

Trabajo de grado

“Acaracuy: espíritus de La Candelaria”

Lina Tatiana Lafont Sandoval
Luisa María Franco Perilla

Directora
Juliana Colussi

Universidad del Rosario
Escuela de Ciencias Humanas
Periodismo y Opinión Pública
Bogotá D.C.

2018

Tabla de contenidos

“Acaracuy: espíritus de La Candelaria”

1. Introducción
2. Objetivos y Justificación
3. Referentes conceptuales
4. Métodos de investigación
5. Acaracuy: historia y diseño
 - 5.1 Construcción de la historia
 - 5.2 Elementos del diseño web
6. Conclusiones

Referencias bibliográficas

Anexos

1. Introducción

Bogotá, además de ser la capital de Colombia, es uno de los centros económicos, académicos y culturales. Un punto de encuentro intercultural y para las diversas costumbres y tradiciones del país; y La Candelaria, su localidad más antigua se configura como un enclave histórico y cultural que construye una identidad desde lo diverso.

La Candelaria es reconocida como centro histórico, patrimonio y bien cultural según la Ley 59 de 1963. Fue fundada en 1538 en el lugar que se conoce como el Chorro de Quevedo, en la calle 12B con carrera 2^{da}. Allí se instalaron las élites políticas, religiosas e intelectuales, que lentamente fueron reemplazadas por Universidades y empresas.

Desde *Acaracuy: espíritus de La Candelaria*, nos centramos en la importancia del recuerdo, de las tradiciones y las creaciones culturales, las que se manifiestan hoy como leyendas que han surgido a raíz de la rica y extensa historia que alberga la localidad más antigua de la ciudad. Planteamos una reconstrucción histórica de uno de los patrimonios inmateriales de la ciudad, los fantasmas de La Candelaria, pues hay vacíos en la historia debido a la falta de organización y centralización de la información relacionada con el tema. El aporte del proyecto radica, entonces, en organizar y conservar una parte importante de la memoria colectiva del centro histórico de la capital, además de buscar un acercamiento a las nuevas generaciones y diferentes poblaciones (habitantes, estudiantes, trabajadores, turistas) a través del uso de nuevas herramientas y narrativas.

Bajo la pregunta ¿Cuál es la influencia de las historias de fantasmas en la creación de identidad de la localidad de La Candelaria? Acaracuy se desarrolla como una investigación juiciosa que inicia en archivos bibliográficos y se extiende a la población en busca de testimonios e historias que pasan de generación en generación gracias a la tradición oral; para transformarse en un cómic interactivo, que en su primer volumen cuenta cuatro de las más tradicionales historias de fantasmas de la ciudad y, se complementa con una serie de podcasts que simulan un recorrido por la localidad enfatizando en temas de interés histórico, antropológico y sociológico.

Como apoyo a estos temas los gobiernos han empezado a apostarle a la recuperación de la memoria colectiva. *Acaracuy: espíritus de La Candelaria*, fue una de las iniciativas ganadoras de los siete estímulos del primer Laboratorio de Turismo (Labitur) de la Alcaldía local de La Candelaria.

2. Objetivos y justificación

El objetivo principal de esta tesis de grado es relacionar las leyendas de fantasmas y la construcción de identidad en la localidad de La Candelaria a través de una compilación de relatos sobrenaturales basados en personajes históricos o propios del sector de La Candelaria. A partir de esto se reconstruyen los orígenes de las leyendas de fantasmas para recuperar la memoria barrial a través de la publicación de un cómic interactivo.

La conformación de la identidad de los seres humanos como parte de un país, una sociedad o una zona geográfica delimitada tiene una estrecha relación con la historia y el patrimonio de la misma. Según el profesor de Patrimonio Etnológico, Javier Marcos Arévalo (2004), el patrimonio “cumple una función identificadora, porque cuando hablamos de patrimonio nos referimos a expresiones y símbolos” (p. 933). Para la UNESCO (s.f), el Patrimonio Cultural de una nación incluye tanto las expresiones artísticas, literarias, arquitectónicas, como las creaciones anónimas populares y los valores particulares de una comunidad. A partir de esto, se puede afirmar que las leyendas urbanas y los mitos hacen parte de la identidad de un pueblo. Para descubrir los valores culturales y patrimoniales de una ciudad, se debe tener una visión amplia y completa del contexto. Para esto se debe construir la historia de la ciudad desde sus ciudadanos, desde las imágenes, el relato oral y coloquial y la experiencia de la vida en el barrio (Monsalve, 2008).

Según Olga Molano (2007), podemos entender que la identidad se manifiesta desde el patrimonio cultural y que su existencia es independiente de su reconocimiento. Es la sociedad la que, en el papel de agente activo, reconfigura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios, que naturaliza inconscientemente y se convierten en el referente de identidad. Para terminar, es pertinente recordar que “la identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro” (Molano, 2007, p. 73).

En este caso, nuestro punto de interés radica en la importancia del recuerdo, de las tradiciones y las creaciones culturales. Creaciones como las leyendas que han surgido a raíz de la extensa y rica historia del barrio La Candelaria. Estas leyendas consolidan hoy una parte importante de ese patrimonio inmaterial que es toda la cultura que guarda La Candelaria. Aun así, han sido víctimas del turismo y el mercado, y han pasado a encabezar la lista de atractivos turísticos del sector, no solo por los recorridos sino prestando su historia a restaurantes y demás sitios que llaman la atención por su ambiente colonial y peso histórico. Por eso hemos decidido dar una mirada diferente y centrarnos en la reconstrucción histórica, en descubrir quienes eran esas personas que hoy protagonizan las leyendas que han pasado de generación en generación.

3. Referentes conceptuales

3.1. La apropiación del espacio y su relación con la identidad, la memoria y el patrimonio

En el texto “La tradición, el patrimonio y la identidad”, Arévalo (2004) afirma que las tradiciones se transmiten socialmente, a través de un proceso que se encuentra directamente afectado por la realidad social. De igual forma, el autor establece que existe un proceso de selección mediante el cual el pasado se convierte en una construcción del presente, no a la inversa. Por esta razón se entiende que las tradiciones atraviesan procesos de transformación continuos en los que adquieren diferentes significados y connotaciones dependiendo de la ubicación temporal en la que se encuentren. Para finalizar esta sección del texto, Arévalo (2004) sostiene que las tradiciones son específicas para un grupo social o comunidad, puesto que surgen de las experiencias particulares vividas por estos.

