vez que se logra cumplir un objetivo.....	40
7.2. Propuesta de diseño.....	40
Fase huevo (Ideación).....	41
Fase larva (Investigación).....	42
Fase Crisálida (Exploración).....	46
Fase mariposa (Experimentación).....	50
7.3 ¿Qué le pasó a Victoria?.....	52
7. Concepto de diseño.....	57
8.1. Testeo del prototipo.....	58
9. Conclusiones.....	59
10. Anexos.....	60
11. Bibliografía.....	62

Metamorfosis Urbana: Tejiendo la memoria del Santa Inés

Introducción

Este proyecto tiene como objetivo proponer una posible solución que incentive a la gente joven a explorar un espacio desaparecido, en el cual las víctimas y habitantes del sector adquirieron anécdotas y relatos en torno a la transformación de Santa Inés, Cartucho y Bronx.

Mediante la recopilación de datos, testimonios e ideas, aquellos que participen tendrán la oportunidad de compartir y desarrollar experiencias, las cuales pueden resultar interesantes para crear en las nuevas generaciones un sentido de identidad y pertenencia, donde se pueda empezar a construir una memoria colectiva con relación al lugar.

Para cumplir con esta meta, se utilizarán diversas estrategias que permitirán recopilar información, como la revisión y clasificación de archivos documentales encontrados en la web, por ejemplo: entrevistas, foros, libros, comentarios en redes sociales y fotos donde algunos de estos ex habitantes y víctimas cuentan sus vivencias personales. Dichas herramientas y estrategias aplicadas desde el diseño permitirán también realizar lecturas de textos que giran en torno a las etapas de transformación e intervención del lugar, para lograr entender cómo mediante el diseño, se puede comunicar a los jóvenes dichos relatos de manera atractiva, plantando en aquellos que lo deseen una pequeña semilla de interés que luego se espera pueda convertirse en un compromiso activo, en el cual los jóvenes que participen sean agentes importantes en la preservación y difusión de la memoria histórica del barrio, contribuyendo así a la construcción de un futuro más consciente y conectado con su pasado.

1. Testimonios del Tiempo: La Conexión entre Memoria y Espacio para entender el lugar

Recaltar la importancia del lugar para este proyecto resulta fundamental, pues un “**lugar**” es aquel que se dota de significado a partir de las interacciones sociales, culturales y económicas generadas por grupos humanos. Esta serie de interacciones son las que activan en las personas el sentido de pertenencia y apropiación de un espacio. Un ejemplo de lo que podríamos denominar como lugar es **Santa Inés**, un barrio colonial de finales del siglo XIX que, gracias al crecimiento económico del país durante esta época, logró convertirse en un barrio próspero. En él se erguía una iglesia con el mismo nombre, construida durante siglo XVII, en la que reposaban los restos de José Celestino Mutis, iglesia la cual fue demolida para dar inicio al proceso de construcción de la Carrera Décima.

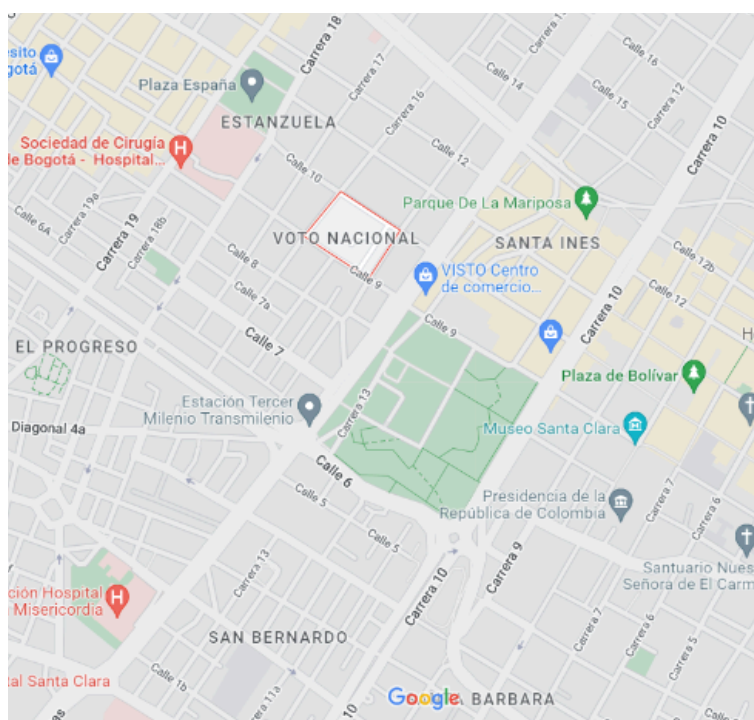


Imagen 1: Mapa de referencia para identificar la ubicación general de Santa Inés. Google Maps, 2022

Santa Inés estaba ubicado cerca de la plaza de Bolívar, en el centro de **Bogotá**. Era un barrio perteneciente a la localidad de **Santa Fe**, situado entre las calles Sexta y Doce y entre la carrera Décima y la Avenida Caracas. En su momento de mayor auge, fue un lugar emblemático de la zona centro, aunque hoy en día apenas quedan recuerdos de lo que fue.

Durante el Bogotazo, detonado tras el asesinato de Jorge Eliecer Gaitán en 1948, este barrio dejó de ser un barrio para la clase alta, y se convirtió en un espacio de acogida para muchas personas desplazadas por la violencia que llegaron a Bogotá. Estos grupos que llegaban al territorio buscaban oportunidades para mejorar su calidad de vida.

Sin embargo, según Oquist (1980), “En el periodo comprendido entre 1946 y 1966, Colombia fue el escenario de un agudo conflicto interno conocido como ‘La Violencia’, en el cual se estima que más de 190,000 colombianos perdieron la vida y otros dos millones más fueron desplazados de sus tierras como resultado de la violencia.” Esta situación se desarrolló en un contexto donde la ciudad no se encontraba preparada para afrontar dicha situación, lo que permitió a quienes llegaban a Bogotá establecerse en zonas comerciales.



Imagen 2: Mapa de referencia para identificar la ubicación del Cartucho. Google Maps, 2022

Es aquí donde nació la **Calle del Cartucho o el Cartucho**, nombre dado por los habitantes en honor a las flores del mismo nombre que se encontraban plantadas en las grandes casas de aspecto colonial durante el periodo de independencia. Estas flores, originalmente se usaban como decoración en las residencias, luego fueron comercializadas en el extremo occidental del barrio. La calle se conocía de esta manera porque se encontraba cerca de la Plaza de mercado de Santa Inés, construida durante los años 40, la cual posteriormente pasaría a ser parte de la Plaza Mayor debido al creciente interés de los

comerciantes por la zona, la creación de nuevos negocios y la sobrepoblación, terminó por llamar la atención de arquitectos como Le Corbusier, quien propuso el proyecto **“La ciudad del empleado”** para mejorar las condiciones de vida de las numerosas personas que se movilizaban por el sector. (En un lugar llamado el Cartucho: Crónica, 2011, pág. 28)

En el libro “En un lugar llamado el Cartucho” se propone una teoría donde la transformación de este lugar no fue únicamente por motivos de violencia. Por el contrario, “El Cartucho” surgió como resultado de un problema de movilidad nacional, afectado por un crecimiento sin planificación y fustigado por hostilidades militares sobre el campesinado que ya eran graves en 1955. (En un lugar llamado el Cartucho: Crónica, 2011, pág. 10). Dichos cambios contribuyeron a consolidar la informalidad y el deterioro de la zona.

A principios de 1980, este barrio comenzó de nuevo con otro proceso de transformación. Los últimos habitantes de Santa Inés abandonaron la zona para establecerse en el norte de la ciudad, los nuevos residentes del sector tomaron aquellas casas que aún se encontraban en pie para convertirlas en inquilinatos. Aquellos que podían permitírselo, tras llegar a la ciudad, pasaban la noche en estos dormitorios. Paulatinamente, a este proceso, para mediados de los 80, comenzó a ingresar el narcotráfico, propiciado por bandas criminales, que buscaban nuevas rutas de comercio, convirtiendo al barrio en zona roja ¹ donde se cometieron delitos de toda clase. Los habitantes de esta calle fueron testigos de todo tipo de violaciones a los derechos humanos; sin embargo, muchas veces este tipo de vejaciones pasaban desapercibidas por el resto de la ciudadanía bogotana.

Tras la construcción de la terminal de transportes y la apertura del Relleno Sanitario de Doña Juana en 1985, la forma de rebuscarse el dinero con el reciclaje acabó, pues anteriormente los materiales como el cartón, metal, vidrio y plástico, coloquialmente conocidos como chatarra, brindaban a los “forasteros” la oportunidad de sobrevivir vendiendo este reciclaje. Quienes cumplían esta labor eran

¹ Zona de alta tolerancia en donde se concentran las actividades ilegales como la prostitución, narcotráfico, entre otras.

llamados *gamines o mendigos*. Gracias al consenso popular, tomaron el nombre de *desechables* tras la popularización del término en los medios de comunicación. Los antiguos *pelafustanes o gamines y mendigos* fueron denominados de manera general como “desechables”, sin distinguir entre quienes eran recolectores de basura y quienes eran simples forasteros de la calle. (El Cartucho: Del Barrio Santa Inés al Callejón de la Muerte, pp. 53-54).



Imagen 3: *Gamin* (Ciro Durán, Documental 1977)

Para finales de los años 90, con la alcaldía de Enrique Peñalosa, se promueve la intervención de este espacio, que para este momento ya no era lo que alguna vez fue. La intervención se hizo con la finalidad de mejorar la calidad de vida de niños y adultos mayores que se encontraban en situación de calle, identificados también como las principales víctimas de violaciones a sus derechos. Después de una serie de altercados propiciados por quienes se negaban a desalojar la zona, el Cartucho se dismanteló por completo, demoliendo con ello edificaciones históricas que databan del siglo XVII, dejando en aquel espacio nada más que un terreno plano. Posteriormente, se construiría el **Parque Metropolitano Tercer milenio**, en el cual, se sepultaron historias de personas quienes no pudieron salir de este lugar, donde el único recuerdo que existe está presente en aquellos sobrevivientes.

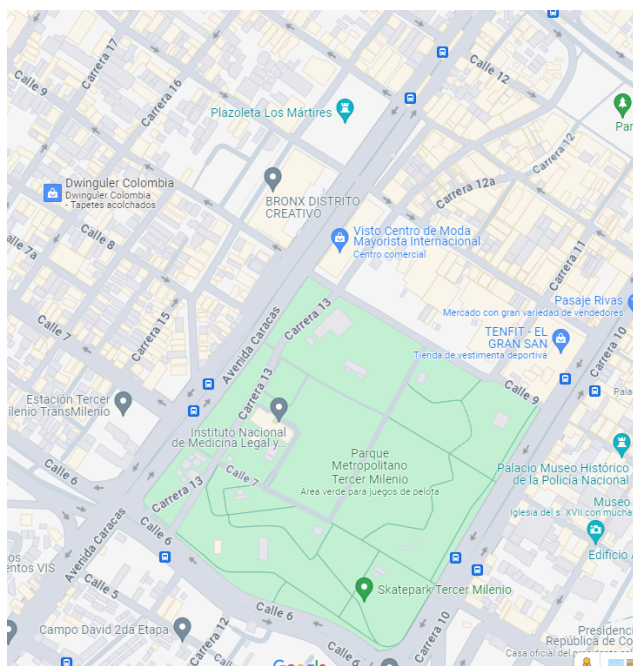


Imagen 4: Mapa de referencia para identificar la ubicación Bronx Google Maps, 2024

Gracias a esta intervención para darle un nuevo rostro a la zona, quienes fueron desalojados se desplazaron unas cuadras más arriba a lo que se conoce como el **Bronx** o la **L**, sector aledaño a la **Plaza de los Mártires**, perteneciente a la localidad del Voto Nacional. Durante algunos años, esta zona se irguió como una de comercio al mayorista que, paulatinamente como el Cartucho, sufrió un fuerte proceso de transformación. Alrededor del 2004, se convirtió en una zona de tolerancia. Con la llegada de algunos grupos criminales, este se convirtió en el principal espacio de distribución y consumo de estupefacientes más grande de la ciudad. El lugar se hizo conocido por quedar cerca de la antigua Escuela de Medicina de la Universidad Nacional, hoy identificada como el **Batallón de Reclutamiento del Ejército Nacional**. Precisamente por la ubicación tan estratégica, la zona se hizo de renombre, pues, al igual que su antecesor, se cometieron todo tipo de actos criminales que afectan no solo la vida de quienes vivían en la zona, sino que también a quienes pasaban a su alrededor. En este punto, la ciudadanía empezó a ver la zona como una área roja. La percepción pública y los medios de comunicación influyeron en la imagen del lugar. Aquellos medios de comunicación que realizaban reportajes hicieron que el barrio tomará una cara predominante llena de misticismo, amarillismo y terror. Desde este punto salieron historias macabras y mitos urbanos que atrajeron la atención de algunos ciudadanos. El sensacionalismo por las noticias producidas en torno a la situación

fortaleció la necesidad de investigar aquellas historias ocurridas y también aumentar la curiosidad y el morbo de quienes ya tenían la mira puesta en este sitio. Por lo tanto, este barrio comenzó a ser tema de conversación entre adultos, algunos jóvenes y adolescentes, los cuales motivados por diversas causas, entre ellos la necesidad y la curiosidad, algunos de ellos visitaban este espacio, el cual no distinguía de clase o contexto. Estos niños, jóvenes y adolescentes eran atraídos por fiestas conocidas como “chiquitecas”, en las cuales se les brindaba alcohol y drogas que detonaron en aquellos el inicio y la necesidad de consumir estupefacientes.

En el 2017, nuevamente durante la alcaldía de Peñalosa se realizó de mano de la policía un operativo que buscó dismantelar las bandas criminales que operaban en este espacio, con el fin de recuperar la zona. Después de tumbar las estructuras que aún quedaban en pie, el lugar es ahora conocido como *“Bronx Distrito Creativo (BDC), una apuesta de ciudad que se convertirá en símbolo de una ciudad cuidadora y polo de desarrollo económico, social y cultural.”*



Imagen 5: Página web del BDC, Imagen de inicio.

Según **Paul Ricoeur**, en su obra *“La Memoria, La Historia, El Olvido”* (2000) define la memoria como aquella capacidad que tienen las personas y comunidades para generar vínculos con los que poder recordar el pasado. Ricoeur distingue la memoria en dos grandes categorías, *Memoria Individual*, definida como aquella que está intensamente relacionada con el sujeto; son recuerdos únicos que están relacionados con experiencias subjetivas y emocionales. Mientras que la *Memoria Colectiva*, apoyada en **Maurice Halbwachs** y su obra *“La memoria colectiva”* (1950) la define como los recuerdos compartidos por una comunidad que son transmitidos a través de **generaciones**.

La transmisión de estos recuerdos le brindan a los miembros de la comunidad un sentido de **identidad y pertenencia**, estableciendo una relación estrecha entre la memoria colectiva y la memoria individual. Esto quiere decir que las experiencias personales de cada individuo se incorporan a la memoria colectiva de una comunidad a través de procesos de comunicación y aceptación social.

Comprendiendo estos conceptos, se entiende entonces que la memoria puede ser utilizada como el **medio detonante o la herramienta educativa** que logre promover una ciudadanía más consciente y comprometida con su entorno. Sin embargo, esto no se puede lograr sin antes tener en cuenta dos elementos claves, *¿A quién se le transmite esta memoria?*, y *¿Cómo es transmitida esta memoria?* Para abordar la primera pregunta se entiende que la transmisión de esta memoria colectiva se produce entre dos generaciones: **Generación A**, que transmite la memoria y la **Generación B**, que la recibe.

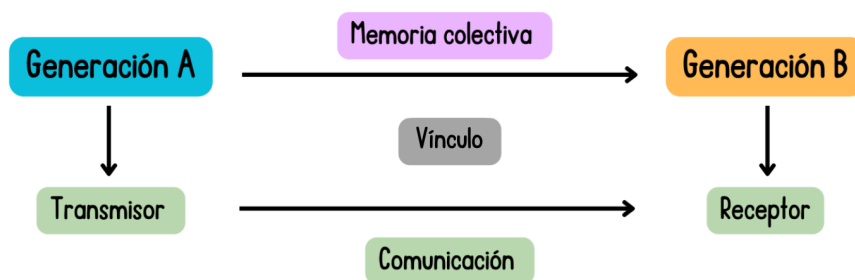


Imagen 6: Descripción de vínculo comunicativo para transmitir la memoria colectiva.

Dentro de este proyecto, la **Generación A**, denominada como transmisor, es aquella que, a partir de la memoria individual, es capaz de transmitir elementos de la memoria colectiva. Esto facilita a la **Generación B**. llamada como receptor, vislumbrar el pasado para adquirir experiencia vicaria² y comprender cómo algunos de los cambios de este pasado afectan el presente y el futuro de la ciudad. Es decir, los habitantes, las víctimas y los sobrevivientes de los barrios Santa Inés - Cartucho - Bronx, quienes presenciaron estas transformaciones, comparten anécdotas y relatos que pueden ser transmitidos a los jóvenes pertenecientes a la **Generación Z** entre los **16 a los 25 años**.

² La experiencia vicaria se define como la capacidad de aprender o adquirir conocimiento a través de la observación, la escucha o la participación en las experiencias de otros, en lugar de experimentar directamente esas situaciones por uno mismo.

