

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CIUDAD JUAREZ
INSTITUTO DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTE



DOCTORADO EN DISEÑO

Resignificación del entorno a través de la gráfica en distintos medios y ejercicios con la comunidad. Caso de estudio Fraccionamiento Urbivilla del Cedro en Ciudad Juárez

Tesis presentada por:

José Fausto Mota Mata

Becado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

Directora:

Dra. Silvia Verónica Ariza Ampudia

Codirector:

Dr. Carles Méndez Llopis

Ciudad Juárez, Chihuahua, 02 de Diciembre de 2021

ÍNDICE

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
Objetivos	6
Supuesto	7
Justificación	7
Metodología	9
Capítulo I. Marco conceptual	13
1.1 El espacio material y el espacio vivido.....	15
1.2 Resignificación del paisaje urbano	26
1.3 Gráfica urbana en relación con la memoria colectiva y la identidad.....	33
1.3.1 Gráfica urbana y memoria	49
1.4 Participación y su relación con la gráfica urbana.....	53
1.5 Participación, arte y gráfica urbana	61
1.6 Participación y gráfica urbana en Ciudad Juárez	67
Capítulo II. El Fraccionamiento Urbivilla del Cedro en el contexto de Ciudad Juárez.....	89
2.1 El contexto histórico, espacial y social del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro	105
2.2 Historia del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro	106
2.3 El espacio del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro	117
2.4 Lo social en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro	129
Capítulo III. Primer acercamiento a la resignificación del entorno.....	138
3.1 Conocer, repensar y reconocer espacios públicos en la etapa IV del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro	141
3.2 Diseño e implementación de metodología para resignificar el paisaje urbano.....	150
3.2.1 Radiografía del espacio público, diseño e implementación de instrumentos para realizar un diagnóstico del espacio público del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro	155
Capítulo IV. Proyecto ColorEs Finca Bonita.....	164
4.1 Cuaderno para colorear	173
4.2 Taller de gráfica urbana.....	182

4.3 El proyecto ColorEs Finca Bonita en tiempos de pandemia	202
4.4 Formulación de propuesta, micrometrage ¿Olvidas algo?	210
4.4.1 Planteamiento de micrometrage	212
4.4.2 Desarrollo de micrometrage	215
Conclusiones	231
Índice de figuras	246
Índice de tabla	248
BIBLIOGRAFÍA	249

INTRODUCCIÓN

La noción de paisaje urbano refiere a las imágenes mentales de espacios públicos específicos de determinadas áreas de las ciudades. Los espacios de los cuales hacemos uso en nuestra cotidianeidad se registran en la memoria como parte de un proceso mental donde se asimilan algunas características de la configuración material del diseño e inmobiliario urbano, de igual manera, en ocasiones quedan aprehendidas emociones que se evocan al recordar un lugar, ver una imagen de determinada calle, edificio o al volver a transitar por un espacio que significó algo especial en algún momento de nuestras vidas, tal como señalan autores como Ellard (2015) y Silva (2006). Los recorridos que las personas hacen habitualmente se procesan de forma subjetiva a modo de paisajes urbanos. Al tratarse de la representación y asimilación de elementos del espacio público urbano, hay formas, edificios, calles, eventos, sucesos o fenómenos que son reconocidos por la mayoría de los habitantes de una ciudad o región, se trata de lo que conforma los imaginarios urbanos.

Teóricos críticos de la geografía y el desarrollo de las ciudades como Lefebvre (2013) en los años 70, Soja (2000) a partir de los años 90 y en los años 2000 Harvey (2013), entre otros, ya abordaban la importancia de considerar lo espacial a un mismo nivel que lo social y lo histórico. En los estudios de estos autores también se manifiesta que el espacio no es únicamente vivido de acuerdo a las estructuras físicas y materiales, sino que también cobran relevancia en nuestra cotidianidad los aspectos subjetivos y simbólicos que determinan la calidad de uso o habitabilidad de un espacio urbano.

Los significados y las emociones atribuidas a los paisajes e imaginarios urbanos en conjunto con la conformación de los espacios públicos contribuyen a determinar la calidad de vida de los habitantes en las ciudades. Ciudad Juárez, México es una ciudad fragmentada con un crecimiento urbano desarrollado hacia las periferias de manera desordenada. Entre las causas de esta problemática, Maycotte y Acosta (2012) señalan las decisiones y políticas generadas desde el Estado en cuanto a la vivienda. De tal manera, el desarrollo urbano en esta ciudad se ha generado sin tomar en cuenta el factor humano y sus necesidades sociales, más bien ha obedecido a intereses económicos particulares tal como refieren estudios e investigaciones de autores como Almada (2012), Azis (2012), Sánchez y Ravelo (2013), entre otros. Sumado a esto, se encuentra el deterioro en superficies del espacio público que en conjunto con una serie de problemáticas como el abandono de casas, la basura acumulada en terrenos baldíos, falta de espacios de convivencia o recreación, así como el vandalismo en fraccionamientos ubicados al suroriente de Ciudad Juárez, afectan la manera de vivir el espacio público para sus habitantes.

El contexto de violencia y la fragmentación de Ciudad Juárez aportan elementos en la conformación de imaginarios que usualmente no son proclives al sentido de arraigo (Azis, 2012), principalmente en las periferias donde los paisajes urbanos se constituyen por parques industriales, conjuntos habitacionales de distintos tipos de vivienda y los amplios terrenos de semidesierto natural que al paso del tiempo acumulan basura –desechos de productos comerciales tales como botellas de plástico, muebles inservibles y acumulación de desechos naturales como plantas, matorrales y hojas–. El fraccionamiento Urbivilla del Cedro es un conjunto habitacional¹ ubicado en la periferia suroriente de Ciudad Juárez, sus características físicas y de diseño urbano son similares a los demás conjuntos habitacionales construidos en la misma zona de la ciudad. Al ubicarse dentro de una ciudad donde la industria de la manufactura o maquiladora es una de las principales fuentes de ingreso económico este fraccionamiento comúnmente es habitado por personas trabajadoras de esta industria. Al hacer un primer acercamiento se decidió delimitar una zona del fraccionamiento, específicamente en la calle principal de la etapa IV. Así encontramos la posibilidad de generar una investigación a través del diseño² aplicada a un contexto particular y así visualizar las oportunidades de apropiación de los espacios al integrar métodos inspirados en el diseño centrado en el usuario (Kumar, 2013) con una perspectiva social y espacial. Partimos de la idea común de que la habitabilidad y la percepción del entorno de los residentes de un fraccionamiento como Urbivilla del Cedro se ven afectadas por algunas causas vinculadas con la violencia generada en la ciudad, el abandono de casas causado por la sobreoferta y las crisis económicas ocurridas en distintos periodos en los últimos diez años.

La asimilación de los paisajes urbanos y su exteriorización en relatos o imágenes por parte de los habitantes pueden conformar imaginarios urbanos (Silva, 2006), de modo que los paisajes y los imaginarios urbanos pueden ser entendidos como una construcción colectiva de formas materiales del espacio en conjunción con las emociones y sensaciones que los mismos pueden generar. En este sentido, el paisaje urbano de fraccionamientos como Urbivilla del Cedro puede representar significaciones negativas para quienes habitan ahí o son usuarios temporales del mismo, por ejemplo, quienes visitan a sus familiares o instalan puestos para vender productos. Es decir, el imaginario urbano puede estar asociado con la contaminación, la sensación de inseguridad, deterioro y descuido a determinado lugar. Sin embargo, los habitantes también influyen en la construcción de los paisajes

¹ Un conjunto habitacional es definido como el “Grupo de viviendas planificado y dispuesto en forma integral, con la dotación e instalación necesarias y adecuadas de los servicios urbanos: vialidad, infraestructura, espacios verdes o abiertos, educación, comercio, servicios asistenciales y de salud” (Comisión Nacional de Vivienda, 2010, p. 36).