Para entender la idea de apropiación se debe hacer un viaje por diferentes conceptos, el texto de Olga Molano ofrece varios, empecemos entonces por el de la cultura, que según Germán Rey (2002), es un desarrollo del tejido social y la movilización ciudadana (p.19). Ahora, según la UNESCO (s.f), la cultura es el conjunto de los rasgos distintivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones.

Olga Molano (2007) define a la cultura como un elemento de varias dimensiones y funciones sociales, que generan: **a.** un modo de vivir, **b.** cohesión social, **c.** creación de riqueza y empleo, **d.** equilibrio territorial.

La identidad no es un concepto fijo, se recrea constantemente desde lo individual y lo colectivo. Se alimenta de forma continua de la influencia exterior, surge como diferenciación del otro y reafirmación de autoconocimiento. La identidad incluye elementos como la lengua, los ritos, ceremonias y comportamientos que se transforman en tradiciones. Es por eso que un rasgo definitivo de la misma es ser inmaterial y anónima, es creación colectiva (González Varas, 2000, p.43).

Basándonos en el texto de Molano (2007), se entiende que la identidad se manifiesta desde el patrimonio cultural y que su existencia es independiente de su reconocimiento. Es la sociedad la que, en el papel de agente activo, reconfigura su patrimonio cultural al establecer e identificar aquellos elementos que desea valorar y que asume como propios, que naturaliza inconscientemente y se convierten en el referente de identidad. Dicha identidad implica, por lo tanto, que las personas o grupos de personas se reconozcan históricamente en su propio entorno físico y social y es ese constante reconocimiento el que le da carácter activo a la identidad cultural, la que no existe sin la memoria, sin el poder reconocerse en el pasado para identificar los elementos propios en un futuro (p.74).

3.2. La Candelaria: historia, memoria y tradiciones

Según el Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico (s.f), se entiende por sitio histórico a “los lugares vinculados a acontecimientos o recuerdos del pasado, a tradiciones, creaciones culturales o de la naturaleza y a obras humanas, que posean un relevante valor histórico, etnológico arqueológico, paleontológico o industrial”. Adicionalmente, la Ley 163, conocida como la Ley de Defensa del Patrimonio Histórico, Artístico y de Monumentos Nacionales, establece que se consideran monumentos inmuebles aquellos que estén relacionados con el periodo de Independencia y de la etapa de estructuración del país posterior a esta (UNESCO, s.f). De este modo, se infiere que las construcciones antiguas del barrio de La Candelaria son parte del patrimonio histórico de la República de Colombia. En lo referente a las mitologías asociadas a estos, puede decirse que encajan en la definición que da la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura respecto al patrimonio cultural inmaterial. Este establece que se considera patrimonio cultural inmaterial la oralidad, rituales,

fiestas, conocimientos y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo, al igual que la las relacionadas con la artesanía (UNESCO, s.f) son considerados patrimonio cultural inmaterial. Lo anterior se encuentra en concordancia con lo que establece Javier Arévalo (2004) en su texto, acerca del significado del concepto de patrimonio. Para este autor, el patrimonio está compuesto por “los elementos y las expresiones más significativas culturalmente” (Arévalo, 2004, p.929).

Como ya se ha mencionado anteriormente, el barrio de La Candelaria es uno de los más antiguos de Bogotá. De acuerdo con el texto *Historia de Bogotá*, de la Sociedad Geográfica de Colombia (s.f), la ciudad fue fundada después de una serie de saqueos realizados por Gonzalo Jiménez de Quesada en territorios muiscas (que, posteriormente, pasarían a ser conocidos como el altiplano cundiboyacense). En un primer momento, Jiménez fundó la ciudad el 6 de agosto de 1538. No obstante, al no hacerlo como lo exigía la ley, fue necesario hacer una segunda fundación el 27 de abril de 1539 (Blanco, s.f). La que, en la época, se conocía como Santa Fe de Bogotá, tenía como límites el río San Francisco y el río Santo Domingo. Durante el siglo XVI, Bogotá se convirtió en la capital administrativa del país. Este texto también resalta que las residencias de las personas más relevantes de la sociedad del momento se encontraban alrededor de lo que hoy se conoce como Plaza Santander (en la Carrera Séptima con Avenida Jiménez), junto con la Iglesia de San Francisco (la primera iglesia de la ciudad). Adicionalmente, la Plaza de Bolívar, cuya construcción se inició en 1554, ha reunido desde ese año hasta hoy las diferentes ramas del poder: el Palacio de Justicia, la Catedral, el Palacio Liévano (sede de la alcaldía distrital) y el Congreso (Blanco, s.f).

Durante esta época, la población mestiza e indígena se encontraba en la periferia de la ciudad. No fue hasta el siglo XVIII que se empezó a presentar mestizaje en la población de Bogotá (Blanco, s.f). Posteriormente, en el siglo XX, con el caos nacional causado por los hechos conocidos como *El Bogotazo*, se genera una ola de migrantes rurales hacia las urbes por la violencia bipartidista. De esta forma, Bogotá es el centro político y económico de Colombia, por lo que recibe una gran cantidad de población (Blanco, s.f). A partir de lo anterior, es posible comprender que existe una variedad de tradiciones culturales que se han encontrado en Bogotá por diversas razones y que, de ellas y sus transformaciones, derivan las tradiciones y costumbres actuales.

En este punto es pertinente señalar el rol de la memoria en la preservación de la historia y de la tradición oral. En el artículo de Gili (2010), la autora establece que el pasado es un conglomerado de experiencias y objetos, que se transforma conforme pasa el tiempo y las percepciones individuales o colectivas, y que simultáneamente, es la base sobre la que se construyen el presente y el futuro (Gili, 2010). De esta forma, el relato oral es, para la autora, un elemento de suma importancia, pues en los relatos se refleja la visión propia de su comunidad, intervenida por su pasado, sus tradiciones y sus formas de ver, entender y narrar la realidad (Gili, 2010, p.3).

3.2.1. Fantasmas de La Candelaria: de la tradición oral a los medios de comunicación

Retomando el texto de Gabriel Cocimano (2006), la tradición oral es el medio a través del cual se han transmitido diferentes expresiones culturales particulares en comunidades durante cientos de años (Cocimano, 2006). Adicionalmente, el autor establece que transmitir historias, rituales y creencias a través de la narración oral, no es un fenómeno que ocurre únicamente en las áreas rurales, también sucede en las grandes ciudades. Este fragmento del texto se refleja en la diversidad de expresiones culturales que se encuentran en Bogotá (en este caso, en el barrio La Candelaria).

