Universidad de los Andes
Facultad de Artes y Humanidades
Escuela de Posgrados

Maestría en Humanidades Digitales

Proyecto de grado

Historias invisibles, un lugar visible

Historia, memorias y experiencias en el Parque Cuidad Montes

Magda Lorena Morales

Asesora:
Constanza Castro Benavides

Bogotá, diciembre de 2021

Tabla de contenido

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO 4

1.1. Problema y objetivos 4

1.2. Productos 7

1.3. Marco teórico: lugar y memoria en las humanidades digitales 7

1.4. Referentes 17

2. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL PROCESO 25

2.1. Investigación documental 25

2.2. Pruebas y decisiones sobre herramientas RA a utilizar 27

a. Prueba inicial con Unity 29

b. Segunda prueba con Unity 29

2.3. Implementación 30

2.3.1. Aplicación RA 30

2.3.2. Sitio web 34

a. Primera versión 34

b. Segunda versión 35

3. RESULTADOS DEL PROCESO 38

3.1. La aplicación RA y las entrevistas 38

3.2. El sitio web final 39

4. REFLEXIONES FINALES 42

5. BIBLIOGRAFÍA 46

ANEXO 1. Historia del Parque Ciudad Montes 51

ANEXO 2. Listado de las especies encontradas en los parques distritales proyecto *Mirar y No Tocar es Amar* 60

ANEXO 3. Consentimiento informado 63

ANEXO 4. Entrevista 70

Historias invisibles, un lugar visible

Historias y experiencias del Parque Ciudad Montes

RESUMEN

El Parque Ciudad Montes, localizado en la localidad de Puente Aranda en la ciudad de Bogotá, es representativo tanto para la localidad como para la ciudad por su historia, su impacto ambiental, y su papel en la formación permanente de comunidad. Este parque fue parte de la antigua Hacienda Montes en cuya casa principal, hoy convertida en museo, pasó parte de su reclusión, entre 1803 y 1804, el prócer de la independencia Antonio Nariño acusado por la traducción y publicación de los derechos del hombre y del ciudadano. Por estas razones, el parque es centro de la actividad social y cultural y referente obligado de los habitantes del sur y centro occidente de la ciudad de Bogotá.

Historias invisibles, un lugar visible, recoge registros y voces de conocedores del pasado histórico de esta antigua hacienda, así como las experiencias cotidianas de quienes hoy la usan y la recorren. Busca así, hacer visible una historia largamente invisibilizada y enriquecerla con las memorias y las resignificaciones de sus narradores y sus visitantes.

Teniendo en cuenta que vivimos hoy en un mundo físico-digital, y que nuestras experiencias cotidianas en el territorio alimentan nuestras experiencias virtuales, y que lo que ocurre en el ciberespacio afecta nuestra relación cotidiana con el mundo y le da nuevos significados, la comprensión del territorio desde lo digital puede ser tan relevante como la experiencia física y puede, además, ser una herramienta poderosa para ampliar el público que accede a ese territorio y diversificar la comunidad misma a su alrededor. Con este objetivo, esta investigación conceptualiza y desarrolla un prototipo digital que incluye una aplicación de Realidad Aumentada y un Sitio Web. Este prototipo busca presentar una narrativa digital que visibilice las historias ocultas de este lugar emblemático, y permita la interacción de los saberes y memorias de historiadores y visitantes y la continua construcción colaborativa de conocimiento con la comunidad.

PALABRAS CLAVE

Parque, espacio, lugar, historia, memoria colectiva, humanidades digitales.

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Problema y objetivos

Las intrincadas relaciones que se establecen entre un grupo social y el espacio en el que habita, expresan su forma de ver y comprender su entorno. El espacio habitado por una comunidad está entonces cargado de sentido. El Parque Ciudad Montes es, justamente, un espacio construido por una comunidad que lo ha dotado, y lo sigue dotando de sentido. Este parque es un espacio concebido, percibido y vivido por sus visitantes y narradores, porque esperan de él (expectativas), ven en él (en la primera impresión, la primera visita) y viven en él (al interactuar en la vida cotidiana), tal y como lo describió Henri Lefebvre (1974, 91-144). En este parque, ubicado en la localidad de Puente Aranda, convergen la representación de un pasado que buscó dar forma a una idea de nación a través de la figura icónica del prócer Antonio Nariño, pero también el presente vivido por una comunidad que se ha ido conformando a su alrededor y con el tiempo.

La historia de este parque se puede rastrear a los albores del siglo XVIII, cuando se habían ya conformado grandes haciendas alrededor del casco urbano colonial, a través de divisiones y adiciones, de disputas familiares y de intereses económicos. La Casa Museo Nariño del Parque Ciudad Montes "data de 1768, fue construida por Manuel Montes y Losada, en los terrenos adjudicados a la hacienda Montes de su propiedad, la cual desde entonces ha tenido una larga lista de propietarios, incluyendo a los padres dominicos" (Salazar Bayona 2019, 259). Pero el propietario más destacado, y por quien es reconocida en la historia, es Antonio Nariño, que fue su dueño durante el corto periodo de 1792 a 1793 y quien la ocupó luego como recluso entre 1803 y 1804. (Ver anexo 1 "Historia del Parque Ciudad Montes). La Casa fue convertida en Museo en 1969 por mandato del entonces Alcalde de Bogotá, Virgilio Barco Vargas. Además de su valor histórico, esta casa se destaca por ser Bien de Interés Cultural del ámbito Nacional por el interés que, se considera, "reviste para

la comunidad en todo el territorio nacional".[1] Es también el único bien de interés cultural de la Unidad de Planeamiento Zonal (UPZ) Ciudad Montes.[2]

El Parque Ciudad Montes es, además, importante en términos ambientales, pues es una de las pocas zonas verdes que existen en esta UPZ. Como afirmó Luis Aníbal Vélez Restrepo, refiriéndose a este y otros parques de Bogotá, "en las grandes ciudades del mundo se habla hoy no solo de bosques urbanos, parques ecológicos, redes y cinturones verdes, sino de naturalización de áreas verdes urbanas. Se trata así de reconocer, en medio de la urbanización o de la expansión urbana, la naturaleza, su presencia, su importancia y, por ende, la necesidad de su conservación" (Vélez Restrepo 2007, 21-22). Con estas ideas en mente, el Instituto Distrital de Bienestar y Protección Animal ha impulsado proyectos como *Mirar y No Tocar es Amar*, un inventario preliminar de fauna silvestre en áreas verdes urbanas de Bogotá, publicado en el 2019. Esta publicación concluyó que en el parque Ciudad Montes, se encuentran especies pertenecientes a las categorías*:* arachnida, aves, insecta*,* malacostrata y molusca, cuyo conocimiento y valoración por parte de los ciudadanos es clave en los procesos de cuidado y protección de estos espacios (Moreno Velásquez 2019, 18). (Ver tabla completa del listado de las especies encontradas en los parques distritales, proyecto *Mirar y No Tocar es Amar* en el anexo 2).

Es evidente que la larga historia del parque y su importancia cultural y ambiental hoy, son el testimonio de la evolución de la ciudad misma y del país en términos de crecimiento de la población, de urbanización y de expansión de Bogotá. Cuando la constructora Ospina & CÍA. S.A. inició la urbanización de las zonas que se conocerían como "Ciudad Montes Sectores I a III" en 1966, donó la casa de la antigua hacienda al Distrito. El 11 de agosto de 1975 esta casa, dentro del hoy Parque Ciudad Montes, fue declarada Monumento Nacional[3]. Hoy en día el

---

1 Con la Ley 397 de 1997 los bienes declarados monumentos nacionales con anterioridad serán considerados como bienes de interés cultural; asimismo, la Ley 1185 de 2008 define que "…son Bienes de Interés Cultural del ámbito Nacional los declarados como tales por la ley, el Ministerio de Cultura o el Archivo General de la Nación, en lo de su competencia, en razón del interés especial que el bien revista para la comunidad en todo el territorio nacional...". (Ley 1185 de 2008, Artículo 5°, que modifica el Artículo 8° de la Ley 397 de 1997). https://mincultura.gov.co/areas/patrimonio/patrimonio-cultural-en-Colombia/bienes-de-interes-cultural-BICNAL/Paginas/default.aspx

2 La Unidad de Planeamiento Zonal -UPZ-, tiene como propósito definir y precisar el planeamiento del suelo urbano, respondiendo a la dinámica productiva de la ciudad y a su inserción en el contexto regional, involucrando a los actores sociales en la definición de aspectos de ordenamiento y control normativo a escala zonal" (Artículo 49 del Decreto 190 de 2004 POT).

3 Declaración través del Decreto 1584 del 11 de agosto de 1975.

Parque Ciudad Montes y la casa que alberga, son centro de la actividad social y cultural, y de formación de comunidad, del centro occidente de la ciudad de Bogotá. El parque es usado por los vecinos como área de recreación y descanso, pero también para organizar eventos sociales y familiares. Además, el Instituto Distrital para la Recreación y el Deporte (IDRD) organiza programas de Deporte Social Comunitario,[4] que incluyen gimnasia para niños en la Ludoteca, clases gratuitas de aeróbicos, y programas de enseñanza de diferentes deportes como Softball, tenis, y patinaje infantil.[5]

El Parque Ciudad Montes puede entenderse entonces, como un punto de conexión entre el pasado y el presente. Es, sin duda, un referente histórico gracias a su vínculo con la figura de Antonio Nariño, y a la preservación de la Casa Museo Antonio Nariño, declarada Monumento Nacional. Es también considerada lugar de conservación ambiental que debe ser disfrutado y también protegido por los habitantes de la ciudad. Pero es también núcleo permanente de creación de comunidad. Por su pasado, por su potencial ambiental y por su uso continuo, es un lugar vivido y apropiado por la comunidad circundante, y en reconstrucción y resignificación permanente.

A pesar de estos atributos, la gran mayoría de habitantes de la ciudad, turistas nacionales y extranjeros, estudiosos de la historia de Colombia, e incluso vecinos cercanos, no conocen este parque, ni sus historias ni su potencial. Este proyecto tiene como propósito entonces, visibilizar algunos aspectos de la historia del hoy Parque Ciudad Montes así como algunas de las experiencias de quienes hoy lo transitan y lo usan para preservar, pero también para seguir incentivando su apropiación y su papel como espacio de formación de comunidad. Para lograr este objetivo, he conceptualizado y desarrollado un prototipo digital que incluye una aplicación de Realidad Aumentada y un sitio Web. El prototipo busca ser un espacio que permita a historiadores, visitantes, y miembros de la comunidad local, participar de la creación permanente de este espacio vivido e imaginado. Busca también visibilizar estos intercambios, para mostrar la riqueza cultural oculta en este parque, su historia y su importancia hoy. El objetivo final, es que al recorrerlo y usarlo, ya sea caminando o de manera virtual, sigamos intercambiando saberes y memorias,

4 Se pueden consultar los objetivos del programa en la página oficial del IDRD. https://www.idrd.gov.co/en/deporte-social-comunitario

5 Actividades que el IDRD realiza en el Parque Ciudad Montes y los equipos dispuestos por el Distrito en el lugar para la realización de las diferentes prácticas deportivas. https://sim1.idrd.gov.co/SIM/Parques/ParquesPublico/12095

resignificando esta joya histórica y ambiental que se encuentra en medio de la ciudad, y contribuyendo en la formación de una comunidad cada vez mayor que lo conozca y lo proteja.

1.2. Productos

El prototipo es un sitio Web que expone:

- Información general del proyecto (objetivo, planteamiento, justificación, metodología)
- Repositorio digital con los hallazgos documentales (fotografías, links a: mapas, noticias y otros materiales documentales sobre la historia del Parque Ciudad Montes y la Casa Nariño)
- Aplicativo de Realidad Aumentada para descarga.
- Entrevistas sobre la historia y las experiencias del parque (audio y video)
- Mecanismo de interacción con los visitantes del sitio Web por medio de un formulario para dejar sus comentarios, testimonios y/o imágenes.

1.3. Marco teórico: lugar y memoria en las humanidades digitales

El Parque Ciudad Montes es un terreno físico que incluye unas construcciones arquitectónicas concretas. Sin embargo, para comprender su complejidad, es necesario considerar que este parque está cargado del sentido que le dan las personas que lo usan y lo frecuentan. La forma en que se habita un espacio refleja, entonces, el orden naturalizado por un grupo social. Cuando observamos una ciudad o una fracción de ella, como un parque, la observación del entorno físico nos revela tan solo una capa de esa información contenida en el territorio y que resulta de la imbricación constante del mundo material y las interacciones sociales. Estas complejidades han sido analizadas desde hace varias décadas, especialmente por la geografía humana. Henry Lefebvre, quizás uno de sus más visibles fundadores, contribuyó en dar profundidad teórica al espacio y convertirlo en una categoría de análisis. Lefebvre no definió el espacio solamente a partir de sus consideraciones físicas-geográficas, sino que lo definió como un proceso. Es decir, el espacio no es un *escenario* sino que se va construyendo socialmente. Una ciudad, según él, no está constituida únicamente por sus edificaciones, o sus calles, sino por las prácticas

cotidianas de sus habitantes y los significados que éstos le van otorgando a dicho espacio en un largo proceso. En palabras de Lefebvre:

> Cada sociedad (en consecuencia, cada modo de producción con las diversidades que engloba, y las sociedades particulares donde se reconoce el concepto general) produce un espacio, su espacio. La Ciudad antigua no puede comprenderse como una constelación de gentes y cosas en el espacio; tampoco puede concebirse a partir de un cierto número de textos y discursos sobre el espacio […] La Ciudad antigua poseía su propia práctica espacial, forjó su espacio propio, es decir, su espacio apropiado. De ahí nuevamente la exigencia de un estudio de dicho espacio que lo aprehenda como tal, en su génesis y en su forma, con su tiempo y sus tiempos específicos (los ritmos de la vida cotidiana), con sus centros y su policentrismo (el ágora, el templo, el estadio, etc.) (1974, 90-91).

Lefebvre construye el espacio como categoría a partir de una triada conceptual que incluye: *el espacio concebido*, es decir, lo que se espera de ese espacio antes de ir, lo que sabes por referencias, lo que te han contado, lo que te has imaginado. Incluye también lo que consideró *el espacio percibido*, que contempla la primera impresión que se tiene del espacio al visitarlo. En esta primera impresión, son fundamentales las sensaciones que el cuerpo tiene al estar en el lugar: si siente frío, si le resulta cálido, por ejemplo. También se incluye la manera en que el imaginario que se tiene del sitio se corrobora al estar en él. Finalmente está *el espacio vivido*, que es el que resulta de la interacción misma con el espacio. En esta interacción, además de comprobar lo imaginado y de sentir el lugar, se expresan sensaciones de comodidad o incomodidad, se construyen relaciones con ese lugar, y se le otorgan significados a determinadas prácticas. En esta interacción se establece una relación más íntima con ese espacio, ya sea de carácter positivo o negativo (1974, 91-144). En este análisis Lefebvre resalta, entonces, la articulación entre el terreno físico construido, las diversas representaciones o ideas que se tienen acerca del espacio mismo, y las prácticas cotidianas u ocasionales que ocurren e inciden en él.

Bajo la influencia de Lefebvre, geógrafos y científicos sociales han repensado el concepto complejo de espacio. Para algunos hoy, el concepto de espacio remite necesariamente a una cons-

trucción social, que resulta del entrecruzamiento de procesos sociales, culturales o económicos. Lo que algunos autores han considerado, es que el *espacio* se concreta, y se convierte en *lugar*, justamente a partir de estas interacciones. Como afirmó Roger Brunet, "el lugar es la unidad básica de la geografía; el átomo del espacio geográfico" (Brunet 2001, 11). El espacio geográfico se compone entonces de una infinidad de lugares. El lugar es el espacio inmediato, reconocido a partir de un nombre que lo identifica, puede localizarse por medio de coordenadas geográficas; se asocia con la localidad, el pueblo o el barrio donde se vive y está ligado, sin duda, a la memoria: a la que evoca, a la que lo sustenta y le da sentido.

El lugar, tal y como es entendido por las ciencias sociales bajo la influencia teórica de la geografía, está dotado del sentido e identidad que le da la memoria. Es por medio del ejercicio de la memoria que estos significados, relaciones y experiencias permiten una conexión con el pasado, con aquella historia en común o individual que brindan las vivencias en el lugar. Como señaló la historiadora del arte Barbara E. Mundy: "entre los moradores urbanos, la capacidad de memoria es lo que los une con el pasado de la ciudad, a menudo por medio de los recuerdos habituales (éste es el lugar al que vuelvo…), un aspecto de la memoria que ejerce su mayor efecto sobre las prácticas [en un lugar]." (Mundy 2018, 38).

La memoria y el lugar están estrechamente ligados, pues lo que convierte a un determinado espacio en lugar y lo diferencia de cualquier otro sitio o espacio geográfico, es el significado que la persona o comunidad le dan desde dichas memorias. Bien lo explica Pablo Sztulwark, arquitecto y profesor titular de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo en la Universidad de Buenos Aires cuando afirma que […] "la memoria no es ni representación del pasado ni objetivación de lo sucedido ni construcción acabada. […] la memoria es un conjunto de fuerzas heterogéneas, y hasta contradictorias, que afectan, alteran, suplementan un objeto o un espacio y lo transforman en lugar." (Sztulwark 2005).

Para la geógrafa Doreen Massey las memorias, la experiencia y la acumulación de significados vinculados a un lugar son fundamentales en la construcción de un sentido de identidad. Según ella no es posible construir identidades por fuera del "lugar":

> "cada lugar es un nodo abierto de relaciones, una articulación, un entramado de flujos, influencias, intercambios, etc. […]. Es decir que la especificidad de cada lugar es el resultado de la mezcla distinta de todas las relaciones, prácticas, intercambios, etc. que se entrelazan […] también de lo que se desarrolle como resultado de este entrelazamiento. […] Es decir, no hay lugares que existan con identidades predeterminadas que luego tienen interacciones, sino que los lugares adquieren sus identidades en muy buena parte en el proceso de las relaciones con otros. La identidad de un lugar siempre está en proceso de cambio, de formación, de modificación." (Massey 2004, 79).

De la misma manera John Eyles, profesor emérito de la Universidad McMaster de Canadá se refiere al lugar como fundamental en la formación de identidades:

> "los lugares son centros profundos de la existencia humana, de gran valor sentimental y fundamentales para satisfacer las necesidades del hombre. Esta característica humana, tal vez nos relacione con los demás individuos del reino animal cuando establecen territorios y los defienden como suyos frente a otros que intenten ocuparlos. Así, un lugar es un espacio de identidad diseñado por las experiencias de los individuos que antecedieron en su ocupación y que fueron dejando huellas en la organización de su territorio. El lugar es por lo tanto producto de tiempos sucesivos que se engloban en la historia, la tradición, y la cultura." (Eyles 1989,102).

El Parque Ciudad Montes, por lo que se piensa de él, se espera de él, y se vive en él es un "lugar" en el sentido geográfico: es un espacio apropiado, en permanente construcción, expresión de memorias y expectativas y por esto, lleno de sentido. Con esta discusión en mente ¿cómo las humanidades digitales pueden ayudarnos a construir "lugares"? ¿Cómo pueden ayudarnos a dotar de sentido estos espacios localizables e identificables?

Las tecnologías digitales hacen parte, cada vez más, de nuestra vida cotidiana. Estas tecnologías impactan nuestra vida social y dan lugar a nuevas formas de relacionarnos con otros. Pero además, han cambiado las maneras en que entendemos, nos relacionamos y construimos el

espacio. Como afirmó Nuria Rodríguez Ortega, doctora en Historia del Arte por la Universidad de Málaga y Especialista en Humanidades Digitales por la Universidad de Castilla La Mancha. "Vivimos en un espacio físico-digital, un mundo en tránsito continuo, con espacios en los que las líneas entre lo digital y lo analógico se borran. Es precisamente este hecho, el saber que lo que acontece en el espacio inmaterial del ciberespacio puede tener un efecto concreto en nuestro mundo físico; y que lo que hacemos en el espacio analógico puede tener ecos, reverberaciones y efectos en el mundo digital" (Rodríguez Ortega 2016).