² Findeli, Brouillet, Martin, Moineau y Tarrago, (p. 73, 2008) definen a la investigación a través del diseño como la búsqueda por aportar conocimientos para el campo disciplinar, la práctica profesional y la enseñanza del diseño, esto es, la generación de conocimiento se genera mediante procesos producidos desde el propio diseño.

urbanos a través de diversas prácticas espaciales como: actividades comerciales, de socialización e intervenciones de gráfica urbana, que en conjunto tienen la posibilidad de integrar emociones y conformar un sentido mayormente positivo que permita fomentar el arraigo y la conformación de identidades con una perspectiva de comunidad o, en otros términos, un vínculo entre espacio e identidad.

El espacio público urbano del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro que delimitamos se relaciona con otros fraccionamientos en varios aspectos. En primer lugar, la observación de prácticas socioeconómicas que los habitantes generan, tales como el negocio informal, que es una actividad que se repite en varios lugares del suroriente. En segundo lugar, la manera en la que las paredes son soporte para la gráfica urbana (grafiti, rótulos, publicidad, entre otras manifestaciones visuales), pero también como evidencia de la poca importancia que algunas constructoras otorgan al espacio público cuando ni siquiera se aplica una capa de color a las paredes perimetrales de algunos fraccionamientos. En tercer lugar, que la participación de los habitantes en la construcción del paisaje urbano se hace sin una aparente claridad sobre las posibilidades del espacio, conciencia espacial, obedece más bien a la necesidad económica de obtener ingresos extras o como medio de subsistencia, al apropiarse de espacios de tránsito y transformarlos en puntos de venta de artículos.

En la presente investigación se toman como principales ejes estructurales el espacio público, el paisaje e imaginarios urbanos y la resignificación de los mismos. La base para buscar una resignificación en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro se produce por el estudio de las posibilidades de la gráfica desplegada en distintos medios –soportes materiales del espacio público por medio de plataformas digitales como las redes sociales de Facebook– como herramienta de cambio y un estudio del espacio público urbano a intervenir o a representar. Es así que a través de una producción gráfica desarrollada por medios digitales y en soportes fijos se establece e implementa una propuesta metodológica. Al respecto, es relevante señalar que parte de esta investigación se desarrolló durante de la pandemia del coronavirus SARS-COV2, de modo que, en el tiempo de implementar acciones en espacios públicos y de estudiar los resultados de la información recabada, se presentó la oportunidad de plantear acciones y adecuar propuestas en continuidad con los propósitos y objetivos previstos.

Esto dio como resultado la implementación de propuestas de índole gráfica enfocadas principalmente hacia la contribución de elementos del imaginario urbano, por lo tanto, se describen también los procesos en dichas propuestas, los cuales quedan integrados dentro de la metodología general. Al tratarse de una investigación a través del diseño, se incluyen aspectos relacionados a las dificultades propias de un proyecto de resignificación: en principio, la búsqueda de una mayor

interacción con los habitantes, después la preocupación por la salud de los participantes y del propio investigador durante la pandemia permitió aprovechar el tiempo de confinamiento para trabajar ideas relacionadas a la importancia del imaginario urbano y, por último, respecto a los procesos de producción de narrativas audiovisuales y su difusión.

La gráfica urbana forma parte de los elementos que constituyen el paisaje urbano de las ciudades. Al tratarse de una práctica visual llevada a cabo por ciudadanos con distintas motivaciones, estilos, técnicas y temáticas y con efecto en el territorio y su percepción su consideración es de interés para nuestra investigación. Desde distintas perspectivas se ha estudiado la gráfica urbana, en Ciudad Juárez existen investigaciones relacionadas con intervenciones o propuestas para la resignificación de espacios pequeños o vacíos en esta misma ciudad de autores como Ceniceros (2016), Gómez (2015), Recio (2018), entre otros. Estas investigaciones aportan elementos para establecer métodos y enfoques efectivos para estudiar espacios de la ciudad. Así mismo, estos estudios sobre gráfica urbana ayudan a entender el contexto en el que se desarrolla una práctica cultural visual que es comprendida a modo de herramienta para transformar paisajes urbanos.

Esta tesis doctoral es motivada y precedida por la tesis de maestría *Revista Juaritox Ensamble* (Mota, 2016) presentada en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. En dicha tesis se realizó una investigación a través del diseño que dio como resultado la conjugación de gráfica urbana con la conceptualización-realización de una revista ensamblada con artistas urbanos locales como participantes. En dicha investigación, concluimos que la producción de gráfica urbana, en esta ciudad, se practica mayormente como una manera de obtener reconocimiento y como herramienta de transformación de espacios públicos.

De igual manera, la tesis doctoral de Recio (2018) *La participación de los productores de gráfica urbana en la reconfiguración simbólica de Ciudad Juárez* es un referente a considerar en la historia y desarrollo histórico de gráfica urbana en esta ciudad, ya que es un estudio sobre la manera en la que los productores de gráfica ayudan a la configuración simbólica de la ciudad.

Otra investigación pertinente al presente estudio es el libro de la autora Ceniceros (2016) *Imagen urbana y espacios vacíos de Ciudad Juárez, Chihuahua. De la percepción social hacia una propuesta de intervención urbano-artística*, es también un antecedente ya que se trata de un estudio relevante porque permite entender la imagen y la percepción que las personas tienen ante los lugares vacíos, lo cual se asocia también con los espacios deteriorados en el conjunto habitacional estudiado.

La tesis de maestría *Configuración y expresión en el espacio público. Intervenciones en la Acequia Madre de Ciudad Juárez, Chihuahua, México* es antecedente a nuestra tesis en cuanto se

trata de un estudio de la resignificación de un lugar en el espacio público. El objetivo principal de García (2015) fue entender la importancia de generar acciones temporales a nivel microlocal, desde una perspectiva social. En su estudio analiza la noción de espacio público, hace revisión de acciones, intervenciones, desde el arte, arquitectura y diseño, así como análisis de la Acequia Madre que es su caso de estudio.

Estos antecedentes de investigaciones relacionadas al desarrollo de la gráfica urbana en Ciudad Juárez y respecto a la resignificación de espacios a través del arte o bien del diseño, permiten establecer puntos de partida para la utilización de la gráfica urbana como herramienta y de esquemas para el estudio de espacios específicos en contextos locales. En otros términos, la gráfica urbana y otros medios favorecen la transformación de entornos, sin embargo, cuando se trata de una práctica desarrollada en el espacio público en concordancia con estudios de comunidades y con la participación ciudadana, se aumenta la efectividad de proyectos que pueden tener distintos objetivos, tales como generar memoria colectiva, ayudar a la conformación de imaginarios, fomentar la creatividad o generar estados de tranquilidad, tal como plantean autores como Mandel (2007), Capasso (2011) y Jean (2020) en el contexto latinoamericano.

La fragmentación de la ciudad, las diversas problemáticas desde su desarrollo urbano y cuestiones de carácter social llevan a considerar que los habitantes de fraccionamientos como el que se estudia en esta investigación sufren una injusticia espacial que no aporta elementos para una mejor calidad de vida. La producción de imaginarios urbanos para fomentar sentido de arraigo a lugares y ayudar en la conformación de comunidades con ciudadanos activos, requiere tomar en consideración y analizar distintos factores. Se necesita entender distintos conceptos relacionados al espacio público tales como la materialidad, la memoria colectiva, el paisaje urbano y la resignificación. De igual manera, se consideran para esta investigación proyectos que han transformado espacios públicos a través de la gráfica urbana participativa realizados en zonas habitacionales de diversas ciudades con realidades específicas y contextos singulares, sobre todo, los que se han generado en Ciudad Juárez. En este contexto, esta tesis está fundamentada en las siguientes preguntas:

General

¿Cómo favorecer en la construcción de un imaginario urbano con posibilidades de fomentar un sentido de pertenencia estudiando las características del espacio y las prácticas cotidianas de un fraccionamiento como Urbivilla del Cedro?