Cuando Cocimano (2006) habla de la relación entre la tradición oral y los medios de comunicación, afirma que estos dos elementos coexisten. Además, según el texto, estas dos herramientas combinadas contribuyen a rescatar el sentido de identidad y comunidad en grupos heterogéneos (Cocimano, 2006). Adicionalmente, establece que la tradición oral está en constante cambio, que dependen de la procedencia de quien cuenta las historias. Por esta razón, asegura Cocimano, es frecuente ver registros de los mismos temas tratados desde enfoques distintos por varias comunidades (Cocimano, 2006).

Ahora bien, es necesario entrar en materia; durante años la oralidad se ha visto resguardada en la eternidad que implica el ser escrita, siendo este el caso de las múltiples crónicas periodísticas de inicio de siglo, o de los relatos recogidos en los libros de cuentos y relatos. Pero ¿qué pasa cuando las palabras nos son suficientes? En el caso de los fantasmas de La Candelaria se ha experimentado con radio y televisión, pero en ambos casos el tema ha sufrido un cambio de enfoque drástico, debido a que se olvida contar el hecho de terror, y se pasa a la creación de una atmósfera de suspenso basada en la comunicación entre mundos; conectar este plano existencial con el de los espíritus. Es así como surge la necesidad de contar estas crónicas, estas historias de fantasmas, recuperando a sus personajes, volviendo

a los detalles de la oralidad para plasmarlo así, en un nuevo formato que ha venido tomando fuerza estos últimos años: el cómic.

En el artículo titulado *Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel*, Alicia Decker y Mauricio Castro (2012) establecen la relevancia que han cobrado los cómics y las novelas gráficas como herramientas para la pedagogía de la historia, especialmente de sucesos relacionados con conflictos armados. Aunque lo mencionado anteriormente no es la principal preocupación de este trabajo, sí es pertinente conocer la forma en que este medio ha logrado presentar las dinámicas complejas de la guerra de una forma que no es simplista, pero que es mucho más comprensible para un público amplio que un texto académico (Decker & Castro, 2012). Adicionalmente, el texto expone las posibilidades de discusión que abren las novelas gráficas, pues, al ser instrumentos inusuales en las discusiones académicas, políticas y sociales, ofrecen nuevas formas de ver el mundo (Decker & Castro, 2012). Los autores utilizan como ejemplo de esto una novela gráfica sobre el conflicto en Uganda llamada *Unknown Soldier*, que fue incluida en el syllabus de un curso sobre guerra y militarización. Decker y Castro señalan que, además de tener efectos positivos en el ámbito pedagógico, la lectura de esta obra generó un debate acerca de la cobertura de los medios internacionales sobre el conflicto en cuestión.

En este orden de ideas, Susana Escobar Fuentes (2015) explica en un artículo esta intervención gráfica y animada al oficio periodístico de narrar la realidad. Expone una explosión de un cómic de no-ficción, como tendencia en esta escena. Esta mezcla tiene elementos propios del periodismo como la reportería y la verificabilidad de hechos, y la mezcla con un lenguaje gráfico secuencial. Según Gorodischer (2013), el cómic periodístico es un punto medio donde convergen temas y estilos, donde la urgencia de actualidad, la cercanía de tiempo y espacio, se matizan con la experimentación de formas que permite el arte.

Ahora bien, para aterrizar este nuevo término se proponen una serie de ejemplos, empezando por las novelas gráficas del reportero e ilustrador Joe Sacco, como *Notas al pie de Gaza* (2009) y *Gorazde: Zona Protegida* (2000). La primera obra narra las indagaciones hechas por Sacco sobre dos incidentes violentos en la población de Rafah, ubicada en la Franja de Gaza. A través de esta novela gráfica, Sacco se sumerge en el cruento pasado de Gaza con una mirada crítica. *Gorazde: Zona Protegida* (Sacco,

2000), es una colección de testimonios de los habitantes de un pueblo llamado Gorazde sobre la Guerra de Bosnia. En el contexto nacional, se encuentra la novela gráfica *Los Once* de Cruz, Jiménez M. y Jiménez J.L. (2014), que remite a hechos históricos, pues en las viñetas se narra la toma al Palacio de Justicia en 1985. Para esto, los artistas usan como personajes ratones, lobos y cuervos, todos representando la historia ya conocida de la toma, retoma y once desaparecidos. En la misma línea del conflicto colombiano se encuentra *Caminos Condenados* de Aguirre, Díaz, Guerra y Ojeda (2016), una novela gráfica centrada en relatar los actos de violencia ocurridos en la región de Montes de María, al sur del departamento de Bolívar. A través de cuatro historias, los autores de este cómic retratan el pasado, presente y lo que los habitantes del lugar quieren que sea el futuro de Montes de María.

En un artículo titulado *Comics as a Test Case for Transmedial Narratology*, de la autora Karin Kukkonen (2011), se establece el potencial narrativo que existe en un medio como el de los cómics y las novelas gráficas. Kukkonen afirma que los cómics son medios multimodales. Esto quiere decir que utilizan tanto texto como imágenes para transmitir mensajes (Kukkonen, 2011). La autora también resalta la importancia de la organización de los paneles para lograr una respuesta determinada en el lector. Aquí es pertinente mencionar que el surgimiento de cómics virtuales interactivos amplía las posibilidades y potenciales agregando sonidos, animación y adaptabilidad para los diferentes dispositivos móviles disponibles hoy. No obstante, en el texto de Kukkonen estos nuevos elementos no son analizados. Es la combinación de estas posibilidades (la combinación de texto e imágenes) lo que convierte a los cómics y novelas gráficas en los principales ejemplos de las narrativas transmedia, según Karin Kukkonen. Los argumentos que la autora da para esto se centran en las diferentes formas que hallan la imagen y el texto para complementarse y producir nuevas hazañas narrativas (Kukkonen, 2011).

A partir de autores como Gunther Kress y G.E Lessing, la autora muestra la división que ha existido tradicionalmente entre texto e imágenes y sus límites al momento de usarlos para contar historias. De forma similar, los dos autores mencionados afirman que las imágenes únicamente son capaces de representar acciones visibles y momentos estáticos en el tiempo, mientras que las palabras pueden expresar sentimientos, pensamientos y discursos a través del tiempo. Kukkonen refuta estos razonamientos afirmando que los cómics prueban que estas limitaciones y divisiones entre el arte pictórico y el verbal no son más que construcciones culturales autoimpuestas (Kukkonen, 2011). De esta

forma, continúa la autora, las imágenes pueden desarrollar la capacidad de contar una secuencia de eventos, ya sea pasado, presente o futuro, si se organizan varios paneles sucesivamente. Igualmente, las palabras pueden adquirir significados espaciales en los cómics a través de las fuentes, colores, tamaño y las burbujas de diálogo.