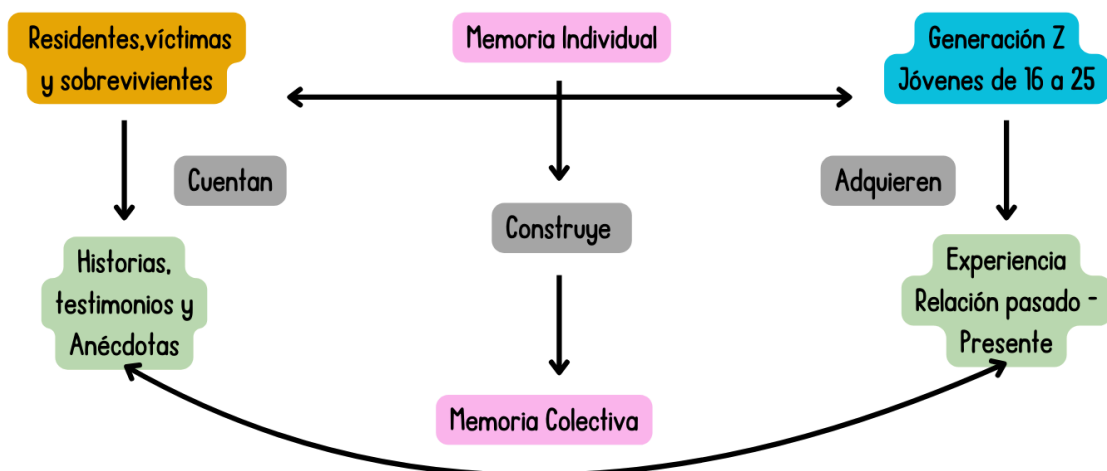


Imagen 7: Descripción de relación entre memoria colectiva, memoria individual y participantes.

2. Actores Principales (Anexo 1, pág. 3)

2. Mapa de Actores

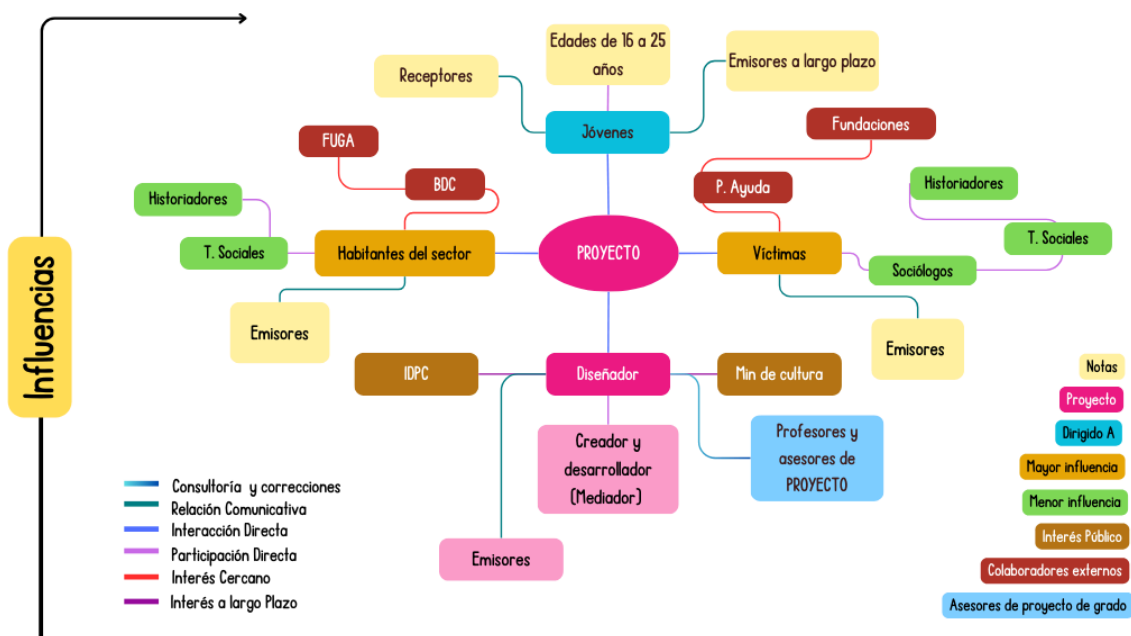


Imagen 8: Mapa de actores y relaciones comunicativas.

1. **Residentes** que vivieron en el barrio Santa Inés durante los años de mayor crecimiento económico, social y cultural entre 1910 a 1940, y durante el deterioro de la zona desde 1940 a 1990.

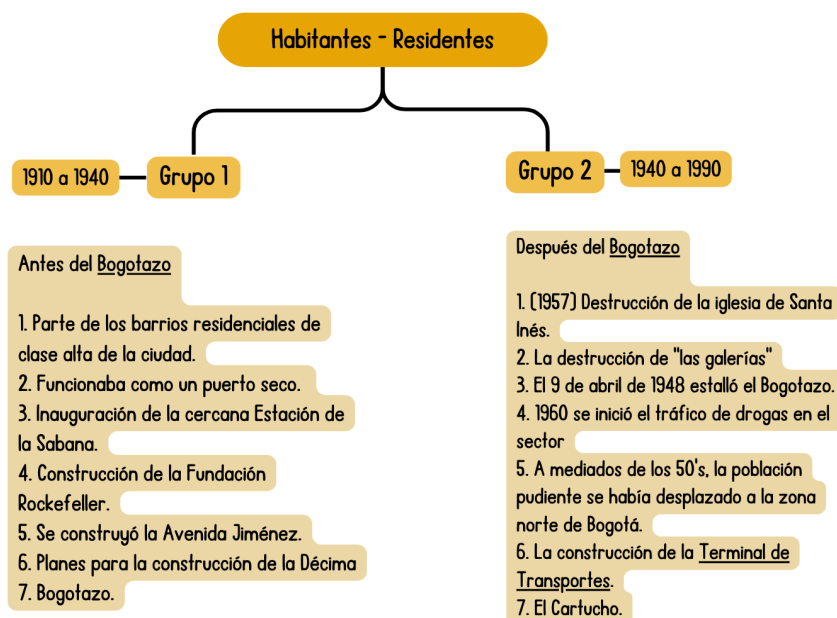


Imagen 9: Clasificación de residentes del barrio Santa Inés y acontecimientos por fechas (1910 - 1990)

2. **Víctimas y Sobrevivientes** durante los periodos (1920 - 2000) de transformación del Barrio Santa Inés - Cartucho , víctimas y sobrevivientes del desplazamiento ocurrido durante él (2000 al 2017) Tras la demolición del Bronx.



Imagen 10: Clasificación de Víctimas y Sobrevivientes de los barrios Santa Inés - Cartucho - Bronx, fechas establecidas (1920 - 2017)

3. **Jóvenes** pertenecientes a la Generación Z entre los 16 a 25 años, estudiantes de colegio y universidad, quienes están en constante contacto con la tecnología. Algunos de los posibles detonantes que se pueden utilizar para incentivarlos a participar en el proyecto influyen en la creación de retos y desafíos que den recompensa.

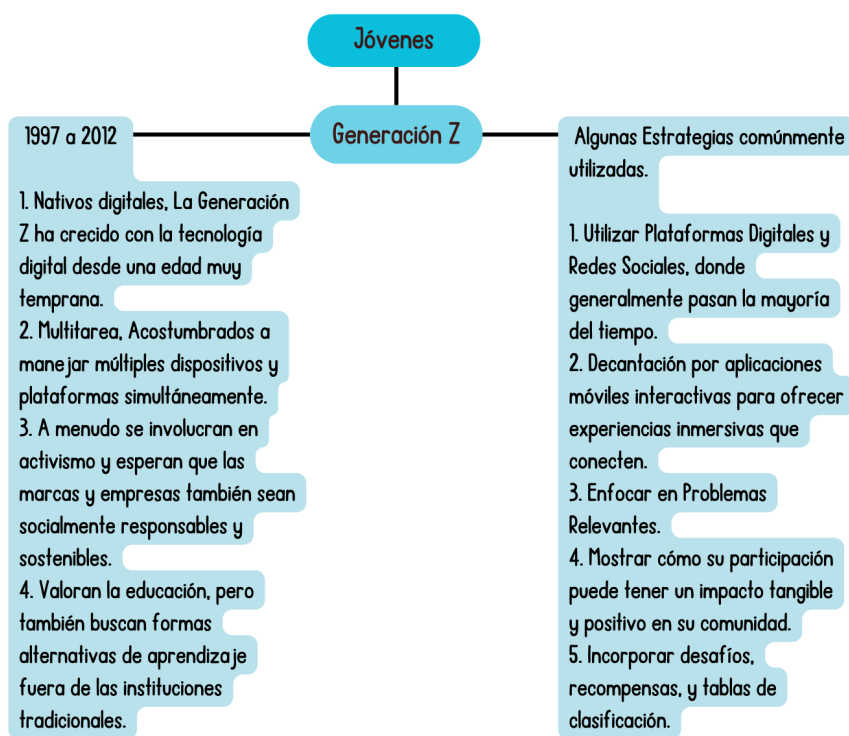


Imagen 11: Análisis de los jóvenes con los que se pretende interactuar dentro del proyecto.

3. Planteamiento del problema comunicativo

Definir la palabra “**lugar**” en esta investigación resulta fundamental para poder plantear los cambios del barrio Santa Inés. Este concepto no solo permite comprender los cambios sociales, físicos y culturales que ha experimentado el barrio, sino que también sirve como ejemplo para poner en práctica la construcción y transmisión de la memoria. Yi-Fu Tuan geógrafo humanista en su obra *Space and Place: The Perspective of Experience* (1977), define el **lugar** como un espacio³ físico lleno de significado y valor emocional, proporcionado por experiencias vividas de los individuos. Son

³ Un espacio se define como la interacción constante y compleja entre características físicas (Terreno) y humanas de una determinada área geográfica.

aquellas experiencias de víctimas, sobrevivientes y habitantes las que pueden dar una noción de la importancia de este espacio.

3.1. Vínculo de los jóvenes con el pasado de la ciudad.

Según la encuesta de Consumo Cultural del **DANE**, actualizada hasta el 2020 y realizada con “*el objetivo de caracterizar las formas de comportamiento que se expresan en prácticas culturales de la población*”, se identificó en primera instancia que del 56,5 %⁴ del total de encuestados, el 25,3% de los jóvenes entre las edades de 12 a 25 años asisten a conciertos, presentaciones y espectáculos de música en vivo, actividades correspondientes con esparcimiento. Sin embargo, este número disminuye considerablemente hasta un 9,4% en actividades relacionadas con el aprendizaje, como exposiciones, muestras de fotografía, grabado y dibujo.

Eventos, presentaciones y espectáculos culturales	Total		12 a 25	
	Porcentaje	IC ±	Porcentaje	IC ±
<u>Conciertos, recitales, eventos, presentaciones o espectáculos de música en vivo, en espacios abiertos o cerrados</u>	20,6	1,1	<u>25,3</u>	1,7
Ferias o exposiciones artesanales	17,0	1,2	17,2	1,5
Teatro, ópera o danza	11,8	0,8	16,2	1,4
<u>Exposiciones, ferias o muestras de fotografía, pintura, grabado, dibujo, escultura o artes gráficas</u>	7,1	0,6	<u>9,4</u>	1,0

Imagen 12: Porcentaje de personas de 12 años y más, por edad, según asistencia a eventos, presentaciones y espectáculos culturales en los últimos 12 meses, (2020)

En la encuesta también se presentaron las razones por las cuales los entrevistados no asisten a eventos culturales de esparcimiento. Se identificó que el desinterés por participar en estos eventos como exposiciones, muestras de fotografía, etc. corresponden al 49,8 %, sumado a factores como la falta de tiempo con un 21,2% , la falta de dinero con un 18,9% y las medidas tomadas durante la pandemia con

⁴ Resultado de la suma de los valores de la columna Total - Porcentaje

un 16,8%. Estas son las causas más frecuentes de los jóvenes para no participar en estos eventos de esparcimiento.

Razones de no asistencia a eventos, presentaciones y espectáculos culturales	Teatro, ópera o danza		Conciertos, recitales, eventos, presentaciones o espectáculos de música en vivo		Exposiciones, ferias o muestras de fotografía, pintura, grabado, dibujo, escultura o artes gráficas		Ferias o exposiciones artesanales	
	Porcentaje	IC ±	Porcentaje	IC ±	Porcentaje	IC ±	Porcentaje	IC ±
<u>Desinterés/no le gusta</u>	53,5	1,5	46,5	1,4	<u>49,8</u>	1,5	47,7	1,5
<u>Falta de tiempo</u>	27,2	1,1	27,3	1,2	<u>21,2</u>	1,1	23,3	1,2
<u>Falta de dinero</u>	21,1	1,5	29,1	1,7	<u>18,9</u>	1,4	23,8	1,6
<u>Medidas de aislamiento preventivo o distanciamiento social a causa de pandemia (COVID-19)</u>	16,5	1,3	20,8	1,4	<u>16,8</u>	1,3	18,5	1,4
Desconocimiento de la realización de este tipo de presentaciones	10,7	0,8	4,3	0,5	18,3	1,0	14,0	1,0
Ausencia de este tipo de presentaciones	7,9	1,0	8,6	1,1	9,1	1,1	8,6	1,2

Imagen 13: Porcentaje de personas de 12 años y más, por edad, Razones de no asistencia a eventos, presentaciones y espectáculos culturales en los últimos 12 meses, (2020)

Estas estadísticas sobre la asistencia de eventos culturales de esparcimiento, en comparación con las estadísticas sobre la asistencia a eventos culturales de aprendizaje, demuestran que los jóvenes prefieren la primera opción en lugar de la segunda. Del 58,2 %⁵ de los jóvenes interesados, solo el 21,3% asiste a monumentos históricos o sitios arqueológicos y este número se reduce significativamente cuando los espacios culturales se enfocan en mostrar procesos de desarrollo cultural concertados en comunidades, especialmente aquellos relacionados con temas históricos, con sólo un 7.7% de asistencia en Bogotá.

Espacios culturales	Total		Bogotá	
	Porcentaje	IC ±	Porcentaje	IC ±
<u>Monumentos históricos, sitios arqueológicos, monumentos nacionales o centros históricos</u>	13,7	1,1	<u>21,3</u>	2,9
Bibliotecas	12,6	0,7	16,2	1,8
Museos	9,4	0,8	18,5	2,5
Centros culturales	8,1	0,8	8,3	1,7
<u>Casas de la cultura</u>	7,8	0,7	<u>7,7</u>	1,6
Galerías de arte o salas de exposición	6,6	0,7	10,3	1,8

Imagen 14: Porcentaje de personas de 12 años y más, por edad, según asistencia, espacios culturales en los últimos 12 meses, (2020)

⁵ Resultado de la suma de los valores de la columna Total - Porcentaje

Durante la pandemia, aquellos jóvenes que sí asistían a eventos de carácter informativo o de aprendizaje cultural se vieron obligados a trasladarse a entornos virtuales. Con el incremento del uso de redes sociales y plataformas digitales, estos jóvenes perdieron el interés por la información brindada en espacios culturales virtuales. Esto afectó principalmente a las casas de cultura, con un 64.5% de desinterés, a los centros culturales con un 55,3%. Y los museos con un 48,5 %. Otros factores que contribuyeron a la falta de interés pueden ser la falta de interacción directa con el espacio.

Razones de no Asistencia	Bibliotecas		Casas de la Cultura		Centros Culturales		Museos		Galerías de arte o salas de exposiciones		Monumentos históricos, sitios arqueológicos, monumentos nacionales o centros históricos	
	Porcentaje	IC±	Porcentaje	IC±	Porcentaje	IC±	Porcentaje	IC±	Porcentaje	IC±	Porcentaje	IC±
<u>Desinterés/no le gusta</u>	61,0	1,3	<u>64,5</u>	1,4	<u>55,3</u>	1,5	<u>48,5</u>	1,5	60,1	1,4	46,9	1,5
Falta de Tiempo	21,7	1,1	22,3	1,1	22,5	1,1	30,4	1,4	19,6	1,1	33,1	1,5
<u>Medidas de aislamiento preventivo o distanciamiento social a causa de pandemia (COVID-19)</u>	13,0	1,1	13,7	1,1	18,0	1,3	17,2	1,3	13,6	1,2	16,4	1,4
<u>Están lejos</u>	8,2	0,9	3,6	0,5	8,3	0,9	14,4	1,4	7,7	1,0	16,4	1,4
<u>Falta de dinero</u>	6,4	0,7	9,8	1,0	13,6	1,2	13,1	1,0	14,5	1,2	17,7	1,1
Problemas de salud o discapacidad	3,4	0,3	3,5	0,3	4,2	0,4	3,8	0,4	3,3	0,3	4,2	0,4
Desconocimiento de la realización de este tipo de espacios	2,9	0,4	11,0	0,9	12,7	0,9	5,7	0,6	11,3	0,8	6,8	0,7
Otro	2,5	0,5	1,7	0,4	1,7	0,4	1,6	0,4	1,3	0,4	1,7	0,4
Ausencia de este tipo de espacios culturales	2,1	0,4	4,4	0,8	4,2	0,8	11,7	1,4	9,0	1,2	9,1	1,1

Imagen 15: Porcentaje de personas de 12 años y más, por edad, según razones de no asistencia, espacios culturales en los últimos 12 meses, (2020)

La saturación de información en internet y la falta de recursos para poder acceder a ella llevaron a que los chicos disminuyeran el consumo de contenido educativo y aumentaron el consumo de contenido “basura” en aplicaciones como TikTok, YouTube e Instagram. Esto indica que realmente existen múltiples factores que afectan la relación del joven con el pasado de la ciudad.