Específicas

¿Cuáles son las aportaciones realizadas en distintos proyectos de gráfica urbana en Ciudad Juárez y qué formas de participación fomentan?

¿Cuáles son las herramientas y acciones a implementar para la construcción de un sentido comunitario del espacio público en una determinada sección de un conjunto habitacional de vivienda tipo social?

¿Qué perspectivas teóricas permiten entender cómo es la construcción de paisajes urbanos y cómo es que se vive el espacio público de una unidad habitacional de vivienda tipo social para poder producir una resignificación?

¿Cómo representar las identidades y los espacios de los usuarios a través de la producción gráfica sin que esto signifique una reducción de la complejidad de los mismos usuarios y sus espacios?

¿Qué estrategias se pueden implementar para la producción de una gráfica urbana participativa que permita integrar sensaciones positivas al imaginario colectivo, cuando se evoque o sea vivido el paisaje urbano de las principales calles del fraccionamiento Urbivilla del Cedro?

Objetivos

General

Estudiar las prácticas socio-espaciales de usuarios en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro para favorecer la construcción de un imaginario urbano que fomente el arraigo al lugar y amplíe sus significados a través de producción gráfica, desplegada en soportes urbanos, así como representar el espacio público en medios digitales.

Específicos

- Establecer un marco de referencia sobre la gráfica urbana, su papel en el espacio público y el papel que tiene como ejercicio de memoria, de identidad y resignificación.
- Implementar métodos de acercamiento al usuario y el entorno para identificar las identidades del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro de Ciudad Juárez y las posibilidades de intervención.
- Analizar proyectos de gráfica urbana participativa en Ciudad Juárez.
- Identificar actores e instancias que podrían participar en los ejercicios de intervención en el fraccionamiento.
- Desarrollar propuestas para la implementación de acciones de participación comunitaria que generen identidad y fomenten un sentido de pertenencia.

- Generar narrativas visuales con función dialéctica obra-receptor.

Supuesto

Partiendo de la idea de que los paisajes urbanos de conjuntos habitacionales influyen en cómo se viven los espacios públicos urbanos, la calidad de goce, la accesibilidad o la comodidad y de que la posibilidad de generar un sentido de arraigo varía de acuerdo a las estructuras materiales y simbólicas de los mismos, planteamos el siguiente supuesto:

Generar un diagnóstico de las características y prácticas socioespaciales focalizado en los lugares comunes de un fraccionamiento como Urbivilla del Cedro retratando el contexto y diferentes tipos de usuarios, aporta elementos para el desarrollo e implementación de propuestas con una narrativa gráfica-transmediática que retrate elementos que faciliten el sentido de pertenencia y arraigo al lugar.

Justificación

En esta investigación a través del diseño se plantea desarrollar un proyecto a partir de un estudio del espacio público urbano del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro por medio de distintos ejercicios de corte etnográfico y herramientas propias del campo del diseño, donde además se considere la participación de los usuarios. De esta manera, se busca entrelazar una serie de propuestas gráficas plasmadas en soportes del espacio público urbano y visualizadas en medios digitales en conjunto con la acción colaborativa en distintos niveles. Esta colaboración implicó diversos roles: informantes, participantes en talleres de gráfica urbana, colaboradores en producción audiovisual o coautores. En este sentido, es importante señalar la complejidad del espacio público donde convive una diversidad de usuarios, puesto que exige planificar un proyecto donde se consideren varios enfoques y métodos aportados desde el diseño para lograr conocer el contexto y las personas que participan en la innovación y el diseño social. Esto permite realizar un estudio del fraccionamiento y generar estrategias acordes a prácticas socioespaciales propias del lugar. En este sentido, se pretende contribuir a fomentar un arraigo al lugar y la posibilidad de fortalecer un sentido de pertenencia al ayudar en la generación de una gráfica asociada al imaginario propio del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Así mismo, la tendencia en el diseño urbano en Ciudad Juárez ha generado una especie de estandarización en la construcción de conjuntos de vivienda de tipo social. Aunque en cada fraccionamiento o colonia existen particularidades, la similitud de estos desarrollos inmobiliarios

permite pensar en qué actividades o tipos de gráfica colaborativa pueden replicarse para la resignificación de paisajes urbanos y qué otras actividades no son recomendables.

El estudio de uno de los espacios centrales en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro permite conocer algunas características de la cotidianeidad y algunas prácticas de los habitantes de este lugar, gracias a identificar qué espacios públicos y semipúblicos se usan y cómo se usan, qué actividades se realizan en ellos, cómo percibe la gente este lugar y qué significa para ellos. De igual manera, fue relevante para la investigación detallar la forma en que se vive en este fraccionamiento, un espacio planificado de acuerdo a esquemas de hábitat estandarizados pero que los propios usuarios reconfiguran de acuerdo a sus necesidades. Este proyecto aplicado a un contexto particular, en una de las periferias de Ciudad Juárez, deja ver cómo en un paisaje urbano se mezclan lo urbano con los terrenos naturales del semidesierto y se genera un contraste entre naturaleza y espacio urbano al suroriente de la ciudad. Sin embargo, la constante reconfiguración del espacio público, es decir las prácticas de los usuarios para adaptarse al mismo y a la vez adaptarlo a sus necesidades, ofrece pautas para generar imaginarios que fomenten la creatividad. Aunque existen factores que no dependen de los ciudadanos y tienen que ver con el contexto de la ciudad misma, por ejemplo la inseguridad, se pueden revertir algunas consideraciones negativas dentro del imaginario colectivo, atribuidas al fraccionamiento, y lograr cambios que permitan nuevas significaciones. En este sentido, esta investigación presenta intervenciones de gráfica por distintos medios y formatos para así influir en la generación de imaginarios urbanos asociados al Fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Este proyecto implicó una participación del investigador como lector y escritor de este contexto tomando en cuenta que al ser habitante de este fraccionamiento, se pudo tener acceso a conocimientos y datos de primera mano, antes y durante la pandemia provocada por el coronavirus SARS-COV2. En este sentido, se fueron conociendo los cambios, alteraciones y deterioro de lugares de comunión vecinal. Sin embargo, no es únicamente el deterioro del paisaje urbano derivado de distintos fenómenos y problemáticas de la ciudad misma lo que motivan esta investigación, sino que también son las acciones vecinales en favor del bien común, por ejemplo: vecinos que limpian en casas abandonadas que no son de su propiedad, vecinos organizando equipos y partidos de fútbol juvenil, la organización de un tianguis de venta de artículos nuevos y de segunda mano que generan dinamismo cuando se instalan, entre otras acciones que fueron relevantes al tema de investigación.

Metodología

En esta investigación de corte cualitativo se consideraron distintos enfoques, métodos y estrategias del diseño, de acuerdo a una perspectiva social y espacial. En una primera instancia se hizo una revisión bibliográfica respecto a teorías y conceptos sobre espacio público urbano, resignificación, gráfica urbana y participación colaborativa, metodología de diseño, así mismo sobre fenómenos que ayudaron a comprender las distintas maneras de vivir la ciudad, estudios desde la sociología, antropología y el arte para reflexionar sobre la situación del tejido social en Ciudad Juárez. También se revisó la gráfica y sus funciones, además de la estética o goce que puede brindar a lugares intervenidos, las relacionadas a la memoria y a la identidad. Estos estudios son útiles para el entendimiento respecto a la construcción y resignificación de paisajes e imaginarios urbanos. Junto con la investigación bibliográfica se estudiaron metodologías y estrategias utilizadas para la participación comunitaria, así como herramientas que consideran la opinión de expertos en la materia, como promotores y coordinadores de asociaciones civiles.