Este orden de ideas lo desarrolla con mayor profundidad Henry John Pratt (2009) en su artículo *Narrative in Comics* (Pratt, 2009). En este texto, basándose en las teorías sobre el potencial narrativo de los cómics de Scott McCloud, Pratt asegura que, aunque los cómics comparten muchas de las técnicas narrativas con productos audiovisuales como las películas, también tienen técnicas propias que los convierten en elementos únicos dentro de las posibilidades narrativas. Además de las posibilidades con la combinación de imágenes y texto mencionadas anteriormente, existe también la ubicación espacial de los paneles como una elección consciente e intencional por parte del creador del cómic (Pratt, 2009).

En este sentido, el autor considera que no existe una diferencia importante en la utilización de esta herramienta en un medio tradicional (como el cómic impreso) y el digital, pues las posibilidades gráficas de estirar un panel verticalmente para dar sensación de vértigo, reducir o aumentar la distancia entre paneles para centrar la atención del lector en ciertos detalles. Adicionalmente, los cómics ofrecen libertad en la distribución de los paneles página a página, lo que contribuye a mantener la atención del lector dinamizando la forma en que se presenta la narrativa (Pratt, 2009, p.114). Estas características son especialmente susceptibles de mejoramiento, o maximización, cuando se hace referencia a los cómics digitales interactivos, pues estos suelen contener sonidos y animación. Para finalizar, otro punto importante que menciona Pratt es la libertad que tiene el lector de leer y comprender el producto a su propio ritmo, en comparación a una película en la que se espera que el espectador comprenda lo que sucede a medida que las imágenes se proyectan frente a él (Pratt, 2011).

4. Métodos de investigación

El proyecto se planteó como una investigación periodística, bajo el supuesto de que cualquier tema es susceptible al abordaje periodístico siempre y cuando se maneje bajo un riguroso y exhaustivo principio de búsqueda, comparación y verificación.

Para cumplir con tales condiciones, se propuso una investigación cualitativa, guiada por una mirada juiciosa y detallada tanto de archivos, como de testimonios de expertos y habitantes antiguos de la zona. Establecemos entonces el uso de varias herramientas:

4.1. Texto y archivo: En lo referente a texto y archivos se realizó una revisión juiciosa de fechas, personajes y versiones, comparando datos entre los mismos archivos. Dentro de este material se incluye el material oficial que se publica bajo la propuesta de recuperación de memoria, los libros de cuentos y relatos, las crónicas y notas de prensa (incluyendo artículos de periódicos, notas radiales y programas de televisión).

Se inició la investigación con material virtual como blogs y notas de prensa para determinar, según el conocimiento popular, cuáles se identificaban como las historias más tradicionales de fantasmas. Después pasamos al archivo físico dentro del cual destacamos obras como *Reminiscencias de Santafé de Bogotá* (Cordovez, 1910) texto que nos permitió acercarnos de manera directa a los personajes y tradiciones de la Bogotá de antaño para comparar y verificar los hechos que dieron nacimiento a diferentes leyendas. Otro texto importante para el reconocimiento del panorama cultural fue *Reconstruyendo historias barriales de La Candelaria en el Bicentenario de la Independencia* (Alcaldía local de La Candelaria, 2010) en esta obra encontramos relatos de primera mano narrados por habitantes del sector y gracias a este pudimos contrastar versiones de las historias publicadas en notas y demás productos periodísticos.

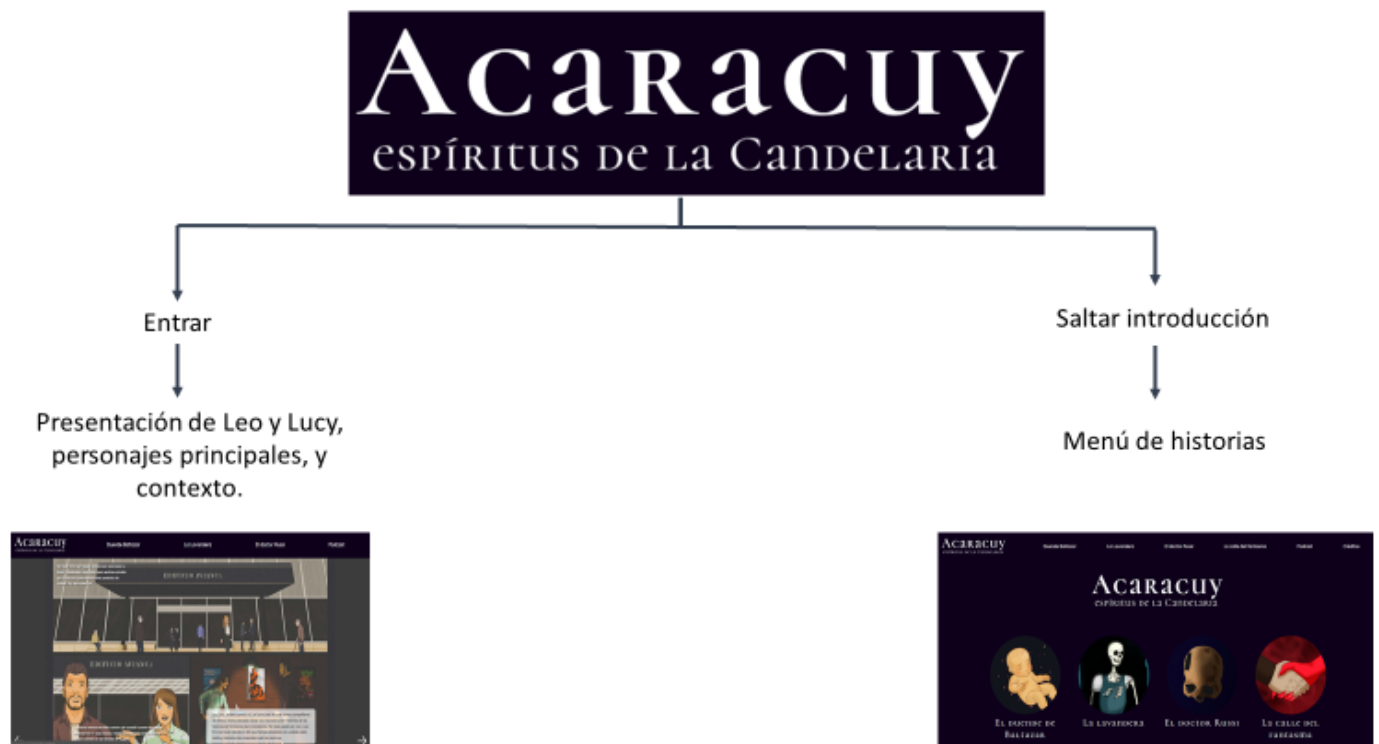
Como los anteriores, libros de historias para niños o de relatos de terror, fueron elementos claves a la hora de establecer una base teórica sobre el tema. Sin contar los diferentes artículos y estudios que marcaron el panorama académico y definieron los temas cruciales como *Gentrificación, Tradición oral, Apropiación del espacio e Identidad cultural* que desarrollamos en los podcasts.