Es posible pensar lo digital como un espacio tan vital e importante como el físico. Por un lado, lo digital ofrece estrategias no solo para la difusión y divulgación del conocimiento al posibilitar diversas formas de interacción, y por otro, puede ampliar la experiencia de las personas en relación con el espacio físico. El Centro Museo Memorial del Holocausto (*Holocaust Memorial Center Museum*), con base en Florida, ofrece a los visitantes, por ejemplo, una experiencia concreta, que recuerdan, de alguna manera, lugares ligados al Holocausto. En él se encuentran réplicas de vagones usados por los Nazis y que, según explican los curadores del Museo, tenían dos propósitos:

> "El vagón de carga se utilizó durante el periodo nazi con dos fines: para transportar personal y equipos del ejército alemán, y para transportar judíos y otros prisioneros a guetos y campos. En vagones como éste, se encerraban hasta 100 personas, sin comida, agua ni condiciones sanitarias adecuadas."[6]

Quienes van al Museo pueden ingresar a los vagones. Aunque es, por supuesto, imposible acercarse a la experiencia de quienes fueron aquí transportados, el Museo espera que el visitante pueda materializar muy tenuemente, claro, historias que le son ajenas, y acercarse, quizás a la sensación de indefensión experimentada por quienes allí estuvieron.

Al final del recorrido se encuentra también, por ejemplo, The Abyss, que es una representación del recorrido que hicieron los miembros de las tropas aliadas al entrar en los campos de concentración. Según los curadores del Museo:

---

6 Traducción propia. https://www.holocaustcenter.org/self-guided-tour/

> "Cuando la guerra se acercaba a sus últimos días, las tropas aliadas liberaron los campos. Lo que encontraron fue inimaginable. El Cuerpo de Señales, dirigido por el general Eisenhower, documentó las terribles condiciones de estos campos tomando fotos y vídeos o preparando informes escritos. Su documentación se utilizó como prueba de los crímenes nazis. Esta sección del museo presenta imágenes reales de los campos tras su liberación. Nota: Las imágenes son muy gráficas y difíciles de ver".[7]

Pero además de estas representaciones de lugares y experiencias del holocausto, a través de su App para Android o IOS, es posible descargar y visitar diferentes salas del Museo usando un celular. Estas visitas duran entre 30 a 45 minutos. Las exhibiciones del museo virtual muestran a los visitantes cómo era la vida antes de la llegada del partido Nazi al poder; así como las horas angustiosas de persecución que tuvieron los judíos, para mostrar, al final, los momentos de la liberación. La música, las lecturas, la narración y los sonidos que involucra la app del museo, hacen que los visitantes no solo se acerquen a la historia del Holocausto desde la razón, sino también desde una experiencia sensorial y emocional. Los sonidos de las armas, o de los cristales rompiéndose cuando se rememora la noche de los cristales rotos, impactan, sin duda, al visitante y activan en él emociones de indignación, de rabia, de impotencia o de esperanza.

La experiencia del recorrido le muestra a los visitantes las atrocidades a las que puede llevar el antisemitismo, y es un intento por llevar a la reflexión sobre sus consecuencias. El lugar cobra sentido, aún en el espacio virtual, porque aun cuando no se visita presencialmente, la información, los conocimientos que transmite, los sonidos y la enseñanza que este recorrido puede dejar, es igualmente significativo en ambos ambientes. En conclusión, la app está orientada no solo a informar, sino a hacer este conocimiento significativo, reforzando, a través de fotografías o sonidos, o ambas, la evocación de una narración que está en la memoria colectiva, que produce emociones sobre eventos no necesariamente vividos.

Las humanidades digitales nos permiten entonces construir lugares, seguir dotándolos de sentido, construyendo y recuperando sus memorias. Según María José Afanador Llach, en su artículo "Archivo, memoria y humanidades digitales":

---

7 Traducción propia. https://www.holocaustcenter.org/self-guided-tour/

> "La cultural digital está transformando la manera como producimos y divulgamos conocimiento en las disciplinas de las humanidades, en las instituciones de la memoria y a nivel individual. En esta transformación se abren diálogos constantes entre el trabajo de archivos, museos y bibliotecas y las disciplinas de las humanidades. Esta transformación ha generado además una cultura participativa donde diferentes personas pueden colaborar y co-crear proyectos que involucren cultura, memoria e historia. En este diálogo a menudo se nombra al campo de las "humanidades digitales", un término paraguas central para comprender las maneras como la investigación, creación y divulgación de objetos culturales, conocimiento y memorias se están transformando de la mano de la computación y los medios digitales." (Afanador 2021, 20).

El diálogo constante que permiten las plataformas digitales permite entonces recuperar historias olvidadas, divulgarlas, intercambias nuevas experiencias, y esta recuperación de memoria contribuye no solo a preservar, sino a seguir reconstruyendo lugares significativos. El uso de una tecnología digital no reemplaza, por supuesto, la experiencia o el conocimiento de un lugar pero pueden ayudar a divulgar, y aún más, a construir conocimiento y experiencias sobre un lugar. Como afirmó Johanna Zárate-Hernández, "la posibilidad de explorar el pasado, presente y futuro de esta área y las posibilidades de la aparición de diferentes géneros, topologías y nuevas formas de conocimiento, usando herramientas, medios digitales, técnicas computacionales, formas de organización del conocimiento y la colaboración a gran escala, son unas de las características más representativas de las humanidades digitales." (Zarate-Hernández 2021).

Seguimos usando la palabra *tecnología* casi exclusivamente para describir las estructuras de hardware o aplicaciones de software básico e incluso desactualizadas que, en ocasiones, son utilizados para escribir o comunicar resultados de una investigación, como lo son los procesadores de texto, equipos de cómputo de bajo rendimiento como las Laptop. Pero los distintos dispositivos que hoy en día se consiguen en el mercado, como los smartphones, tablets digitales, laptops del alta gama y otros dispositivos móviles, que proporcionan una mayor capacidad de procesar información, son algunas de las herramientas disponibles hoy en día, y que se prestan

para desarrollar contenidos digitales de buena calidad que pueden ser útiles a la hora de realizar cualquier tipo de investigación en el área de las humanidades. Por ejemplo, recursos como la Realidad Aumentada, que sobrepone capas de información sobre el mundo físico, y que son fácilmente vistas a través de la cámara de un celular o una tablet digital, y que puede presentar desde lo más irrelevante como un animal ficticio para que el usuario lo cace (Pokemon Go)[8], hasta datos relevantes de la historia de una casa en un parque, como el aplicativo *Acércate a la Historia*[9], aplicativo desarrollado para este proyecto.

Todos estos recursos se pueden agrupar en un prototipo. Un prototipo en este caso, es el desarrollo de un primer elemento digital con diferentes recursos digitales. Este prototipo está diseñado para funcionar desde cualquier navegador de Internet, y fue desarrollado como un sitio Web. Presenta contenidos diversos de información estructurada como datos históricos, instrucciones de uso y una App de Realidad Aumentada con información relevante al proyecto, y recursos de información no estructurada como lo son fotografías, videos y archivos de audio. *Historias invisibles, un lugar visible* utiliza recursos como la Realidad Aumentada, mapas interactivos, videos, podcast, o vistas panorámicas, repositorios digitales, entre otros contenidos. Estas herramientas le dan al visitante del sitio, primero, un recorrido virtual, y luego un vistazo interactivo con el mundo físico, convirtiendo así, el espacio del parque, en un entorno híbrido físico-digital. Con respecto a esta posibilidad Juan Freire, Vicerrector de Innovación y Transformación de la Universidad Tecmilenio, en el artículo publicado en el libro Cultura Digital en la Ciudad Contemporánea explica que: "La diferenciación entre espacios y comunidades físicas y virtuales está ya superada. Asistimos a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales. Internet ha facilitado el desarrollo de redes globales, pero paradójicamente se ha reconocido menos su influencia en los entornos locales. Sin embargo las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico". (Freire 2009).

8 https://pokemongolive.com/es/

9 https://proyectoshd.uniandes.edu.co/montes/?page_id=1030

Pero un recorrido interactivo en un sitio puede incluso ir más lejos como ya se señaló, y servir para recuperar y reconstruir memorias. Para las Humanidades Digitales, la memoria es un componente cultural que no solo debe ser recuperado y preservado, sino que debe ser divulgado y de fácil acceso para todos. Edgardo Civallero, Coordinador de Biblioteca, Archivos y Museo de la Fundación Charles Darwin, y especialista en humanidades digitales, tradición oral, y servicios bibliotecarios para pueblos indígenas y recuperación de sonidos en peligro de extinción (idiomas y música), afirma: "sea como fuere, el proceso de recolección y organización de memoria; […] se trata de conjuntos de documentos [los cuales son] entendidos como cualquier medio o soporte que permita la codificación y transmisión de una determinada información; que contienen fragmentos de la memoria colectiva de un grupo humano determinado: su historia, su cultura, su arte, sus vivencias cotidianas" (Civallero 2017, 4).

Las Humanidades Digitales tienen justamente como propósito poner a disposición de públicos amplios investigaciones académicas, incluyendo sus resultados, procesos, fuentes e incluso métodos de investigación. Pero además permiten acercarse al conocimiento a partir de la experiencia gracias a la hibridez físico-digital, la realidad virtual y los contenidos digitales obtenidos del mundo análogo o físico. Y pueden contribuir en la producción conocimiento nuevo a través de la tecnología para transformar el universo de las humanidades. Esto significa utilizar herramientas digitales para explicar y resolver los problemas y realidades sociales. Los objetivos de las humanidades digitales, según Isabel Galina Russell –investigadora titular de la UNAM, son en resumen: crear bases de datos con recursos digitales relevantes para las Humanidades, lo cual incluye la captura, estructuración, documentación, preservación y diseminación de los datos; desarrollar metodologías que permitan generar nuevos elementos derivados de estos datos; y generar investigación y conocimiento para incrementar nuestra comprensión en las Humanidades. (Galina 2011).

La posibilidad de constante interacción entre públicos diversos, centrales en la recuperación de la memoria, se incentiva además, porque los recursos utilizados permiten almacenar esas memorias de formas diversas. Es almacenamiento no está necesariamente centralizado, sino que puede permitir la distribución libre de estas memorias, a través de diferentes formatos, junto

con una gran variedad contenidos organizados a través, también, de diversas etiquetas (metadatos)[10], y en un lenguaje cotidiano.

Al dar acceso al público en general, *Historias invisibles, un lugar visible* tiene la intención, primero, de conservar la memoria de los vecinos, usuarios y expertos que, vayan participando en el proyecto. Segundo, incentivar la retroalimentación de la experiencia de los visitantes de la página que manipulan el prototipo de RA y los contenidos presentados en el sitio. Finalmente se espera que, a través del formulario destinado para este fin, se comparta su experiencia y lo aprendido de la visita a otras personas que deseen pasar por la página web. Todo esto podría considerarse como una forma de construcción de conocimientos.

Historias invisibles, un lugar visible presenta la historia e historias del Parque Ciudad Montes y de sus visitantes a través de la narrativa digital, definida por Marsha Rossiter, Profesora de la Universidad de Wisconsin Oshkosh como el proceso por cual la gente comparte historias de su vida y creaciones ficticias con otros. Esta forma más nueva de storytelling surge con el advenimiento de técnicas de producción accesibles, hardware y software, incluyendo las cámaras digitales, grabadores de voz digitales, iMovie, Windows Movie Maker y Final Cut Express. Estas y otras nuevas tecnologías permiten que usuarios comunes puedan compartir sus historias en Internet, por ejemplo en YouTube/Youtube, Vimeo, discos, podcasts, y otros sistemas de distribución electrónicos o redes sociales. (Rossiter 2010, 40).

Las memorias que se crean en el Parque Ciudad Montes a través de las experiencias allí vividas, juegan un papel fundamental en la construcción social de este lugar, pero gracias a la interacción con lo digital, será posible no solo analizar y conocer parte de estas experiencias, sino aportar esos saberes y experiencias a los visitantes del sitio web y ampliar la considerada comunidad del parque mucho más allá de sus bordes.

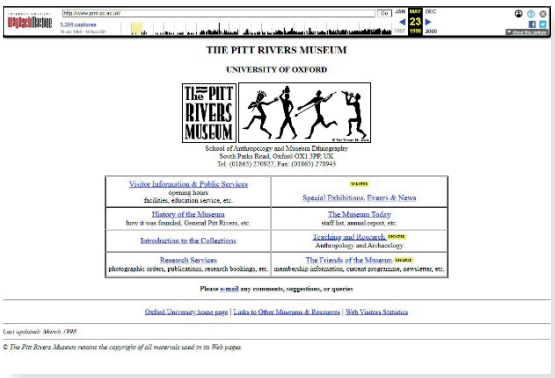
---

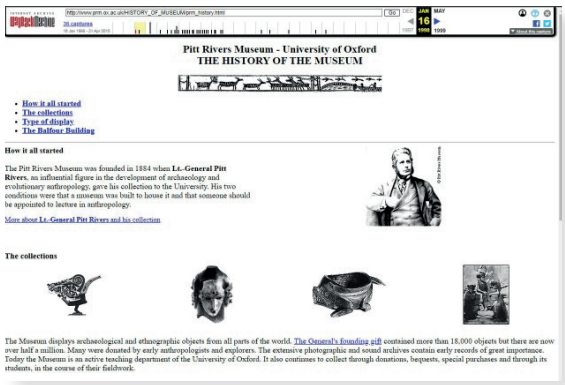
10 "El concepto de metadatos, que es bien conocido en el mundo de las ciencias de la información, es central para las Humanidades digitales. Se trata de datos sobre datos, es decir, el objeto cultural tiene una serie de descriptores que suministran información ampliada y contextualizada del objeto. Por ejemplo, su fecha y lugar de producción y el autor del objeto —si se conoce —, por mencionar algunos ejemplos básicos. Hoy podemos agregar, analizar y visualizar los metadatos de aquellos repositorios de objetos culturales digitales que permitan la minería de datos. Para poner algunos ejemplos, este ejercicio puede ser útil para organizar y analizar la colección de todas las obras de arte de un museo; o para analizar los lugares y fechas desde los cuales personajes importantes mantuvieron correspondencia en un archivo epistolar". (Afanador 2019, 69).

1.4. Referentes

Las posibilidades que ofrecen los medios digitales como la Internet, permiten acercar a públicos más amplios a contenidos culturales, históricos, de ciencias sociales o patrimoniales, entre muchos otros. Gracias al desarrollo de los sistemas de digitalización y al uso extendido de Internet, lugares tradicionales de archivo como las bibliotecas y museos vieron en la naciente tecnología posibilidades para divulgar su contenido.

The Pitt Rivers Museum





Este es el caso de sitios como por ejemplo, "The Pitt Rivers Museum"[11] de la Universidad de Oxford, que en 1998 hacía un sencillo recuento de sus colecciones. Estos sitios web estaban más orientados a promocionar las visitas al museo físico que a ser por sí mismos un espacio digital para explorar. Sin embargo, con el desarrollo de la Internet y la web 2.0. (Es decir, wikis, foros, blogs, o redes sociales) se produjo un cambio significativo en el desarrollo de estos sitios web. A partir de entonces, las posibilidades que ofrecía Internet se multiplicaron permitiendo la creación de contenido de forma más sencilla, y se incrementó el número de usuarios y de contenidos. Con el correr del siglo XXI no solo se han multiplicado los blogs, sino que las redes sociales son cada vez más importantes.

Estas alternativas abren paso al surgimiento de proyectos con vocación colaborativa. En el 2009, por ejemplo, surgieron iniciativas como el *Houston Asian American Archive* (Archivo asiático americano de Houston. Texas. Estados Unidos.) (HAAA)[12], que busca conformar un ar-

11 https://web.archive.org/web/19980523122403/http://www.prm.ox.ac.uk/

12 https://haaa.rice.edu/ "El Houston Asian American Archive recopila, documenta y conserva las experiencias vividas de la diáspora asiática en Houston, con el objetivo de desarrollar una comprensión más amplia de la historia a través

chivo para conservar las experiencias de un grupo particular de personas más allá de la historia oficial. En esta colección es posible encontrar los registros tanto de personas destacadas de esta comunidad, así como de sectores marginados de ella. En la actualidad este proyecto continua en crecimiento gracias al apoyo de Rice Humanities. Chao Center of Asian Studies.

Otros proyectos como *Maroon Country*[13], *Carisealand*[14], o *Caribbean Cyclone Cartography Surviving Storms Project*[15], surgen de grupos de investigación apoyados por el Caribbean Inc. Research Institute en el Dominica State College[16], que trabajan con estudiantes de instituciones como la University of London at Goldsmiths, o Mona Geoinformatics Institute entre otros, donde se promueven iniciativas interdisciplinarias principalmente orientadas a divulgar la historia, literatura y las artes del Caribe.

Otro ejemplo es el de la Biblioteca de la UC3M, en España, que apoya proyectos que surgen de la interacción entre productos digitales y las humanidades, las ciencias sociales y los estudios del patrimonio. Dentro de estos proyectos "Historia y Memoria Digital", *HISMEDI*[17], se enfoca en la interacción de la historia y la memoria, y sus representaciones en los formatos propios del entorno tecnológico actual (blogs, wikis, redes sociales, entre otros). De esta iniciativa hacen parte *HISMEDI: Guerra Civil y Franquismo*, desarrollado entre 2016 y 2018 y, entre el 2019 y el 2021, se encuentra en desarrollo *HISMEDI: La transición política a la democracia.* Esta iniciativa parte de la premisa de "que la representación de la Historia y la Memoria Histórica en el entorno on-line tiene efectos cognitivos sobre los ciudadanos y perfila un saber específico (…) tiene un contenido social y cultural importante y se ocupa, no sólo de los grandes protagonistas de nuestro pasado, sino de ciudadanos corrientes y de agentes sociales de segundo nivel, conformando así una narrativa de diferente perfil a la realizada con los medios convencionales" (HISMEDI 2016), Hay que anotar además, que HISMEDI recibe financiación del Ministerio de Economía y Competitividad y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).

de su lente, que continúa evolucionando hacia los estudios de Asia en una perspectiva transnacional."