En una segunda fase, se elaboró un análisis con enfoque etnográfico y observación participativa, con lo cual se conocieron las particularidades e intereses propios de algunos habitantes del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Con herramientas tales como encuestas, relatos orales y entrevistas, e instrumentos como planos donde los usuarios reconocen y representan al fraccionamiento, se estableció una radiografía del lugar, los métodos y herramientas que proporcionan una mejor perspectiva para producir estrategias y reflexionar sobre la participación ciudadana en la resignificación de su entorno. El paisaje urbano, como constructo cultural, en esta tesis define parte de las perspectivas para estudiar el espacio público urbano del fraccionamiento, de tal manera que se cartografían prácticas espaciales y características de lugares, hitos y sendas ubicados en este.

Esta parte de la investigación atendió también a los modos para conocer personas y el contexto que sugieren los métodos sobre diseño de innovación planteados por Vijay Kumar (2013) para generar información respecto al lugar, conocer la percepción de los habitantes del lugar, y así generar estrategias de resignificación. Así mismo, es importante considerar la introspección del propio diseñador, como parte de los procesos estudiados en la metodología al asimilar la información recabada y traducirla en propuestas gráficas.

En una tercera etapa se hicieron ejercicios de aproximación al contexto y los habitantes del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro como parte de la integración de estrategias de resignificación, con la intención de establecer actividades e implementar instrumentos que permitieron generar

acciones con miembros de la comunidad. Finalmente se concretaron estrategias y se identificó qué tipo de colaboración y nivel de participación podían tener los habitantes del lugar, los lugares con mejores oportunidades para la resignificación, así como la estética, estilo y técnicas de gráfica urbana participativa. En esta etapa se integraron métodos y se establecieron canales de difusión y colaboración basados en propuestas de metodologías participativas (Paisaje Transversal, 2019) y se reflexionó sobre los resultados obtenidos con el propósito de mejorar la estrategia integral de transformación del paisaje urbano.

En este sentido, se escogieron ejercicios e instrumentos para observar la percepción de los habitantes sobre el lugar, conocer cuáles espacios se consideran importantes, las experiencias que han tenido en el fraccionamiento y qué significan en su vida cotidiana. El primer instrumento fue una encuesta para transeúntes donde se representa un plano de parte del fraccionamiento. Este plano sirvió para determinar espacios seguros, limpios y de tránsito; también para conocer una primera opinión sobre la gráfica que ya existe en el fraccionamiento.

Mediante recorridos, en distintos horarios y días de la semana, se realizó una observación de la unidad social con la intención de generar un panorama de cómo es transitar por determinados espacios del fraccionamiento. Se anotaron en un diario de campo las características de algunos espacios del fraccionamiento como casas abandonadas, nivel de abandono, prácticas de gráfica urbana, cuestiones subjetivas como la sensación de caminar por una calle con varias casas abandonadas de manera continua. El registro de estos recorridos se realizó mediante planos donde se indicaron las calles recorridas, los sucesos significativos para ser archivados, los espacios que representan nodos, sendas y puntos de reunión (tiendas, barberías, parques, entre otros lugares), unos nombrados y otros reinventados por la misma población. Esta observación en recorridos a pie permitió empaparse de los paisajes urbanos que construyen los habitantes y vivir las tensiones que pueden ocasionar los lugares de abandono, la acumulación de basura y donde el alumbrado público se activa de manera inversa —de día se encuentran encendidas las lámparas de alumbrado público y en la noche se encuentra apagadas—.

Otra herramienta que aportó información relevante del lugar fue la recopilación fotográfica, que es importante para registrar y estudiar elementos en el espacio físico del fraccionamiento que resultan relevantes para entender la experiencia de los usuarios. La fotografía también fue útil para visualizar las transformaciones en algunos lugares, ya que, como indica Segovia (2007), el uso, las tradiciones y prácticas espaciales son indicadores de la calidad del espacio público. De igual manera y similar al método definido por Kumar (2013) nombrado como *Eras Map*, se recopilaron y realizaron

fotografías de un mismo espacio en el transcurso de algunos años, por ejemplo, fotografías de cuando se entregó el fraccionamiento y de después de diez años.

La visualización en vídeo de algunos lugares del fraccionamiento amplía la información además de las fotografías. El registro en video de recorridos y del flujo de personas en el mercado y en la calle principal aporta información respecto a las prácticas en el espacio público del fraccionamiento. El relato visual a través de fotografías y video permitió vislumbrar opciones para la implementación de estrategias de resignificación del paisaje urbano. Al respecto Banks (2010) habla de la importancia de las imágenes en la investigación cualitativa en las ciencias sociales. El autor señala dos razones: la primera es la omnipresencia de las imágenes en la sociedad, la segunda razón tiene que ver con la posibilidad de encontrar información en las imágenes que de otra forma sería muy difícil de entender “el valor de los métodos visuales radica en promover la exploración, el hallazgo accidental y la colaboración social en la investigación social” (Banks, 2010. p. 159).

La estructura del documento se presenta en cuatro capítulos. En el primero se realiza una revisión teórica acerca de términos y conceptos relacionados al espacio público urbano para establecer una perspectiva que ayuda a comprender la importancia del imaginario urbano como un aspecto fundamental para el diseño y así buscar generar un proyecto de resignificación en una zona habitacional como lo es el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Se estudian diversos casos de resignificación con el propósito de entender estrategias de participación, resultados obtenidos y conceptos aplicados.

En el segundo capítulo se construye una radiografía del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Esto es, la representación a través de esquemas, imágenes y tablas de los espacios públicos más importantes del lugar y de las prácticas realizadas en esos espacios. Esta información visual ofrece una posible lectura de cómo se vive el espacio público. Se señalan métodos e instrumentos aplicados para acercarse al usuario y conocer usos, características y percepciones acerca del espacio público en esta unidad habitacional.

En el tercer capítulo se diseñan y se comienzan a implementar estrategias generadas a partir de la revisión de distintas propuestas de metodologías participativas. En este apartado se comienza a implementar una metodología con estrategias para conocer a mayor detalle el espacio público, así mismo se describen los canales de comunicación y participación con los usuarios y sentar las bases del proyecto. Por último, en este apartado se incluyen estrategias de adecuación para continuar con los objetivos planteados en esta investigación durante la crisis ocasionada por la pandemia del coronavirus SARS-COV2.

En el cuarto capítulo se detalla el proyecto ColorEs Finca Bonita el cual es la propuesta donde se concretizan las ideas surgidas a partir de la revisión teórica sobre el paisaje urbano, de metodologías participativas, la observación del espacio público urbano, la revisión de proyectos de gráfica urbana participativa y de las ideas y reflexiones surgidas en el desarrollo de los capítulos anteriores. Como resultado final del proyecto sobre la resignificación del espacio se describe el proceso para la elaboración de una propuesta en formato de micronarrativa como parte de una gráfica intertextual desplegada en diversos medios con el propósito de influir en el imaginario urbano asociado al Fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Capítulo I. Marco conceptual

En este primer capítulo se establecerá una revisión teórica respecto al espacio público urbano, así mismo se analizan distintas acepciones de nociones como paisaje urbano, gráfica urbana, participación ciudadana, resignificación y memoria colectiva en su relación con la gráfica urbana. A partir de esta revisión teórica podemos observar una relación entre perspectivas para estudiar el espacio, características que definen la construcción y resignificación del paisaje urbano.