3.2. La brecha generacional y el lenguaje que se emplea para intentar vincular a los jóvenes con el pasado de la ciudad.

Uno de los retos más importantes que tienen las entidades culturales hoy en día es lograr establecer con los jóvenes una comunicación asertiva que funcione para la transmisión y construcción de memoria. Las nuevas generaciones de bogotanos utilizamos un lenguaje diferente al de las generaciones pasadas, muchos de estos códigos y expresiones

coloquiales empleados por nuestros padres, abuelos y conocidos son diferentes a las expresiones y códigos utilizados hoy en día, especialmente en internet. Algunas de las entidades culturales como lo son por ejemplo Instituto Distrital de Patrimonio Cultural (IDPC), Instituto Distrital de las Artes (Idartes), El museo de Bogotá, la Secretaría de Cultura de Bogotá entre otras, suelen utilizar las redes sociales para difundir contenidos en relación con eventos y proyectos; sin embargo, dichos contenidos muchas veces no resultan atractivos para los jóvenes en diversas plataformas evidenciando que la difusión de este material no se hace de manera efectiva. Esto se debe a que el lenguaje que utilizan es reducido y formal, algo que no se adapta del todo a los códigos comunicativos generados en redes sociales.

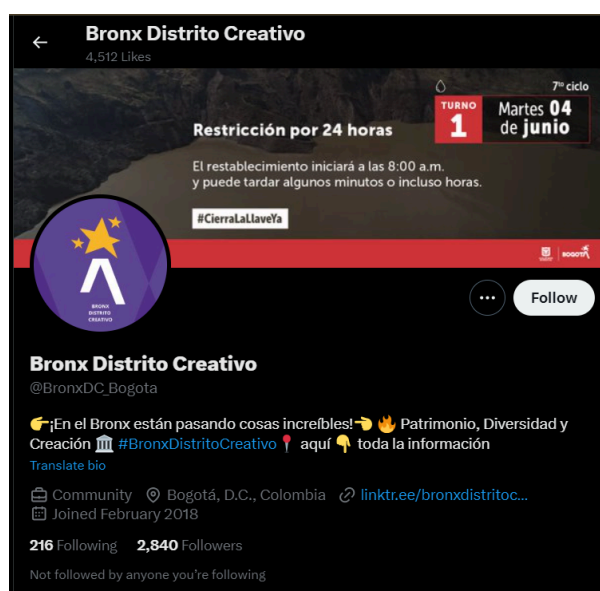


Imagen 16: Cuenta oficial del BDC.(2024)

Un ejemplo de esto es Bronx Distrito Creativo (**@BronxDC_Bogota**) en Twitter, que cuenta con 2,840 seguidores y 216 seguidos. Esta fue creada en febrero de 2018 con el objetivo de mostrar los avances significativos en las obras de construcción realizadas después de la intervención de 2017. Actualmente, la cuenta tiene en total 5,652 publicaciones, de las cuales solo un pequeño grupo está directamente enfocado en explicar qué es el BDC y cuál es su apuesta para mejorar la ciudad. Es importante mencionar que dichas publicaciones no

contienen piezas gráficas creadas específicamente para explicar esta apuesta, sino capturas de pantalla de baja calidad de un Cisco Webex en el que se explica qué es el BDC.

Estás primeras publicaciones, que aún se encuentran disponibles, no generan una expectativa satisfactoria para los usuarios, pues dificultan la lectura y comprensión del material. Además, no se encuentran organizadas de manera cronológica, lo que complica mantenerse dentro de la narrativa. Esto se ve reflejado en la interacción, pues el post publicado en 2021 cuenta hoy en día con 1 comentario, 1 retweet, 6 likes y 0 vistas, demostrando ser poco llamativo.

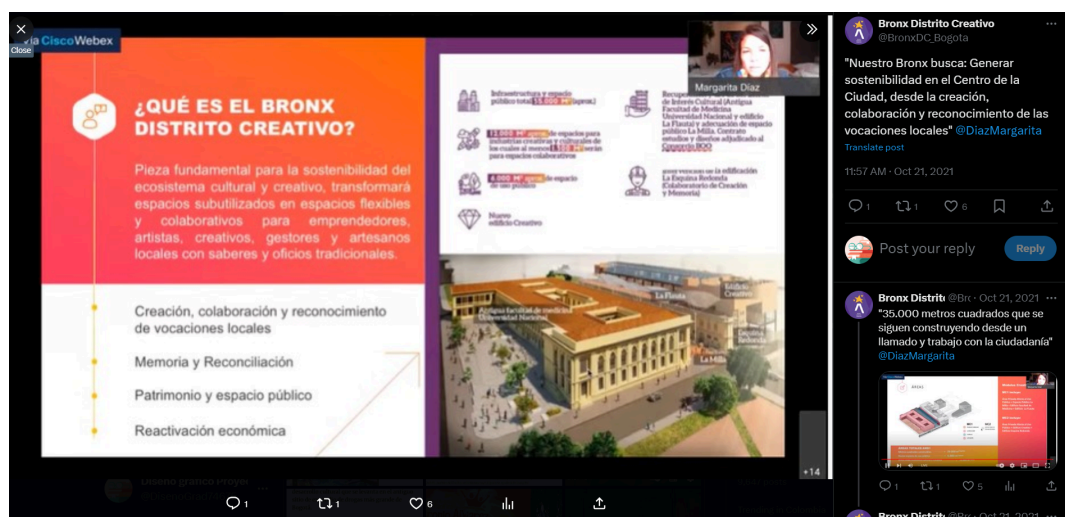


Imagen 17: Post publicado por @BronxDC_Bogota el día 21 de octubre de 2021 a las 11:57 am. (2024)

En contraste, con las publicaciones realizadas por **RenoBo**, La empresa encargada de la renovación y desarrollo urbano de Bogotá, que son reposteadas por la cuenta del BDC, presentan publicaciones más elaboradas. Estas utilizan los recursos audiovisuales y una narrativa elaborada como forma de presentar de manera clara los beneficios sobre la intervención de este lugar para los jóvenes, mencionando los programas o incentivos que pueden ser ofertados en este espacio como elementos de enganche. Como resultado, elevan el número de interacciones y vistas a 1 comentario, 4 retweets, 10 me gusta y 501 vistas.

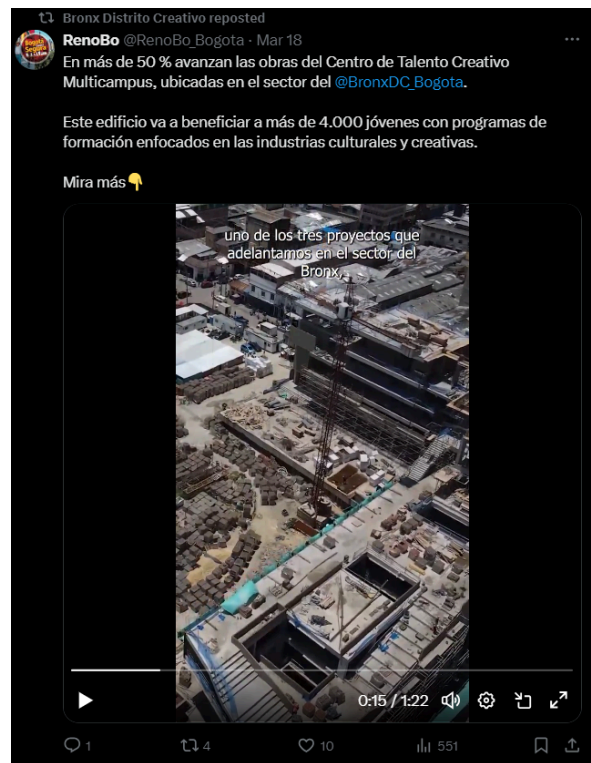


Imagen 18: Post publicado por @RenoBo_Bogota del día 18 de marzo de 2024, Reposteados por el BDC.

En la actualidad, la cuenta ha cambiado su enfoque de comunicación, pasando de mostrar partes del proceso de intervención a centrarse en proyectos, convocatorias y actividades. Sin embargo, es importante recalcar que el BDC se encuentra haciendo un esfuerzo para la construcción de un espacio que busca la resignificación del territorio para la construcción de un tejido social por medio de la comunidad.



Imagen 19: Post publicado por @BronxDC_Bogota el día como parte de un taller comunitario.

Aspecto	Enfoque anterior: Transformación del barrio	Enfoque actual: Proyectos, convocatorias y actividades	Resultado
Contenido	Narración del proceso de intervención de manera vaga, no se da a conocer quienes son los involucrados, qué función cumple y como es el estado de la zona.	Publicación de información sobre proyectos, convocatorias y actividades.	Post repetitivos, no se muestra que paso con estos proyectos y procesos.
Tono	Plano, formal.	Informativo y descriptivo.	Poco atractiva, no interesante.
Frecuencia de publicación	Variable e irregular.	Diaria, alrededor de 3 a 5 publicaciones por día.	Saturación de contenido, es imposible ponerse al día con todo.
Interacción con la comunidad	Nula, poco interés, no es llamativa, no hay coherencia entre seguidores e interacción.	Limitada, principalmente reposteos. Poca creación de contenido propio. Bajo número de interacciones relacionadas con el post	En las primeras horas de vida, el contenido no es mostrado por el algoritmo a los seguidores, lo que afecta que pueda ser compartido.

Imagen 20: Tabla de análisis de contenido en relación con la estrategia comunicativa manejada por el BDC.

Para analizar las falencias y aciertos de la estrategia de comunicación realizada por el BDC, se elaboró una tabla con el fin de encontrar un punto medio en el cual se logre comunicar el mensaje, logrando así vincular a los jóvenes con el pasado sin dejar de lado la proyección para la construcción del tejido social del territorio.

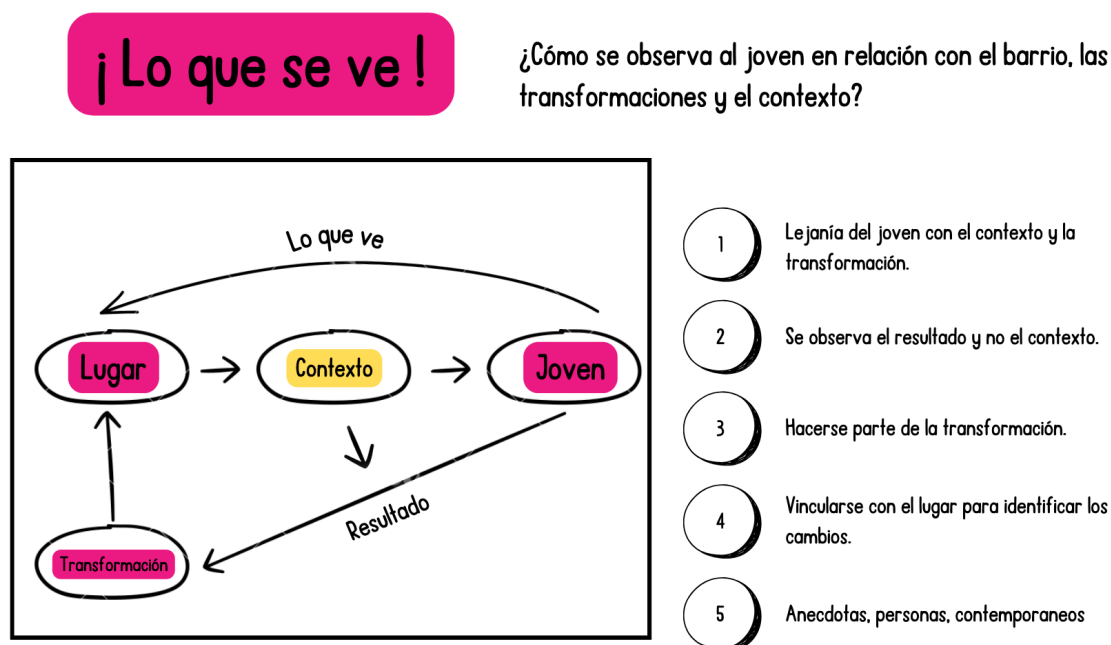


Imagen 21: Panorama del joven en relación con el lugar, contexto y transformación.

4. Pregunta de diseño

¿Cómo involucrar activamente a los jóvenes bogotanos en la exploración de la memoria del barrio Santa Inés mediante la combinación de estrategias - herramientas visuales y narrativas?

5. Objetivo General

Desarrollar una estrategia de diseño que combine herramientas visuales y narrativas para involucrar activamente a los jóvenes bogotanos en la exploración de memoria histórica del barrio Santa Inés.

5.1. Objetivos específicos

1. **Distinguir** los atributos narrativos con el ánimo de generar una narración transmedia (No lineal) para activar la exploración del barrio Santa Inés.
2. **Definir** las características formales de la herramienta de diseño que posibilite la interacción entre los jóvenes y la memoria a través de la exploración sensorial de la narrativa.
3. **Identificar** las estrategias de gamificación que permitan seleccionar las herramientas de diseño para fomentar la interacción entre los jóvenes bogotanos, la memoria histórica y el lugar.

6. Marco Referencial

El marco referencial de este proyecto se elaboró con la finalidad de comprender la relación entre la memoria, la participación juvenil y el lugar. Para ello, a partir de la creación de las categorías, se establecieron cuatro puntos importantes: **Memoria y lugar, Interacción, Narración, Diseño sensorial**. Sin embargo, es fundamental recalcar que el proyecto trabajará con los relatos de víctimas, habitantes de calle para construir esta memoria, respetando las normativas legales pertinentes.

6.1. Marco legal

***Artículo 141. Reparación simbólica.** Se entiende por reparación simbólica toda prestación realizada a favor de las víctimas o de la comunidad en general que tienda a asegurar la preservación de la memoria histórica, la no repetición de los hechos victimizantes, la aceptación pública de los hechos, la solicitud de perdón público y el restablecimiento de la dignidad de las víctimas. La comprensión de dicho artículo, permitirá identificar aspectos de la reparación simbólica que pueden*

ser implementados dentro del proyecto para lograr demostrar la importancia de la reparación simbólica, promoviendo el respeto a los derechos humanos para la no repetición violenta de dichos actos.

Artículo 142. Medidas de Reparación Simbólica en la cual se establecen las medidas de reparación simbólica que pueden ser implementadas, son aquellas como la construcción de monumentos y memoriales, la realización de actos públicos y la promoción de proyectos educativos y de investigación para la difusión de la verdad.

Ley General de Cultura (Ley 397 de 1997) Define las normas para la proyección del patrimonio cultural de la nación (material o inmaterial) y sus mecanismos de divulgación y conservación. Esta ley tiene como fin proteger, promover y desarrollar la cultura en Colombia, basándose en principios como el respeto a la diversidad cultural, la participación ciudadana, garantizando que la recuperación de la memoria histórica del barrio sea un proceso inclusivo y participativo.

6.2. Estado del arte & referentes

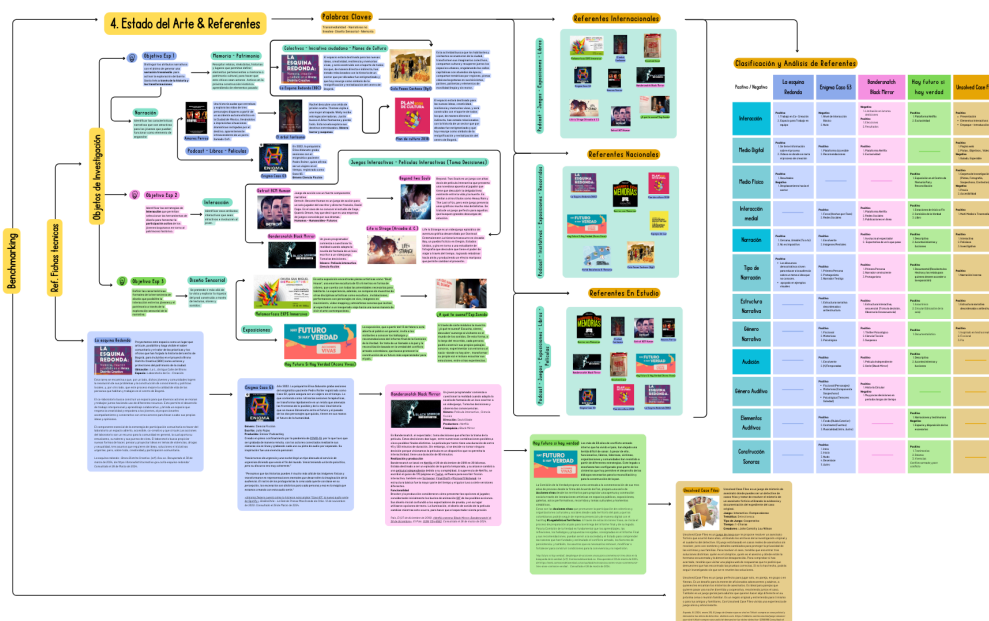


Imagen 22: Generalidades del estado del arte, referentes, sinopsis, categorías y clasificación

Luego de definir los objetivos del proyecto y posicionarnos desde lo legal, se realizó un **benchmarking comparativo** (Anexo 1, pág. 5) para identificar casos de éxito relacionados con la creación de iniciativas para la preservación de la memoria y surgimiento de productos de entretenimiento que han logrado cautivar al público joven. Estos se dividieron según la temática y el factor que los hace destacar frente a la competencia.



Imagen 23: Selección de referentes exitosos divididos en nacionales e internacionales

A. La esquina redonda: Memoria, creación y cuidado en el Bronx Distrito

Creativo.

Año de creación: 2019

Ubicación: La L, Antigua Calle del Bronx

Espacio: Laboratorio de Co - Creación

Relación: Objetivo específico 1

Palabra Clave: Memoria y Patrimonio

Sinopsis: “Proyectamos este espacio como un lugar que articule, posibilite y haga visible el saber comunitario y el valor de las prácticas y los oficios que han forjado la historia del centro de Bogotá, para incluirlas en el proyecto Bronx Distrito Creativo (BDC) como actores y protectores del patrimonio de la ciudad.”