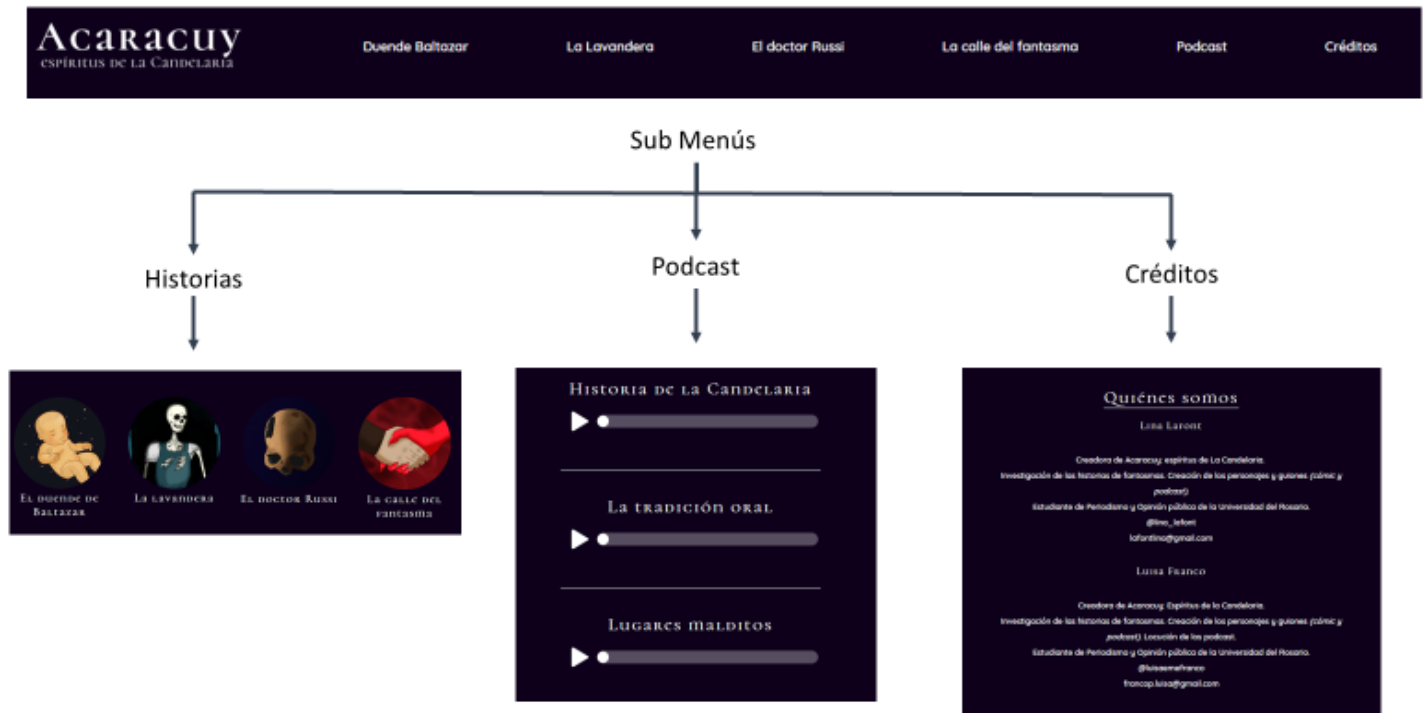
4.2. Entrevistas y trabajo de campo: Se aprovechó esta base teórica para desarrollar las entrevistas de profundidad, dirigidas a los guías turísticos encargados del recorrido de fantasmas, habitantes del sector y expertos en diferentes disciplinas como Historia, antropología, religión, entre otras.

Durante el trabajo en campo encontramos que los relatos de fantasmas no se limitaban solo a moralejas de crianza, sino que se relacionaban con temas mucho más profundos que iban desde la tradición cultural hasta la arquitectura. Fue así que, aprovechando el testimonio y riqueza de la tradición oral de los habitantes y conocedores del tema, no solo contrastamos versiones y descubrimos nuevos detalles de las historias, sino que buscamos dar voz a muchas de sus denuncias relacionadas con el uso del espacio y con la pérdida de identidad del territorio y la misma comunidad que lo habita.

Estos aportes de académicos y habitantes se ven reflejados directamente en los podcasts, dónde sus voces complementan nuestra investigación con una explicación de estos diferentes fenómenos que rondan las leyendas urbanas que pretendemos recordar.

5. Acaracuy: historia, diseño y producción





5.1. Construcción de la historia

Acaracuy: espíritus de La Candelaria es una reconstrucción histórica de las historias de fantasmas famosas del sector. Una investigación periodística e histórica que contempla no sólo los sucesos extraños del presente sino el origen de los mismos, y la forma en que estas narrativas existen en un entorno en constante transformación. Por esta razón, para establecer una relación entre los fantasmas y las personas que habitan y transitan los sitios en los que transcurren las historias, este proyecto recibe el nombre de 'Acaracuy', un vocablo proveniente de la lengua wayunaiki que hace referencia a los espíritus que habitan lugares especiales.

En formato cómic se presentan cuatro historias (El duende Baltazar, La Lavandera, El doctor Russi y La Calle del Fantasma), estos relatos fueron elegidos tras una labor de investigación periodística en campo y archivo, del Duende Baltazar y La Lavandera aún se conservan las casas y existen varias versiones, de las que se decidió contar la que más se repetía; del Doctor Russi se encontró evidencia histórica de su existencia y muerte en un libro de crónicas de Santafé de Bogotá.