La base conceptual con la que estableceremos qué es la resignificación de un paisaje urbano parte de una revisión a conceptos como: espacio público, paisaje urbano, imaginario y resignificación. Así mismo, la influencia de la gráfica urbana para la transformación de espacios, con la adición o cambio de significados y emociones a un paisaje urbano, se estudia a partir de antecedentes como el movimiento muralista mexicano, el grafiti estadounidense, el *street art*, la gráfica urbana participativa y de la relación con conceptos como memoria e identidad.

En primera instancia, las reflexiones de Popper (1980) respecto al cambio en el rol del espectador de las obras de arte contemporáneo y la búsqueda por parte de artistas, en la década de los años 60, por integrar un arte a la vida cotidiana ya planteaba a la participación como un elemento importante para comprender otras aristas en las obras de arte. Este autor también aborda la importancia de lo lúdico para la interacción entre obra y espectador-participante, así plantea que la transformación de un espacio donde se vuelve un lugar con realidad propia producto de la creatividad de un artista se comprende como un entorno. En este sentido, las obras de *land art*, algunas obras consideradas como arte conceptual y el *graffiti* comparten algunas características; el espacio público como soporte para la interacción con los otros a través de lenguajes visuales o artísticos, un sentido lúdico en el hacer de la obra y en la interacción con el espectador, la reflexión que pueden generar al público en general respecto a cómo se vive la ciudad y lo que implica el concepto de ciudadano partícipe en el cambio del entorno donde reside.

Así mismo, las consideraciones sobre la estética relacional de Bourriaud (2008) son relevantes a nuestro estudio debido a que instauraremos prácticas artísticas en un entramado social específico e involucrando de manera directa a los espectadores para convertirlos en creadores:

La posibilidad de un arte relacional –un arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado- da cuenta de un cambio radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos puestos en juego por el arte moderno. (Bourriaud, 2008, p.13)

La conceptualización que realiza Augé (1992) del lugar y el no lugar, además, la forma de entender la relación entre ambas nociones es relevante para el presente estudio en el sentido de que analizamos espacios de tránsito, itinerarios que se significan en no lugares y se resignifican en lugares cuando se hace un uso de ellos. Augé (1992) habla de lugar antropológico como construcción simbólica del espacio. El lugar antropológico tiene tres rasgos comunes: identidad, relacional e histórico. “En términos geométricos, se trata de la línea, de la intersección de líneas y del punto de intersección” (p. 62).

La lectura de la ciudad y la lectura que hacen los habitantes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro se conceptualiza considerando el libro *La imagen de la ciudad* de Kevin Lynch (1984). El autor señala que nuestra percepción de la ciudad es fragmentaria, de tal manera que existen elementos de la ciudad que no aprehendemos mentalmente, sin embargo la percepción de nuestro entorno es importante “La necesidad de reconocer y estructurar nuestro contorno es de importancia tan decisiva y tiene raíces que calan tan hondo en el pasado, que esta imagen tiene una vasta importancia práctica y emotiva para el individuo” (Lynch, 1984, p. 13). Es decir que una imagen legible de la ciudad, una imagen nítida, genera la posibilidad de desplazarse fácilmente pero también dota de emociones al habitante y genera, además, elementos simbólicos a la memoria colectiva, en otros términos, lo que puede llevar a considerar un lugar o bien un espacio sin suficientes elementos de anclaje identitario, histórico y social que lo constituyen como una imagen poco clara en la memoria de los ciudadanos.

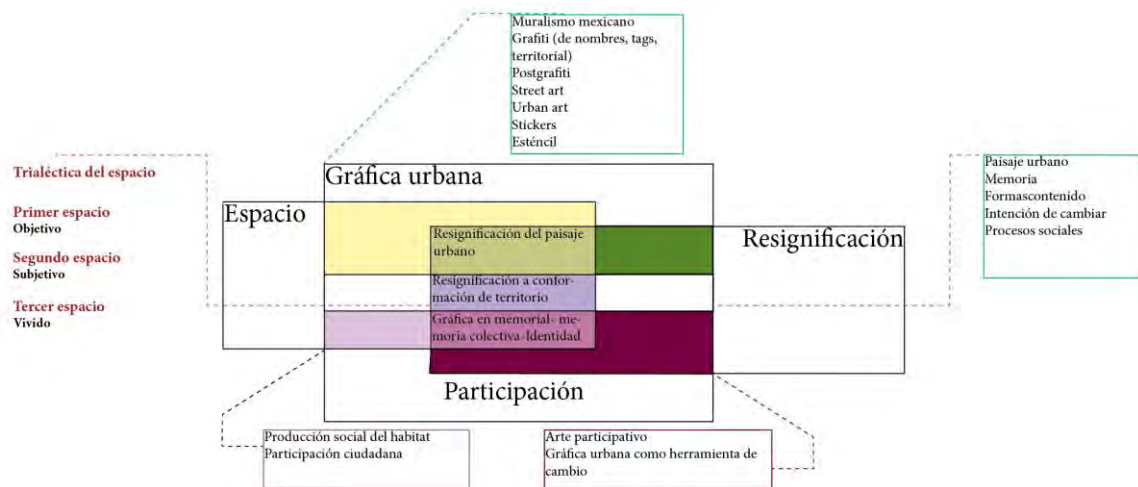


Figura 1. **Cuadro de principales conceptos en marco teórico.** 2019. Fuente: propia.

La participación en el arte, la producción de entornos, la estética relacional, la noción de lugar y las imágenes mentales de los espacios públicos urbanos son las primeras consideraciones en el

abordaje respecto a lo que se comprende como resignificación de paisajes urbanos. En la figura 1 se muestran los conceptos que estructuran esta tesis y cómo es que se relacionan entre sí. El siguiente recorrido bibliográfico se realiza a partir de los siguientes ejes temáticos: espacio público urbano, gráfica urbana, resignificación y participación.

1.1 El espacio material y el espacio vivido

El espacio urbano cobró relevancia en los estudios de distintas disciplinas más allá de la geografía principalmente a partir de los años 90 con el giro interdisciplinario, como refiere Soja (2000). A partir de diversos estudios basados en autores como Lefebvre, Soja, Gehl, Santos, entre otros, se considera y analiza el espacio en un mismo nivel que lo social. El espacio urbano es considerado como un contenedor de una multiplicidad de diversos espacios de compleja relación con la historia y la sociedad. De forma que el entendimiento de cómo se produce el espacio público urbano se amplía de acuerdo a la reflexión de diversos autores que lo abordan a partir de otras disciplinas además de la geografía.

En este apartado, primero se abordan algunas de las reflexiones y conceptualizaciones de autores cuyo pensamiento respecto a la conformación de las ciudades y el espacio público, con una perspectiva global o general, influyen en las actuales consideraciones respecto al espacio público de regiones particulares. Es decir, contribuyen en la reflexión sobre contextos espaciales locales. En este sentido, se presenta una revisión de algunas de las ideas planteadas en el pensamiento de Lefebvre (2013) en la década de los años 60 y 70 del siglo pasado, donde apuntaba a una teorización del espacio que, además de incluir las estructuras físicas, también abarcará las simbólicas y las estructuras de poder, del Estado y económico, para explicar la configuración de lo urbano. Posteriormente, en continuidad con algunos de los planteamientos de Lefebvre (2013), Soja (2000) plantea otras perspectivas para expandir el entendimiento dialéctico del espacio público, por ejemplo, la importancia de la simultaneidad de procesos subjetivos y espaciales al momento de estar en un espacio público urbano. De igual manera, se consideran algunas de las reflexiones que realiza Gehl (2014) en torno a la construcción de las ciudades y la necesidad de incluir en su planeamiento la escala humana.