El análisis de “La esquina redonda” como proyecto busca preservar la memoria, lo que permite comprender algunas de las estrategias que pueden ser efectivas para la recuperación de la memoria histórica en espacios urbanos que han sufrido fuertes procesos de violencia, pues este proyecto se destaca por tener un enfoque participativo e inclusivo. Este proyecto invita a quien participa a reflexionar sobre el papel del patrimonio cultural en el desarrollo urbano y como el reconocimiento de eso permite la revitalización de estos barrios para crear ciudades más tolerantes.



Imagen 24: Banner promocional de la Esquina redonda.

Autor: Brandon Fairclot (Verasthal)

Género: Horror, suspenso

Título: El árbol fantasma (The Ghost Tree)

Año de creación: 2021

Medio: Físico y Digital

Relación: Objetivo específico 1

Palabra Clave: Narrativa

Sinopsis: *Rachel encuentra una celda de prisión escondida en el sótano de su nueva casa. ¿Quién fue retenido allí y por qué? Thomas tiene un trabajo vigilando a una mujer atrapada en una habitación. ¿Está ella en peligro? ¿Y los mensajes que ella envía están destinados a él? Wally sigue*

recibiendo entregas, cada una más horrible y peligrosa que la anterior. ¿Quién está detrás de esto y qué quieren de él? Justin encontró el Árbol Fantasma y, al hacerlo, lo perdió todo. ¿Hasta dónde llegará para recuperar su vida? ¿Su alma? Esta novela de vidas, épocas y mundos que se cruzan responde a todas estas preguntas y más.

B. El árbol fantasma (The Ghost Tree)

La selección de este libro como referente no es al azar, pues este libro cuenta con buenas puntuaciones en eBay y Amazon después de la popularización en Reddit del autor, quien se encarga de crear y escribir historias en foros de internet permitiendo a los usuarios compartir su experiencia, y proponiendo una nueva forma de lectura. Pues los capítulos de dicho libro no se publican al mismo tiempo, sino que estos se presentan por temporadas, manteniendo la atención del lector, pues también hace uso de la narrativa no lineal, obligando a los lectores a conectarse con la historia de manera profunda. Este escritor mantiene un contacto estrecho con su seguidor, lo que permite que el libro no se quede como un elemento de lectura, sino que a partir de esta, con ayuda de sus seguidores, puedes crear un mundo donde la narrativa toma un papel relevante.

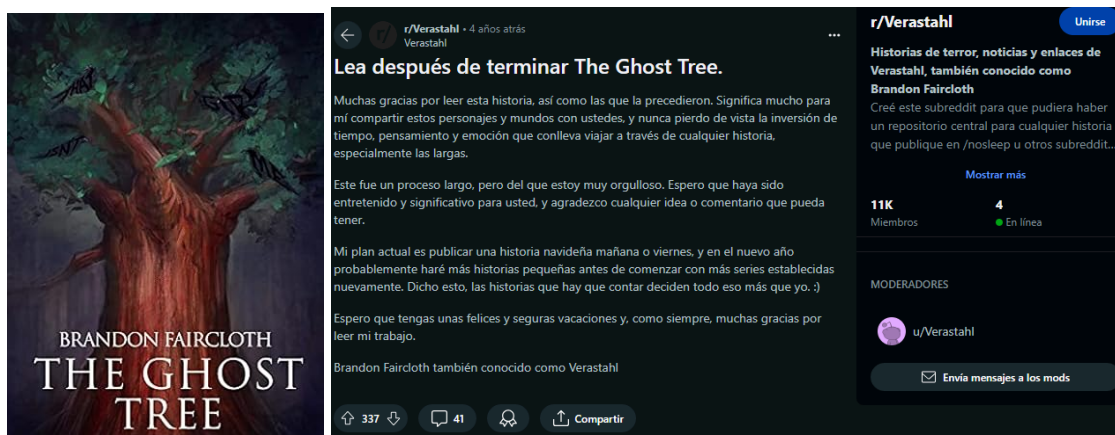


Imagen 25: Portada y página de Reddit del libro The Ghost Tree

C. Black Mirror: Bandersnatch

Dirección: David Slade

Guión: Charlie Brooker

Género: Thriller psicológico, ciencia ficción.

Título: Black Mirror: Bandersnatch

Año de creación: 2018

Medio: Audiovisual

Relación: Objetivo específico 2

Palabra Clave: Interacción

Síntesis: *En 1984, un joven programador intenta adaptar una caótica novela de fantasía a un videojuego. Un desafío alucinante que le llevará a cuestionarse la realidad que le rodea. Película interactiva de "Black Mirror", dirigida por David Slade, en la que el espectador puede tomar decisiones que cambian el rumbo de la historia, entre más de cinco finales posibles y 300 minutos filmados en total. También existe la opción de ver la película sin tomar ninguna decisión, lo que da como resultado un film de 90 minutos. FILMAFFINITY*

En general, este es un referente valioso para el proyecto, pues hace usos de elementos como la no linealidad, la interactividad, la ficción y las múltiples perspectivas para crear una narración transmedia que incentiva al observante a explorar la narrativa, tomando decisiones de lo que puede ocurrir o no con los personajes, dichas interacciones pueden generar experiencias positivas producen participación activa, permanencia.



Imagen 26: Black Mirror, Bandersnatch, carátula.

D. ‘¿A qué te suena?’, una exposición inmersiva sobre el sonido

Encargado: GAES

Título: ‘¿A qué te suena?’, una exposición inmersiva sobre el sonido

Año de creación: 2017

Medio: Exposición

Relación: Objetivo específico 3

Palabra Clave: Sensorialidad

Síntesis: “A través de siete módulos la muestra ‘¿A qué te suena? Escucha, siente, descubre’ sumerge al visitante en el mundo de los sonidos. De esta forma, a lo largo del recorrido, cada persona podrá construir sus propios paisajes sonoros, experimentar con entornos al vacío - donde no hay aire-, transformar su propia voz e incluso escuchar sus emociones, entre otras experiencias.” GAES.

En términos generales, la exposición ¿A qué te suena? Es un gran ejemplo de lograr identificar las características de diseño con las que se realizó la exposición, no sólo contiene elementos sensoriales, e interactivos que activan los sentidos, sino que también la Construcción de este proyecto tiene como base el diseño centrado en el usuario, evaluando las necesidades y expectativas.



Imagen 27: Foto en la que se muestra el banner de entrada y la exposición

6.3. Marco teórico y conceptual (Categorías de información)

Memoria y lugar: La función de esta categoría es recopilar relatos, anécdotas e historias que permitan definir elementos pertenecientes, analizando referentes pasados que tienen como finalidad ayudar a promover la apropiación de dichos espacios y anécdotas de manera nacional e internacional.

Palabras clave: Lugares de memoria / Memoria histórica

Autores: Pierre Nora / Maurice Halbwachs

Obras: Les Lieux de Mémoire, 1984-1992) / La memoria colectiva (1950)

“Un lugar de memoria es cualquier entidad significativa, de cualquier tipo, que por el trabajo de la memoria humana y el deseo del hombre de anclarse en el tiempo, se ha convertido en un elemento simbólico del patrimonio memorial de una comunidad” (Nora, Pierre. Les Lieux de Mémoire, 1984-1992). Nora los define como, sitios específicos de cualquier barrio que cuentan con un significado en particular, derivado de las interacciones humanas pasadas o futuras sucedidas durante un periodo determinado de tiempo en la que la memoria colectiva forma parte importante de dicho reconocimiento. En su obra explica que dichos lugares son creados para transmitir y difundir la memoria colectiva de una sociedad, permitiendo que el traspaso generacional no deje de lado estos acontecimientos y con ellos la identidad del lugar. Halbwachs por su parte define la memoria histórica como aquella “donde solo se incluirían los acontecimientos nacionales que no pudimos conocer” (La memoria colectiva (1950) (p. 60) lo que da a entender que la memoria histórica tiene una relación con dicha memoria colectiva permitiéndonos entonces a partir de “acontecimientos nacionales” pasados, adquirir experiencia que nos permitan aceptar que existe un pasado bueno o malo sin dejar este en el olvido.

6.4. Objeto de análisis



Imagen 28: Ciclopaseo Cachaco del año 2014 (www.zonabogotadc.com)

Ciclopaseo Cachaco: *Un ciclopaseo para enamorarse de la ciudad*

“Esta actividad busca que los habitantes y visitantes se enamoren de la ciudad, transformen sus imaginarios colectivos, compartan cultura y recuperen juntos los espacios urbanos, engalanando las calles capitalinas con atuendos de época, compartan temáticas por regiones, pintas clásicas bogotanas en sus bicicletas, patines, patinetas y elementos de movilidad limpia y sin motor. La invitación es para todos a usar su mejor pinta cachaca, sacar su bicicleta (no importa el modelo o tipo) y hacer parte de la XII versión del Ciclopaseo Cachaco, el tradicional recorrido urbano inclusivo y diverso, que está pensado para todas las edades.” (Ministerio de cultura de Bogotá— Recreación y Deporte, Artículo).

Una alternativa con la que se pueden recuperar espacios e incentivar a los habitantes de Bogotá a que recorran la ciudad con **una mirada nueva**, haciendo uso de incentivos y vínculos emocionales con objetos o vestimentas personales típicas cachacas, es decir que el proceso de recuperación no empieza propiamente en la actividad sino días antes cuando los participantes preparan su atuendo y medio de transporte en pro de concordar con la temática.

Narración: Esta categoría cumple para identificar las características narrativas que son atractivas para los jóvenes y que pueden funcionar como elemento de enganche, logrando mantener por periodos de tiempo la atención del usuario dentro de la narrativa.

Palabra clave: Narrativa no lineal

Autores: David Herman / Julieta Montoya Rojas

Obras: Basic Elements of Narrative. Wiley-Blackwell /Basic Elements of Narrative. Wiley-Blackwell.

“Las narrativas que interrumpen la progresión lineal del tiempo —a través de técnicas como flashbacks, flashforwards y fragmentación narrativa— invitan a los lectores a participar en un proceso más activo de creación de significado. Al reorganizar los eventos de la historia en un orden no cronológico, estas narrativas reflejan la naturaleza fragmentada y multifacética de la experiencia humana, incitando a los lectores a reconsiderar sus suposiciones sobre el tiempo, la memoria y la realidad.” (Basic Elements of Narrative. Wiley-Blackwell.Herman, 2009, p. 104).

Según **David Herman** es una nueva alternativa proveniente de la posmodernidad⁶ para poder lograr captar la atención del lector, ya que presenta sobre este el desafío de mantener la concentración para no perderse dentro de la narrativa presentada muchas veces de manera anacrónica, atemporal. Pues durante estos años han surgido nuevas formas de consumo de contenido, implicando con ello un cambio en la creación de la forma en la que se cuentan las historias, **Julieta Montoya Rojas** su artículo de *Basic Elements of Narrative*.

Wiley-Blackwell, 2018 describe aquellas como producto de la irrupción de lo digital.

⁶ La RAE lo define como movimiento artístico y cultural de fines del siglo XX, caracterizado por su oposición al racionalismo y por su culto predominante de las formas, el individualismo y la falta de compromiso social.

6.5.Objetos de análisis



Imagen 29: Amores perros, 2000 (Alejandro González Iñárritu)

Amores perros film cinematográfico.

“En Ciudad de México, un fatal accidente automovilístico afecta trágicamente a tres personas. Octavio, un adolescente, decide escaparse con Susana, la esposa de su hermano; él Cofi, su perro, se convierte en el instrumento para conseguir el dinero necesario para la fuga. Al mismo tiempo, Daniel, un hombre maduro deja a su esposa y a sus hijos para irse a vivir con Valeria, una hermosa modelo. El mismo día en que celebran su nueva vida, el destino hace que Valeria sea víctima de un trágico accidente.” FILMAFFINITY

Como resultado de observación de dichos referentes se llegó a la conclusión de que dichas narrativas cuentan con una estructura básica en Inicio, Nudo y Desenlace la cual se presenta en un orden distinto dependiendo del género; sin embargo, dicha estructura generalmente comienza por el final o a partir de un hecho relevante el cual posiciona al espectador en un momento y circunstancia con unos actores sin incluir en este propiamente cada una de las características de dichos personajes, lo que permite al observado reconstruir paso a paso, la personalidad, gustos, acontecimientos del personaje a través de los hechos presentados en oportunidades distintas.

Interacción: Se pretende identificar esos atributos interactivos que sean llamativos en cuanto a usabilidad, exploración y desplazamiento del usuario para lograr que el entregable se mantenga en constante interacción a través de medios digitales y análogos mediante el análisis de los videojuegos más jugados por los jóvenes los cuales presentan en común, la interacción directa entre personaje - Jugador en donde la toma de decisiones y la causa de esta recaen en el jugador.

Palabra clave: Transmedialidad / Gamificación

Autores: Henry Jenkins

Obras: Convergence Culture: Where Old and New Media Collide

“En el mundo de los videojuegos, la convergencia no solo implica la migración de contenido a través de diferentes plataformas mediáticas. También implica una cultura participativa en la que los jugadores contribuyen activamente al desarrollo del juego a través de la modificación (modding), crean y comparten sus propias narrativas y estrategias, e interactúan con otros jugadores en comunidades que extienden la experiencia de juego más allá de la consola.”(Convergence Culture: Where Old and New Media Collide Jenkins, 2006, p. 134).

Henry Jenkins comenta entonces que la transmedialidad es la convergencia⁷ de medios los cuales permiten interactuar con el juego y otros jugadores mediante estrategias que les faciliten desplazarse temporalmente en acontecimientos de la narrativa puestos en otros medios diferentes al original permitiendo al Jugador migrar constantemente entre narrativas contemporáneas las cuales tiene como finalidad explicar hechos relevantes. Entendiendo esta definición se tomaron como pautas los 7 principios de la transmedialidad definidos por Jenkins para planear la experiencia usuario - producto.

⁷ Rae: Dicho de dos o más líneas: Tender a unirse en un punto.

6.6.Objetos de análisis



Imagen 30: The Walking Dead, the Telltale series,(Steam)

The Walking Dead: Videojuego

“Clementine, ahora una sobreviviente feroz y capaz, ha llegado al capítulo final de su viaje. Después de años en el camino enfrentando amenazas tanto de vivos como de muertos, una escuela aislada finalmente podría ser su oportunidad de tener un hogar. En esta apasionante y emotiva última temporada, definirás tus relaciones, lucharás contra los no-muertos y determinarás cómo termina la historia de Clementine.”(Steam)

Juego de carácter transmedia el cual cuenta con un cómic, serie, películas y videojuegos que giran en torno a un mundo distópico en el cual un grupo de sobrevivientes siempre está en busca de un nuevo hogar tras el apocalipsis zombi, donde se combina todo tipo de narraciones lo cual hace que el espectador se sumerge en este mundo dando como resultado la migración entre medios con el fin de conocer a los personajes, su trasfondo e identificar pequeños puntos de interés que den cuenta de teorías en torno a la historia interactuando con otros interesados en canales y foros de chat.

Diseño sensorial: Categoría la cual pretende ir más allá de la vista y explorar la riqueza del producto construido a través de texturas, olores y sonidos.

Palabra clave: Sentidos / Atractivo

Autores: Jisop Lee, Don Norman

Obras: Diseño para los 5 sentidos / Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things.

“Cuando diseñas para todos los sentidos, no sólo estás creando un producto, estás creando una experiencia que puede tocar a la gente a un nivel mucho más profundo. Es la diferencia

entre hacer algo que es solo funcional y hacer algo que realmente resuena con las personas.”

(Diseños para los 5 sentidos Jisop Lee, 2013).

Lee en su charla TED de 2013 Diseños para los 5 Sentidos, menciona que el diseño como se conoce o “diseño tradicional” está ligado a un único sentido, la vista lo que permite a las personas haciendo uso del mismo observar un “algo” en este caso un diseño sin tener en cuenta que al incluir otros sentidos como, el tacto, el gusto, estos pueden influir en la percepción que se tiene del mismo, Lee también indica que para crear de manera correcta un diseño sensorial se tienen que evaluar por individual los detonantes que activan de manera correcta cada uno de los sentidos humanos con el fin de que la experiencia, exploración y disfrute del producto sea único, el analizar que activa cada sentido permite también que el diseño se perciba más allá de algo “bonito” es algo que genera un vínculo emocional.

"Las cosas atractivas hacen que las personas se sientan bien, lo que a su vez las hace pensar de manera más creativa. Como resultado, pueden resolver problemas mejor y están más dispuestas a pasar por alto pequeñas dificultades. Cuando tocamos e interactuamos con productos bien diseñados, las sensaciones táctiles y las interacciones físicas pueden desencadenar respuestas emocionales que refuerzan nuestra experiencia general.”

(Emotional Design: Why We Love or Hate) Everyday Things. Basic Books Norman, 2004, p. 19). Norman defiende que los productos diseñados y creados deben ir más allá de una mera funcionalidad y estética, tienen que conectar emocionalmente con el usuario de manera profunda para crear una experiencia rica y multifacética. Dentro del proyecto, este enfoque en el diseño tiene la finalidad de no solo informar a los jóvenes para invitarlos a explorar la historia de transformación del Santa Inés, sino que también busca crear en ellos una experiencia memorable y significativa.

6.7.Objetos de análisis



Imagen 31: Metamorfosis, experiencia inmersiva

“En esta exposición encontrarás piezas artísticas como “Skull House”, una enorme escultura de 10 x 6 metros en forma de cráneo, que cuenta con todas las amenidades necesarias para habitarla. La experiencia, además, se compone de muestras de otras disciplinas artísticas como escultura, instalaciones, performances con personajes en vivo, imágenes en movimiento, video mapping y atmósferas sonoras que invitan al espectador a un inesperado viaje hacia una nueva manera de vivir el arte contemporáneo.” (El universal 2023)

Permite al visitante desplazarse por el espacio sin límite a medida que hace un uso de sus sentidos con la finalidad de reconocer aquellas obras que fueron construidas por los artesanos, mediante experiencias que les permiten vislumbrar el proceso de creación a medida que se presentan las piezas.