13 https://marooncountry.org/

14 https://carisealand.org/

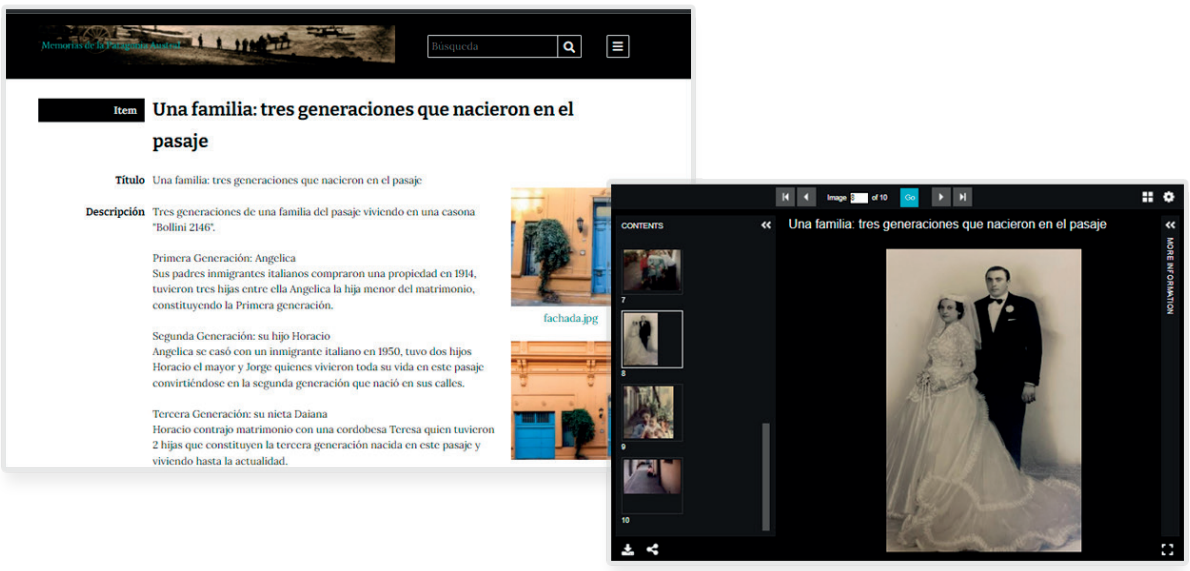
15 https://survivingstorms.com/

16 https://createcaribbean.org/create/

17 https://uc3m.libguides.com/c.php?g=672610

Un proyecto latinoamericano de construcción de un archivo fruto de la cooperación entre varias instituciones y las comunidades es el de *Memorias de la Patagonia Austral*[18] de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. En colaboración con diversas bibliotecas y archivos de la región y en sus objetivos mismos, está la continua búsqueda de contribuciones tanto de particulares como de instituciones. Es un proyecto que se hace visible a través de un sitio web que funciona como repositorio, para que sus contenidos estén a disposición del personal académico, como de la comunidad en general. El potente buscador es su principal característica. Estos contenidos son de diversos orígenes (prensa, fotografías, historia oral, etc.) y provienen igualmente de diferentes fuentes: algunos de personas y otros de instituciones de la región como se anotaba anteriormente. Este conjunto de contenidos que conforman el repositorio, junto con su variedad de temas y formatos, presentan un fondo de conocimiento accesible que cobra valor y sentido como un todo, resaltando no solo la preservación documental sino la diversidad de actores de la comunidad de la Patagonia que aportan a su permanente construcción. No sobra decir que el gran objetivo de este archivo es la divulgación y acceso libre a este conocimiento, por eso se publica bajo la licencia "Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0", para su libre uso y consulta con la debida atribución.

Memorias de la Patagonia Austral



18 https://www.koluel.org/s/koluel/page/Patagonia

Como se pude notar, hay gran diversidad de proyectos en los que se busca integrar al archivo o repositorio los conocimientos, memorias, y experiencias de las comunidades. Son iniciativas que logran abrir diálogos entre la academia, (universidades, bibliotecas, museos), y públicos más amplios, poniendo en el presente las preguntas que interrogan el pasado y que potencialmente pueden ser herramientas para construir futuros en común gracias al intercambio y divulgación de conocimientos.

Desde luego para que iniciativas que surgen de proyectos de investigación académicos perduren en el tiempo y robustezcan su corpus, es necesario el apoyo de las instituciones universitarias, y otras de orden privado y/o gubernamental con respecto a la divulgación y acceso libre.

Para el presente proyecto, además de la importancia del archivo y su producción, y de las voces de la comunidad, se revisaron también propuestas en las que se le diera importancia a otros aspectos como la narrativa digital. En este sentido proyectos como *Greene Street Project. A Long History of a Short Block*[19] de William Easterly, Laura Freschi y Steven Pennings, de New York University, han hecho accesible los resultados de la investigación sacando el máximo provecho del archivo gráfico y reforzando el mensaje con ayudas sonoras. Es de destacar la posibilidad de navegar los recursos ya sea de forma cronológica o por tipo de recurso.

Greene Street Project

19 https://www.greenestreet.nyc/

Hay otros proyectos en los cuales el énfasis está en mostrar el desarrollo del proceso mismo de investigación, como el de *Paisajes espirituales*[20]. Este es un proyecto multidisciplinar que ha ido creciendo a lo largo de los años a medida que la investigación avanza. El sitio web es además, un espacio pensado para el intercambio, divulgación y participación del público tanto académico como no académico, y existe un espacio de la galería donde se propicia la interacción por redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram).

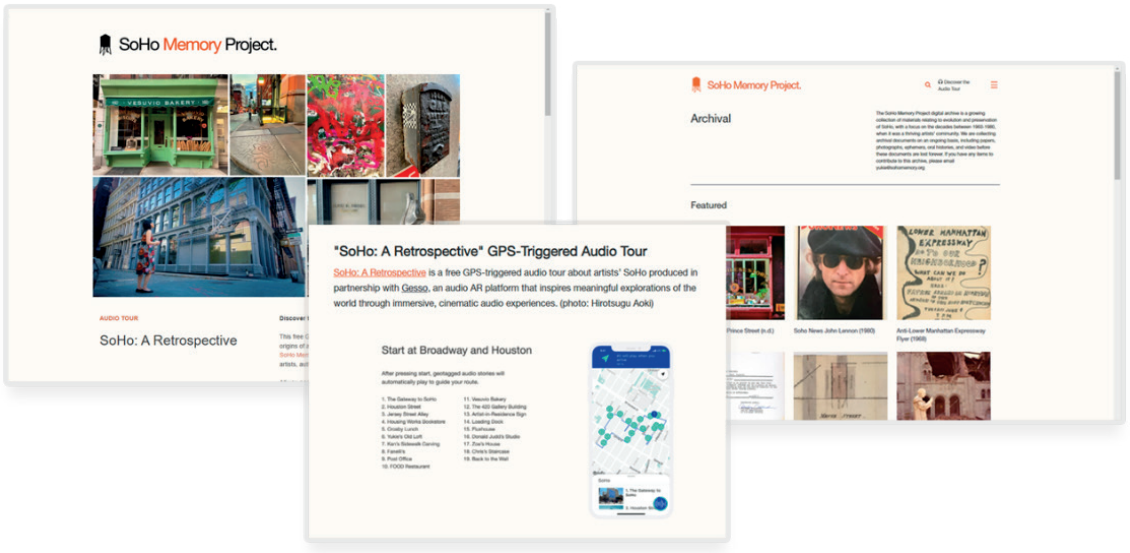
Paisajes espirituales

Una propuesta del mismo tipo, pero diferente en su origen es *SoHo Memory Project*[21] que surgió de la iniciativa personal de su creadora Yukie Ohta. Luego de varios años de proceso el *Soho Memory Project* se robusteció a tal punto que actualmente es una fundación sin ánimo de lucro que recibe el apoyo de diversas personas e instituciones y continua su trabajo en la preservación de la historia y la memoria de este vecindario de New York. Este proyecto se caracteriza por buscar formas alternativas de conectarse con la audiencia. Existe, además del sitio web, un museo rodante y recientemente una aplicación RA que mediante archivos sonoros acompaña el recorrido por el barrio generando una conexión con el pasado y las memorias de SoHo.

20 http://www.ub.edu/proyectopaisajes/index.php/es/

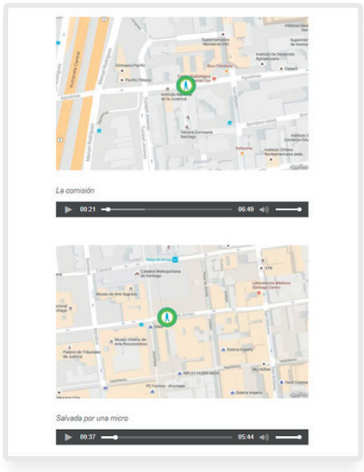
21 https://sohomemory.org/

SoHo Memory Project



En una línea similar está también *AppRecuerdos*[22], una aplicación desarrollada para hacer un audio-recorrido por Santiago de Chile como una forma de conectar la experiencia del recorrido por el espacio público, con relatos de las décadas de los 70s y 80s, que son relevantes a causa de la dictadura militar impuesta durante esa época en ese país. Cuenta con más de 120 archivos y un apoyo importante del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, el Festival Internacional Santiago a Mil, Pro Heveltia, RadioLaCENTRAL y la colaboración del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos, Londres 38, Ex-Clínica Santa Lucía (Centro de Memoria), Radio Cooperativa, y Asociación de Radiodifusores Chile ARCHI, entre otros.

AppRecuerdos



22 https://www.goethe.de/ins/cl/es/kul/sup/app.html

Los anteriores proyectos se centran en la experiencia, al dar relevancia a la interacción con elementos reales como la calle, el mobiliario urbano, las fachas de las casas, entre otros; pero existe también el caso de aquellos que incorporan tecnologías de realidad aumentada (RA) en formato de imagen o video, y que ayudan igualmente a ampliar la experiencia en sitios de interés patrimonial y cultural.

La RA como la entendemos actualmente, comenzó su desarrollo a inicios de los noventa, sin embargo, el uso cada vez más extendido de celulares inteligentes y tabletas digitales que integran cámaras y sensores necesarios para las interacciones con RA, han potencializado su uso en ámbitos de divulgación de contenido cultural o educativo, como museos e incluso espacios públicos- como en los ejemplo anteriores. Estas tecnologías apoyan la comunicación con los usuarios de estos lugares e incentivan una forma diferente de interactuar con el medio.

Iniciativas como aplicación de RA para recorrer el sitio patrimonial *Aldea de San Lorenzo*[23] (Chile), desarrollada por Marcelo Muñoz-Sajama, Diego Aracena-Pizarro, Rodrigo Cornejo-Mejías y Mónica Navarrete-Álvarez de la Universidad de Tarapacá, Arica (Chile) permite, gracias a imágenes, modelos 3D, textos y datos, acercar a todos los públicos a los lugares de difícil acceso del sitio arqueológico, apoyando así procesos de divulgación y apropiación del conocimiento.

Sitio patrimonial Aldea de San Lorenzo

23 https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-33052018000500065

En nuestro país hay varios ejemplos de estos usos. Esta, por ejemplo, la aplicación desarrollada para el paloeojardín del Museo Paleontológico de la U.N. en Villa de Leyva[24], hecha por Brandon Cerpa Gutiérrez, y liderada por el profesor Petter Lowy Cerón. Esta aplicación hace posible desarrollar un recorrido autónomo por las instalaciones del jardín a través de objetos virtuales que generan mayor impacto en el público. El uso de estas tecnologías ha permitido también, que parte de la experiencia del museo, se pueda trasladar a lo digital. Por medio de la página web se ven las imágenes que activan la aplicación RA que se puede descargar al teléfono celular "extendiendo" el espacio del museo fuera de Villa de Leyva.

Para concluir, los referentes que se han revisado han ayudado a tener un panorama del impacto de las tecnologías digitales en proyectos donde el archivo sobrepasa los usos tradicionales y se pregunta no solo por el pasado sino por la cotidianidad. También han ayudado a entender que lo importante no es solo custodiar la información, sino también lograr que muchos la conozcan y sobre todo de alguna forma la hagan propia. En este sentido, la Realidad Aumentada abre perspectivas interesantes para incorporar conocimientos y motivar en las personas a ser parte de una experiencia que impacta, a su vez, positivamente en el entorno.

Museo Paleontológico virtual de Villa de Leyva

24 https://naddie.co/museopaleontologico/

2. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DEL PROCESO

Las Humanidades Digitales son un campo de encuentro de diversas prácticas para la investigación humanística que desde una mirada reflexiva interpelan las metodologías y dispositivos digitales y sus aplicaciones. Para el proyecto *Historias invisibles, un lugar visible*, la relación entre las humanidades y lo digital se expresa mediante la implementación de un prototipo que está compuesto por un sitio web y un aplicativo de Realidad Aumentada, cuyo fin es contribuir a que la comunidad conozca el Parque Ciudad Montes y lo proteja. Este proceso se desarrolló en tres etapas: investigación documental, pruebas y decisiones sobre herramientas a utilizar, e implementación.

2.1. Investigación documental

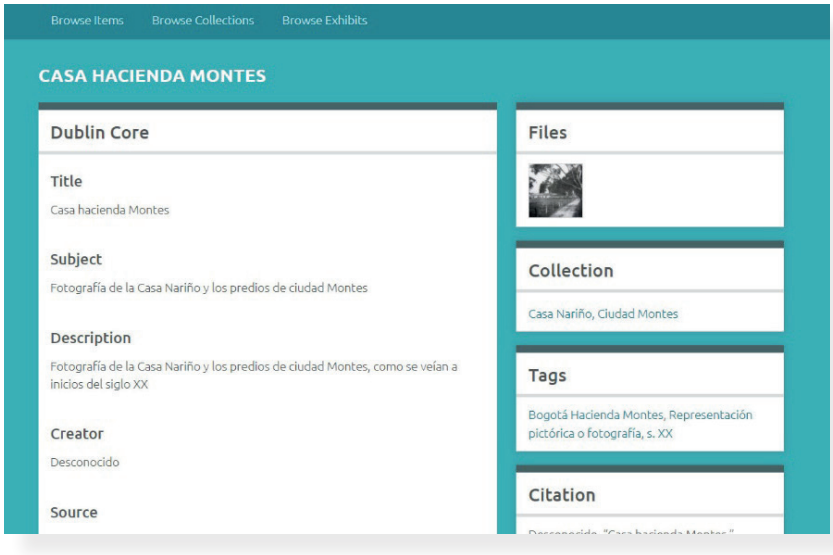
Una parte fundamental del proyecto tiene que ver con los visitantes actuales del Parque Ciudad Montes, sus experiencias y sus memorias. También es importante comprender que este lugar es el resultado de una historia que moldeó este sector de la ciudad. De tal forma, el primer paso fue conocer y documentar parte de la historia del Parque Ciudad Montes a través de una revisión bibliográfica en diversas fuentes documentales: el Archivo de Bogotá, el Archivo General de la Nación, la Hemeroteca de la Biblioteca Luis Ángel Arango, y la Casa Bogotá. Encontré también el trabajo de historiadores como Camilo Pardo Umaña y Juan Carrasquilla Botero en su detallado y juicioso trabajo sobre las quintas y haciendas de la sabana de Bogotá. Hice, a partir de esta información, un breve recuento de la historia de la antigua hacienda en su camino a convertirse en parque. (Ver anexo 1 al final del documento).

Asimismo, los documentos, mapas y fotografías encontrados se organizaron en una galería de Omeka, que es una plataforma de código abierto orientada a las publicación en la web de colecciones digitales. Esta plataforma permite realizar exposiciones digitales, y da orden a la información ya que usa el estándar de metadatos Dublin Core[25], que ayuda a la descripción de los diversos recursos (mapas, fotografías, y otro capital documental), para permitir su clasificación y ayudar en búsquedas posteriores. Los quince elementos son: creador, colaborador,

25 https://dublincore.org/resources/metadata-basics/

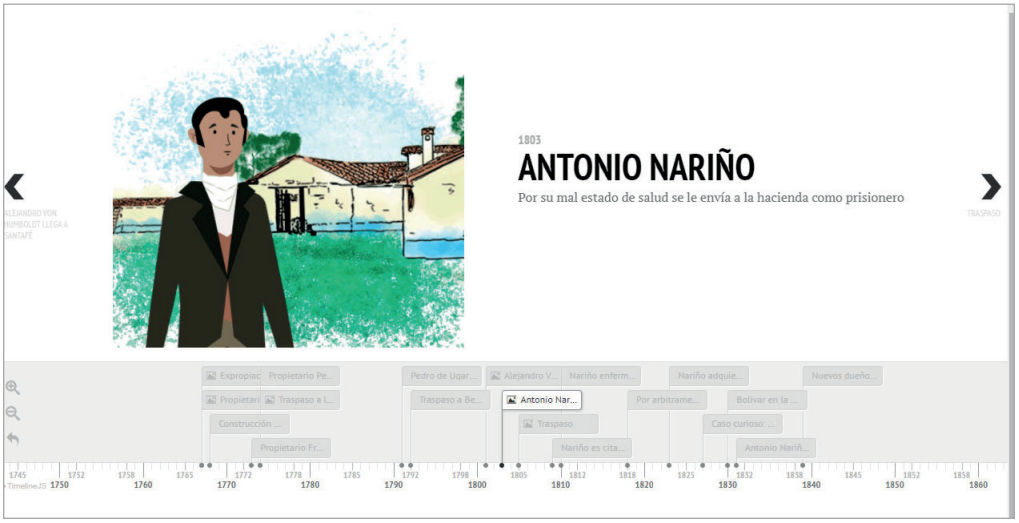
editor, título, fecha, idioma, formato, tema, descripción, identificador, relación, fuente, tipo, cobertura y derechos.

Sitio Omeka del proyecto



Los datos encontrados organizados cronológicamente, fueron el insumo para diseñar una línea de tiempo con *Timeline de knightlab*[26]. Esta herramienta de código abierto permite crear una cronología interactiva, que incluye imágenes, y otros recursos provenientes de diversas fuentes como Twitter, YouTube, Google Maps, entre otros.

Línea de tiempo



26 https://timeline.knightlab.com/.

Esta visualización se desarrolló como un primer acercamiento al prototipo. Sin embargo, a partir de esta primera visualización de información, se toma la decisión de buscar una opción adicional para mostrar algunos eventos de la historia del parque, de forma que generen un mayor impacto en las personas, por esta razón se optó por hacer unos primeros acercamientos a las posibilidades de la realidad aumentada (RA).

2.2. Pruebas y decisiones sobre herramientas RA a utilizar

Teniendo como objetivo lograr una experiencia que permita una mayor interacción, se proyectó el desarrollo de un elemento RA, como dispositivo para poner en diálogo a los habitantes y visitantes actuales del parque con algunos elementos básicos del pasado del lugar. La RA ayuda a generar experiencias en tiempo real al añadir "capas" de información –auditiva y/o visual– al entorno físico, aprovechando tecnologías que tenemos a nuestra disposición como los teléfonos inteligentes y tabletas digitales y sus respectivas cámaras.

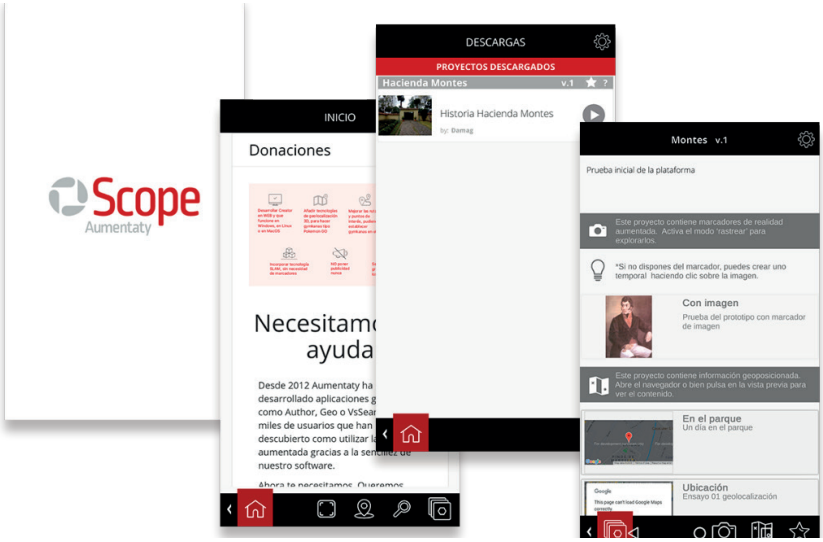
Existen múltiples herramientas, algunas on-line, para el desarrollo de aplicaciones que integran realidad aumentada. La mayoría de estas herramientas son accesibles por suscripción, y su versión *free* normalmente tiene funcionalidades limitadas. Luego de una revisión en la web se optó por hacer pruebas con dos opciones principales: Aumentaty y Unity.

- Aumentaty: Permite el desarrollo de RA a través de dos componentes: uno es *Creator,* el cual se utiliza para crear las fichas de RA que se publican para ser visualizadas mediante *Scope*. Esta herramienta facilita la incorporación de capas a un marcador previamente subido a Creator. Las capas que pueden asociarse a un marcador son: Imágenes, textos, vídeos en .mp4, enlaces a páginas web y modelos en 3D.

- Unity: Es un software que ofrece más opciones pero es más complejo. Se utiliza para crear juegos de escritorio, de consola y para móviles. No está diseñado exclusivamente para el desarrollo de Realidad Aumentada. Al conjugarse con Vuforia, que es una plataforma de desarrollo de aplicaciones de Realidad Aumentada, es posible crear aplicaciones que se

pueden descargar y almacenar en la memoria del dispositivo móvil y, por lo tanto, no requieren que los usuarios tengan acceso a Internet.