Por otra parte, la implicación de los procesos globales en las ciudades y las maneras de comprender el espacio público urbano se pueden entender desde perspectivas locales o a través de estudios en regiones particulares. Para plantear un entendimiento de la conformación de paisajes urbanos, así como la configuración y resignificación de los espacios públicos, es necesario atender a las relaciones entre memoria, producciones estéticas y el espacio (Aimaretti, 2014) y también el vínculo identidad y espacio público (Vicherat, 2007). Respecto al estudio del espacio público desde

contextos locales que aportan conocimientos en la comprensión de los procesos de globalización en ciudades latinoamericanas, se consideran estudios de autores como Segovia (2007), Dascal (2007), Tokeshi, (2013), Córdova y Romo (2015). Además, de la reflexión que autores como Hernández (2018) y Kosari y Amori (2018) han llevado a cabo en torno a los planteamientos de la dialéctica del espacio.

La conceptualización que realizó Lefebvre (2013) en su libro *La Producción del Espacio*, escrito en 1974, busca esclarecer las bases para una teoría del espacio. Al retomar el pensamiento de Marx, Lefebvre (2013) enfatiza la distinción entre el espacio de la naturaleza y una segunda naturaleza como efecto de las acciones de la sociedad sobre la naturaleza primigenia. Para explicar la producción del espacio, este autor hizo una revisión de los diversos componentes de los que consta el capitalismo en conjunto y en relación con la hegemonía de clases, aspecto que según Lefebvre (2013) aún en los años 60 del siglo pasado era poco tomado en cuenta.

De igual manera, para Lefebvre (2013) fue necesario definir la noción de espacio social y su producción. Para el autor hay una triple implicación del neocapitalismo en la producción del espacio: 1) La reproducción biológica, 2) la reproducción de la fuerza de trabajo y 3) la reproducción de las relaciones sociales de producción. De esta manera, el espacio y el espacio social han de estudiarse de acuerdo a esta triple implicación.

Lefebvre (2013) refiere al cuerpo como el inicio para comprender la relación entre la triada: lo percibido, lo concebido y lo vivido. Al proponer una crítica sobre el espacio, este autor señala el error de considerarlo como un continente al cual llenar de cosas, sin tomar en cuenta que su forma se constituye por funciones y estructuras sociales. De igual manera, alude a que el error teórico de ver sin concebir el espacio social es producto de una cuestión ideológica, debido a que se trata de una abstracción del espacio y del usuario mismo en relación con la experiencia vivida, donde no se aprehenden los complejos detalles y estructuras que conforman el espacio y que conducen a la ocultación de la inferencia del Estado en su construcción.

Para Lefebvre (2013) esta abstracción se explica a partir de una lógica de la visualización e implica dos conceptos tomados de la lingüística: la metonimia y la metáfora. Por una parte, la metonimia, de la parte al todo, en la cuestión espacial se comprende, por ejemplo, con un conjunto habitacional donde se contienen miles de viviendas, desde la perspectiva del usuario esto representa comprender y comprenderse dentro de una lógica donde hay espacios que contienen espacios "... lo visible contiene lo visible y la «caja encaja en la caja»" (Lefebvre, 2013, p. 153). Se trata pues, del espacio que contiene fraccionamientos que contienen casas, las casas que contienen los muebles o bien los espacios que contienen calles por donde transitan vehículos que transportan usuarios que van a fábricas, supermercados, hospitales, bancos o cualquier otro edificio grande que puede ser entendido

a modo de una gran caja, todo esto reduce a la corporeidad humana y es concebida como un elemento más, inserta en las distintas cajas ubicadas en el espacio. De igual modo, otros ejemplos donde la metonimia es aplicada, consisten en representar las viviendas y reducirlas a fachadas sin ahondar en el cúmulo de actividades realizadas dentro de las mismas o los problemas de hacinamiento debido al reducido tamaño de viviendas, o bien cuando un fraccionamiento se representa únicamente a través de la apariencia de la entrada principal. De esta manera, se desvanecen todas las complejidades de la vida social y espacial de estos conjuntos habitacionales.

Por otra parte, la metáfora es una lógica donde “Los cuerpos vivos, los de los «usuarios», no sólo están atrapados en el engranaje de las partes del espacio, sino también en las redes de las analogías (en términos filosóficos): imágenes, signos y símbolos” (Lefebvre, 2013, p. 153). Para ilustrar, esta lógica se puede comprender con los cuerpos estereotipados impuestos desde la publicidad, donde el usuario se reconoce en su propio cuerpo y asimila imágenes de cuerpos impuestos como modelos a seguir, recibida a través de las pantallas de televisión, celular, espectaculares o por medio de carteles, anuncios en revistas, entre otros formatos de publicidad.

De esta manera, el cuerpo con los sentidos y sus órganos percibe el espacio, el usuario se identifica a sí mismo en esta doble lógica, la metonimia que reduce las estructuras urbanas a determinados aspectos como las fachadas de las casas y una incesante metaforización a través de las imágenes que el usuario encuentra en su andar por el espacio público.

Es así que, la lógica de la visualización representa para los usuarios un proceso donde el espacio se muestra abstracto o, en otros términos, el desarrollo urbano es reducido y se presenta como un espacio social, pero sin especificar cuestiones que afectan a las vidas de sus habitantes. Así mismo, para los habitantes quedan poco claros aspectos como la toma de decisiones instrumentadas desde políticas de estado y las lógicas económicas operantes.

En suma, con las reflexiones de Lefebvre (2013) se puede inferir que el espacio público urbano actualmente es producto del sistema económico capitalista, aunque las repercusiones que el desarrollo urbano tiene sobre los seres humanos deben ser consideradas desde varias perspectivas.

A partir del desarrollo teórico sobre la producción del espacio propuesta por Lefebvre (2013), se hace necesario la revisión de los conceptos de usuario y sus acepciones. Esta consideración también debe llevarse a cabo desde el diseño, es decir, implica una revisión respecto al papel otorgado a los destinatarios en un proyecto de diseño. De igual manera, una perspectiva de género también visibiliza la estructural falta de atención a la seguridad de las mujeres y grupos vulnerables como niños y adolescentes en la construcción de viviendas y el desarrollo urbano público de las ciudades cuyo crecimiento obedece más a las necesidades generadas a partir de los requerimientos del mercado globalizado que por el motivo de favorecer la calidad de vida de los ciudadanos. Estas reflexiones se

retoman en el capítulo II, donde ejemplificamos estas ideas al estudiar el desarrollo histórico y social del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

En otro contexto espacial, Soja (2000) retoma elementos del pensamiento de Lefebvre (2013). En el libro *Postmetropolis estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*, Soja (2000) señala que, a partir del giro espacial interdisciplinario de los años 90 del siglo pasado, se estudia la espacialidad en forma similar a como se ha estudiado la sociedad. Este autor señala que la espacialidad se encuentra intrínsecamente relacionada con lo social en las actividades humanas, de tal forma que es importante generar enfoques desde esta perspectiva para entender la historia. Al definir el espacio urbano, Soja (2000) hace referencia a las dimensiones social, histórica y espacial, de esta manera, apunta que la especificidad espacial urbana:

... hace referencia a las configuraciones específicas de las relaciones sociales, de las formas de construcción y de la actividad humana en una ciudad y en su esfera geográfica de influencia. Ésta emerge activamente de la producción social del espacio urbano, en tanto contexto o hábitat material y simbólico distintivo para la vida humana. De este modo, presenta tanto aspectos formales o morfológicos como procesuales o dinámicos. (Soja, 2000, p. 36)

En continuidad con las ideas relacionadas a la producción del espacio social planteadas por Lefebvre e influenciado por el cuento corto *El Aleph* escrito por Jorge Luis Borges, Soja (2000) conceptualiza lo que denomina como dialéctica del espacio. Se trata de tres perspectivas para estudiar el espacio urbano.