6.8 Hallazgos primarios

A continuación se presenta una tabla de análisis de resultados producto de las categorías de investigación donde se identificaron los primeros atributos a tener en cuenta para la propuesta de diseño, en donde se enlistan los aspectos positivos y negativos de cada referente, los más significativos dieron como resultado lo siguiente:

1. *Tiene que existir un espacio colaborativo, ya sea físico o virtual.*
2. *Narrativa interesante que represente un desafío.*
3. *Elementos de compañía que contextualizan la propuesta.*

4. Estrategia de difusión para lograr llegar a los jóvenes.

Clasificación y análisis de referentes según categorías

Positivo / Negativo	La esquina Redonda	Enigma Caso 63	Bandersnatch Black Mirror	Hay futuro si hay verdad	Unsolved Case Files
Interacción	Positivo 1. Trabajo en Co-Creación 2. Espacio para Trabajo en equipo	Negativo 1. Nivel de Interacción Básico 2. Nulo	Negativo 1. Limitación en la toma de decisiones Positivo 1. Elecciones 2. Resultados	Positivo 1. Plataforma Netflix 2. Exclusividad	Positivo • Presentación • Elementos Interactivos • Empaque - Introducción
Medio Digital	Positivo 1. Se tiene información sobre el proceso 2. Videos en donde se narra el proceso de creación	Positivo 1. Plataforma Accesible 2. Recomendaciones	Positivo 1. Plataforma Netflix 2. Exclusividad	_____	Positivo 1. Pagina web 2. Pistas , Objetivos , Videos Negativo 1. Guiado, Esperable
Medio Físico	Positivo 1. Resultados Negativo 1. Desplazamiento hacia el sector	_____	_____	Positivo 1. Exposición en el Centro de Memoria Paz y Reconciliación	Positivo 1. Carpeta de Investigación (Pistas, Fotografía, Sospechoso, Contextos) Negativo 1. Precio 2. Accesibilidad
Interacción medial	_____	Positivo 1. Foros (Hechos por Fans) 2. Redes Sociales	Positivo 1. Plataforma Netflix 2. Redes Sociales 3. Publicaciones en línea	Positivo 1. Estaciones de inicio a Fin 2. Comisión de la Verdad 3. Libro	Positivo 1. Multi Medial o Trasmedral
Narración	Positivo 1. Cercana, Amable (Tú a tú) 2. No es impositivo	Positivo 1. Envolverte 2. Imágenes Mentales	Positivo 1. Involucra al espectador 2. Expectativa de ve lo que pasa	Positivo 1. Descriptiva 2. Acontecimientos y Acciones	Positivo 1. Interactiva 2. Policiaca 3. Investigativa
Tipo de Narración	Positivo • Los discursos demostrativos sirven para educar a la audiencia sobre un tema o idea que no conocen. • apoyado en ejemplos visuales	Positivo 1. Primera Persona 2. Protagonista 3. Narrador Testigo	Positivo 1. Primera Persona 2. Narrador omnisciente 3. Protagonista	Positivo 1. Documental (Recolecta los Hechos y los relata para quienes deseen acceder a la exposición)	Positivo 1. Narración inversa
Estructura Narrativa	_____	Positivo 1. Estructura narrativa desordenada o antiestructura	Positivo 1. Estructura interactiva, secuencial (Toma la decisión, Observa la Consecuencia)	Positivo 1. Anacrónico 2. Circular (Ubicación de la sala)	Positivo 1. Estructura narrativa desordenada o antiestructura
Género Narrativo	_____	Positivo 1. Ficcional 2. Misteriosa 3. Psicológica	Positivo 1. Thriller Psicológico 2. Ciencia Ficción 3. Suspense	Positivo 1. Documentalístico	Positivo 1. Inspirado en hechos reales 2. Ficcional 3. Pío
Audición	_____	Positivo 1. Envolverte 2. (4) Temporadas	Positivo 1. Película Independiente 2. Serie (Black Mirror)	Positivo 1. Descriptiva 2. Acontecimientos y Acciones	_____
Género Auditivo	_____	Positivo • Ficcional (Personajes) • Misteriosa (Componente Sospechoso) • Psicológica (Temores Soledad)	Positivo 1. Historia Circular Negativo 1. Muy pocas decisiones en periodos largos de tiempo	_____	_____
Elementos Auditivos	_____	Positivo 1. Fondo (Ruido Exterior) 2. Contraste (Fuertes) 3. Musicalidad (Intro, Outro)	_____	Positivo 1. Narraciones y testimonios Negativo 1. Espacio y disposición de los escenarios	_____
Construcción Sonoras	_____	Positivo 1. Intro 2. Inicio 3. Nudo 4. Desenlace 5. Outro	_____	Positivo 1. Testimonios 2. Relatos 3. Vivencias Conflicto armado y post conflicto	_____

Imagen 32: Tabla de hallazgos, clasificación y análisis según categorías.

7. Metodología de Diseño

En términos formales, la propuesta metodología de este proyecto adopta una metodología mixta hermenéutica - histórica para explorar la transformación de los barrios Santa Inés, Cartucho y Bronx en Bogotá. Este enfoque permite analizar y clasificar datos estadísticos, conceptuales e históricos (Anexo 2, pág. 1), proporcionando una visión completa de los eventos ocurridos durante los siglos XX y XXI.

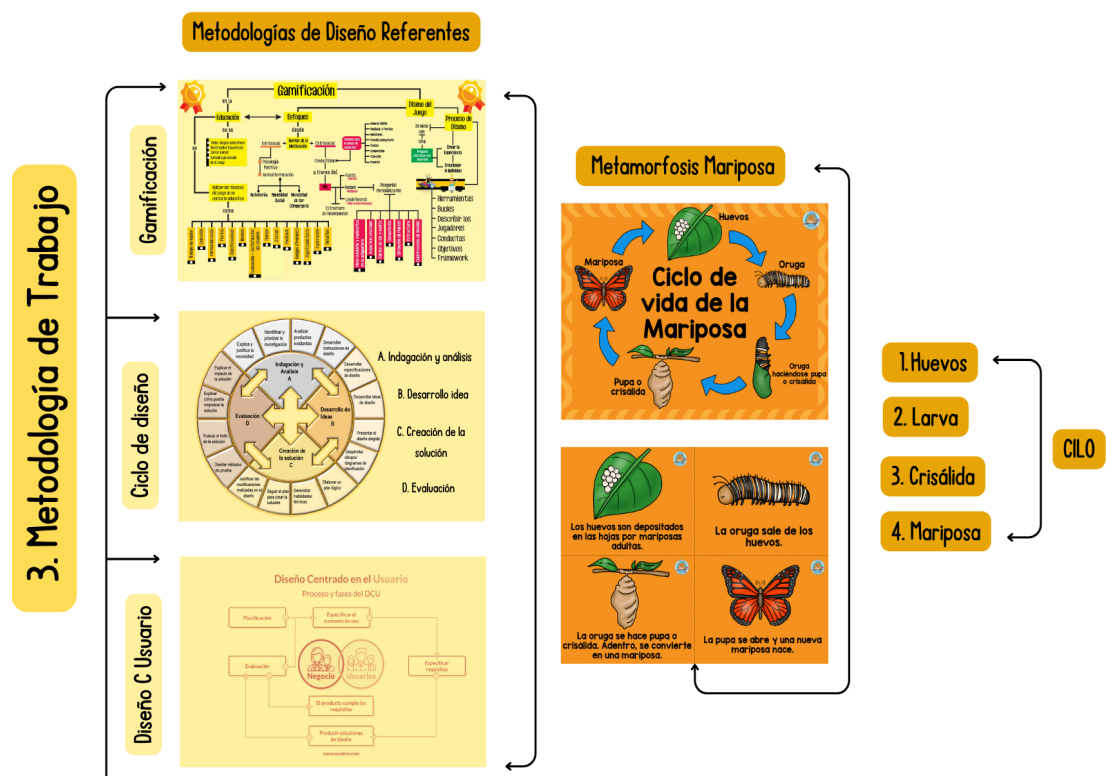


Imagen 33: Referentes metodológicos utilizados para la construcción de la propuesta

Además, esta propuesta metodológica se construyó a través del estudio y la unión de tres metodologías de diseño: la gamificación, el ciclo de diseño y el diseño centrado en el usuario. Estas metodologías se integran para llevar a cabo el concepto y la propuesta de diseño, utilizando como analogía las fases de metamorfosis de la mariposa: huevo, larva, crisálida y mariposa, estas fases corresponden al proceso de ideación, investigación, exploración y experimentación respectivamente.

7.1. Construcción metodológica

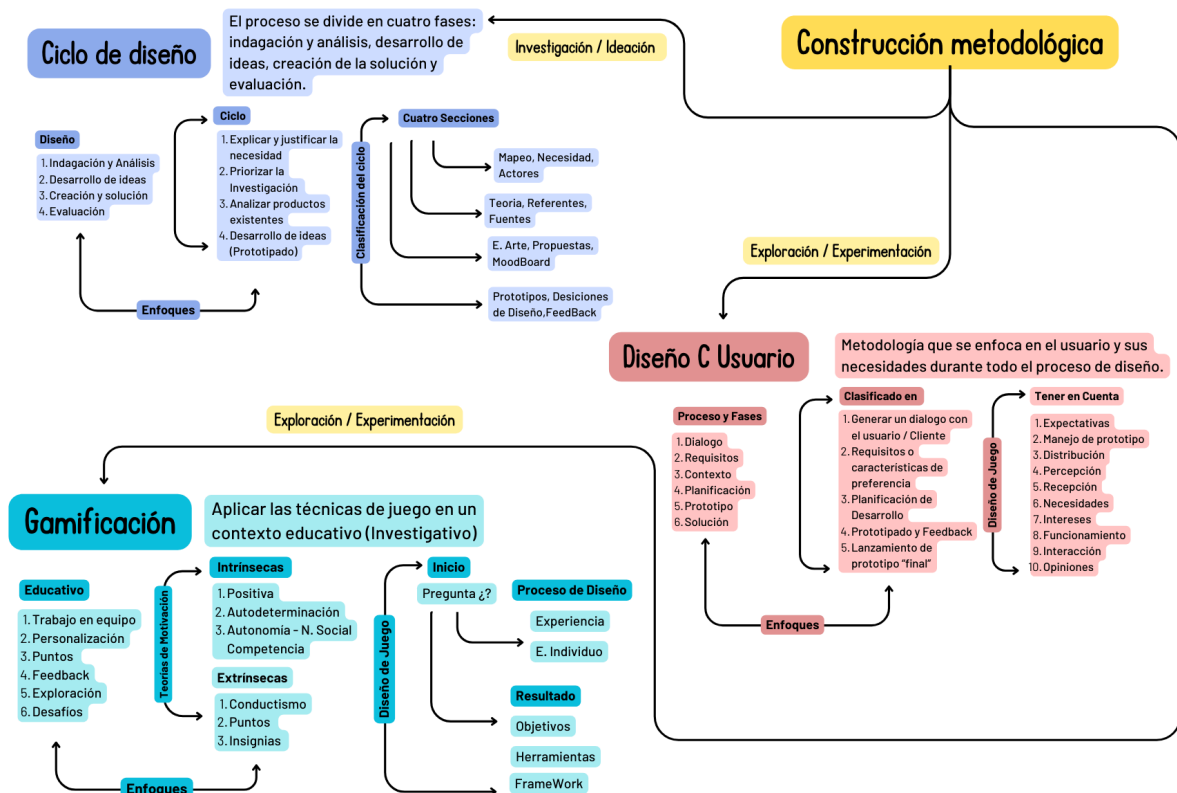


Imagen 34: Referentes metodológicos utilizados para la construcción de la propuesta

A. El ciclo de diseño (*Fase huevo /larva*) como metodología permite la iteración generada entre la conceptualización de las primeras ideas y el proceso de investigación, permitiendo generar un mapeo de la necesidad y la construcción de los objetivos. En el proyecto el empleo de esta metodología correspondiente a las fases uno y dos (ideación, investigación)

B. Diseño centrado en el usuario (DCU) (*Fase Crisálida*) como metodología permite enfocar al usuario como el centro del proceso de diseño, buscando identificar aquellos detonantes que les resultan atractivos, haciéndolos parte del proceso de creación.

C. Gamificación (*Fase mariposa*) como metodología permite el uso de elementos y principios del juego en diversos contextos con la finalidad de motivar y aumentar la participación, proponiendo retos, y recompensas cada vez que se logra cumplir un objetivo.

Metodología aplicada	Fase	Resultado esperado
Gamificación	Exploración / Experimentación	Construcción del prototipo pensado el diseño sensorial.
Ciclo de Diseño	Investigación / Ideación	Construcción de la narrativa y la integración.
Diseño C. Usuario	Exploración / Experimentación	Identificar los procesos de activación y experiencia de usuario.

Imagen 35: Tabla de clasificación fase y resultado esperado.

7.2. Propuesta de diseño

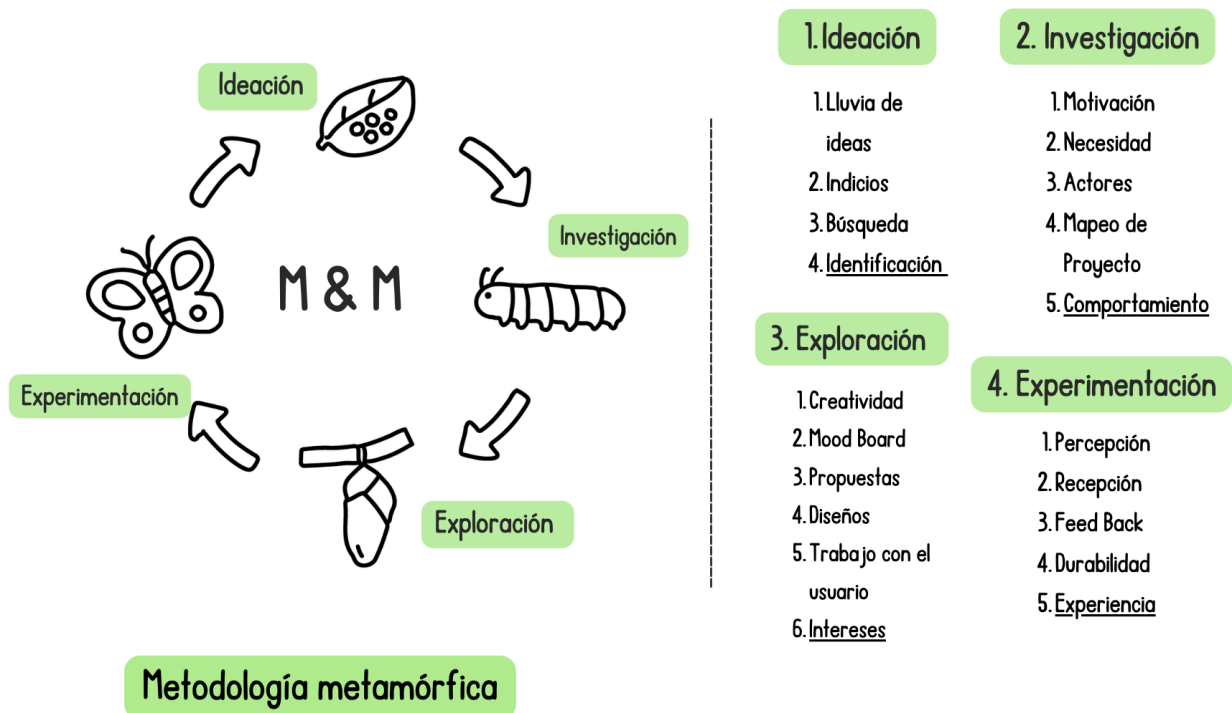


Imagen 34: Esquema ilustrativo de la metodología empleada.

Fase huevo (Ideación)

Busca: Conceptualizar las primeras ideas

Categoría 1: Memoria y lugar

Objetivo específico 1: Distinguir los atributos narrativos con el ánimo de generar una narración transmedia (No lineal) para activar la exploración del barrio Santa Inés.

Actividades de primer acercamiento.

1. Lluvia de ideas para sugerir diferentes soluciones con las que se pueda incentivar al joven a explorar los entornos urbanos.

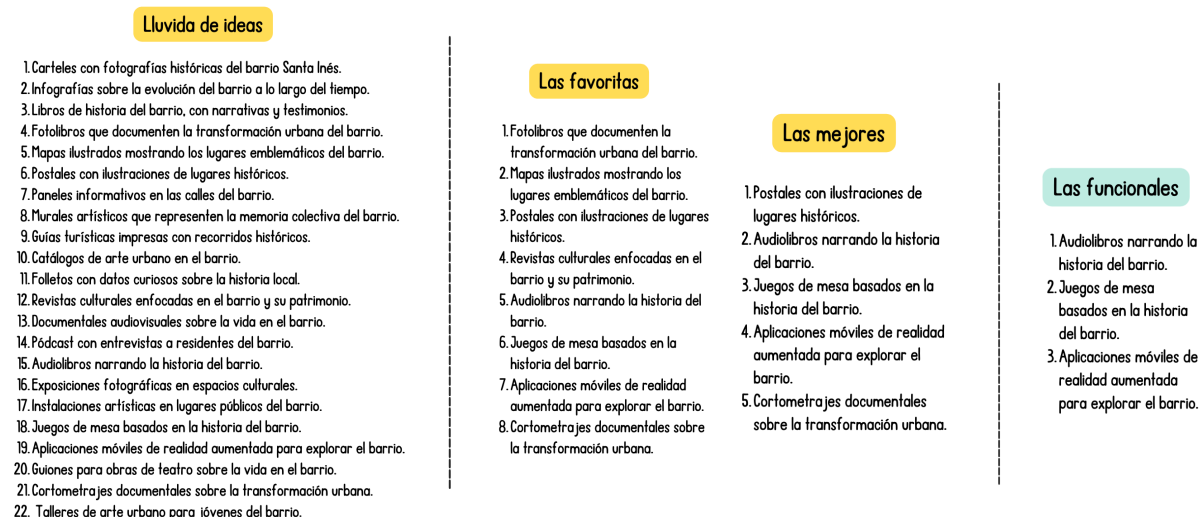


Imagen 35: Lluvia de ideas para la propuesta del prototipo final.