Estos personajes que han pasado de generación en generación y cuya existencia hoy está peligrando al ser olvidadas. Por esta razón se cuentan sus historias desde un formato digital e interactivo, que permite no sólo ahondar en el pasado y el presente, según el deseo del usuario, sino que conecta a las nuevas generaciones con la tradición y la historia. Si bien una gran cantidad de historias han logrado sobrevivir al paso del tiempo, lo han hecho sufriendo modificaciones mínimas que pueden resultar en historias radicalmente distintas a causa del proceso natural de la tradición oral. De esta forma, y para evitar confusiones en el público, se incluye la versión más recurrente de cada historia.

Estos cuatro fantasmas están ligados a una historia central que protagonizan dos personajes, Lucy y Leo. Ambos son oficinistas que trabajan en el centro y deciden investigar más a fondo los sucesos extraños que pasan en las calles de La Candelaria cuando se termina el horario laboral. Lucy y Leo son la representación de la población flotante que hoy ocupa la localidad y que ha desplazado a los habitantes tradicionales. Con su interés por los misterios que esconden las viejas casonas queremos representar esta identidad cambiante y la memoria colectiva que se mantiene omnipresente a pesar de las transformaciones del espacio.

Acompañando al cómic y al final de cada historia, el usuario encontrará un podcast que enriquece los relatos con información de expertos e historiadores sobre aspectos como identidad, tradición oral, lugares malditos y creación de los mitos allí relatados. Los cinco audios están hilados por un recorrido turístico que se recrea con paisajes sonoros de diferentes épocas, desde la colonia hasta nuestros días.

Debe resaltarse el hecho de que este es un proyecto único que busca recopilar y resaltar esa memoria barrial, al tiempo que la acerca a la población que día a día llega a La Candelaria.

El nacimiento de Acaracuy se debe a una serie de podcasts fantasmales que deseaban llevarse a un contexto más cercano y nacional. Es ahí donde se descubre la necesidad de conocer la mitología que rodea La Candelaria, para eso se inició el acercamiento con recorridos turísticos enfocados en lo paranormal y siguió avanzando con investigaciones cada vez más profundas en textos y crónicas de la vieja Santafé y diferentes artículos que recopilaban los hechos, personajes y lugares más tenebrosos de la Localidad.

Mientras la información se ampliaba, el reto de contarla de una manera eficiente aumentaba, fue entonces necesario complementar el sonido con la imagen; se crearon así los personajes que le darían un rostro con el que el usuario pudiera identificarse. Dos personajes que, como los lectores, también viven en un mundo de tecnología, en ciudades agitadas y solo tienen tiempo de reconocer su territorio, cuando cumplen con el horario de trabajo y estudio pero que esconden tras su cara de indiferencia y agendas apretadas, una curiosidad innata por lo que los rodea.

Ahora el reto no era solo crear un paisaje sonoro que recreara un recorrido histórico por La Candelaria dónde se contaban historias con el apoyo de voces de expertos, para el trabajo con los diseñadores fue necesario crear los guiones del cómic web¹, explicando cada personaje, plano, diálogo y acción. Un reto que se afrontó de manera empírica, pues fue una apuesta a una nueva forma de hacer periodismo que cada vez toma más fuerza, primero en temas crudos como la guerra pero que en este caso se usó para contar realidad de otros tiempos y relatos sueltos que viven en las memorias de los habitantes de la localidad.

En medio del desarrollo del proyecto, se aplicó a la convocatoria del primer laboratorio de Turismo de La Candelaria LABITUR. Un diplomado de Turismo Sostenible que ofreció la Alcaldía local de La Candelaria a sus habitantes, para apoyar las iniciativas más innovadoras y útiles a la hora de mostrar y explotar el potencial turístico de la Localidad. De las 15 iniciativas que iniciaron el diplomado, siete fueron financiadas por la alcaldía, entre esas Acaracuy: Espíritus de La Candelaria, para su desarrollo.

De este proceso no solo se resalta el patrocinio económico de la Alcaldía, sino el crecimiento que esto representó para el proyecto. Al pensarse desde otro enfoque, no netamente periodístico, se abrieron las puertas para que Acaracuy se siga desarrollando en otras localidades, ciudades e incluso países; esto debido a que su contenido no está sujeto a caducidad y siempre existirán historias que contar.

¹ Los guiones se encuentran adjuntos en la carpeta al final del archivo.

Finalmente, una de las riquezas que ha dejado el proyecto es el trabajo interdisciplinar, propio de una labor periodística. El reto de coordinar tiempos y producción fue uno de los mayores inconvenientes, pues tanto colaboradores (diseñadores, producción de audio y entrevistados) como nosotras, contábamos con tiempos limitados por los horarios de trabajo, aun así, consideramos que la producción estuvo lista en un tiempo prudencial para todo el trabajo que acarrearaba.

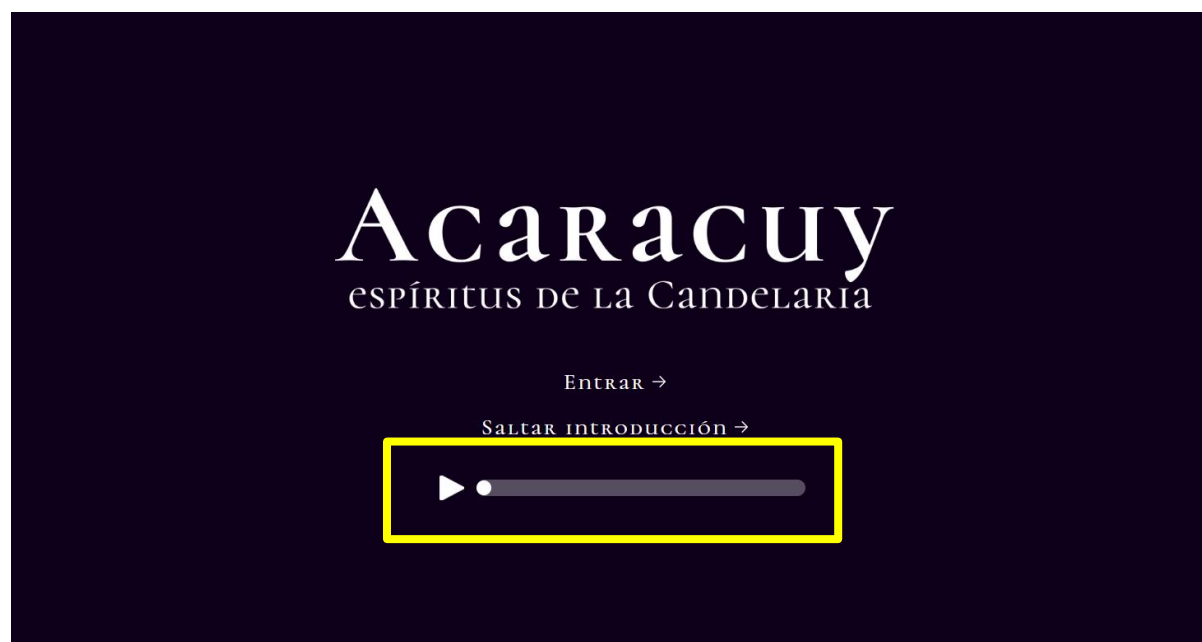
5.2. Elementos del diseño web

El acceso al sitio web se realiza mediante el dominio www.acaracuy.com

Se manejan dos núcleos de información:

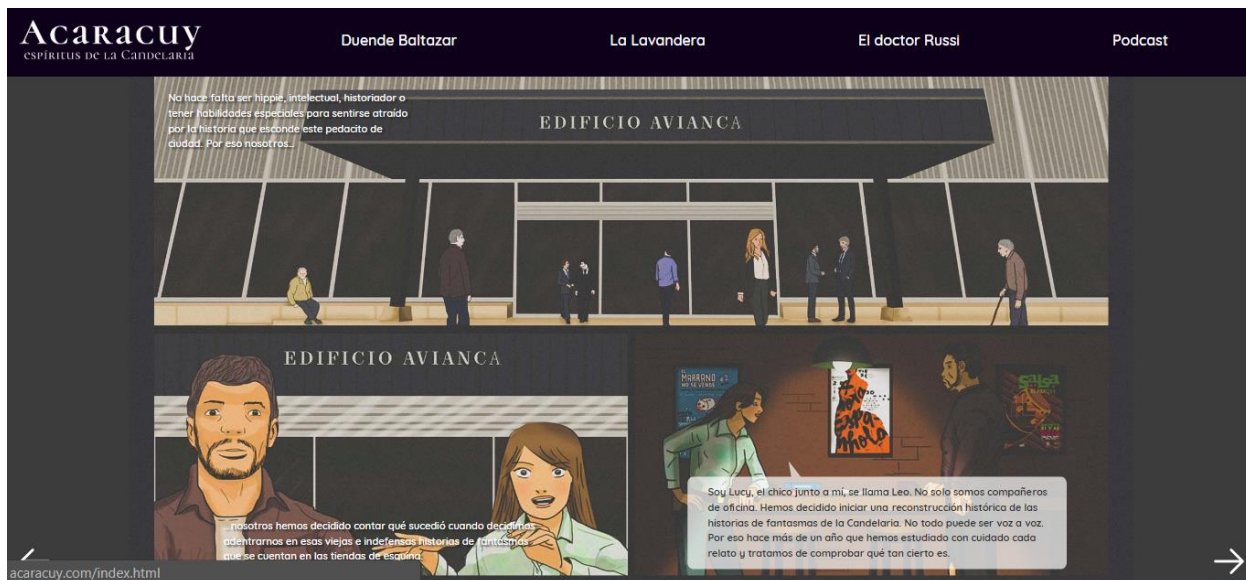
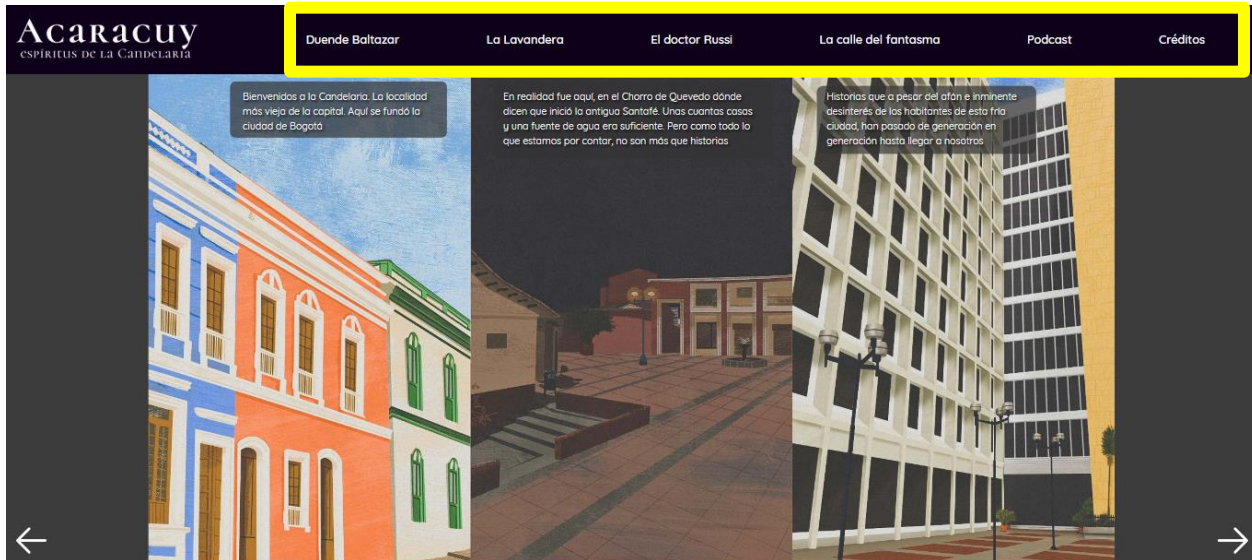
- Cómic web e interactivo que está en la página web y permite una lectura independiente entre historias y tiempos
- Podcasts con entrevistas a expertos, que se encuentran en la página web

En la primera parte de la página se ofrece una navegación global, que permite iniciar la historia completa o saltar entre mitos. Al tiempo se reproduce el primer podcast que es la introducción al recorrido.



El podcast se reproduce solo si el usuario lo desea y es independiente del paso de páginas.

Si se selecciona entrar inicia el cómic con la historia central presentando a los dos personajes Lucy y Leo.



Si el usuario desea puede llegar a cualquier historia antes de terminar la introducción, accediendo a las pestañas superiores.



Ya en el menú de historias puede elegir cuál leer primero, sin problemas de continuidad. Todas son independientes entre sí, su única relación son los personajes principales Lucy y Leo que se han presentado al inicio.

Menús

La página de inicio ofrece al usuario la posibilidad de escuchar un audio introductorio o de ingresar inmediatamente a la página principal en la que encuentra la novela gráfica para leer secuencialmente, así como la opción de visualizar cada una de las historias y los *podcasts* por separado y de manera no lineal a través de una barra de vínculos en la parte superior del sitio web. Al principio de cada una de las historias el usuario tiene la libertad de escoger qué parte del relato conoce primero, el origen de la leyenda o su lugar en el presente. Para explorar los contenidos de la página el usuario puede hacerlo mediante las flechas ubicadas en las esquinas inferiores o utilizando el teclado.