Un primer espacio es entendido como objetivo, este puede ser percibido como un complicado conjunto de “prácticas espaciales materializadas”. Se trata del conjunto de actividades realizadas en el espacio y dignas de ser cartografiadas. Este enfoque, señala Soja (2000), es el que mayormente ha predominado en los estudios del espacio, lo concreto y lo material.

El segundo espacio es subjetivo, es lo que se concibe. Con esta perspectiva, Soja (2000) hace referencia al imaginario urbano, a los mapas mentales que tenemos de la ciudad. Este espacio también refiere a las representaciones del espacio en planos y a las cartografías imaginarias que hacen las personas de sus recorridos.

El tercer espacio o *thirdspace*, es el espacio vivido. Para Soja (2000) esta conceptualización surge de la necesidad de desarrollar una perspectiva que conjugue aspectos de los dos primeros espacios, así como de la búsqueda de extender la noción de complejidad e importancia de la imaginación espacial “dicha perspectiva alternativa o «tercera», la especificidad espacial del urbanismo es investigada como un *espacio enteramente vivido*, un lugar simultáneamente real e imaginario, actual y virtual, lugar de experiencia y agencia estructuradas, individuales y colectivas” (p. 40).

La tercer perspectiva sumada a la dialéctica, es decir, lo diferente, lo otro, es para Soja (2000) un elemento a incluir en las percepciones y comprensión del espacio para, de esta forma, mostrar otro punto de vista con el cual entender que no se trata únicamente de una cuestión dicotómica, aunque tampoco invalida el pensamiento dialéctico. Más bien, señala que la dialéctica limita el entendimiento al oponer dos perspectivas, por ejemplo, al hablar de la hegemonía de clases se hace una distinción entre dominados y dominadores. Sin embargo existe un amplio espectro de factores que no es incluido, lo mismo ocurre con el espacio. En este sentido el planteamiento de Soja (2000) busca ampliar las reflexiones y la discusión sobre el espacio público urbano.

Tanto los estudios de Lefebvre (2013) como los de Soja (2000) se generan desde una postura crítica. Aunque en contextos sociales y espaciales distintos, estos autores fueron testigos de los cambios y el constante avance en el diseño urbano. Por una parte, en Paris Lefebvre (2013) denunció la desigualdad social expresada en la producción de la ciudad y sus transformaciones espaciales en las décadas de los años 60 y 70 del siglo pasado. Por otra parte, Soja (2000) encuentra en la ciudad de Los Ángeles otras alternativas para la comprensión del diseño urbano. Para estos autores, la conformación del espacio público urbano debe estudiarse desde diversos enfoques que no limiten el entendimiento de lo producido, en otros términos, no se trata únicamente como un producto social, sino que también abarca otros aspectos de la vida en las ciudades tales como la configuración de la lucha de clases a través de lo espacial.

En cuanto al diseño urbano de la ciudad moderna, algunos de los planteamientos de Lefebvre (2013) se relacionan y se reafirman con lo que Gehl (2014) señaló décadas después, principalmente en lo referente al cuerpo y la manera de vivir el espacio público urbano, es decir respecto a la carencia de una consideración de la escala humana en la planeación de las urbes.

La producción del espacio urbano a partir de la década de los años 60, en algunas de las principales ciudades del mundo evidencia que la planeación de ciudades se produce acorde a esquemas y representaciones espaciales tales como maquetas o cartografías, los cuales únicamente ofrecen una visión restringida de cómo es vivir el espacio, ya que sólo reproducen parcialmente áreas de las ciudades, pero no funcionan para comprender la vida a nivel del suelo ni la relación de sensaciones percibidas con los sentidos humanos. Tal como señala Gehl (2014), el planeamiento urbano a partir de la segunda mitad del siglo XX se generó prestando mayor atención al uso de automóviles y, por lo tanto, la retícula de la ciudad se estableció de acuerdo a la construcción de grandes autopistas y zonas para edificios, en lugar de incluir la dimensión humana. Para este autor, el diseño urbano influenciado por la ideología del movimiento moderno derivó en un espacio público atractivo desde una vista aérea pero poco amigable con el ciudadano de a pie. De esta manera, Gehl

(2014) habla del diseño urbano de las ciudades en términos de la velocidad con la que se transita, es decir, que la escala adecuada a los sentidos del cuerpo humano para transitar en una ciudad es a 5 km por hora, velocidad promedio de una persona que camina o pasea en bicicleta, esto en lugar de la escala con la cual se han planeado las ciudades modernas que es de los 60 km por hora, escala pensada para el uso de automóviles pero no para el cuerpo humano.

En una perspectiva regional, las desventajas de la escala de los 60 km por hora se reflejan en ciudades actuales de los considerados países periféricos. Así, cuando las autoridades encargadas de la planeación urbana, en conjunto con empresarios del ramo de la construcción, adoptan esquemas inspirados en el movimiento moderno para la planeación de urbes, las repercusiones para amplios sectores de la población se manifiestan en una disminución de la calidad de vida urbana. Por ejemplo, en los tiempos largos de traslado que se realizan del hogar hacia los centros de trabajo o bien se visibiliza en la falta de inmobiliario urbano, en una deficiente accesibilidad a centros de servicios, inadecuados sistemas de transporte público, además de los recurrentes accidentes viales, entre otras problemáticas. En este sentido, vivir en ciudades que son pensadas para el automóvil y no para el ciudadano de a pie conlleva una serie de problemáticas para los habitantes que no son tomadas en cuenta por los planeadores urbanos de las ciudades, lo cual refleja en cierta medida la influencia de los procesos de capitalización global del espacio en lo local. En relación a lo planteado por Lefebvre (2013), la abstracción del espacio es tal que el habitante de la ciudad se encuentra encasillado en contenedores e inundado por metáforas visuales que dificultan el surgimiento de un pensamiento crítico que cuestione el porqué de las largas distancias espaciales entre centros de trabajo y los lugares de residencia o la mercantilización de los espacios públicos en detrimento de la vida urbana en plazas u otros espacios propios para el encuentro social.

Ahora bien, distintos artículos de divulgación científica nos ofrecen un panorama respecto a la inferencia de la globalización en contextos locales. De esta manera, a continuación se anotan algunos de los puntos que autores han escrito respecto al espacio público urbano desde contextos locales. Así mismo, resultan relevantes para la presente investigación aquellos estudios que toman como casos de estudio proyectos de arte urbano que integran conceptos como la memoria y la identidad.

En este sentido, Córdova y Romo (2015) entienden el espacio urbano “como un objeto material que interactúa con procesos sociales subjetivos, ya que a través de esta relación es como adquiere una función, una forma y un significado social” (p. 15). De esta manera, los autores apuntan a una definición del espacio como producto social en relación con una construcción subjetiva y mencionan que la principal responsabilidad por reconfigurar el espacio urbano es por parte del

gobierno e iniciativa privada. Sin embargo, el ciudadano como actor social también conlleva parte de la responsabilidad como ciudadano que hace uso del espacio urbano.