2. Mapeo de las necesidades y circunstancias que llevaron al primer proceso de transformación.

(Pág.8)

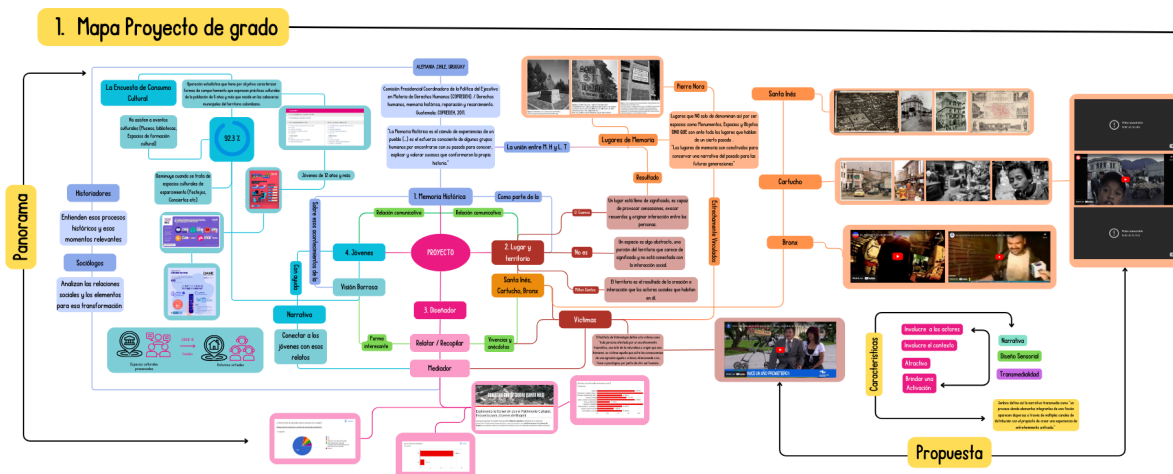


Imagen 36: Mapa de las generalidades del proyecto y los ejes de trabajo con los que está enfocado.

3. Identificación de actores, colaboradores y público objetivo. (Pág. 6)

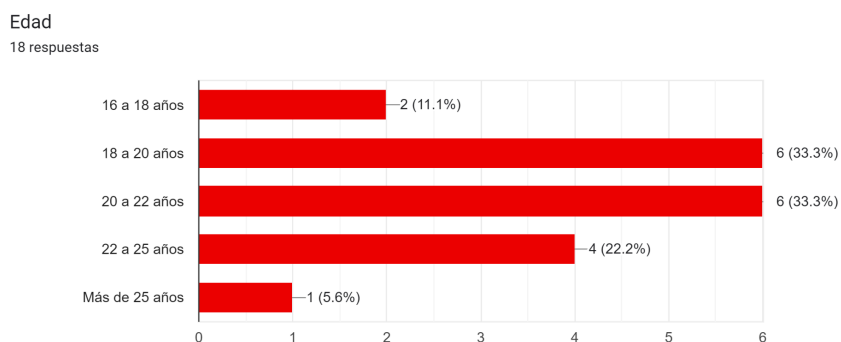


Imagen 37: Fragmento de la encuesta realizada para el testeo del prototipo donde se identifican la edad de los posibles participantes.

Fase larva (Investigación)

Busca: Recopilar anécdotas e historias que puedan ayudar a la construcción de la narrativa.

Categoría 2: Narración

Objetivo específico 1: Distinguir los atributos narrativos con el ánimo de generar una narración transmedia (No lineal) para activar la exploración del barrio Santa Inés.

Actividades de enrutamiento

1. Encuestas para conocer en términos generales cómo ven los jóvenes a Bogotá y cuál es el contacto que se tiene con los espacios urbanos.



Imagen 38: Fragmento de la encuesta realizada para conocer el interés de los posibles participantes en torno a la historia de la ciudad.

2. Encuesta sobre los conocimientos de los jóvenes en relación con mitos y leyendas del centro de Bogotá, buscando clasificarlos en dos grupos, quienes conocen sobre mitos urbanos y quienes no.

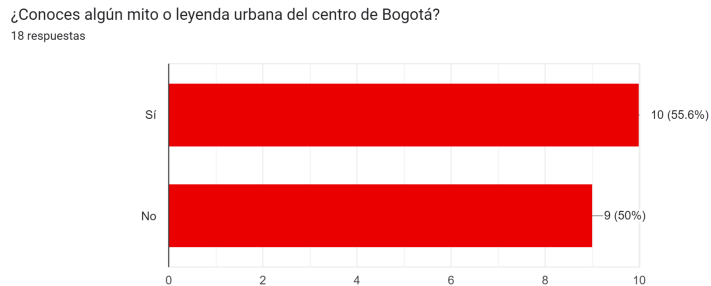


Imagen 39: Fragmento de la encuesta realizada para identificar si conocen o no de mitos y leyendas urbanas.

En caso de conocer algún mito o leyenda urbana del centro de Bogotá podría describirlo.
18 respuestas

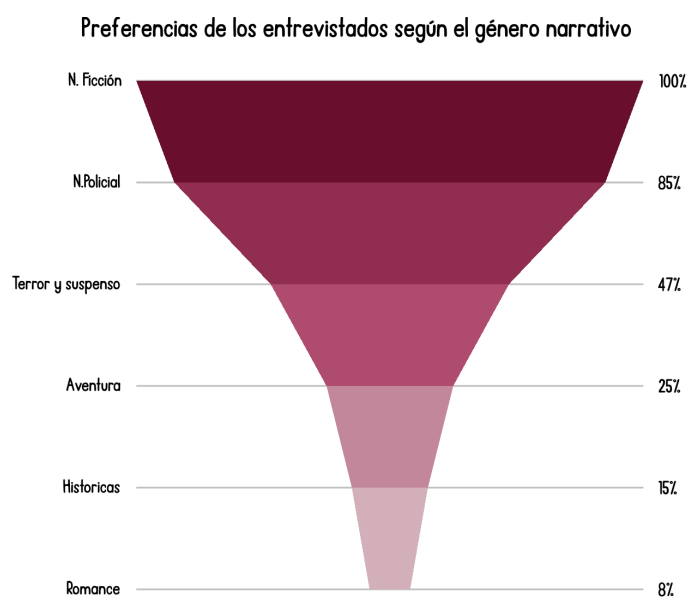
No se
Fantasmas de la Candelaria, sombras de la 10 y 12
la casa de José Asunción Silva, el escritor se suicidó allí y se dice que el ambiente y vibra al entrar son bastante tensos.
No se
Conozco el mito del restaurante 'L'Negolo' di gigi que habla sobre un supuesto restaurante canibal ubicado en el centro de Bogotá
Los esqueletos andantes de Bogotá, en horas de la tarde noche, cuando las calles parecen quedarse solas, un ruido inquietante comienza a ser visible en las solitarias calles de Bogotá, mientras la gente cierra sus locales, otros entes empiezan a imitar las acciones vividas en el día a día, como si fueran espectros un grupo grande esqueletos andantes comienzan a replicar los hechos día a día pero de manera macabra, se mofan de los hechos y se burlan de sus muertes, esqueletos que se creen vienen de todos los cuerpos que no fueron enterrados en terreno santo dentro de la misma ciudad de Bogotá.

En caso de conocer algún mito o leyenda urbana del centro de Bogotá podría describirlo.
18 respuestas

No lo conozco
No conozco
La pasajera que toma un taxi en el cementerio central
-
La pata sola, el hombre caiman y demás pero me daban miedo de niña (y actualmente también).
Supuestamente en la toma del palacio un chef francés tomó cuerpos para su restaurante.
No conozco ningún mito o leyenda de esa zona
La historia sobre la creación de algunas estatuas sobre las casas del centro
Leyenda del "Túnel de la Calle del Atraviado"

Imagen 40: Fragmento de la encuesta realizada para conocer sobre esos mitos y leyendas urbanas.

3. Resultados de entrevistas orales acerca de las preferencias narrativas según el género que resultan interesantes para los jóvenes, donde un gran porcentaje de las personas encuestadas prefieren libros y contenidos de ciencia ficción, en comparación a contenido de romance e histórico, lo que permite definir el género narrativo de la propuesta en relación con el gusto de los jóvenes. También como segundo género atractivo se clasificó el género policial, pues resulta atractivo porque combina hechos inspirados en la realidad, donde se presentan unos personajes, consecuencias y resultados.



4.

Imagen 41: Gráfico creado a partir de entrevistas realizadas a jóvenes de 16 a 25 años para conocer sus gustos narrativos

5. Análisis audiovisual de entrevistas y charlas a habitantes de calle, víctimas y comerciantes de la zona para rescatar aquellos elementos importantes que permitan la construcción de la narrativa.

Algunos de los motivos de cambio que se identificaron dentro del listado de referentes son los siguientes:

1. **Vivencias violentas** que afectaron a las víctimas, estas vivencias fueron parte de los detonantes y motivos por los cuales estas personas abandonaron sus hogares.
2. **Falencias en los círculos de apoyo familiar** algunos de los habitantes de calle y víctimas con los que se habló recalcaron la importancia y las falencias de sus círculos de apoyo familiar, pues es en aquellos donde las víctimas pueden o pudieron apoyarse para lidiar algunos de los problemas, lastimosamente al fallar dicho círculo de apoyo se rompen vínculos familiares y las personas no se sienten apoyadas.
3. **Violencia por parte de la policía**, muchos de los habitantes de calle y víctimas mencionan, han sido víctimas de actos que atentan contra ellos, pues han sufrido o sufren violencia policial, dicha violencia muchas veces es detonada sin motivo,

generando en aquella desconfianza hacia el gobierno, pues temen volver a ser agredidos.

Objeto Hallazgo	Video 1	Video 2	Video 3	Video 4
Caratula				
Ficha Técnica	Título: Espacios marginados Autor: Diana Zerda Fecha: 15 abr 2014	Título: Al que vive de uno, es mejor que sea su amigo Autor: Pirre Heron Año: 1993	Título: Jeypert, El niño del Bornx Autor: Los informantes Fecha: 22 de julio 2018	Título: Nuevas imágenes de "Petro" Juan Gómez. Autor: Pirre Heron Año: 1993
Nombre	"la guajira"	"Carlos"	"Jeypert"	"Petro"
Vivencia	Mujer criada en el cartucho, relata como era vivir en la zona cuando esta era de comercio.	Oriundo de Medellín, padecía esquizofrenia, después de salir de recuperación migro a Bogotá y se estableció en el cartucho. Víctima de abuso policial, se encontraba en Bogotá en el momento del auge de las limpiezas sociales.	Niño que fue echado de su casa a la edad de 5 años, se movilizó hasta Bogotá en búsqueda de su madre, callo en una red de prostitución infantil, unos años después fue rescatando y con ayuda del idipron logro recuperase.	Recolector de basura, habitante de calle de Bogotá, que se rebusca el día a día, cree que su penitencia es estar en las calles a pesar de ser de buena familia.
Percepción	El cartucho era una ciudad, dentro de una ciudad, era la casa de muchas personas. Comunidad.		Un niño confundido, en medio de la drogadicción que pudo salir adelante	Bogotá como una ciudad fría y aislante.
Opinion	Oposición completa a la intervención del lugar. Se siente vulnerada porque tocan su hogar.		Un lugar donde sufrió y donde vio todo tipo de cosas terribles que no les recomienda a nadie	

Imagen 42: Fragmento del análisis audiovisual realizado para identificar aquellas historias impactantes que pueden ser compartidas.

Fase Crisálida (Exploración)

Busca: Comprender las motivaciones, gustos y comportamiento de los jóvenes de 16 a 25 años.

Categoría 4: Diseño sensorial

Objetivo específico 2: Definir las características formales de la herramienta de diseño que posibilite la interacción entre los jóvenes y la memoria a través de la exploración sensorial de la narrativa.

Actividades conocimiento

1. Se realizó un grupo focal en el que se le pidió a los participantes elegir entre **colores, materiales y tipografías** que les aproximen o que relacionarán con elementos antiguos, retro o de la época.

El focus group se realizó con cuatro participantes, clasificados en dos hombres y dos mujeres, cuyas características de selección tenían como factor común la edad que varía entre los 18 a 21 años, el nivel de estudio y algunos de sus gustos. El objetivo principal de la creación de este grupo focal es conocer sus preferencias de color, tipografía, materiales y recuerdos. Durante la sesión de 20 minutos se les pide que se describan a sí mismos, sus gustos, y posteriormente deben enumerar y clasificar la barra de colores propuesta, desde los que resultan más atractivos a los que menos, así como aquellos detonantes o elementos que les recuerdan algo pasado.

Participante 1



- Natalia
• Estudiante de Administración
• Cuarto semestre

- Me gustan los videojuegos
- Paso mi tiempo leyendo
- Ves series de policías
- Me gusta salir con mis amigos

¿Qué colores te evocan una serie policiaca? Ubícalos en orden del que más te gusta al que menos te gusta

					
1	4	3	2	5	6

Tus preferidos	Los que menos te gustan
  	  

¿Por qué te gustan estos colores?

- Me gustan más los colores brillantes
- El amarillo es un color que me recuerda a las cintas de policía
- El azul es un color triste que generalmente veo en las series.
- El color verde me recuerda a la naturaleza y a cosas venenosas

¿Qué te recuerda algo antiguo?

Cuando pienso en algo antiguo pienso en el olor a papel o a libro viejo
me gusta como escribían antes y la caligrafía que los enseñaban

Imagen 43: Resultado parcial del focus group participante donde se evidenciaron los gustos y colores que le recuerdan elementos relacionados con la temática.

Colores /: La selección de colores propuesta a continuación pretende dar a escoger a los entrevistados entre una gama de tonalidades básicas divididos en primarios (amarillo, azul y rojo) y secundarios (naranja, verde y morado). Los colores primarios y secundarios son fáciles de identificar y recordar, especialmente cuando se trata de juegos que necesitan la clasificación y organización de elementos, permitiendo así la jugabilidad dentro del modelo prototipado.

Estos colores permiten a los jugadores ser intuitivos y familiares. Muchos de estos colores tienen asociaciones psicológicas y culturales, las cuales pueden facilitar la vinculación **usuario-producto**. Por ejemplo, los colores tienen significados duales y se puede hacer uso de dichos significados para atraer al usuario. El **amarillo** es un color versátil, que puede significar alegría o peligro, y la saturación o desaturación de dicho color puede influir en la percepción y significado del mismo.

A continuación, se presentarán los colores según las coincidencias en el significado que proporcionaron los entrevistados, respondiendo las siguientes instrucciones.

Observa los colores y menciona dos significados opuestos que vengan a tu mente.

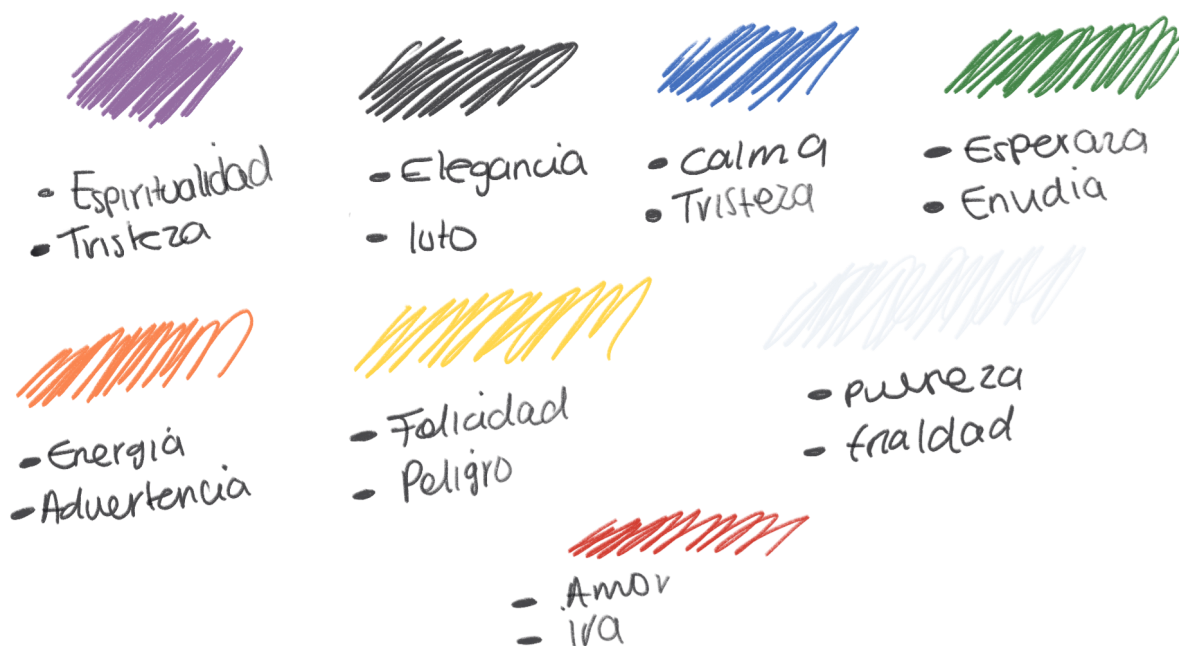


Imagen 44: Resultado parcial, recopilación, coincidencia de significados de acuerdo a las instrucciones dadas.