Proyecto de prueba en Scope



Este primer acercamiento al desarrollo de RA permitió experimentar con dos formas diferentes de desarrollo: Aumentaty, por su parte, es intuitiva y fácil de usar; pero todos los proyectos deben ser compartidos con la comunidad Aumentaty, donde quedan disponibles para su visualización y descarga como insumo para nuevos proyectos. Pero solo permite como máximo 10 publicaciones con un peso de hasta 50 Mb, lo cual constituye una limitante importante.

En cuanto a Unity, se observó que la curva de aprendizaje es más lenta, se necesita mayor capacidad de procesamiento en el equipo donde se programa, (PC o Imac), pero brinda más posibilidades a la hora de componer la escena RA, (componer elementos libremente), permite la posibilidad de desarrollos más complejos, con botones para interfaz e integración de video 360, y la salida es una aplicación que al ser instalada en un dispositivo, puede visualizarse *offline,* es decir, no requiere que los usuarios finales tengan acceso a Internet para que corra la visualización RA.

Por estas razones finalmente se optó por trabajar en *Unity,* por su flexibilidad y especialmente por el acceso sin conexión a Internet, y esto es muy importante dado que la experiencia se llevará a cabo en un parque donde hay limitantes de conectividad.

a. Prueba inicial con Unity

Luego de elegir la herramienta con la que se desarrollaría la RA, se hizo un guion de una primera escena, con su respectivo *story board*, que incluyó un primer acercamiento al posible estilo de las ilustraciones y la animación. Estas primeras ilustraciones eran de un estilo que se inspiraba en las acuarelas y dibujos de la Comisión Corográfica de la Nueva Granada combinado con imágenes de archivo como pinturas y mapas.

Ilustración de prueba para el proyecto

Al probar esta primera versión que mezclaban imágenes de archivo y las ilustraciones realizadas, se identificó que quienes lo observaban en algunos casos, suponían que las ilustraciones que se habían realizado eran parte de un archivo, dándoles un valor de veracidad que no tienen. Por esta razón, se decide el cambio en el estilo de ilustración para evitar generar confusión en los usuarios.

b. Segunda prueba con Unity

Se desarrolló una escena en Unity. En esta versión se buscaron opciones técnicas para añadir otros elementos a la aplicación como una pantalla inicial que permitiera al usuario ver información acerca del proyecto, un botón para accionar la RA al escanear las imágenes de las tarjetas con marcadores, y uno para detener la aplicación y salir de ella.

Luego de las primeras pruebas, fue evidente que las animaciones debían ser de corta duración para mantener la atención del usuario, evitar los textos largos, y apoyarse del audio para complementar la narración.

2.3. Implementación

2.3.1. Aplicación RA

Es importante aclarar que la aplicación de realidad aumentada que se desarrolló en Unity estará disponible para un solo sistema operativo (Android), ya que es una versión prototipo. Teniendo en cuenta que es uno de los dispositivos móviles más usados en Colombia, y de acuerdo a estadísticas de *We are Social* y *Hootsuite* publicadas en el *Digital 2021 Global Overview Report,* para enero de 2021, el 89.6% del flujo de tráfico web se originó a través del sistema operativo Android, mientras un 10% proviene de iOS.[27]

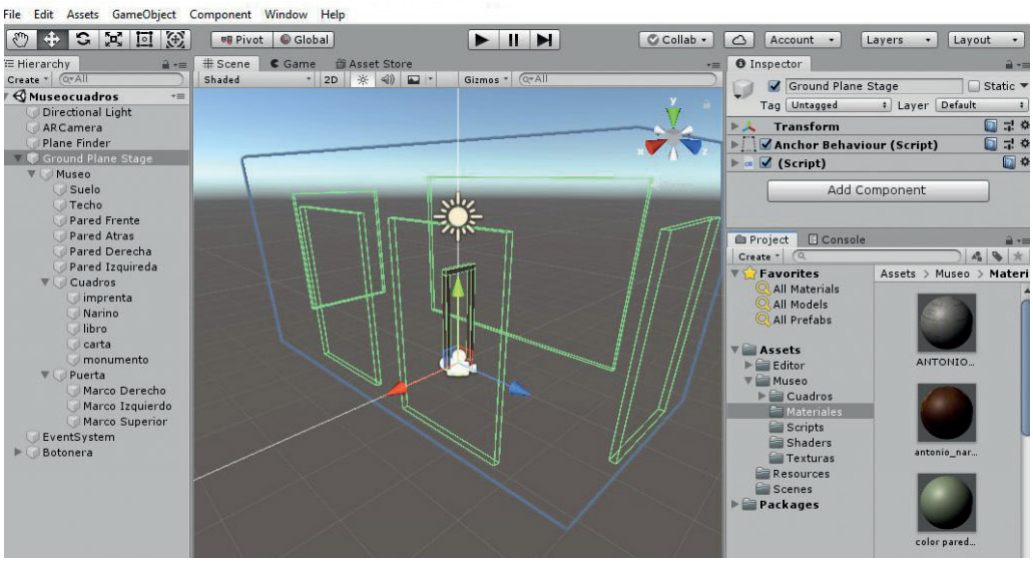
Esta aplicación consta de seis escenas, que resaltan hechos y personajes relevantes en la historia del parque. A partir de esta idea, se elaboró un guion por medio de un *story board* para determinar qué insumos se necesitarían (imágenes, audios) y para decidir qué apariencia tendrían las ilustraciones. Luego de lo encontrado en la primera prueba, se optó por ilustraciones de líneas sencillas, colores planos y agradables, pero sobre todo, que no fueran en nada similares a las imágenes de archivo.

27 https://datareportal.com/reports/digital-2021-colombia?rq=Colombia%2B2021

Ilustraciones realizadas para el proyecto

Para buscar otras opciones de narrativa, se probó una escena 360 con el fin de recrear un espacio virtual de exposición. Esta idea surgió porque en los años ochenta, los bienes muebles que componían la exposición de la Casa Museo Nariño se enviaron a la Casa Museo Antonio Nariño de Villa de Leyva[28]. Por lo tanto, es interesante explorar esa conexión a través de las posibilidades que ofrece la RA, al realizar la visita a una sala virtual que muestre elementos de la actual colección del museo de Villa de Leyva como forma de conectar estos dos espacios que tiene en común la conmemoración de la memoria de Nariño, a pesar de la distancia. La interacción que ofrece esta herramienta se torna relevante al establecer la conexión entre dos espacios separados geográficamente, pero que tienen en común la figura de Antonio Nariño y la conmemoración de su legado histórico.

Proyecto en Unity



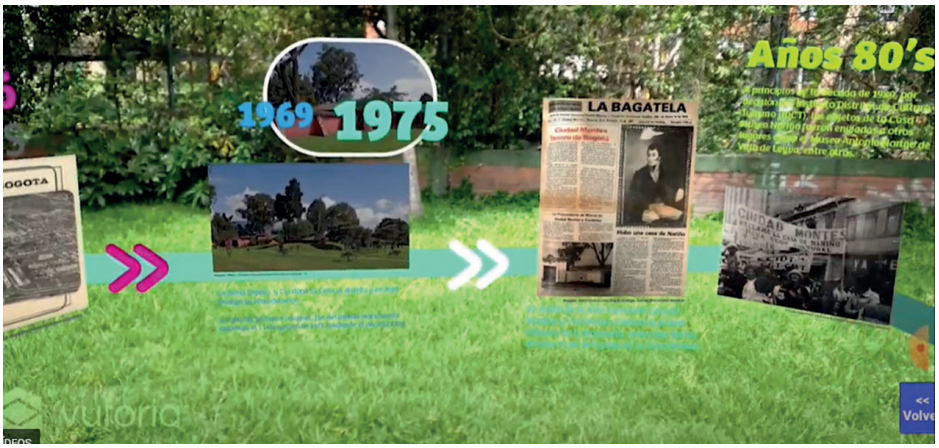
28 Esta información se menciona en nota de prensa y en la página antigua del IDRD. De ese traslado, el presente proyecto no ha encontrado información en archivo al respecto. En entrevista con la gestora de colecciones del Museo Casa Antonio Nariño de Villa de Leyva, es evidente que no hay registros de la documentación que respalde o desmienta esta versión.

La aplicación denominada *Acércate a la historia* cuenta con un menú que permite acceder a los siguientes elementos:

Aplicación *Acércate a la historia*

- **Acerca del proyecto:** una breve descripción del objetivo del proyecto Historias Invisibles un lugar visible.
- **Escanear imagen**: activa el escaneo de los marcadores para activar las escenas RA.

- **Algo de historia**: Es un breve resumen del contenido de cada microcápsula de historia que se proyecta en la RA.
- **Contacto**: se encuentra la información del sitio web del proyecto.
- **Algunos eventos en un largo proceso**: proyectan una sencilla cronología de los eventos destacados en la historia del Parque Ciudad Montes.

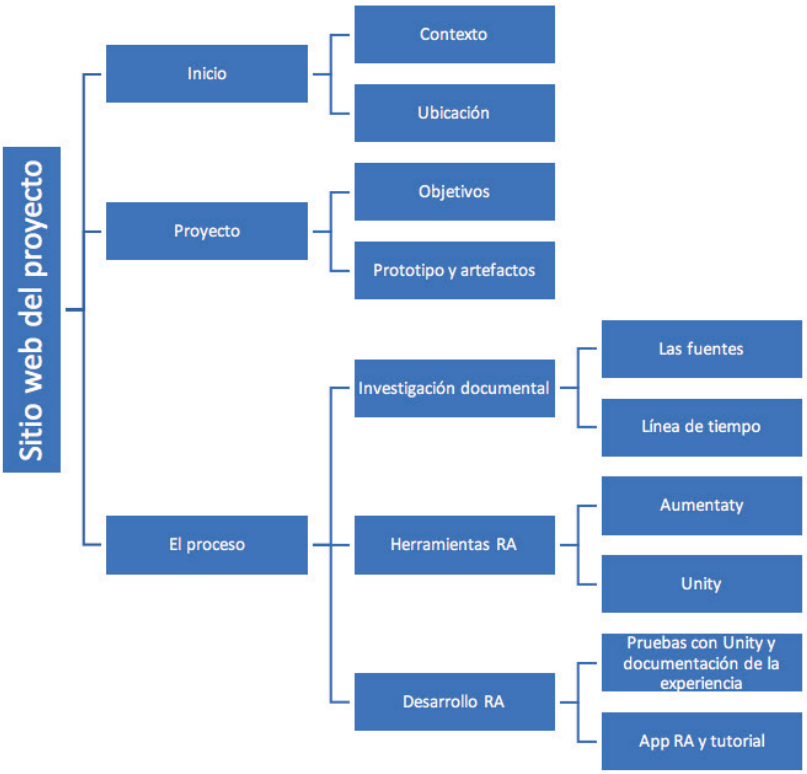


- **Sala virtual Casa Museo Nariño de Villa de Leyva**:

2.3.2. Sitio web

Las interfaces son dispositivos que permiten operar sobre un "algo", es decir, son el control con el que se interactúa con el elemento que se desea usar, en este caso el sitio web. El fundamento teórico del proyecto y el componente que se quiere visibilizar son las memorias y las prácticas de las personas que visitan el Parque Ciudad Montes, y cómo viven el Parque como un espacio de representación. En este sentido, el sitio web que se construyó como prototipo del proyecto, es un sistema de artefactos digitales, (textos, imágenes, videos, línea de tiempo, mapas), que permitirá presentar una narrativa que visibilice los aspectos de la historia del parque y las memorias, así como las prácticas de las personas que lo resignifican y le dan sentido a este lugar.

Esquema del sitio en Wix.



a. Primera versión

La conceptualización y desarrollo del sitio web empieza por planear sus diferentes secciones, que respondan a esa narrativa que se quiere lograr. Para empezar, se hizo un mapa inicial del sitio web que se concretó en una primera versión en la plataforma gratuita Wix:

Esta versión ofreció un primer acercamiento al desarrollo del sitio web, y la posibilidad de evaluar esa estructura de navegación. Sin embargo, es notorio como en esta versión el énfasis estaba más en el proceso del proyecto, en el desarrollo de la aplicación RA que en lograr una narrativa orientada a dar cuenta de las historias que se tejen en el Parque Ciudad Montes.

Además la posibilidad de interacción de los usuarios se reducía solamente a la línea de tiempo y al mapa de ubicación del lugar y no existía una forma en que las personas pudieran aportar, por ejemplo, con sus comentarios al proyecto.

Capturas de la primera versión del prototipo en Wix.

b. Segunda versión

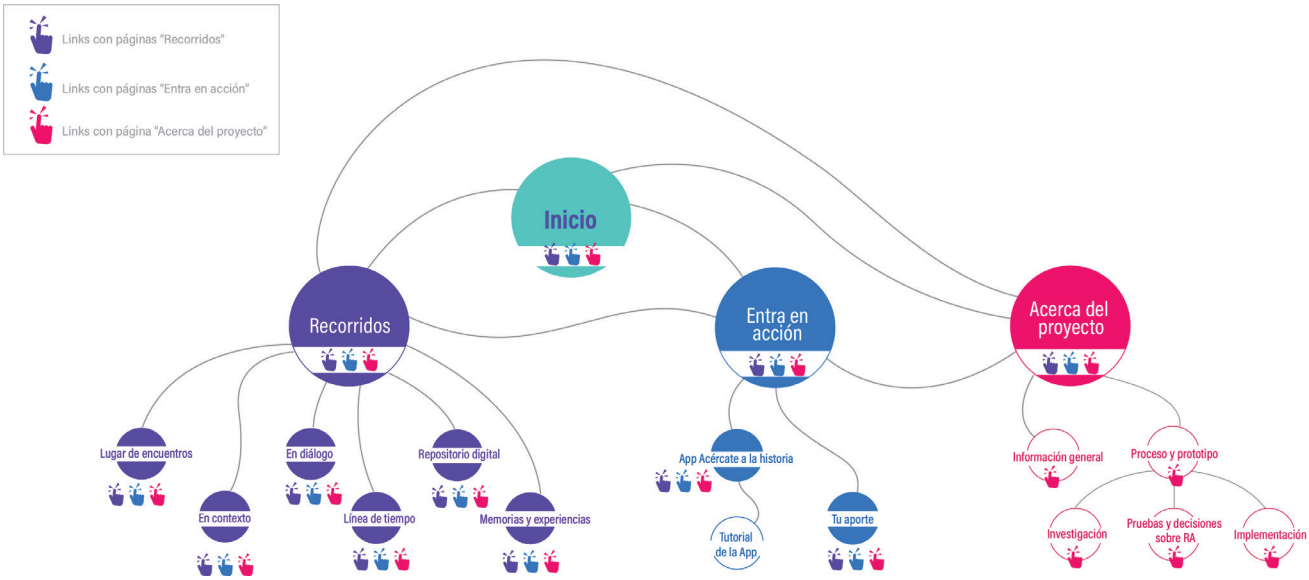
Para el desarrollo de una segunda versión se optó por cambiar la herramienta tecnológica para su desarrollo. La elección fue Wordpress[29], uno de los "gestores de contenidos" (Content Manager System o CMS) más conocidos y usados a nivel mundial, cuya principal característica es que funciona con software de código abierto. Esta herramienta ofrece, además, la posibilidad

29 https://es-co.wordpress.org/about/

de múltiples temas o plantillas gratuitas, y mayor control sobre la publicación digital. Permite también, que el contenido sea visible de manera adecuada, tanto en un computador de escritorio o portátil como en otros dispositivos como tabletas digitales o teléfonos inteligentes.

En el diseño de esta versión, se buscó una mayor interacción con el usuario, pero también una navegación ágil por los diferentes elementos del sitio web. Para esto se organizó la información de forma diferente, ya no como una estructura jerárquica similar a la primera versión, sino como una estructura compuesta. Esta estructura compuesta permite al usuario una navegación libre, sin tener sin un orden establecido, pues puede seguir su propia "ruta" de navegación, combinado esta ruta con una estructura lineal en algunas páginas como en la sección "Acerca del proyecto".

Esquema de navegación no lineal del proyecto, el cual fue diseñado en Wordpress.



Se integraron también, elementos que permitan mayor interactividad. En la página de inicio se puede encontrar un mapa, que además de ubicar geográficamente el Parque Ciudad Montes, permite conocer las diferentes opciones sobre "Cómo llegar" al lugar, lo que es especialmente útil considerando que el sitio web será accesible no solo a quienes frecuentan el parque, sino a todos aquellos que por una u otra razón deseen, a través de este espacio virtual, conocerlo y visitarlo físicamente.

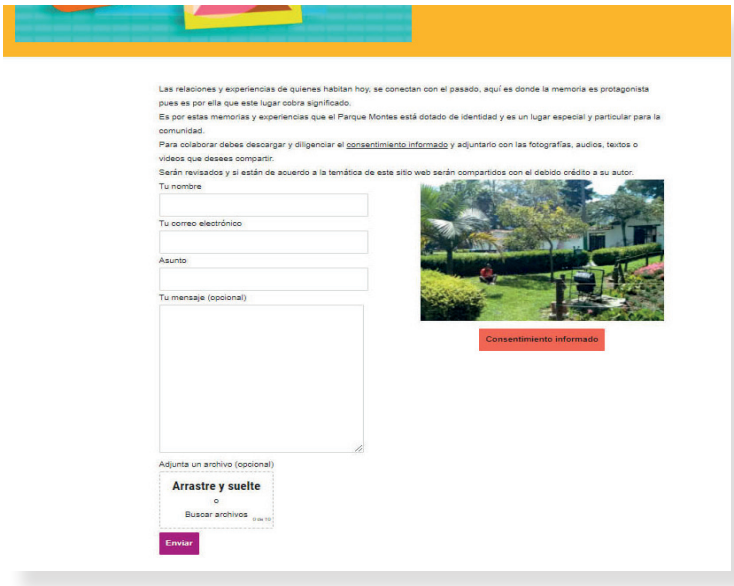
Para potencializar la narrativa digital, se utilizaron las herramientas de código abierto desarrolladas por *Knight Lab* de Northwestern University. Estas herramientas están orientadas a

ampliar las posibilidades discursivas del sitio web al permitir contar o narrar de forma atractiva y accesible a quienes lo visiten. Las herramientas que se usaron en este proyecto fueron *TimelineJS*, para desarrollar las líneas de tiempo interactivas; *Juxtapose JS*, que permite la comparación de dos imágenes (un mapa antiguo y el mapa actual del sector); *Scene VR*, para conocer el parque por medio de panorámicas 360, y que permite de manera virtual dar una mirada a varias zonas del Parque Ciudad Montes y de la Casa Nariño. Y por último, *StoryMapJS*, que se utiliza para mostrar recorridos y ubicaciones, en este caso nos ayuda a contextualizar el parque en el sector de Ciudad Montes en la ciudad de Bogotá.

De las primeras interacciones, se retomó la galería de Omeka; no solo para exhibición, sino principalmente para lograr una organización adecuada del material documental recopilado, y aprovechar la metadata con el estándar Dublin Core que ya se había elaborado y así dejar este material a disposición de la comunidad para permitir su eventual uso en otros proyectos.

Finalmente, algo muy importante para el futuro del sitio, es el formulario de colaboración para los usuarios, que además de permitir enviar comentarios, ofrece a los visitantes de la web la posibilidad compartir el material que deseen (fotografías, audios, videos) sobre el Parque Ciudad Montes; lo que permite apoyar la continua construcción del sitio, al ser alimentado por las memorias y experiencias de la comunidad.

Formulario de colaboración y comentarios.



3. RESULTADOS DEL PROCESO

3.1. La aplicación RA y las entrevistas

La aplicación de RA *Acércate a la historia* tiene como finalidad ser un detonante de la memoria. Así que luego de la interacción con la aplicación previamente instalada en una tableta, se hicieron las entrevistas que alimentan el componente de memorias.