Vínculos

La totalidad del contenido pertinente al proyecto se encuentra contenido dentro del mismo sitio web, no es necesario agregar vínculos a páginas adicionales.

Motor de búsqueda

Como el menú que permite al usuario acceder a la totalidad de los contenidos del sitio se encuentra anclado en la parte superior de la página, la presencia de un motor de búsqueda es prescindible.

Conexión con la audiencia y redes sociales

Uno de los objetivos principales de Acaracuy es invitar a la población, flotante y permanente, de La Candelaria a recordar, conocer y reconocer las leyendas de fantasmas. Por esta razón, el contacto con la comunidad y sus líderes es crucial para lograr dar a conocer el proyecto dentro de la localidad a la que está dirigido. En este orden de ideas, el acercamiento con representantes locales, comerciantes y dueños de establecimientos con circulación importante de turistas es determinante en el recibimiento que tenga Acaracuy dentro de quienes habitan y pasean La Candelaria día tras día.

De la misma forma, para lograr captar la atención de la población en edad estudiantil, se realizará una campaña en redes sociales con material gráfico y audiovisual alusiva al inigualable bagaje histórico de La Candelaria y de la importancia de su conservación para el patrimonio histórico del país. Adicional a esto, se enfatizará el formato novedoso en que se presenta este proyecto, así como la forma en que estas historias han logrado vencer el paso del tiempo y aún conservan la magia con la que fueron creadas siglos atrás.

6. Conclusiones

Acaracuy representa una nueva manera de ver La Candelaria. Es el darle voz a los mitos que han dejado de escucharse en las calles y casonas, pero ahora de una manera más entretenida y completa, donde se cuenta el antes y el ahora de una forma interactiva. Además de escuchar de la voz de expertos y habitantes, lo importante que es mantener viva la tradición que se adapta de la mejor manera a los cambios.

El cómic como nueva narrativa periodística dio la suficiente libertad para jugar con los tiempos y escenarios. Permitió acercar estos hechos a las nuevas poblaciones a través de los dos personajes, la representación de esta nueva población, joven, flotante y que desconoce estas historias tradicionales. Los

podcasts se convirtieron en la alternativa perfecta para incluir las opiniones de expertos de una manera clara y entretenida para todo tipo de público. En conjunto, el sitio web www.acaracuy.com se configura como un acceso directo y amigable a una parte importante de la historia de La Candelaria; es un portal que cuenta de manera diferente las historias de siempre para nuevos públicos.

Durante el desarrollo del proyecto la Alcaldía local de La Candelaria lanzó su primer laboratorio de Turismo (Labitur) en el que participó *Acaracuy: espíritus de La Candelaria*, y fue una de las iniciativas ganadoras de los siete estímulos económicos para su desarrollo. La experiencia en el Laboratorio de Turismo ayudó a la creación de alianzas con diferentes iniciativas como *Memorias vivas de La Candelaria*, un grupo de hombres y mujeres de la tercera edad que han habitado localidad durante gran parte de sus vidas y que aportaron con sus historias al proyecto. También abrió las puertas a hacer de Acaracuy la alternativa perfecta para narrar, como La Candelaria, más lugares desde su mitología y fantasía reviviendo su tradición oral no solo a través de una pantalla, también mediante herramientas interactivas en los lugares de interés.

Referencias bibliográficas

- Alcaldía local de La Candelaria (2010) Reconstruyendo historias barriales de La Candelaria en el Bicentenario de la Independencia
- Arévalo, J. (2004) La tradición, el patrimonio y la identidad
- GMH. ¡BASTA YA! Colombia: Memorias de guerra y dignidad. Bogotá: Imprenta Nacional, 2013
- Bayona Posada, J. (1943) Los fantasmas de Santafé. La Quinta de Bolívar. Cinco bogotanos típicos.
- Bogotá, A. M. (26 de noviembre de 2012). Historia del poblamiento de La Candelaria. Obtenido de Bogotá Mejor Para Todos: <http://www.bogota.gov.co/localidades/candelaria/poblamiento>
- Candelaria, C. L. (1994). La Candelaria. El Centro Histórico de Santafé de Bogotá. Obtenido de https://issuu.com/patrimoniobogota/docs/corporacion_candelaria_baja
- Cocimano, G. (16 de diciembre de 2006). La tradición oral latinoamericana. Las voces anónimas del continente caliente. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28281602>
- Cordovez Moure, J.M (1901). Reminiscencias de Santafé de Bogotá
- Decker, A., & Castro, M. (2012). Teaching History with Comic Books: A Case Study of Violence, War, and the Graphic Novel. *The History Teacher*, 45(2), 169-187. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/23265918>
- Dossier 15: Derrotero de la caricatura e historieta en nuestra América. ISSN: 2007-2309.
- Escobar Fuentes, Susana, (2015) “Periodismo en historieta en Latinoamérica, propuestas para cambiar al mundo”, Pacarina del Sur [En línea], año 6, núm. 23, abril-junio, 2015.
- Hernández García, J. (2013). Construcción social de espacio público en barrios populares de Bogotá. *Revista INVI*, 28(78), 143-178.
- IAPH. (2007). Que es patrimonio inmueble. Instituto. Consejería de Cultura Insomnia. (2012).
- Kukkonen, K. (2011). Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. *SubStance*, 40(1), 34-52. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/41300187>
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural: Un concepto que evoluciona
- Monsalve Gaitán, S. (2008) Fantasmas de ciudad: Fantasmas de La Candelaria
- Mújica, E. (1994). Cuentos para niños de La Candelaria. Editorial Panamericana
- Pratt, H. (2009). Narrative in Comics. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 67(1), 107-117. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/40206394>

Pereira Hurtado, P. (2013). El cómic digital: adaptación del lenguaje narrativo gráfico tradicional al formato digital interactivo. Universidad de Granada.

Romero Castro, O. (2007) Auxiliares en patrimonio cultural de Bogotá: Recorrido por la memoria y el espacio del centro histórico de Bogotá.

Townsend, N. L. (2015). El papel de las instituciones culturales en el proceso de gentrificación del barrio La Candelaria de Bogotá: un estudio de caso. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 10(2), 83. g

Anexos

La documentación pertinente a este apartado se encuentra alojada en la siguiente [carpeta](#).