Morado: 7D4D8F

- Espiritualidad
- Tristeza

Negro: 000000

- Elegancia
- Luto

Blanco: FFFFFFFF

- Pureza

- Frialidad

Azul: 1B57A6

- Calma
- Tristeza

Verde: 228C04

- Esperanza
- Envidia

Amarillo: F2E205

- Felicidad
- Peligro

Naranja: F25F29

- Energía
- Advertencia

Rojo: BF6060

- Amor
- Ira

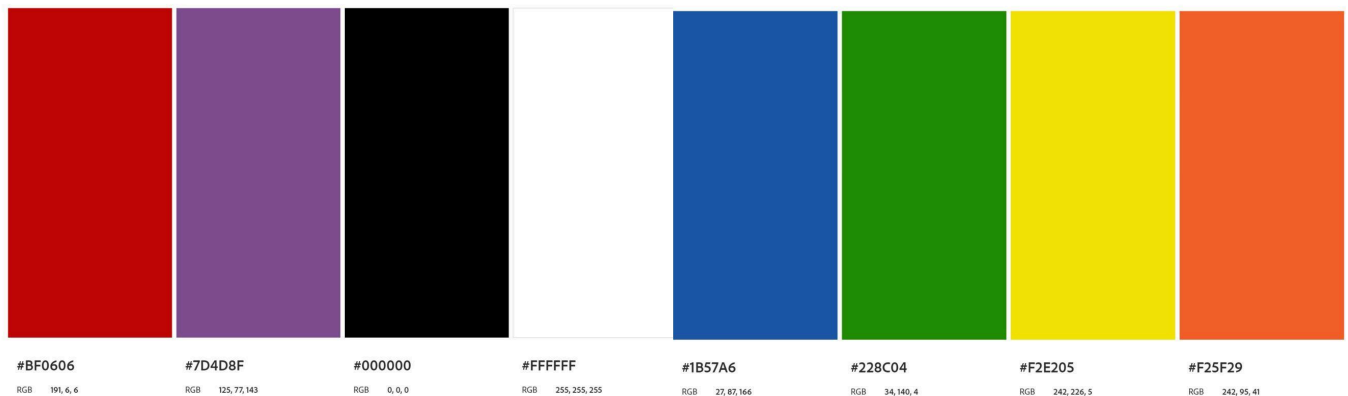


Imagen 45: Barra de colores proporcionada a los participantes.

Códigos de color en CMYK y RGB

1. Rojo: BF6060

C: 27%

M: 78%

Y: 0%

K: 0%

2. Morado: 7D4D8F

C: 61%

M: 73%

Y: 29%

K: 0%

3. Negro: 000000

C: 100%

M: 100%

Y: 100%

K: 100%

4. Blanco: FFFFFFFF

C: 0%

M: 0%

Y: 0%

K: 0%

5. Azul: 1B57A6

C: 72%

M: 52%

Y: 0%

K: 23%

6. Verde: 228C04

C: 53%

M: 71%

Y: 94%

K: 0%

7. Amarillo: F2E205

C: 0%

M: 13%

Y: 95%

K: 0%

8. Naranja: F25F29

C: 0%

M: 75%

Y: 83%

K: 0%

Participante 2



Santiago

- * Estudiante de sistemas
- * Deporte
- * Caminatas
- * Jugar Valorant
- * Leer poesía
- * Videos en yt
- * Salir con mis amigos

¿Qué colores te evocan una serie policiaca? Ubícalos en orden del que más te gustan al que menos te gusta

1	4	3	6	2	5
Tus preferidos			Los que menos te gustan		
¿Por qué te gustan estos colores? * Me gusta el amarillo por que es cálido * El Naranja por que agradable a la vista * El azul me gusta por que es limpio y tranquilidad			¿Qué te recuerda algo antiguo? Cuando pienso en algo antiguo pienso en el tiempo - en los recuerdos como las cartas, las papeles, - en los objetos antiguos como los relojes, los teléfonos antiguos		

Imagen 46: Resultado parcial del focus group participante 2 donde exprese sus gustos y colores que le recuerdan elementos relacionados con la temática.

Materiales y formas: Se les presentaron adicionalmente a los participantes elementos físicos, estilos fotográficos y texturas que pretenden emular el pasado. Se les pidió que pensarán en la palabra **antiguo** como un **elemento físico**. Los resultados de dichas preferencias en elementos visuales permitieron identificar aquellos atributos que pueden detonar emociones y sensaciones mediante el uso de los sentidos, obteniendo una visión más clara de cómo lograr integrarlo a la narrativa y el diseño al mismo tiempo.

Por ejemplo, muchos de los interesados eligieron materiales con texturas rugosas y acartonadas en colores tierra o beige que den la impresión del paso del tiempo. Los materiales preferidos son aquellos que aportan textura, muchos de los entrevistados pasan su tiempo libre en redes sociales y en plataformas digitales, es por esto que se les solicitó a los participantes que nos nombraran algunas de las ideas o conceptos que se tienen de la transición al mundo digital en la

década de los años ochenta y noventa en Colombia. Esta perspectiva dio como resultado la identificación de elementos gráficos que generan nostalgia como los iconos en **pixel art**, la tipografía *juguetona* y en *pixel*, sonidos **robóticos** y **tecnología rudimentaria**.



Imagen 47: Resultado del vision board donde los encuestados escogieron elementos, texturas y materiales que les recuerdan elementos antiguos.

Fase mariposa (Experimentación)

Busca: Aprovechar las dinámicas de juego para construir un prototipo con actividades estimulantes que sean envolventes y comprometa al participante a finalizar.

Categoría 4: Interacción.

Objetivo específico 3: Identificar las estrategias de gamificación que permitan seleccionar las herramientas de diseño para fomentar la interacción entre los jóvenes bogotanos, la memoria histórica y el lugar.

Actividades prácticas

1. Construcción interactiva en la que los usuarios obtendrán recompensas y ayudas que permitan completar tareas, utilizando la gratificación como detonante.

Sentido	Herramienta	Narrativa	Plataforma	Objetivo
La vista	[Colores, forma, textura] Video	TODO	Mixto (Físico - Digital)	Captar la atención de los participantes
El oído	Fragmentos de audio	A - C - D	Digital	Contextualizar - Controlar
El tacto	Empaque /Contenido	TODO	Físico	Generar recuerdos

Imagen 48: Creación de una matriz, relación, sentido, herramienta y objetivo donde se busca identificar aquellos sentidos predominantes dentro del entregable.

Para iniciar la construcción interactiva de la propuesta narrativa, se consideran primero los sentidos que pueden activarse al interactuar con ella. Estos sentidos se catalogaron según la herramienta, la narrativa y la plataforma con la que los usuarios interactúan durante la experiencia.

1. **La vista**, es fundamental para captar la atención de los participantes desde el inicio hasta el desenlace de la narrativa, Se utilizarán colores llamativos, texturas atractivas y videos dinámicos para mantener el interés visual del usuario. El uso de una plataforma mixta, permite combinar elementos físicos y digitales, para una experiencia inmersiva, creando un entorno interactivo que mantenga a los usuarios comprometidos y atentos durante todo el recorrido.
2. **El oído**, como herramienta de contextualización dentro de la interacción permitirá a los jugadores ambientarse temporalmente dentro de la narrativa. A través de música, efectos de sonido y diálogos se pretende potenciar la experiencia digital, creando un ambiente sonoro que fortalezca los elementos visuales.
3. **El tacto**, permitirá al jugador, por medio de las texturas y objetos integrados en un medio físico, transportarse a la historia y empatizar con la narrativa desde un punto de vista en el cual se busque que el jugador construya experiencias propias y personales.

Tener en cuenta el uso de estos sentidos dentro de la propuesta de diseño dará como resultado la creación de una experiencia diferente para los jóvenes, donde todo su cuerpo pueda ser utilizado para comprender y empatizar con estos cambios dados en la ciudad de Bogotá.

7.3 ¿Qué le pasó a Victoria?

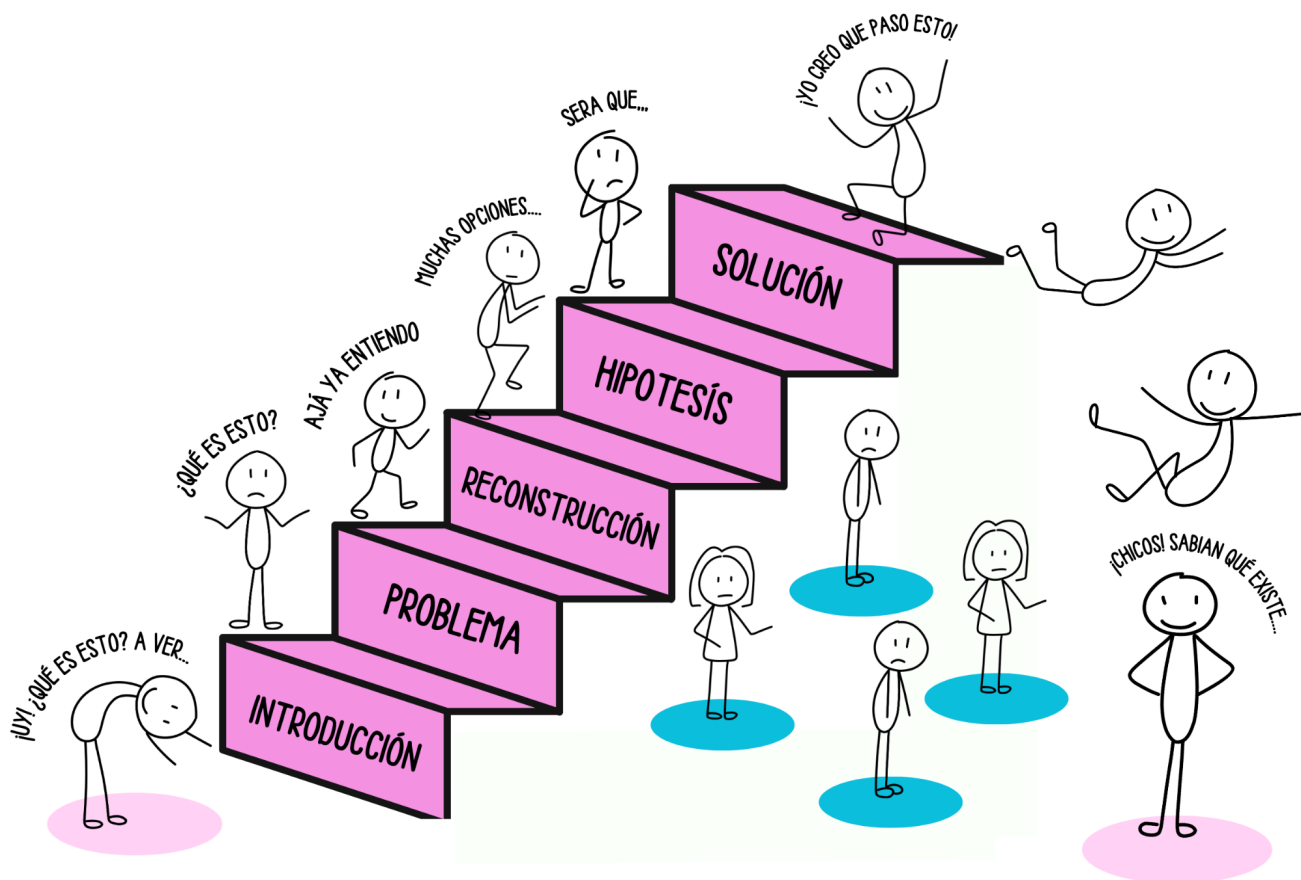


Imagen 49: Propuesta ilustrativa de prototipo en relación con el público objetivo, lo que se propone y lo que se espera.

Adentrándonos en temas formales de diseño, presentó como propuesta la creación de un entregable transmedia (Físico-Digital y Audiovisual) el cual valiéndose del uso de los sentidos se genera conexión con el lugar a través de la creación de experiencias en el jugador, con el ánimo de lograr que el joven se vincule con el espacio mediante un Juego de Rol (Mesa) presentado como una nueva forma de transmitir memoria, para de esta forma activar en los jóvenes la apropiación y

reconocimiento de nuevos y antiguos lugares. Preservando en la memoria anécdotas y testimonios, los cuales fueron parte fundamental para la creación de una ucronía como propuesta narrativa de carácter no lineal, la cual recopila hechos históricos, anécdotas y transformaciones de Bogotá y el barrio Santa Inés durante los años 40, 70, 80 y 90 en torno a la desaparición de un personaje ficticio, el cual encarna a través de una metáfora la transformación del barrio. Dicha creación de personaje fue elaborada a través de la investigación textual y documental de la época, las cuales ayudaron a la estructuración de comportamiento del personaje y su familia a lo largo de la narrativa, a partir de esto se establece el guion narrativo (**Anexo 4**) el cual cuenta con la narrativa principal, con esta se establecen los check points y migraciones a medios digitales que harán al lector avanzar conforme a la solución de dichos puntos.

¿Qué pasó con victoria?, nace como una posible solución de las muchas que puede arrojar la creatividad de un diseñador para intentar acercar a los jóvenes a la historia de un espacio desaparecido. Este proyecto propone una experiencia sensorial y personal que permite a los jóvenes explorar la historia del barrio Santa Inés, Cartucho y Bronx en Bogotá. En un mundo donde los jóvenes de hoy en día viven rodeados de tecnología y comunicación instantánea, es crucial encontrar métodos efectivos para conectarlos con el pasado de la ciudad. Reconocer que los jóvenes se encuentran en un contexto completamente diferente es esencial para diseñar experiencias que resuenen en ellos, logrando humanizar historias que han sido aplanadas. Este proyecto busca fomentar un sentido de pertenencia mediante la creación de un juego detectivesco como herramienta de vinculación mediante el uso de la realidad y la ficción. Al permitirles explorar la historia a través de su cuerpo, esta propuesta tiene como objetivo construir puentes que generen pertenencia con una Bogotá que ha cambiado, utilizando herramientas modernas para narrar historias del pasado de una manera atractiva para las nuevas generaciones.



Imagen 50: Mockup de la creación de la página web que simula una interfaz Windows 80 y 90, la cual pretende ser parte importante para reconocer y ampliar información sobre el caso.

La creación de una página web que simula una interfaz es crucial para el diseño transmedia y sensorial del proyecto ¿Qué pasó con Victoria? WindowSeeker⁸ no solo sirve como un medio para centralizar y presentar la narrativa de manera ordenada de acuerdo con la disposición y avance del jugador, sino que también actúa como un puente entre el mundo digital y análogo, elementos fundamentales del proyecto. Al utilizar una interfaz inspirada en los nostálgicos diseños de Windows 90, se busca captar la atención de los jóvenes mediante un formato familiar y atractivo, que evoca recuerdos y genera curiosidad. La elección de la página web permite vincularnos con la era digital en la que nos estamos moviendo, ofreciendo un entorno cómodo y accesible para los jóvenes en su exploración de la narrativa. Además, esta interfaz facilita la integración de diversas formas de contenido interactivo, como pistas digitales, archivos multimedia y elementos sensoriales auditivos, que enriquecen la experiencia del usuario.

⁸ Nombre de la interfaz simulada inspirada en la Windows 70, 80 y 90.

De esta manera, la página web no solo se convierte en un portal para explorar la historia y transformación del barrio, sino que también ofrece un entorno inmersivo que involucra a los participantes en una exploración más profunda y personal.



Imagen 51: Mockup de la creación del prototipo físico o archivo de carpeta de investigación D.C. 734219

La creación de un producto análogo que conecte con el digital es fundamental para generar una experiencia transmedia, completa y envolvente. La existencia de un archivo de investigación tangible permite a los jóvenes conectarse con el juego desde un interés y curiosidad únicos, estimulados por el empaque, los colores y el material utilizado. Esta conexión inicial con la experiencia física comienza con la presentación del caso, donde se detalla quién está a cargo, el motivo y la información preliminar que da inicio a la investigación. Al interactuar con el material físico, el usuario encuentra cuatro carpetas que contienen pistas de contextualización, introducción y cuestionamiento, cada una diseñada para guiar al usuario a través de diferentes plataformas. Esta transición entre lo físico y lo digital permite al usuario jugar con la temporalidad y la rapidez, creando una dinámica de juego que es tanto inmersiva como educativa. Al moverse entre medios, los jugadores

pueden experimentar la narrativa de una manera más profunda, fortaleciendo la conexión emocional con la historia del barrio Santa Inés.

Guión	Objetivo	Plataforma	Migración	Plataforma
A	Contextualización	Físico	Clave (QR)	Digital
B	[Salto temporal] Inmersión	Físico	Notificación	Digital
C	Mapeo	Digital	Cartas	Físico
D	Cuestionamiento	Físico	Notificación	Digital
Bonus	Solución	Físico	Bonus	Físico

Imagen 52: Ficha técnica de migración, objeto, plataforma y objetivo.

Nombre del Producto: *¿Qué le pasó a Victoria?*

“En las pintorescas calles del barrio Santa Inés de Bogotá, Victoria, una joven de una familia adinerada de la ciudad, se ve envuelta en una misteriosa desaparición que afecta tanto su pasado como el destino de su amado barrio. Con la ayuda de un detective intrépido, los Jugadores emprenden una búsqueda llena de enigmas y pistas que los llevará a enfrentar los oscuros secretos del barrio. ¿Es Victoria simplemente una habitante más del lugar, o su historia está íntimamente entrelazada con los misterios y transformaciones del mismo? La verdad no sólo revelará los secretos de las transformaciones de Santa Inés, sino también la verdadera esencia de Victoria y su conexión con el alma del barrio.”

7. Concepto de diseño

Tras el análisis de contenido de los autores y referentes se llegó a la conclusión de que la propuesta de diseño cumple con las siguientes características.