En cuanto a las entrevistas, hay que anotar que esta fuente es delicada porque implica un manejo ético de especial cuidado y es necesario que los entrevistados firmen un consentimiento informado (ver anexo 3). Estas entrevistas se grabaron en video y audio, partiendo de unas preguntas para orientar la conversación, pero su objetivo principal era permitir que las personas relataran libremente sus experiencias, vivencias y percepciones sobre la Casa Nariño y del Parque Ciudad Montes. El resto de la entrevista fue guiada por las respuestas de la persona que realizó el ejercicio (ver anexo 4). Cabe anotar que la actividad que se propuso a cada participante fue de una sola sesión de aproximadamente de 10 minutos, y se realizó dentro de las instalaciones del parque Ciudad Montes.

La interacción con la aplicación de RA facilitó el diálogo con las personas y, en algunos, causó curiosidad porque era una aplicación que no conocían. En otros generó un mayor interés la información que estaban escuchando y viendo, de tal forma que el uso de la aplicación cumplió su cometido al ser un detonante, no solo de sus memorias, sino porque los confrontó con lo que sabían e ignoraban del lugar.

> "…yo lo conozco (el Parque Ciudad Montes) desde que tenía 7 u 8 años. Me traía un hermano, mi hermano mayor, pero siempre tuve curiosidad porque esta parte (la Casa Museo Nariño) siempre estuvo cerrada"[30]

También fue muy interesante notar la importancia que para algunos tenía el parque en sus vidas. Algunos de los participantes relataron que conocen el parque desde que eran niños, y luego, al ser adultos, van con sus hijos por considerarlo un espacio agradable, limpio y con posibilidades

30 Entrevista Oscar

adecuadas para la recreación y el deporte. En cuanto al valor patrimonial del lugar, no es algo que reconozcan como lo más significativo.

> "…veníamos con mis primos acá, nos veníamos por ciclovía y veníamos acá a jugar […] yo veo la importancia es por la naturaleza que tiene"[31]

Sin embargo, luego de haber tenido la experiencia con la app de RA, varias personas manifestaron que además de su importancia como parque y entorno para disfrutar de los ratos de ocio y en familia, la conservación del legado histórico también se debería considerar como algo importante para preservar.

Finalmente, se logró conversar con más de veinte personas en el parque. Fue notable la prevención cuando se solicitaba firmar los consentimientos informados, y autorizar el registro de sus comentarios. Solo se lograron once consentimientos firmados e igual número de registros. Para su publicación en el sitio web del proyecto, se hizo una edición de estos videos para asegurar una duración máxima de 3 minutos.

De tal manera que la app *Acércate a la historia* fue un elemento atractivo que animó a las personas a recordar, y a conversar sobre su relación con el parque y sobre su historia. La app produjo también reacciones de interés y curiosidad, pues como la información allí estaba resumida pedían más detalles, pero sobre todo, les hizo recordar sus propias historias. Esta aplicación está disponible en el sitio Web para que nuevos usuarios la descarguen y disfruten esta experiencia y a la vez puedan compartir sus memorias.

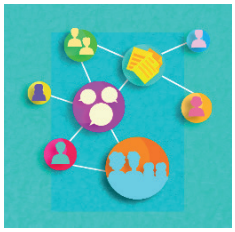
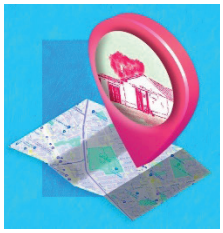
3.2. El sitio web final

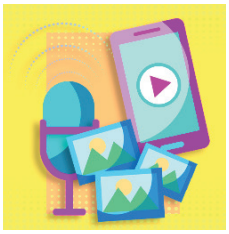
La estructura de navegación se unificó mediante el diseño visual que tiene como protagonistas colores saturados, cuya función es identificar los marcadores de sección, y que se usó en un estilo similar a las ilustraciones de la Aplicación *Acércate a la Historia*.

---

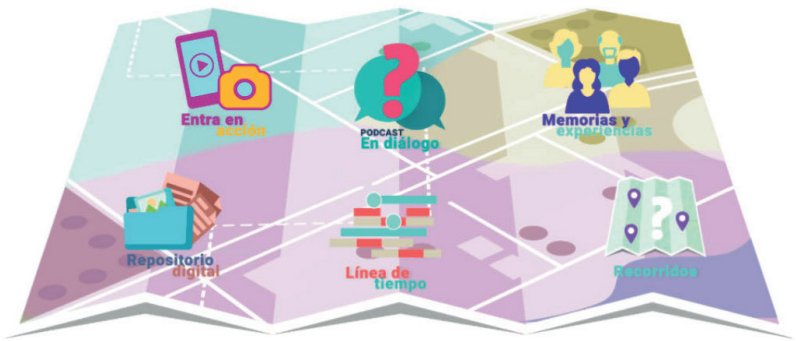
31 Entrevista con Leidy

Marcadores informativos



Para ayudar a los usuarios a encontrar los diversos contenidos se hizo un recorrido virtual ilustrado, a modo de mapa, sobre el croquis del Parque Ciudad Montes y en cada sección se ubicó un auxiliar como un menú secundario, haciendo alusión al recorrido del espacio virtual.



Gracias al aporte de las entrevistas fue posible alimentar la sección “Memorias y experiencias” que permiten a quienes recorran el espacio digital, escuchar de primera mano las voces de algunos de los visitantes del Parque Ciudad Montes.

Con las transcripciones de estas entrevistas, se desarrolló una visualización en Voyant[32] que es una aplicación web de código abierto desarrollada para el análisis y lectura de texto, que en este caso permite “recorrer” estas entrevistas a través de múltiples visualizaciones.

Nube de palabras y estadísticas en Voyant

Para finalizar, se incluyó la sección -Acerca del proyecto- para dar cuenta del proceso llevado a cabo para lograr el prototipo final de *Historias invisibles un lugar visible*.

El prototipo final se encuentra en el siguiente link:

https://proyectoshd.uniandes.edu.co/montes/

32 https://voyant-tools.org/docs/#!/guide/about

Página inicial del prototipo.

4. REFLEXIONES FINALES

El Parque Ciudad Montes es un lugar donde confluyen múltiples historias. Algunas de estas historias se refieren a pasados remotos, a través de figuras como la de Antonio Nariño que paso allí una temporada preso, pero también nos hablan las experiencias y memorias de las personas que lo vistan, lo transitan o viven a su alrededor. Estos usos en la cotidianidad hacen de éste un lugar de encuentros, donde cada uno de sus visitantes descubre sus propios significados y sentidos.

Desde luego, falta mucho por hacer para dar a conocer más ampliamente la historia del Parque Ciudad Montes, así como las experiencias y memorias de las personas que lo visitan cotidianamente. Al interrogar a varios de sus visitantes, es notorio ver cómo, a pesar de los años que llevan recorriéndolo, saben muy poco de su historia o de sus procesos de cambio, y en su mayoría no conocen la historia que han construido en común a través de sus propias vivencias.

En charlas informales con algunos de sus funcionarios (que se negaron a cualquier tipo de registro), es posible ver también su desconocimiento de la historia del lugar, pero además no se muestran interesados en conocerla, pues consideran que es un sitio de paso en sus trabajos, y no justifican profundizar más en su conocimiento.

A pesar del poco conocimiento sobre el pasado remoto del parque, muchos de los visitantes conocen el lugar desde niños o desde muy jóvenes, y lo relacionan con su propia biografía. En su evocación están presentes sus padres, tíos, primos y otros familiares, sus lazos, y todas las emociones que vienen con estos recuerdos. Cuando hablan del parque recuerdan especialmente sus posibilidades lúdicas: el deporte que practicaban o practican, las celebraciones en las que han participado, los paseos, o las conversaciones. Muy pocos tienen conocimiento acerca de la naturaleza patrimonial e histórica de este lugar, a pesar de que la casa de estilo colonial es una parte llamativa de aquel paisaje. Es justamente gracias a su conservación, que este parque goza de seguridad y cuidado.

Es a partir de la distancia entre la experiencia cotidiana y el conocimiento histórico que el **prototipo** entra en juego: la Aplicación de RA *Acércate a la historia* y el sitio web, abren caminos y posibilidades de generar un diálogo entre la información de archivo, las conversaciones con historiadores reconocidos a través de formato podcast, y las personas que viven cotidianamente el Parque Ciudad Montes.

Aproximarse a algunos hechos históricos del parque usando la aplicación RA permitió a los visitantes informarse y al mismo tiempo descubrirse a sí mismos como agentes históricos en el presente y darle una dimensión temporal a sus experiencias y memorias. Se reconocieron como actores de sus propias historias individuales en el presente, pero también como participes de una construcción mayor como comunidad.

El Parque Ciudad Montes y la Casa Nariño tienen una historia más extensa que la enunciada en el presente trabajo. Existen múltiples historias aún por explorar y descubrir relacionadas con la larga ocupación de la Casa, la cotidianidad y costumbres de los siglos XVIII, XIX y XX, y en

el caso de Nariño, por ejemplo, podría profundizarse en aspectos de su vida fuera de la política, es decir, como hombre de familia con las preocupaciones propias de su entorno más íntimo.

La historia del parque, es una historia incompleta cuando es vista solamente desde los archivos. Por un lado, porque se encuentra poca información que permita una trazabilidad clara de los cambios de uso, subdivisiones y diversos propietarios en el tiempo. En las indagaciones hechas para este trabajo, es notorio incluso que en los documentos públicos actuales existen incongruencias en la denominación misma de la Hacienda. En algunos documentos se usan indiscriminadamente los nombres de Montes y La Milagrosa, para referirse aparentemente al mismo lugar, lo cual dificulta comprender si en algún momento fueron un solo predio, o solo se les relaciona por proximidad. Es a partir del minucioso trabajo realizado por el historiador Juan Carrasquilla Botero donde se encuentra la más cuidadosa exploración, aun incompleta, de la historia de la Hacienda Montes.

Poner a disposición de la comunidad local, pero también de cualquier usuario interesado en la ciudad, esta información de escasa circulación, ha motivado el interés por saber más acerca de este lugar. Pero además, ha resultado evidente que cuando existen intereses compartidos, ya sea por el cuidado del parque, su historia, su naturaleza, o las experiencias que es posible vivir allí cotidianamente, va cobrando forma una comunidad no solo de vecinos, sino incluso virtual. Esta comunidad puede seguir aportando a la construcción del sitio web y a su vez continuar haciendo posible un intercambio de conocimientos como un aporte a la formación permanente de comunidad. Al exponer los relatos de los habitantes del sector, los datos históricos, y también las opiniones de historiadores en torno a la figura de Nariño y la casa como lugar patrimonial, el sitio web motiva a una aproximación crítica a la historia "oficial." Invita de hecho a cuestionar la figura idealizada de los considerados próceres, como Antonio Nariño, y a someter esos relatos a un continuo análisis. Nos lleva también a entender las razones por las cuales este lugar ha sido preservado hasta hoy, pero también a buscar las razones por las que buena parte de su historia ha sido a la vez invisibilizada o ignorada. Presentar al público la historia y las memorias alrededor del parque es también una forma de reconocer que tan diversos y heterogéneos somos como comunidad.

Gracias a las redes sociales podemos también encontrar información sobre algunos acontecimientos significativos para la comunidad aledaña. En Twitter por ejemplo, es posible hallar información sobre eventos importantes en el Parque en los últimos años. En la línea de tiempo y en la escena 5 de la app RA *Acércate a la historia*, es posible encontrar algunas de estas publicaciones. Este material es valioso, pues sabemos que a largo plazo esta información difícilmente se registrará en archivos históricos posteriores. Queda la reflexión en torno a la gran cantidad de información que se obtiene en las redes sociales, pero también acerca la fragilidad de su preservación, y al valor que podría tener en algunos casos como archivo histórico.

El proyecto *Historias Invisibles, un lugar visible*, acerca al público general a algunos aspectos de la historia del Parque Ciudad Montes, y reconoce, al mismo tiempo, que la historia se construye permanentemente. Muestra que así como se tejen continuamente relaciones con vecinos del sector, también se pueden crear lazos con nuevos visitantes, incluso virtuales, y que así mismo se pueden construir memorias en común y nuevos significados. La construcción permanente de memorias y significados permiten no solo la preservación de este lugar sino la construcción de una comunidad cada vez más diversa y extensa a su alrededor.

En cuanto a las posibilidades de continuidad del proyecto, es claro que este es un sitio web pensado para una permanente actualización y construcción de contenidos fruto del aporte de la comunidad del Parque Ciudad Montes. Para lograrlo es necesaria una permanente gestión que solo es posible con recursos. Mantener actualizada la página y sus contenidos será posible en el caso de lograr apoyo distrital a través de las convocatorias como las impulsados en años anteriores por la Secretaría de Cultura Recreación y Deporte "*Es cultural local*", o por el Programa Distrital de Estímulos para la Cultura (PDE) que apoya proyectos de orden cultural y patrimonial en el ámbito local, interlocal y metropolitano para Bogotá. Estas son algunas de las posibilidades de apoyo que aspiro lograr para continuar con este proceso complejo y enriquecedor de apoyo a la construcción de memoria histórica y de comunidad en la ciudad de Bogotá.

5. BIBLIOGRAFÍA

Afanador, María José. 2021. "Archivo, memoria y humanidades digitales". *Boletín OPCA*, n.º 18: 18-27. https://opca.uniandes.edu.co/archivo-memoria-y-humanidades-digitales/

Afanador, María José. 2019. "Tecnología al servicio de las Humanidades". *Telos*. *Fundación Telefónica,* n.º 112: 66-71. https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-112-cuaderno-central-humanidades-en-un-mundo-stem-maria-jose-afanadortecnologia-al-servicio-de-las-humanidade

APPRECUERDOS ¿cuánto conoces tu ciudad?. 2021. *Goethe Institut*. https://www.goethe.de/ins/cl/es/kul/sup/app.html

Archivo Nariño. 1990. Universidad Nacional de Colombia Proyectos Temáticos Biblioteca Virtual Colombiana Colección general. Fundación Francisco de Paula Santander. https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/10832

Aubert, Adriana, Ainhoa Flecha, Carmen Garcia, Ramon Flecha y Sandra Racionero. 2008. *Aprendizaje Dialógico en la Sociedad de la información*. Barcelona: Hipatia Editorial.

Barrera-Herrera, Álvaro y Alberto Saldarriaga Roa. 2003. Alvaro Barrera: arquitectura y restauración. Bogotá: Villegas Editores.

Bienes de Interés Cultural del ámbito nacional. 2021. *Mincultura*. https://mincultura.gov.co/areas/patrimonio/patrimonio-cultural-en-Colombia/bienes-de-interes-cultural-BICNAL/Paginas/default.aspx

Brunet, Roger. 2001. "Models in geography? A sense to research". *Cybergeo: European Journal of Geography*, Informes temáticos, documento 204. Doi : https://doi.org/10.4000/cybergeo.4288. Citado por Mazurek, Hubert. 2006. *Espacio y territorio. Instrumentos metodológicos de investigación social*. La Paz: IRD: Fundación PIEB. Página 11.

Carrasquilla Botero, Juan. 1989. Quintas y Estancias de Santa Fe y Bogotá. Bogotá: Fondo de Promoción de la Cultura. Banco Popular.

Carrasquilla Botero, Juan. 1978-1979. Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll13/id/699

Civallero, Edgardo. *Memoria, bibliotecas y humanidades digitales. Caminos a futuro*. Conferencia de cierre del XXI Congreso Internacional de Bibliotecología organizado por el Colegio de Bibliotecarios de Chile. Valparaiso. Octubre 2017

Colon Llamas, Luis Carlos y Germán Mejía Pavoni. 2019. *Atlas histórico de barrios de Bogotá 1884-1954*. Bogotá: IDPC

Create Caribbean home. 2021. *Create Caribbean Research Institute*. https://createcaribbean.org/create/

Deporte social comunitario. *IDRD*. https://www.idrd.gov.co/en/deporte-social-comunitario

Democratizar la publicación. WordPres.Org. https://es-co.wordpress.org/about/

Digital 2021: Colombia. 2021. *Datareportal*. https://datareportal.com/reports/digital-2021-colombia?rq=Colombia%2B2021

Erll, Astrid. 2012. *Memoria colectiva y culturas del recuerdo. Estudio introductorio*. Bogotá: CESO, Ediciones Uniandes.

Eyles J. 1989. *La geografía de la vida cotidiana*. Gregory D., Walford R. (eds) Horizons in Human Geography. Horizontes en geografía. Palgrave, Londres. https://doi.org/10.1007/978-1-349-19839-9_6

Fases constructivas de la Casa Nariño Parque Ciudad Montes, propuesta de delimitación Casa de Montes "La Milagrosa" septiembre 1991, planta general Casa Museo Nariño 1993. Archivo Ministerio de Cultura de Colombia. Centro de Documentación

Ficha técnica del parque. 2016. *Ciudad Montes. Instituto Distrital de Recreación y Deporte*. https://web.archive.org/web/20161109053133/http://www.idrd.gov.co/sitio/idrd/?q=node%2F253

Freire, Juan. 2009. *Cultura digital en la ciudad contemporánea: nuevas identidades, nuevos espacios públicos*. Piensa Madrid / Think Madrid. Madrid: Cantis. https://juanfreire.com/cultura-digital-en-la-ciudad-contempornea-nuevas-identidades-nuevos-espacios-pblicos-piensa-madrid/

Galina Russell, Isabel. 2011. "¿Qué son las humanidades digitales?" *Revista Digital Universitaria*, n.º 7. México: UNAM. http://www.revista.unam.mx/vol.12/num7/art68/

Gámir, Agustín. 2019. "El giro espacial en las humanidades digitales y sus productos cartográficos". *Biblio3W, Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales,* XXIV, nº 1.275: 1-27, https://revistes.ub.edu/index.php/b3w/article/view/28482

Greene Street Project. 2015. *Development Research Institute · NYU*. https://www.greenestreet.nyc/

HISMEDI. Historia y memoria digital. 2016. *Guerra Civil y Franquismo: El proyecto*. https://uc3m.libguides.com/c.php?g=521884&p=3568435

HISMEDI: Historia, Memoria y Sociedad Digital: Inicio. 2021. Universidad Carlos III de Madrid. Biblioteca. https://uc3m.libguides.com/c.php?g=672610

Houston Asian American Archive (HAAA). *Chao Center for Asian Studies, Rice University.* https://haaa.rice.edu/

Jaramillo Marín, Jefferson y Carlos Del Cairo. 2014. Los dilemas de la museificación. Reflexiones en torno a dos iniciativas estatales de construcción de memoria colectiva en Colombia. Memoria Y Sociedad , n.º 17: 76-92. https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/memoysociedad/article/view/8329.

Jelin, Elizabeth. 2002. *Los trabajos de la memoria*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S. A., Social Science Research Council.

Lefebvre, Henri. 1974. *La producción social del espacio*. Madrid: Gracel Asociados, Alcobendas.

Massey, Doren. 2004. *Lugar, identidad y geografías de la responsabilidad en un mundo en proceso de globalización*. Treballs de la Societat Catalana de Geografia, 57, (77-84). https://scg.iec.cat/Scg8/Scg81/S81057.htm

MasterPlan - Desarrollo Urbano. 2019. *Armor No. 1*. Formulación Documento Técnico de Soporte. 2019. Bogotá D.C. http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/191011_dts_plan_parcial_armor_imprimir_0.pdf

Mazurek, Hubert. 2006. *Espacio y territorio. Instrumentos metodológicos de investigación social*. La Paz: IRD: Fundación PIEB

Mendoza García, Jorge. 2005. *Exordio a la memoria colectiva y el olvido social*. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, n.º 8, 1-26. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700801

Memorias de la Patagonia Austral: Acerca de nosotros. Koluel org. https://www.koluel.org/s/koluel/page/acerca-de-nosotros

Metadata Basics. 2021. *Dublin Core ™ Metadada Initiative*. https://dublincore.org/resources/metadata-basics/

Molina Londoño, Luis Fernando, Ramón Gutiérrez, Alberto Saldarriaga Roa, Olga Pizano Mallarino, Hernando Vargas Caicedo, Fernando Jiménez Mantilla, Alberto Escovar Wilson-White y Miguel Darío Cárdenas Angarita. 2009. Ospinas 75 años.*Urbanismo · Arquitectura Patrimonio*. Bogotá: Zona Ltda.