1. **Componente social**, que permite identificar, estudiar y entrar en contacto directo con el grupo objetivo y todos los actores involucrados para conocerlos en profundidad, saber cuáles son sus detonantes, cuáles son sus historias y cuáles son sus opiniones en cuanto al tema, dándonos entonces un panorama completo de las circunstancias, pues en esta profesión somos comunicadores, los cuales cuentan con la facilidad de funcionar como un puente de intercambio entre quienes quieren enviar y quienes desean recibir un mensaje.
2. **Componente creativo**, el cual se traduce durante toda esta investigación en volver interesantes aquellos procesos complejos mediante el uso de estrategias para lograr convertir dichos elementos en ejemplos cotidianos, los cuales son fáciles de entender e identificar.
3. **Componente teórico**, fundamental dentro de cualquier proceso de diseño, pues este funciona como punto de partida para identificar autores y diseñadores que estudien y nos amplíen el conocimiento acerca de significados que han sido construidos y los cuales tienen como función explicar aspectos de la vida diaria con los que estamos siempre en contacto.
4. **Componente Investigativo**, con el que podemos aprender a analizar, investigar y filtrar dichos componentes teóricos con la finalidad de tomar decisiones pensadas e informadas sobre elementos formales y conceptuales de la propuesta, mediante el uso de herramientas de diseño las cuales permiten estudiar referentes identificando qué

factores aplicados en ellos funcionaron o, por el contrario, representaron un reto, permitiendo adquirir experiencia, la cual tendrá como resultado una propuesta que no se hizo por capricho sino por investigación que derivó en resultados concretos.

La unión de dichos componentes da como resultado un **Ecosistema⁹ de diseño**, el cual destaca la colaboración entre diseñadores y entorno, donde el resultado se encuentra en el centro, pues los diferentes hallazgos que comprenden este ecosistema puede aplicarse no solo al desarrollo de proyectos, sino también al trabajo propio de un diseñador.

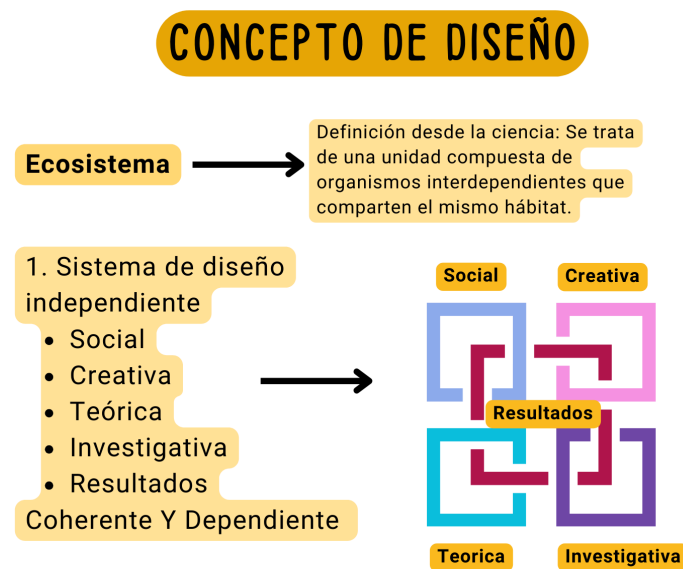


Imagen 53: Metamorfosis experiencia inmersiva

8.1. Testeo del prototipo

El testeo del producto dio como resultado tres tipos de activaciones, determinadas por el tiempo, la comunicación y la confianza a la hora de jugar. Estos factores influyen directamente en la variabilidad del tiempo de jugabilidad, permitiendo identificar que la disposición del joven afecta el tiempo que le toma resolver el caso e identificar los cambios del barrio Santa Inés. La interacción dinámica entre estos elementos resalta la importancia de diseñar una experiencia de juego flexible y

⁹ Se trata de una unidad compuesta de organismos interdependientes que comparten el mismo hábitat.

adaptativa, que se ajuste a las diversas formas en que los jóvenes se relacionan con el contenido histórico y sensorial.



Imagen 54: Hallazgos relacionados con el prototipo puesto en práctica en tres grupos.

9. Conclusiones

En conclusión, desde un punto de vista personal, este proyecto busca ponerse en contacto con las nuevas tendencias para traer al presente hechos del pasado que forman parte de nuestro entorno, mostrando cómo las decisiones tomadas en el pasado nos afectan hoy en nuestra forma y calidad de vida. "Quien no conoce su historia está condenada a repetirla" y, como sociedad, nos enfrentamos al reto de lograr que las nuevas generaciones desarrollen sentidos de pertenencia e identidad. No podemos volver el tiempo atrás para mostrar de viva voz a los jóvenes cómo surgieron estas transformaciones, por lo que debemos buscar herramientas, recursos y estrategias que permitan llevar ese pasado a los jóvenes de una manera atractiva y dinámica, evitando enfoques "aburridos" o "teóricos".

Aquí es donde el diseñador juega un papel fundamental. El diseñador tiene la capacidad de dialogar interdisciplinariamente con otras profesiones para construir proyectos significativos que humanicen y

hagan accesibles las historias de personas que han vivido estas transformaciones. Los diseñadores actúan como traductores de conceptos complejos a un lenguaje sencillo, acercando y transmitiendo cuestiones sociales y culturales a las comunidades. Las decisiones de diseño son cruciales y no deben tomarse a la ligera; tienen el poder de activar en los espectadores una conexión profunda que genera un deseo de adquirir conocimiento.

Este proyecto no solo pretende conectar a los jóvenes con su historia, sino también seguir trabajando para involucrar a más personas, fomentando su interés y humanizando a aquellos cuyas historias han permitido reconstruir la historia del barrio Santa Inés. A través de sus relatos, se busca no solo preservar la memoria histórica, sino también construir una comunidad más consciente y comprometida con su entorno. Por eso, cada decisión de diseño se toma con la intención de crear un impacto duradero, promoviendo el entendimiento y la empatía entre generaciones.

10. Anexos

Anexo 1, pág. 3

MAPA PROYECTO DE GRADO (Metamorfosis Urbana)

El mapa mental que ilustra los actores y relaciones comunicativas identificadas para el desarrollo del proyecto, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGALO0OH88/XiwGdcDnjlsQR-0JZiNExw/view?utm_content=DAGALO0OH88&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Anexo 2, pág. 1

MAPA LÍNEA TEMPORAL DE ACONTECIMIENTOS (Metamorfosis Urbana)

El mapa mental gráfica en orden cronológico los hechos ocurridos durante esta transformación para lograr identificar en donde se encuentran los puntos relevantes de dicha transformación, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGGduH6EZw/9DYthrnkmhWfjFmf6snG5g/view?utm_content=DAGGduH6EZw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Anexo 1, pág. 4*MAPA PROYECTO DE GRADO (Metamorfosis Urbana)*

El mapa mental que ilustra los actores y relaciones comunicativas identificadas para el desarrollo del proyecto, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGALQ0OH88/XiwGdcDnjlsQR-0JZiNExw/view?utm_content=DAGALQ0OH88&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=ed

https://www.canva.com/design/DAGALQ0OH88/XiwGdcDnjlsQR-0JZiNExw/view?utm_content=DAGALQ0OH88&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Anexo 1, pág. 5*MAPA PROYECTO DE GRADO (Metamorfosis Urbana)*

El mapa mental que demuestra la aplicación del proyecto de benchmarking como herramienta de análisis de referentes del proyecto, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGALQ0OH88/XiwGdcDnjlsQR-0JZiNExw/view?utm_content=DAGALQ0OH88&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=ed

https://www.canva.com/design/DAGALQ0OH88/XiwGdcDnjlsQR-0JZiNExw/view?utm_content=DAGALQ0OH88&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Anexo 3, pág. 1*MAPA DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES VS HISTORIA (Metamorfosis Urbana)*

El mapa mental presenta la de los personajes, a partir del análisis social y cultural donde se podrán evidenciar vestimenta, comportamiento y creencias, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGGdo2PodA/kxTP2Ff2iyMwDr_uVMnYug/view?utm_content=DAGGdo2PodA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Anexo 4

Guión narrativo finalizado donde se pueden encontrar las preguntas de activación, además de los guiones seleccionados en A, B, C, D, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://docs.google.com/document/d/19AjNDINRgETqqrYDQfwPUVZeEXRAA-1Q4Ox_9-IGzRU/edit?usp=sharing

Anexo 5**IDENTIDAD GRÁFICA**

En este enlace encontrarás un resumen del proyecto en donde se combina la identidad gráfica del proyecto con elementos documentales que dan cuenta del proyecto de diseño, se puede acceder a través del siguiente enlace:

<https://www.behance.net/gallery/197958549/Metamorfosis-Urbana-Tejiendo-la-memoria-del-Santa-Insb>

Anexo 6, pág. 1 - 3

PÁGINA, WEB, LÍNEA GRÁFICA, ELEMENTOS

En dicho enlace encontrarás las decisiones de diseño que llevaron a la creación de la página web, se puede acceder a través del siguiente enlace:

https://www.canva.com/design/DAGE9rXH8pM/jeN0pyOGFmIsnSndDd7AFA/view?utm_content=DAGE9rXH8pM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

11. Bibliografía

55 años después de demoler una iglesia, sus tesoros aún existen. (2012, mayo 11). El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-11777986>

1939 BOGOTÁ. (2018, abril 21).

1942 BOGOTÁ. (2018, febrero 1).

Acordeón de Papel. Carlos Bernal, Bogotá, Colombia. 1991 / 25 minutos. (2014, noviembre 22).

Arrieta, L. A. (2011, octubre 8). La herencia de El cartucho. El Espectador.

<https://www.elespectador.com/bogota/la-herencia-de-el-cartucho-article-304382/>

Beso en el “Bronx” se volverá un grafiti. (2013, julio 9). El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12922382>

Black Mirror: Bandersnatch. (2018, diciembre 28).

Bronx Distrito Creativo. (s/f). Gov.co. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://bronxdistritocreativo.gov.co/>

Cabrera, A. (s/f). Operación en el Bronx: Se han desmantelado 3 poderosas bandas del narcotráfico –

Radio Santa Fe 1070 a.m. Noticias de Colombia. Radiosantafe.com. Recuperado el 28 de mayo de

2024, de <http://www.radiosantafe.com/2016/05/28/363707/>

Calle del cartucho (1993). “Indigentes y otras gentes” | Documental. (2019, marzo 6).

Caso 63: Enigma. (s/f). Spotify. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://open.spotify.com/show/20ch3IIqtWSSM4nfy1lZzP>

Colombia: Bogota: Police clean up operation. (2015, julio 21).

Cruz, A. (2023, enero 30). Metamorfosis, una experiencia Inmersiva de color, luz y sonido. El

Universal.

<https://www.eluniversal.com.mx/destinos/metamorfosis-una-experiencia-inmersiva-de-color-luz-y-sonido/>

¿Cuáles son algunos ejemplos de historias no lineales que tienen una buena estructura y tramas que lo mantienen alerta hasta el final (co. (s/f). Quora. Recuperado el 28 de mayo de 2024 de

<https://es.quora.com/Cu%C3%A1les-son-algunos-ejemplos-de-historias-no-lineales-que-tienen-una-buena-estructura-y-tramas-que-lo-mantienen-alerta-hasta-el-final-con-explicaciones-de-por-qu%C3%A>

Dc, Z. B. (s/f). ESPECIAL CICLOPASEO CACHACO 2014 por Zona Bogotá D.C.

Zonabogotadc.com. Recuperado el 28 de mayo de 2024 de

<https://www.zonabogotadc.com/2014/08/especial-ciclopaseo-cachaco-2014-por.html>

Del Castillo Daza, J. C. (2008). Bogotá años 50: el inicio de la metrópoli. Univ. Nacional.

del Ciclopaseo Cachaco!, ¡alista tu Pinta y. Disfruta Este Sábado 20 de Agosto. (2022, agosto 16).

¡Alista tu pinta y disfruta este sábado 20 de agosto del Ciclopaseo Cachaco! Bogota.gov.co; ¡Alista tu pinta y disfruta este sábado 20 de agosto del Ciclopaseo Cachaco!

<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/xii-edicion-del-ciclopaseo-cachaco-este-sabado-20-de-agosto-de-2022>

Del Santa Inés al “Bronx”, el sector más marginal de Bogotá. (2016, junio 5). El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16612646>

Deseos, D., & Al crecer, de R. (s/f). en un lugar. Gov.co. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://idpc.gov.co/publicaciones/descargas/cartucho.pdf>

El Bronx al desnudo: La Caldera del Diablo (Bogotá) - Capítulo 1 I Especiales RPTV. (2013, febrero 21).

El Bronx: una entrada al infierno en el centro de Bogotá. (2016, junio 4).

EL CARTUCHO: DE LA OPULENCIA A LA INDIGENCIA. (1999, marzo 28). El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-856231>

El Cartucho: vea cómo era la calle que antecedió a El Bronx en Bogotá | Noticias Caracol. (2019, enero 26).

El Cartucho del Barrio Santa Ines al callejón de la muerte Bogotá. (2011, julio 14). Issuu.

https://issuu.com/laurate/docs/cartucho_sdis_final

EL ORIGEN DEL BRONX: Del Barrio Santa Ines Al Cartucho. (2023, julio 31).

Galeano, S. (2018, agosto 30). Los 7 principios del transmedia de Henry Jenkins. Marketing 4

Ecommerce. <https://marketing4ecommerce.net/principios-transmedia-henry-jenkins/>

Halbwachs, M. (1950). "La memoria colectiva". Prensas Universitarias de Zaragoza.

Historia de una foto de amor en el "Bronx". (2013, mayo 3). El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12777605>

Hobsbawm, E. (1994). Historia del siglo XX. <https://doi.org/10.17141/iconos.5.1998.599>.

Hurtado, J. (2000). Capítulo III, Marco metodológico. Ula.ve.

<http://pcc.faces.ula.ve/Tesis/Maestria/TESIS%20ZAYDA%20MENDEZ/CAPITULO%20III.pdf>

INFOBAE. (2021, enero 24). El caso de Michelle Amaya desnuda la herencia de El Cartucho y El

Bronx, ahora en San Bernardo: la calle más peligrosa de Colombia también se reinventó. infobae.

<https://www.infobae.com/america/colombia/2021/01/24/el-caso-de-michelle-amaya-desnuda-la-herencia-de-el-cartucho-y-el-bronx-ahora-en-san-bernardo-la-calle-mas-peligrosa-de-colombia-tambien-se-reinvento/>

Kurt, P., Wilmington, M., Ebert, R., Mitchell, E., Stratton, D., & Foreman, J. (s/f). Amores perros. FilmAffinity. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de <https://www.filmaffinity.com/es/pro-reviews.php?movie-id=769597>

LA CALLE DEL CARTUCHO, OFICINA DEL BAJO MUNDO. (1991, septiembre 2). El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-147626>

la esquina redonda – Bronx Distrito Creativo. (s/f). Gov.co. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de <https://bronxdistritocreativo.gov.co/la-esquina-redonda/>

Lee, J. (2013, agosto 6). Diseños para los 5 sentidos. TED. https://www.ted.com/talks/jinsop_lee_design_for_all_5_senses?language=es

Lo que viene después de seis meses de la intervención al “Bronx”. (2016, noviembre 27). El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16760395>

Mañana se inaugura la exposición de la Comisión de la Verdad “Hay Futuro si Hay Verdad” en el CMPR - Centro de Memoria Paz y Reconciliación, a las 4:00... | By Ministerio de CulturaFacebook. (s/f).

Nora, P. (1984-1992). Les Lieux de Mémoire,. Wordpress.com. https://horomicos.files.wordpress.com/2020/07/nora_lugares_memoria.pdf

Norman, D. A. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things January 2004 January 200427(2) Publisher: Basic Books Authors: Donald Arthur Norman University of California, San Diego. Researchgate.net.

https://www.researchgate.net/publication/224927652_Emotional_Design_Why_We_Love_or_Hate_Everyday_Things

Okuda. (s/f). Okudasanmiguel.com. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de <https://okudasanmiguel.com/exhibition/metamorfosis/>

Panorámicas, D. [DavoPanor%C3%A1micas]. (2011, abril 21). Bogota decada de los años 40.

Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DZt0uGC6XH8>

¿Qué pasó con las víctimas de El Cartucho? (2006, agosto 7). El Tiempo.

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-2128880>

Radio, C. (2008, enero 28). La calle del Bronx: el nuevo cartucho de Bogotá. Caracol Radio.

https://caracol.com.co/radio/2008/01/28/bogota/1201509240_540119.html

Radio, R. C. N. (s/f). Policía realiza gigantesco operativo en barrio San Bernardo de Bogotá. RCN

Radio. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://www.rcnradio.com/bogota/policia-realiza-gigantesco-operativo-barrio-san-bernardo>

Revista Austral de Ciencias Sociales. (2011). Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/pdf/459/45924206009.pdf>

Ricoeur, P. (2000). “La Memoria, La Historia, El Olvido”. Editorial Trotta.

Save 60% on Detroit: Become Human on steam. (s/f). Steampowered.com. Recuperado el 28 de mayo

de 2024, de https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/

Semana. (2016, mayo 29). Distrito iniciará demoliciones en el Bronx. Revista Semana.

<https://www.semana.com/nacion/articulo/bogota-balance-de-operativo-en-el-bronx/475720/>

The Walking Dead en Steam. (s/f). Steampowered.com. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://store.steampowered.com/agecheck/app/207610/?l=spanish>

Universitat Oberta de Catalunya. (s/f). Henry Jenkins - convergence culture: Where old and new media collide. Uoc.edu. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://www.uoc.edu/uocpapers/4/dt/esp/jenkins1.html>

Vista de La Creatividad del Investigador y su Expresión en la Investigación Proyectiva. (s/f).

Ciencialatina.org. Recuperado el 28 de mayo de 2024, de

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9062/13514>