Moreno Velásquez, Johan Sebastián. 2019. *Inventario Preliminar de fauna silvestre en áreas verdes urbanas de Bogotá: Investigación participativa en protección y bienestar animal*. Instituto de Protección y Bienestar Animal. Subdirección de Cultura ciudadana y gestión del conocimiento - Área de Investigación. http://www.inventariobogota.gov.co/estudios/inventario-preliminar-de-fauna-silvestre-en-%C3%A1reas-verdes-urbanas-de-bogot%C3%A1-investigaci%C3%B3n

Muñoz-Sajama, Marcelo, Diego Aracena-Pizarro, Rodrigo Cornejo-Mejías, Mónica Navarrete-Álvarez. 2018. "Una aplicación de Realidad Aumentada para recorrer el sitio patrimonial 'Aldea de San Lorenzo'". *Ingeniare. Revista chilena de ingeniería*, n.º 26(Supl. 1): 65-76. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-33052018000500065

Mundy, Barbara E. 2018. *La muerte de Tenochtitlan, la vida de México*. Ciudad de México: Libros Grano de Sal, SA de CV.

Museo paleontológico virtual de Villa de Leyva. Universida Nacional de Colombia. https://naddie.co/museopaleontologico/

New from SoHo Memory Project. 2021. *SoHo Memory Project*. https://sohomemory.org/index.php/new-from-soho-memory-project

Paisajes espirituales. 2015. *IRCVM (Institut de Recerca en Cultures Medievals) de la Universitat de Barcelona*. http://www.ub.edu/proyectopaisajes/index.php/es/

Pardo Umaña, Camilo. 1946. *Haciendas de la Sabana*. Bogotá: Editorial Kelly.

Parque: ciudad montes. IDRD. https://sim1.idrd.gov.co/SIM/Parques/ParquesPublico/12095

Patiño, Víctor Manuel. 1992. *Historia de la cultura material en la América equinoccial*, t. IV. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo

Preciado Beltrán, Jair, Robert Orlando Leal Pulido y Cecilia Almanza Castañeda. 2005. *Historia Ambiental de Bogotá, Siglo XX : Elementos Históricos Para La Formulación del Medio Ambiente Urbano*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Fondo de Publicaciones.

Ramírez Velázquez, Blanca Rebeca y Liliana López Levi. 2015. *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo*. México: UNAM, Instituto de Geografía: UAM, Xochimilco.

Rodríguez Ortega, Nuria. 2016. *Las Humanidades Digitales: un marco de reflexión crítica sobre la cultura (I) [#CSHDSUR]*. http://historiadelartemalaga.uma.es/dixit/las-humanidades-digitales-una-marco-de-reflexion-critica-sobre-la-cultura-i-cshdsur/#

Rossiter, Marsha y Garcia Penny. 2010. "Digital Storytelling: A New Player on the Narrative Field". *New Directions for Adult and Continuing Education* n.º 126: 37-48. https://doi.org/10.1002/ace.370

Salazar Bayona, Sheril Natalia. 2019. *La ciudad en el tiempo. El patrimonio construido de Bogotá*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá.

Self-guided tour. 2021. *Holocaust Memorial Center*. https://www.holocaustcenter.org/self-guided-tour/

Sztulwark Pablo. 2005. "Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana". *Revista Otra Mirada* nº 4. https://www.iade.org.ar/noticias/ciudad-memoria-monumento-lugar-y-situacion-urbana

The Pitt Rivers Museum. 1998. *University of Oxford*. https://web.archive.org/web/19980523122403/http://www.prm.ox.ac.uk/

Velásquez Arango, Juan J. 2015. *La empresa y estanco de pólvora en el virreinato del Nuevo Reino de Granada, 1772 – 1810*. Quirón. Revista de estudiantes de historia. n.º 3: 35-44. https://cienciashumanasyeconomicas.medellin.unal.edu.co/images/revista-quiron-pdf/edicion-3/3.Velasquez.Laempresayestancodepolvora.pdf

Vélez Restrepo, Luis Aníbal. 2007. "La conservación de la naturaleza urbana: Un nuevo reto en la gestión ambiental de las ciudades, para el siglo XXI". Bitácora Urbano Territorial 11 (1):20-27. https://revistas.unal.edu.co/index.php/bitacora/article/view/18628.

Vinck, Dominique. 2013. *Las culturas y humanidades digitales como nuevo desafío para el desarrollo de la ciencia y la tecnología en América Latina*. Universitas Humanística, n.º 76: 51-72. http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n76/n76a04.pdf

Zarate-Hernández, Johanna. 2021. "Humanidades digitales, qué son y para qué sirven". *El Observatorio de Diseño y Creación (ODC*). Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Humanidades. https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-de-producto/219671/humanidades-digitales-que-son-y-para-que-sirven

ANEXO 1.
Historia del Parque Ciudad Montes

Como bien lo expresa el historiador Camilo Pardo Umaña, hay una gran dificultad al establecer los linderos de la Hacienda Montes original y, cómo su transformación ha hecho parte de la historia de las antiguas haciendas de la sabana de Bogotá. En sus palabras:

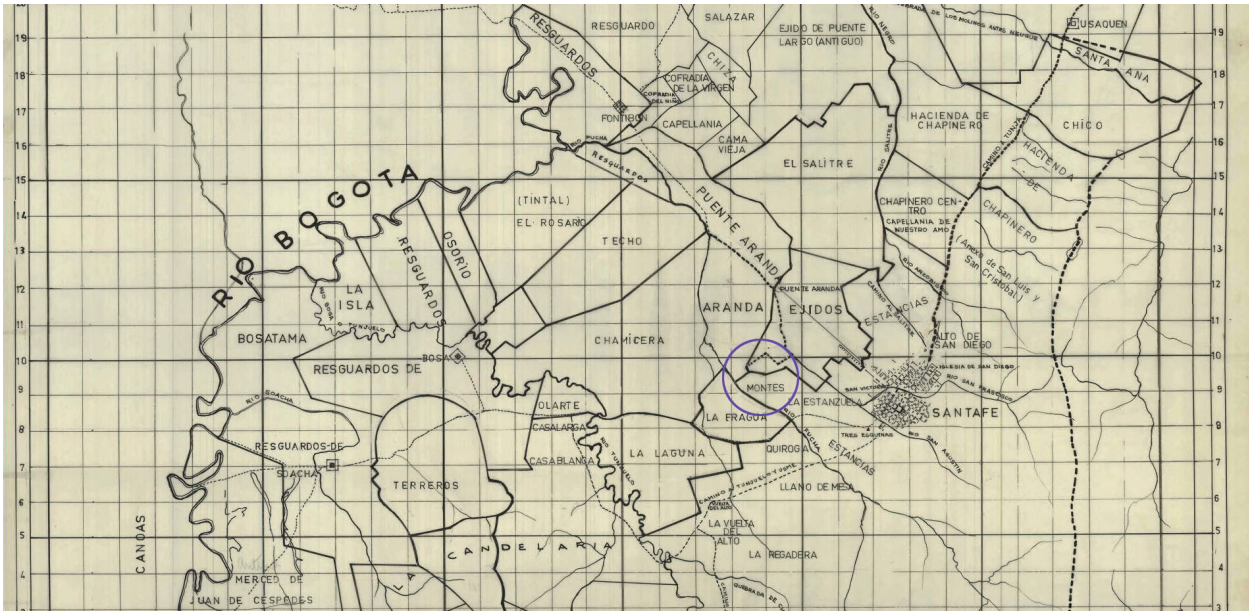
"La gran llanura puede compararse a un colchón de aquellas plantas acuáticas conocidas vulgarmente con el nombre de buchón. Pasa un niño con una caña en la mano y traza en la móvil superficie unos cuantos canalillos, que delimitan bloques irregulares, a los cuales llamaría "haciendas" el pequeñuelo. Pero al cabo de algunos minutos, con el simple movimiento de las aguas, se cierran algunos de esos canales y se abren otros, y aunque se conserven los bloques de las "haciendas" éstas han cambiado de forma y de tamaño. Es un variar constante, similar en un todo a lo que ha venido ocurriendo en las estancias de la planicie al través de las centurias, y apenas es posible anotar, como norma, el hecho fundamental de la subdivisión constante de las antiguas heredades y la constante aparición de nuevas estancias, que antaño apenas hubieran merecido, por su extensión, el nombre de potreros." (1946, 5).

Según Pardo Umaña, "las tierras de Montes fueron compradas justamente en el año 67 por don Manuel de este apellido a todas sus hijas, a quienes las había legado el capitán don Domingo Suárez, esposo que fue de doña Ignacia de Vargas" (1946, 114). Según el libro "La ciudad en el tiempo. El patrimonio construido de Bogotá", la casa data de 1768 y su construcción fue ordenada por Manuel Montes y Losada quien, de acuerdo al Diccionario Biográfico electrónico (DB~e) de la Real Academia de la Historia (España), fue un mercader miembro del comercio de Santa Fe, "nacido "en Santa María de Burgos, jurisdicción de Castro de las Candelas, provincia de Orense, entre 1712 y 1716, pues en 1762 declaró tener cincuenta años y en 1789, año en que otorgó su segundo testamento, setenta y tres. Hijo de Luis Montes de Figueroa y Magdalena Losada (Lozada). El 11 de abril de 1738 contrajo matrimonio con Manuela Manzano García Garnero, fallecida en 1795, hija de Manuel García Garnero, natural de Lobañenza, obispado de Astorga (León), y de Josefa Ruiz de Vargas, hija de Isidro Ruiz de Vargas y de Tomasa de

Sotomayor y Peláez, nobles santafereños; tuvieron cuatro hijas: Juana Rosa, María Francisca, Bárbara y María Ignacia Montes Garnero”

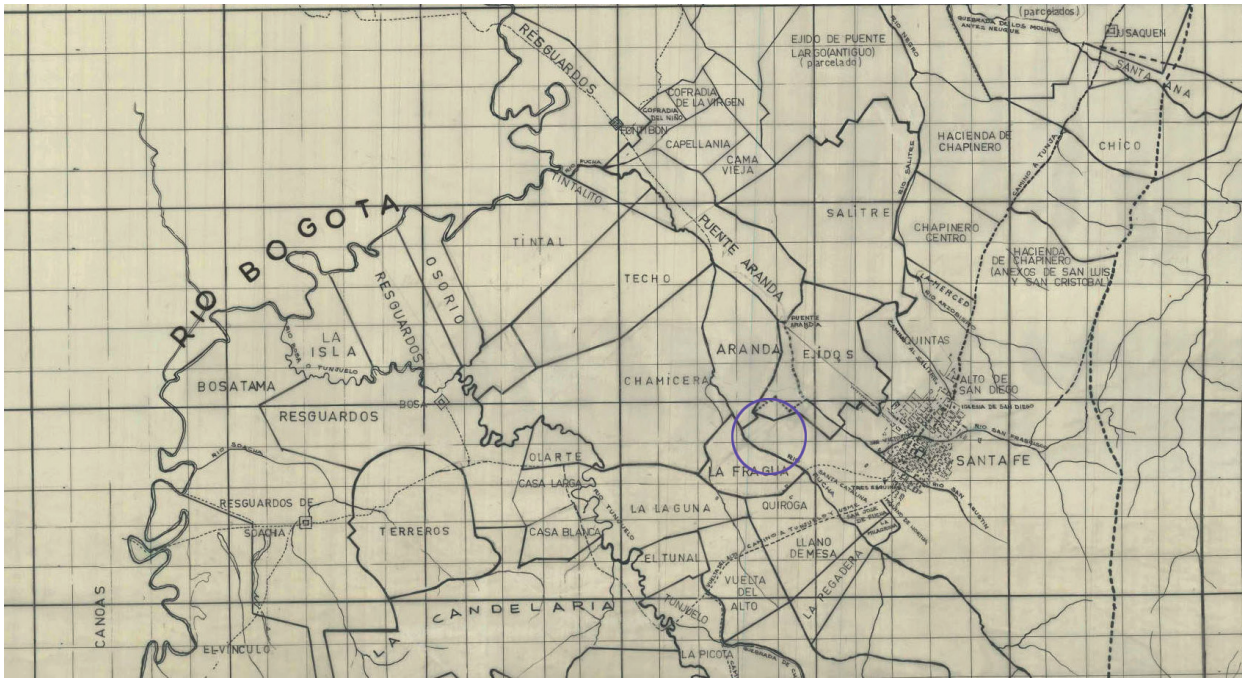
Sin embargo, según el historiador y abogado Juan Carrasquilla Botero, “en el tiempo comprendido entre los años 1810 y 1830 y el espacio que abarcan las quintas de Fucha, se presentan importantes sucesos de trascendencia histórica.” A través de fuentes provenientes del Archivo Nacional de Bogotá, entre ellas fondos antiguos notariales y pleitos privados de tenencia de tierras resguardados en la Corte Suprema Justicia, es posible ver en su exhaustivo trabajo: ‘La tenencia de la tierra en Bogotá desde 1539 hasta 1939”, parte de esta transformación. (Señalo en un círculo morado la localización de la Hacienda Montes y sus cambios en el tiempo, según Carrasquilla Botero):

Fragmento del mapa 1700 a 1750



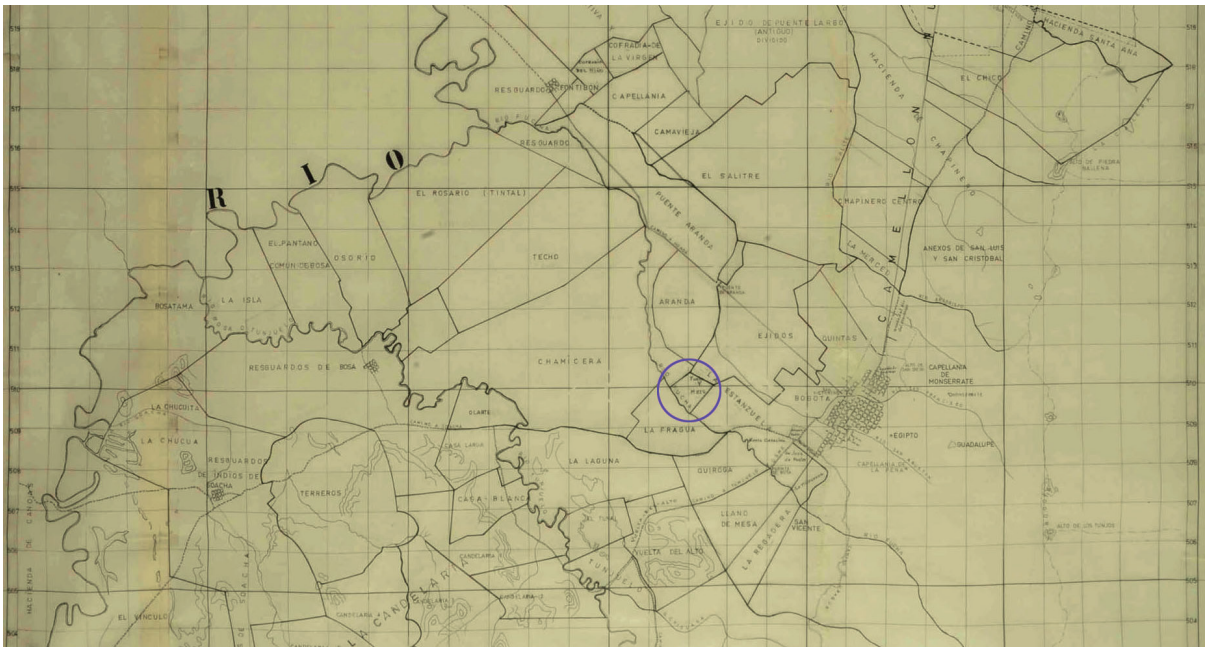
Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

Fragmento del mapa 1750 a 1800



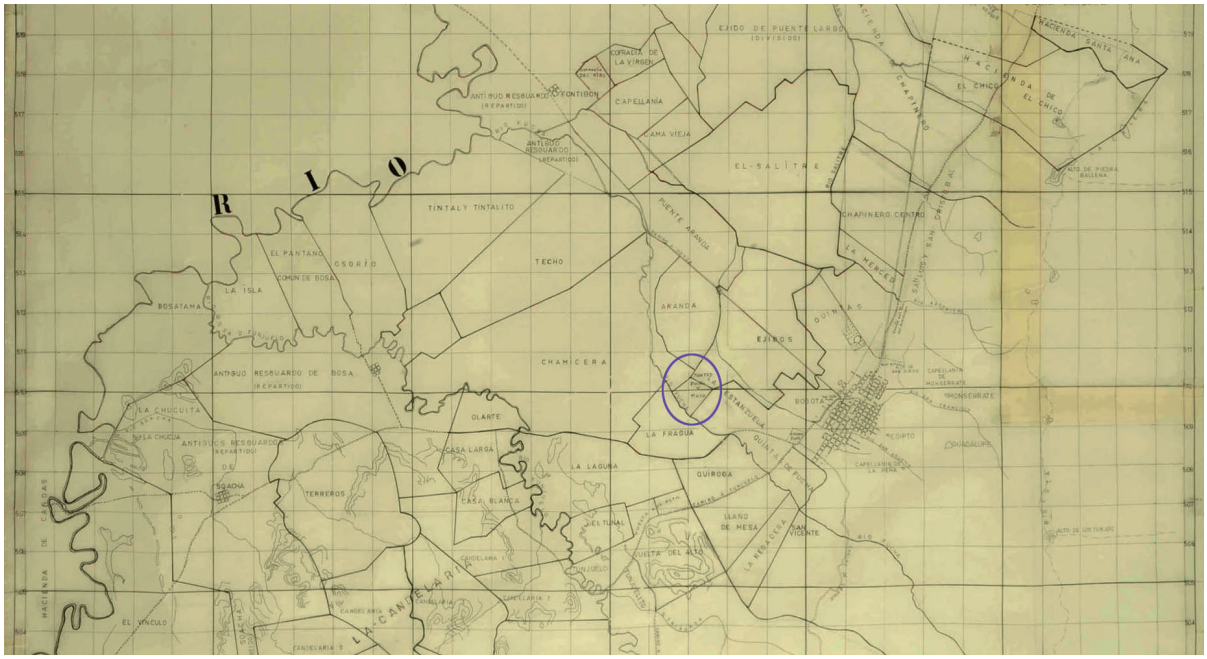
Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

Fragmento del mapa 1800 a 1825



Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

Fragmento del mapa 1825 a 1850

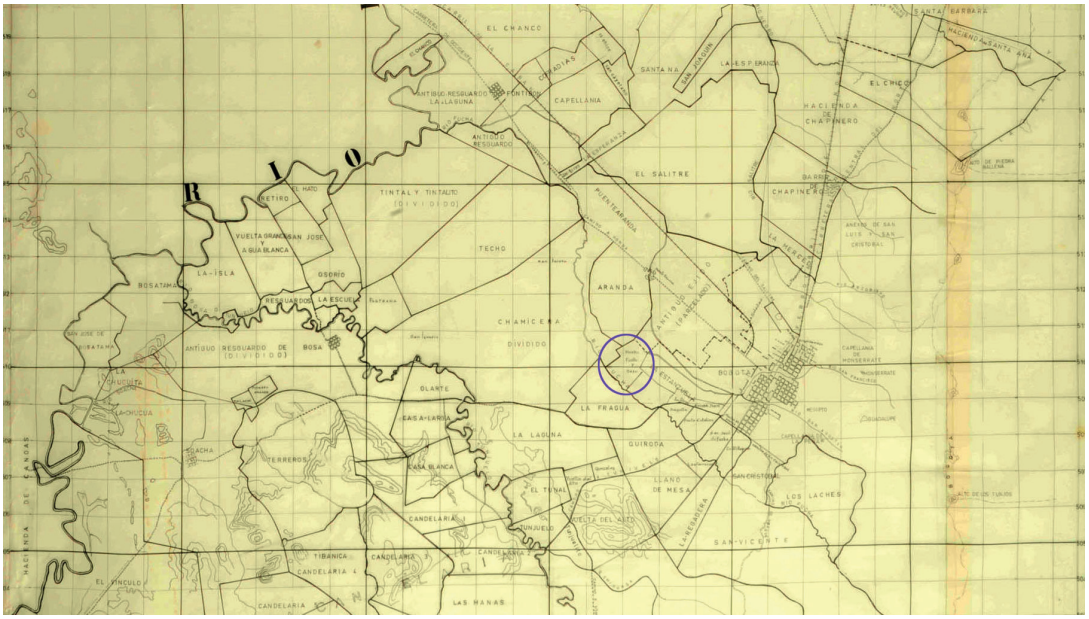


Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

Fragmento del mapa 1850 a 1875

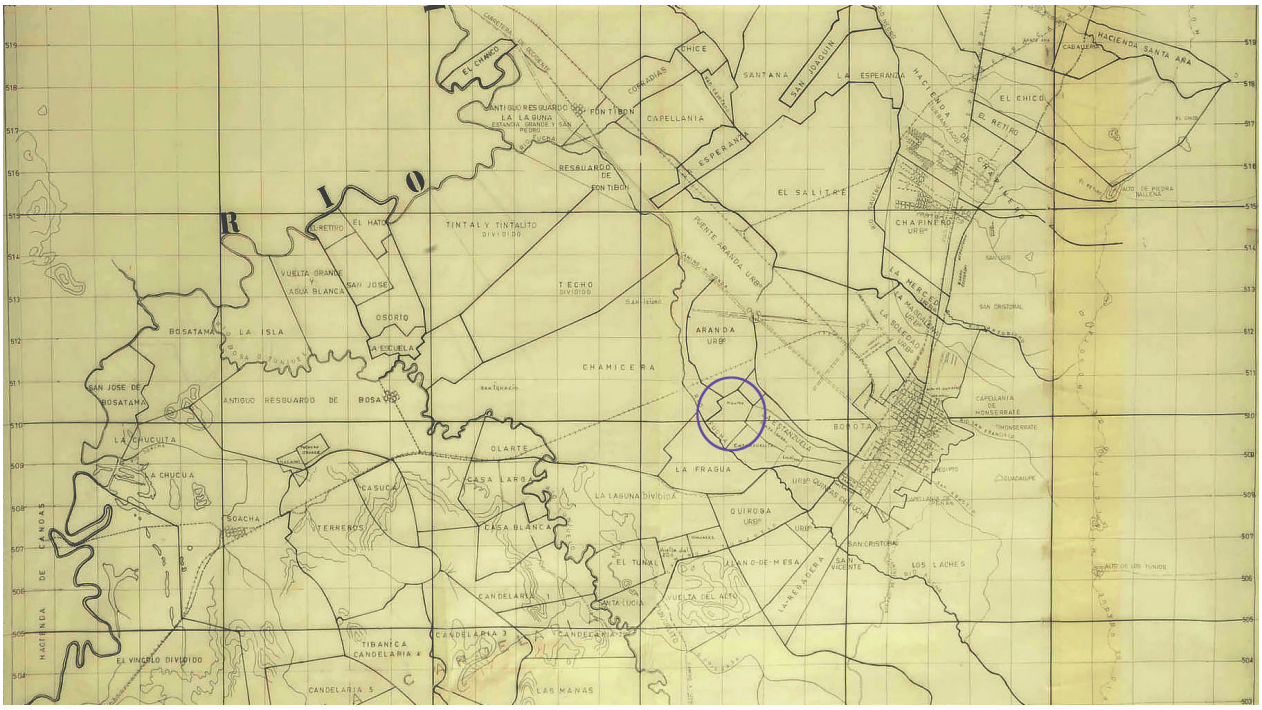
Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

Fragmento del mapa 1875 a 1900



Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

Fragmento del mapa 1900 a 1925



Fuente: Tenencia de tierras Santafé de Bogotá y aledaños. Carrasquilla Botero, Juan, 1901-1991. Fundación para la promoción de la investigación y la tecnología. Centro de Investigaciones y Educación Popular. 1978-1979

De acuerdo con Carrasquilla Botero, la Hacienda Montes fue adquirida por Antonio Nariño en 1792 por compra hecha a José Ignacio Forero aunque luego de un año la vendió a Fernando Ricaurte. Sin embargo, es curioso el dato de 1792, pues en la transcripción de esta compra que reposa en el Archivo Nariño[33] la fecha es de 1791:

> "En la ciudad de Santafé, a 23 de febrero de 1791 años, ante mí, el escribano real y testigos que se nominarán, pareció presente don Juan Ignacio Forero, vecino de esta ciudad, al que doy fe conozco, y dijo: que por el tenor de la presente escritura y en la vía y forma que más haya lugar, por sí y en nombre de sus herederos y sucesores y quien su título y causa hubiere, da en venta real por juro de heredad y señorío desde ahora y para siempre jamás a don Antonio Nariño, vecino de esta ciudad y tesorero general de las rentas decimales de este arzobispado, quien compra para sí y sus herederos y sucesores, y quien su derecho representare es, a saber, lo que así le vende y da en esta dicha venta: una estancia que llaman Fucha y Muzú, que linda por una parte con una chamba que sale del río de Fucha y sigue hasta una cerca de palos parados que deslinda las tierras que en el día posee don Juan Agustín de Ricaurte hasta Muzú, que antiguamente llamaban la Puente de Fitatá, con el camino real de Bosa; de aquí cogiendo cañada abajo corriente del agua por el pantano hasta una chamba que sale de dicho río de Fucha, que linda con tierras de la Chamicera, que hoy posee el doctor don Miguel de Rivas, y sigue río abajo hasta las Juntas; de ahí río arriba, que es el que baja del Molino de Orejuela, hasta encontrar una chamba que por ella baja agua del río de San Francisco y deslinda dicha chamba con tierras de la Chamicera; de aquí siguen unos mojones de piedra y cerca de hoyos y palos parados que mandó poner el señor oidor don Juan Francisco Pey Ruiz en las medidas que hizo el año pasado de cincuenta y siete, que deslindan las tierras de ejido

33 "El Archivo Nariño es la resultante de más de medio siglo de paciente y laboriosa investigación del autor (Guillermo Hernández de Alba) en la búsqueda exhaustiva que pasa por el hallazgo de originales y en otros casos por el responsable y calificado cotejo y verificación de las fuentes. En cuanto a la cobertura temporal, el Archivo Nariño comprende el período de los años de vida de Antonio Nariño (1765 - 1823), pero además inserta algunos documentos anteriores a su nacimiento y posteriores a su muerte. Así, el primer documento data del año 1727 y corresponde a la Certificación de estudios de Manuel Bernardo Álvarez, abuelo materno del Precursor, y el último documento es la Versión de Josefa Acevedo de Gómez sobre acusaciones del general Nariño en el senado" Universidad Nacional de Colombia. Proyectos Temáticos Biblioteca Virtual Colombiana Colección general. Fundación Francisco de Paula Santander. 1990

> de esta ciudad, cuya cerca remata en una chamba que sigue y divide las tierras de don Cristóbal González del Frade con las de la Estanzuela pertenecientes al dicho doctor Rivas, rematando dicha chamba en el río de Fucha; y río abajo deslinda con la estancia y tierras del citado Ricaurte, hasta encontrar con la primera chamba, primer lindero de la división de esta estancia de Muzú, cuya estancia es la misma que hubo por compra que de ella hizo al dicho don Cristóbal González del Frade, según consta de la escritura que pasó por ante mí el presente escribano, su fecha 16 de julio del año inmediato pasado de 90" […] (Al margen dice: En la ciudad de Santafé, a 12 de diciembre de 1791 años, ante mí, el escribano real y testigos que se nominarán, parecieron presentes don Antonio Nariño y don Juan Ignacio Forero, a los que doy fe que conozco, y dijeron: que habiendo el dicho Forero vendídole la estancia contenida en esta escritura al citado don Antonio, con la obligación de que había de reconocer a favor del convento de la Candelaria de esta ciudad la cantidad de $5.300, y que no habiendo tenido efecto el hacer dicho reconocimiento, le ha exhibido de contado hoy día de la fecha con sus correspondientes réditos la citada cantidad al dicho Forero, quien confiesa haberla recibido en moneda de plata corriente a su satisfacción, por lo que en esta parte del mencionado Forero da por rota y cancelada esta escritura, dejándola viva en su fuerza y vigor en cuanto a la venta, para que el citado don Antonio Nariño use de la dicha hacienda como suya propia a su arbitrio. En cuyo testimonio así lo dijeron, otorgaron y firman, siendo testigos don Francisco Javier Silva, don Felipe Pérez y don Pedro de Esparza, vecinos. (Archivo Antonio Nariño, Tomo I, 30)

A pesar de esta incongruencia en el año, este documento coincide con las afirmaciones de Carrasquilla Botero y se pude observar en el mapa de 1750 a 1800 por el elaborado (ver mapa 2), el nombre "Fucha y Muzú" que tenía la propiedad en aquel momento.

El hecho sobre esta Hacienda que quedaría registrado para la historia sin embargo, fue haber sido "escogida por las autoridades españolas para que en ella viviera don Antonio Nariño, sometido a rigurosa vigilancia, desde principios de agosto de 1803 hasta junio de 1804" (Pardo

Umaña 1946, 114). De acuerdo con Carrasquilla Botero la hacienda de Montes en aquel momento era propiedad de Andrés Otero, amigo y fiador de Antonio Nariño.

Como dato curioso, Pardo Umaña relata que es muy posible que Montes "fuera la primera estancia de la Sabana en donde se cultivó el famoso pasto trébol o carretón, cuyas semillas trajo El Precursor de Inglaterra en 1797, después de su famosa fuga en el puerto de Cádiz" (1946, 114). Para 1804 según coinciden Pardo Umaña y Carrasquilla Botero, Nariño se trasladó a La Milagrosa, que era cercana a Montes y había sido donada a su esposa doña Magdalena Ortega por su tío Francisco de Mesa, sacerdote de Turmequé.

Antonio Nariño tendría relación con la Milagrosa hasta 1823. Según Carrasquilla Botero: "en el mes de agosto de 1823, poco después de ser clausurado el congreso, sale Nariño de Bogotá buscando un clima benigno a sus males y no vuelve jamás. Solamente el día doce de este mes de su partida , cuatro meses antes de morir, el precursor adquiere la propiedad de la estancia de Fucha nominada La Milagrosa. (Carrasquilla Botero 1989, 34).

En las primeras décadas del siglo XX la ciudad de Bogotá estaba cambiando: "la población pasa de 218.116 habitantes en 1928 a 330.312 en 1938 y a 640.324 en 1951. El crecimiento relativamente lento en las décadas de 1920 y 1930 rompe en forma dramática esta dinámica en la década de 1940 cuando casi se duplica la población urbana de Bogotá" (Preciado, Leal y Almanza 2005, 130-131). Era urgente entonces expandir la ciudad.

En 1954 se anexaron a Bogotá zonas de los municipios aledaños de Usme, Bosa, Fontibón, Engativá, Suba y Usaquén. Luego, "varias de las haciendas ubicadas en los territorios de los anteriores municipios serían reducidas y dieron paso a nuevas urbanizaciones incorporadas al perímetro urbano, siguiendo así el proceso natural de crecimiento que venía de años anteriores. Algunas de las casas de estas haciendas y parte de sus inmediaciones fueron conservadas hasta la actualidad; se destacan la hacienda Los Molinos; la hacienda Montes transformada en parque y equipamiento cultural […] De esta manera, la ciudad rápidamente comenzó a llenar vacíos urbanos existentes y se fue extendiendo hacia los municipios anexados, siguiendo sobretodo, la zonificación establecida según los estratos socioeconómicos" (Salazar Bayona et al. 2019, 255).

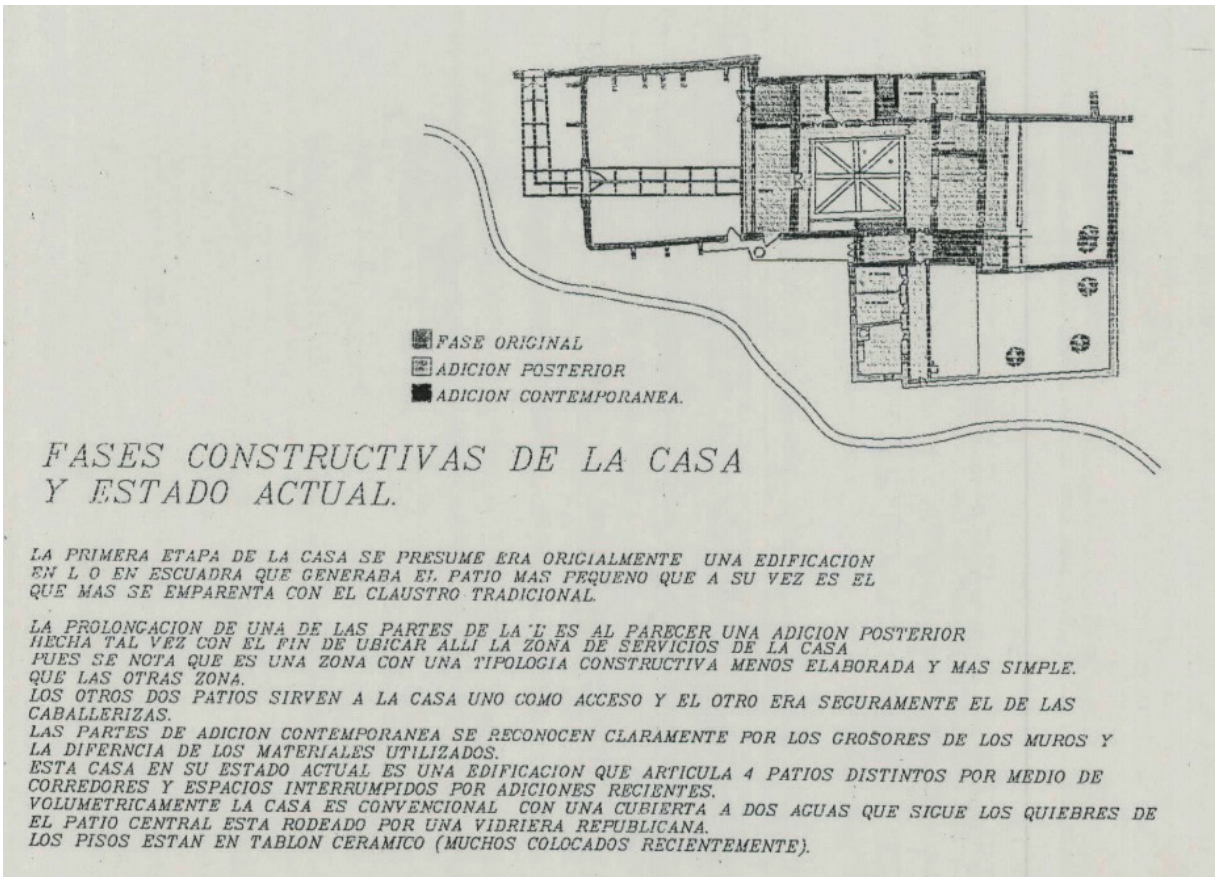
Para controlar la proliferación de barrios periféricos que no contaban con infraestructura adecuada de servicios públicos, en las décadas del cincuenta y sesenta, se crearon programas masivos de vivienda. Entidades como El Instituto de Crédito Territorial lideraron este proceso, y se desarrollaron proyectos como Muzú (1949-1973) y Ciudad Montes (1966-1971) a cargo de la Constructora Ospina & CÍA. (Molina Londoño et al. 2009, 20). Posteriormente, la constructora, a través de la Sociedad Montes Ltda., inició la construcción de las unidades de vivienda en la hacienda:

> "Esta urbanización se localiza en terrenos de la hacienda Montes y fue resultado de la sociedad Montes Ltda., que se creó con este fin en 1957 para construir unidades de vivienda en la hacienda que le pertenecía a Roberto Wills Piedrahita. El predio colindaba con el camino de la Chamisera, el río Fucha, el camino Veragüitas y la hacienda Chamisera, de Jorge Castillo Muzú; así como la Hacienda Santa Matilde, La Fragua de Jorge Pardo, los potreros del Escritorio y San Rafael y los potreros de los Andes, San Antonio y San Luis. Dentro de esta sociedad, Ospinas & CÍA. S.A. tenía una quinta parte, representada en 1500 partes de derechos. Posteriormente, en 1963, se autorizó la venta de todos los terrenos a Silvia y Roberto Wills Pinzón. Para la explotación y venta de los terrenos se creó la Sociedad Agrícola Industrial del Sur, que funcionó solo un año y luego entró en liquidación , para ser vendida a Ospinas & CÍA. S.A. Dentro del desarrollo de estos terrenos también se hallaba la urbanización Santa Rita (1963.-1965), a la que le siguieron las urbanizaciones Montes sectores I a III (1966-1971). Ospina & CÍA. S.A. continuo con el desarrollo de vivienda económica en la urbanización Montes sector I en 1966, la cual fue la única de las urbanizaciones construidas por la compañía en Ciudad Montes donde se levantaron las viviendas, ya que en las demás se limitó la venta exclusiva de lotes." (Molina Londoño et al. 2009, 109).

Al urbanizar la zona, la constructora decidió conservar la casa y donarla al Distrito, que culminó su restauración en 1969, constituyéndola en la Casa Museo Antonio Nariño. Esta restauración

estuvo a cargo del arquitecto Luis Raúl Rodríguez[34]. Siendo declarada Monumento Nacional en 1975. Por información recuperada en la antigua página web del IDRD "en 1980 los objetos que se encontraban en la hacienda fueron trasladados al Museo Antonio Nariño de Villa de Leyva, y en el año 1990 fue entregada por el Instituto Distrital de Cultura y Turismo (IDCT) al Instituto Distrital de Recreación y Deporte (IDRD)"[35]

Fases constructivas de la Casa Nariño Parque Ciudad Montes

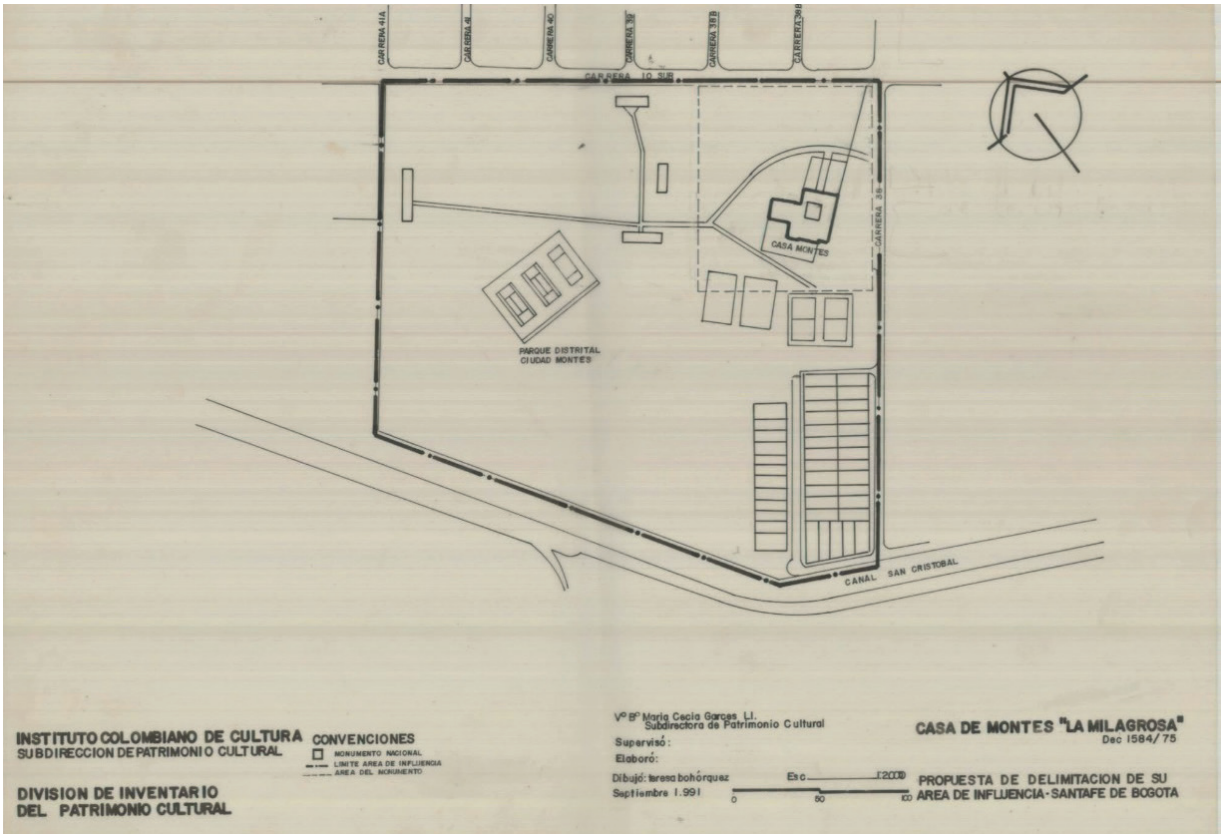


Fuente: Archivo Ministerio de Cultura de Colombia

34 Zona Bogotá DC. Descubriendo un hermoso parque en el sur de Bogotá, el parque Ciudad Montes. Publicado en: https://www.zonabogotadc.com/2014/09/parque-distrital-ciuad-montes.html el 28 de septiembre de 2014.

35 Ficha técnica del parque. Ciudad Montes. Instituto Distrital de Recreación y Deporte, enlace roto disponible en Internet Archive, 9 de noviembre de 2016, https://web.archive.org/web/20161109053133/http://www.idrd.gov.co/sitio/idrd/?q=node%2F253

Propuesta de delimitación Casa de Montes "La Milagrosa". Septiembre 1991



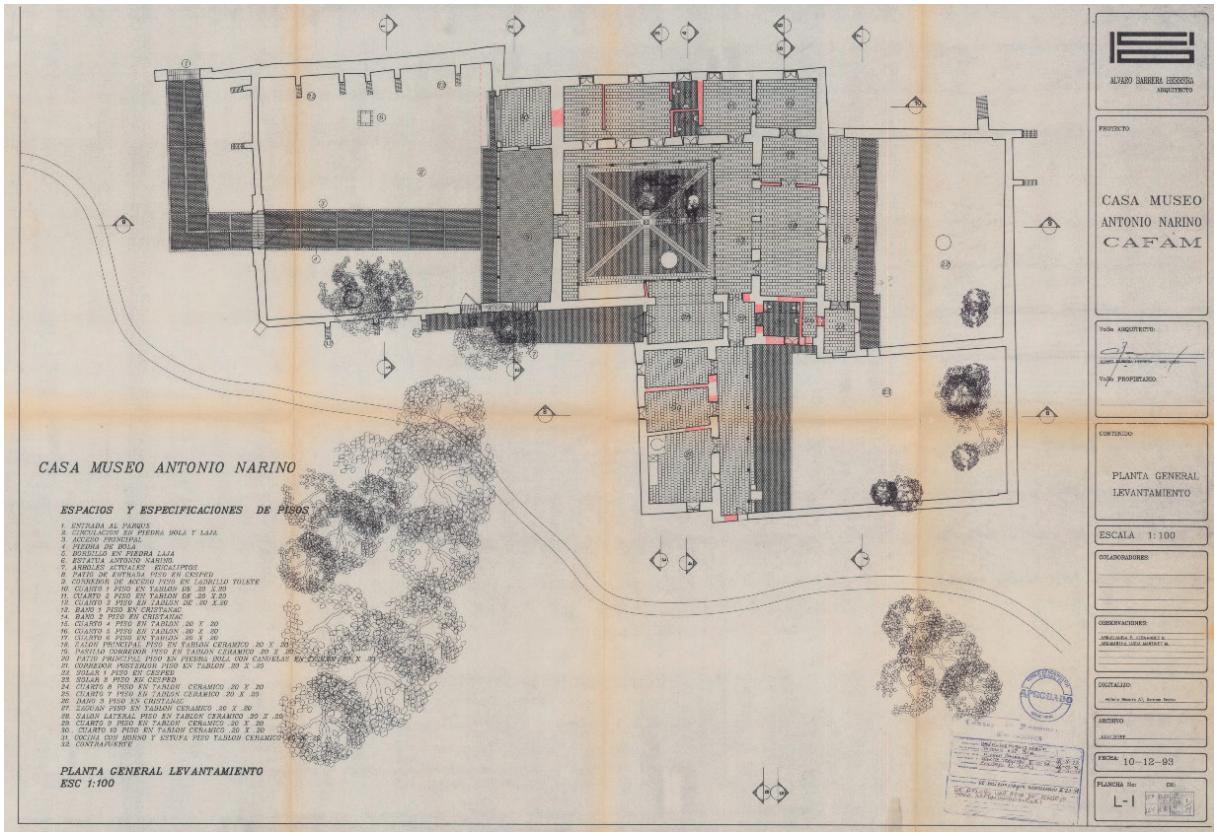
Fuente: Archivo Ministerio de Cultura de Colombia

En 1994, se inició[36] la restauración de la Casa con financiación de la caja de Compensación Familiar Cafam, por el arquitecto Álvaro Barrera. Según sus palabras, la Casa:

> "articula una edificación original de patio central y corredores perimetrales, con otros dos patios, uno de ingreso y otro que sirvió probablemente como solar. La cocina original de la hacienda se localizó sobre este patio. El central está rodeado por una vidriera de origen republicano. Los muros de la hacienda son de tapia pisada y adobe. La intervención se basó en la necesidad de convertir la casa de hacienda en un recinto adecuado para actividades didácticas y culturales. Las partes antiguas se restauraron completamente, recuperando los espacios para los nuevos usos. El antiguo solar se trabajó como un espacio para eventos al aire libre. La cocina se incorporó como parte de la cafetería. Se emplearon colores terrosos en la fachada y en los espacios interiores" (Barrera-Herrera y Saldarriaga Roa 2003, 166)

36 Nota de prensa, diario El Tiempo: https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-226906

Planta General. Casa Museo Nariño. 1993



Fuente: Archivo Ministerio de Cultura de Colombia

En septiembre del año 2009 se abre al público la Ludoteca infantil, ubicada en una sección de la Casa Museo Nariño, la cual hasta sigue activa atendiendo a los niños del sector.

Ludoteca Casa Museo Nariño. 2021

Fuente: fotografía Lorena Morales

ANEXO 2.
Listado de las especies encontradas en los parques distritales
proyecto *Mirar y No Tocar es Amar*

ALCALDÍA MAYOR DE BOGOTÁ D.C.
AMBIENTE
Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal

Documento de Investigación

Instituto Distrital de Protección y Bienestar Animal

Tabla 2. Listado de las especies encontradas en los parques distritales visitados. Fuente: Elaboración propia.

Especies / identidad	PARQUE CIUDAD MONTES	PARQUE AMISTAD Y ANEXOS	PARQUE TIMIZA	PARQUE DE LOS NOVIOS	PARQUE LA FLORIDA	PARQUE SIMÓN BOLÍVAR	PARQUE MIRADOR LOS NEVADOS	PARQUE INDEPENDENCIA	PARQUE NACIONAL	PARQUE CANTARRANA	PARQUE BOSQUE SAN CARLOS
ARACHNIDA											
Araneae	x					x					
ARANEIDAE SP						x					
Araneus granadensis	x										
Salticidae SP				x	x						
Tetranychus SP				x							
AVE											
Anas platyrhynchos domesticus	x	x	x	x	x	x					
Anser anser				x							
Anser cygnoides				x							
Anisognathus ignoventris							x				
Ardea alba	x		x	x	x	x				X	
Asio stygius					x						
Bubulcus ibis		x	x		x					X	
Buteo magnirostris	x			x	x						
Butorides striata				x							
Cairina moschata	x		x	x							
Catamenia analis					x						
Chaetocercus mulsant			x		x	x			x	X	
Chrysomus icterocephalus					x						
Coccyzus americanus	x			x							
Colibri coruscans	x	x	x	x	x	x	X	x	x	X	x
Colibri thalassinus			x	x							
Columba livia	x	x	x	x		x		x	x		x
Contopus sp			x								
Contopus virens	x		x	x	x						
Contopus sordidulus							X				

Coragyps atratus	x		x	x	x			x	x		
Dendrocygna autumnali	x			x		x					
Diglossa albilatera				x	x						
Diglossa humeralis	x	x		x	x		X	x		X	
Diglossa lafresnayii							X				
Diglossa sittoides							X				
Diglossa cyannea								x			
Elanus leucurus					x	x				X	
Elaenia flavogaster			x	x						X	
Empidonax traillii/alorum	x		x	x						X	
Empidonax traillii							X				
Falco peregrinus	x										
Fulica americana			x	x	x						
Forpus conspicillatus							X				
Gallinula melanops					x						
Gallus gallus				x	x						
Grallaria ruficapilla							X				
Hirundo rustica					x						
Icterus chrysater			x	x	x	x				X	
Icterus nigrogularis					x	x					
Leiothiypis pereguina	x										
Lesbia nuna							X			X	
Lesbia vistoriae							X				
Melopsittacus undulatus		x									
Metallura tyrianthina						x					
Mimus gilvus			x								
Mecocerculus leucophys									x		
Molotrus bonariensis	x	x	x	x	x	x	X			X	x
Mniotilita varia						x					
Notiochelidon murina		x	x	x	x	x		x	x		
Nycticorax nycticorax			x	x							
Orochelidon murina			x								x
Oxyura jamaicensis				x	x						
Pandion haliaetus				x							
Phalacrocorax brasilianus				x		x					
Porphyrio martinicus	x			x	x	x					
Phymosus infuscatus			x		x						
Paroaria nigrogenis						x					

Pitangus sulphuratus						x					
Piranga olivácea			x	x		x					
Piranga rubra	x		x	x							
Podilymbus podiceps				x	x	x					
Progne tapera									x		
Pyrocephalus rubinus	x		x	x							
Pyrrhomyias Cinnamomeus				x							
Pheucticus ludovicianus										X	
pheucticus aureoventris							X				
Rallus semiplubeus					x						
Sayornis nigricans					x						
Setophoga Fusca	x			x		x					
Setophaga ruticilla			x								
Serpophaga cinérea									x		
Sturnella magna										x	
Spinus psaltria	x	x	x	x		x		x		x	
Spinus spinescens				x	x	x					
Scytalopus griseicollis							X				
Synallaxis subpudica							X				
Sicalis flaveola								x			
Thraupis episcopus	x		x			x			x		
Troglodytes aedon				x	x	x				x	
Tringa solitaria						x					
Turdus fuscates	x	x	x	x	x	x		x	x	x	x
Tyrannus Tyrannus										x	
Tyrannus melacholicus	x	x	x	x	x	x				x	x
Vireo olivaceus	x			x		x				x	
Vanellus chilensis			x	x	x	x				x	
Zenaida auriculata	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x
Zonotricha capensis	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x
PECES											
Carassius auratus			x			x					
Cyprinus carpio			x	x		x					
INSECTA											
Aleyrodidae			x	x							
APHIDIDAE		x									
Apis melífera	x	x	x	x	x	x					
Auchenorrhyncha sp	x		x	x	x						
Braconidae SP	x										

CAPULLOS MARIPOSA	x										
Ceroplastes cundinamarcensis cf		x				x					
Culex cf quinquefasciatus	x	x	x	x	x	x				x	
Cyanallagma cf interruptum					x						
Cyanallagma cf lindneri					x						
DIPTERO SP					x	x					
Drosophila melanogaster		x									
Forficula auricularia	x										
Heterocera SP	x										
HYMENOPTERA (avispas)					x						
lepidoptera sp					x						
MELALONTIDAE	x				x						
Musca domestica		x	x	x							
Phlebotomus sp						x					
PIERIDAE cf					x						
Simuliidae sp	x										
Sphecidae sp	x		x								
Steremnia pronophila cf					x						
Tabanus sp		x	x			x					
TENEBIONIDAE	x										
Zygoptera											
MALACOSTRATA											
Armadillidium nasatum	x										
Armadillidium vulgare	x										
Porcellio dilatatus	x										
Procambarus clarkii						x					
MAMIFERA											
Canis lupus familiaris					x					x	
Cavia anolaimae					x						
Mus musculus											
Felis catus											
MOLUSCA											
Helix aspersa	x									x	
REPTIL											
Trachemys callirostris						x					
Trachemys inscripta ellegans						x					
Atractus crassicaudatus	X										
Chelonoidis cf carbonaria	X										
Trachemys callirostris	X					X					

Fuente: Johan Sebastián Moreno Velásquez. 2019. Inventario Preliminar de fauna silvestre en áreas verdes urbanas de Bogotá: Investigación participativa en protección y bienestar animal.

ANEXO 3. Consentimiento informado

Protocolo de ética para proyectos de investigación y creación

Centro de Investigación y Creación, CIC
Facultad de Artes y humanidades
Universidad de los Andes

Formato de consentimiento informado

Introducción de investigador(a):

Buen día, mi nombre es [Magda Lorena Morales Sánchez] y soy [Estudiante de la Maestría en Humanidades Digitales] de la Facultad de Artes y Humanidades.

Mi proyecto [Historias invisibles, un "lugar" visible. Historia, memorias y experiencias en el Parque Ciudad Montes] consiste en:
Analizar los contrastes que existen entre la historia que nos cuentan los documentos oficiales sobre el parque Ciudad Montes, y la historia o memorias que nos cuentan los habitantes, visitantes y vecinos del sector del parque; esto con el fin de hacer visible el conocimiento de las personas que viven día a día el parque como una forma de entender este lugar desde la mirada de la comunidad y enriquecer con sus experiencias el relato de la historia del parque Ciudad Montes.

El objetivo de su participación en este proyecto es:
Conocer sus memorias relacionadas con el parque, cómo llegó a conocerlo, a vivirlo, a hacer la actividad que realiza en él. Preguntarle sobre la historia que conoce del parque y que la cuente para hacerla visible al resto de Bogotá. Se filmará un video de usted manipulando una aplicación (App) de Realidad Aumentada (RA) que le mostrará algunas escenas sobre el pasado del parque. Después se le pedirá que conteste unas preguntas sobre el parque y de una opinión al respecto de la app y de los cambios que ha visto del parque en la actualidad.

La información que se le solicitará será la siguiente:

1. Nombre completo.
2. Edad.
3. Tiempo que lleva visitando el parque o si es residente y/o vecino del sector.
4. Se le pedirá manipular una tableta digital con una aplicación (App) de Realidad Aumentada (RA).
5. Que responda un breve cuestionario sobre lo que sabe de la historia oficial del parque.
6. Que cuente alguna anécdota o historia que sepa sobre algún suceso que haya pasado en el parque en el tiempo que lleva visitándolo.

La información que usted nos dé durante este proceso contribuirá a enriquecer la historia que se conoce del sitio y recalcará la importancia del mismo, no solo como lugar de interés

histórico, sino como *lugar* de reconocimiento personal de las personas que lo frecuentan y de lo que representa en los diferentes aspectos de su cotidianidad.

Este proyecto se desarrolla en el marco de la Maestría en Humanidades Digitales como proyecto de grado de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes.

Descripción de Actividades:
Si usted decide colaborar con este proyecto, usted participará en actividades de recolección de datos incluyendo las siguientes actividades individuales:

- Una entrevista a través de un cuestionario, y una entrevista grabada en video en donde se le harán preguntas puntuales sobre sus conocimientos históricos del parque.
- En esa misma filmación, se le pedirá que narre una historia, cuento o anécdota que le haya sucedido a usted o a alguien conocido, que tenga relevancia para el entrevistado y así mismo, un alto grado de significación por su importancia personal o porque aportó directa o indirectamente con algún proceso que haya tenido que ver con el espacio del parque y que le recuerde ese momento en específico.
- La actividad será de una sola sesión de aproximadamente entre siete y diez minutos (7 y 10 minutos).
- La actividad se realizará en el parque Ciudad Montes.

Riesgos:
No existe ningún tipo de riesgo para los participantes del proyecto.

Confidencialidad:
- Se realizará una publicación en la Internet donde se presentaran apartados de la entrevista filmada, junto con algunas de sus respuestas dadas en el cuestionario.
- Usted saldrá publicado en las filmaciones en dicha página o medio. Su interacción con el producto propuesto es fundamental, ya que se trata de un aplicativo de RA que le permite ver ciertos puntos del parque desde otra perspectiva histórica.
- Desde ese punto de vista, usted no será anónimo, pero solo se publicará su primer nombre y su primer apellido, así como su edad. Se dirá si es residente, vecino o visitante, y cuánto tiempo lleva asistiendo al parque, pero no se le pedirán datos sobre donde vive, su dirección u otro dato que comprometa su integridad; esa información será anónima incluso para el entrevistador.
- Todos los datos recolectados serán tratados solo para efectos del proyecto en cuestión.

Participación Voluntaria:

Usted no está obligado a participar en el estudio. Si usted decide participar parcialmente, no participar, o si decide retirarse del estudio en cualquier momento, esto no le generará ningún perjuicio. Aunque decida participar o no, su relación con la estudiante Magda Lorena Morales Sánchez, alumna de Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes, no se verá afectada por este estudio. Si tiene alguna pregunta durante o después de que termine

el estudio; o en caso de presentarse algún problema asociado al proyecto, usted puede contactar al Comité de Ética de la Facultad y/o de la Universidad a los siguientes contactos:

Teléfono 3394949
Ext. 4795 (Facultad) o 5339 (Universidad)

O a los correos electrónicos:
cic@uniandes.edu.co o comite-etica-investigaciones@uniandes.edu.co.

Consentimiento:

¿Quisiera usted participar en el estudio?

Sí _____ No_____

¿Podemos usar la información que usted nos dé en nuestro proyecto?

Sí _____ No_____

¿Podemos grabar las actividades en audio y/o video? (En caso afirmativo, usted participará en la selección del material audiovisual)

Sí _____ No_____

¿Podemos publicar la información que obtengamos de usted para el proyecto en nuestros planes de difusión?

Sí _____ No_____

¿Podemos publicar fotografías en las que usted aparezca, mapas y otra información en el producto académico? (En caso afirmativo, usted participaría en la selección del material a publicar: fotografías, mapas, etc.)

Sí _____ No_____

_____
Firma del participante y fecha

_____
Firma de un testigo y fecha

_____
Firma de un testigo y fecha

ANEXO 4. Entrevista

1. ¿Es residente del barrio? ¿Cuánto tiempo hace que reside en el barrio? (Pregunta alterna para quiénes no viven en el barrio, pero visitan el parque: ¿Cuánto tiempo hace que visita el Parque Ciudad Montes?)

2. ¿Tiene alguna una experiencia significativa para usted en este lugar que le gustaría relatar?

3. ¿Ha percibido o tiene conocimiento de alguna problemática de tipo social que quiera compartir en esta entrevista? Podría describirla…

4. ¿Qué recuerda o sabe de la historia del Parque Ciudad Montes?

Luego de interactuar con el dispositivo RA

5. ¿Ha cambiado en algo su percepción de lugar después de interactuar con la app?

6. ¿Tiene conocimiento sobre alguno de los aspectos de la historia del parque que se relata en la aplicación RA?