La noción de espacio público tiene distintas acepciones, desde una perspectiva que considera las relaciones de poder. Autores como Aimaretti (2014) y Dascal (2007) entienden al espacio público como una noción compleja donde confluyen multiplicidad de espacios que se superponen, zonas de conflicto debido a la heterogeneidad y los antagonismos sociales, donde también se encuentra la memoria histórica como continuo proceso de recuerdo-olvido. Para Aimaretti (2014), el espacio tiene distintas formas de uso, se trata de áreas que son vividas de manera agradable o desagradable, o bien áreas de ocultamiento y/o conflicto. Dascal (2007) señala que el espacio público no es accesible para todos, de tal forma que es relevante considerar las restricciones del espacio público como otra variable para visualizar aspectos de la manera en la que se define el uso público del espacio y cómo se viven en la actualidad; por ejemplo, la manera en la que los centros comerciales se convierten en lugares de convivencia y consumo al tiempo que se abandonan espacios de la ciudad que en otro tiempo representaban una dinámica aglomeración de actividades sociales.

Tokeshi (2013) invita a tratar de entender y observar de distintas formas el espacio público donde las personas han cambiado la manera de relacionarse de acuerdo a contextos actuales demarcados por una sociedad de consumo. El autor menciona la necesidad de repensar el desarrollo urbano de las ciudades. A modo de ejemplo, señala el desarrollo arquitectónico de centros comerciales y la condominización en Lima. Este autor habla de la pérdida de barrio, de las actividades realizadas en las colonias como jugar en la calle o reunirse con amigos o vecinos en alguna esquina, fenómeno que en Ciudad Juárez podemos atribuir, entre otras causas, a la ola de violencia de los años 2008-2011, lo que ocasionó una situación como la que explica Tokeshi (2013) en el contexto de la ciudad de Lima “y su reemplazo por un vacío que invita a la inhospitabilidad, al anonimato más cruel y a la aparición de la violencia en todas sus formas” (p. 119). Para este autor, el espacio público es importante debido a la posibilidad de significarse como patrimonio colectivo y no únicamente por su valor simbólico. En un sentido similar, Olga Segovia (2007) reflexiona acerca de las transformaciones en las ciudades expresadas a través de la relación espaciosa. Menciona que las formas tradicionales de ciudad se conjugan con las modernas, es decir, con la globalidad. Entre los factores producidos por estas transformaciones se encuentra el crecimiento de las ciudades, que las hace ilegibles. Esto se traduce en percepciones de miedo a ciertos lugares y la desigualdad como una constante en las ciudades.

En este contexto de construcción social de la inseguridad, se abandona el espacio público y se pierde la solidaridad, el interés y respeto hacia los «otros». La percepción de inseguridad

y el abandono de los espacios públicos funcionan como un proceso circular y acumulativo. (Segovia, O., 2007, p. 17)

Para comprender de una manera más amplia el espacio público, Segovia (2007) señala la relación entre capital social y espacio público en dos cuestiones: el “*sentido de pertenencia e identidad espacial y social*, que trasciende lo individual o «comunitario y local»” (Segovia, 2007, p. 24). La otra cuestión refiere a la confianza producida en la colectividad. La autora en una revisión bibliográfica establece que los orígenes de la noción de capital social pueden ubicarse en la filosofía y sociología del siglo XIX “el concepto de capital social consiste en una «invitación» a reconstruir formas de cooperación basadas en el espíritu cívico, como una forma de disminuir tendencias a la disgregación social y aumentar la eficiencia de la acción colectiva” (Segovia, 2007, p. 19). Aunque se trata de una noción amplia, puede establecerse que el capital social se autoconstruye en procesos comunitarios, de esta manera se relaciona con la historia de colectividades y comunidades. Segovia (2007) señala que el capital social no es inducido o creado desde arriba, sino que este se genera en el transcurso de años, de varias generaciones, de tal forma que no es factible la construcción de un verdadero capital social en el transcurso de una sola generación de personas. Sin embargo, el capital social puede cambiar en el transcurso del tiempo, así puede verse reducido o incrementado de acuerdo a acciones de éxito o fracaso.

En suma, las concepciones analizadas en textos de autores como Córdova y Romo (2015) nos permiten generar una noción de espacio público urbano estudiada de forma dialéctica, es decir, en un sentido material, lo objetivo y en un sentido subjetivo o simbólico. El espacio público urbano se entiende de manera compleja desde dos aspectos: la materialidad, entendida como lo concreto en perpetua transformación y la inmaterialidad, referente a la parte simbólica de los lugares, incluyendo aspectos que definen el nivel de importancia, las relaciones de afecto que tienen los lugares para los individuos o las colectividades, además de cuestiones perceptuales como pueden ser los aromas y el ruido. En la definición de Córdova y Romo (2015) la complejidad de la noción de espacio público urbano se define por una dicotomía: el aspecto objetivo y el subjetivo; mientras que autores como Tokeshi (2013) y Segovia (2007) señalan una relación entre la forma de vivir el espacio y el desarrollo urbano de las ciudades a través del cual se generan espacios de inseguridad y se pierden maneras tradicionales de vivir en lugares como los barrios o colonias. Segovia (2007) además señala al espacio como el soporte de la identidad y el sentido de pertenencia. Relacionan así el capital social con el espacio público.

Esta revisión de reflexiones nos permite establecer que el espacio público urbano se define como materialidad de acceso público desde la cual establecemos construcciones culturales que afectan también nuestra manera de vivir, es decir, la parte concreta del espacio se conjuga con

elementos simbólicos que interpretamos de acuerdo a esquemas mentales y a identidades. Las personas se apropian del espacio de diversas maneras, lo resignifican de acuerdo a intereses personales y colectivos. De igual manera, existen cambios en el uso del espacio público ocasionados por diversos factores, desde influencias de carácter global o nacional, como por ejemplo las crisis de empleo que han derivado en el abandono de casas. Se entiende la complejidad del espacio público urbano en relación con distintos conceptos como identidad, resignificación, memoria y relaciones de poder, entre otros. Sin embargo, autores como Lefebvre, Santos y Soja han generado un entendimiento del espacio relevante para diversos estudios ya que consideran diversas perspectivas más allá de una cuestión dicotómica entre lo objetivo y subjetivo.

Por otra parte, Adrián Hernández Cordero (2008) analiza y contrasta el pensamiento de los autores Milton Santos y Edward Soja, cuyas ideas transitaron por caminos paralelos. Hernández (2008) establece un contexto de los dos autores en el cual Santos, desde un país del tercer mundo y durante la década de los años 70 del siglo XX, retoma el materialismo histórico y Soja, desde un país industrializado, durante la segunda mitad de los años 80 retoma el materialismo histórico-geográfico. El análisis que realiza Hernández (2008) permite un acercamiento a las ideas de Santos y de Soja, de tal forma que resulta útil a nuestra investigación para abordar conceptualmente las características del contexto en el espacio de estudio que es el fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

De los aspectos relevantes en el pensamiento de Santos (2000), Hernández (2008) señala la importancia del tiempo:

... como un conjunto de formas representativas de las relaciones sociales del pasado y del presente, y por una estructura representada por las relaciones sociales que ocurren ante nuestros ojos y que se manifiestan por medio de los procesos y las funciones. (Santos, 2000 en Hernández, 2008, p. 87)

Al continuar con el análisis del pensamiento de Santos, Hernández (2008) menciona que tres elementos son claves en la conceptualización del espacio: 1) las formas espaciales, 2) las relaciones sociales, y 3) las estructuras sociales. De tal forma que Santos entiende al espacio como estructura dinámico social, una relación de ida y vuelta, es decir, perspectiva dialéctica, producción del espacio derivado de diversas variables entre espacio y sociedad.

La definición que hace Hernández (2008) después de analizar las ideas de Santos es relevante para nuestra investigación, ya que considera la cuestión histórica del espacio, la idea de un palimpsesto continuo, de tal forma que esta definición abarca la carga significativa:

El espacio es, por tanto, resultado del pasado y del presente, exclusivamente puede existir en el ahora porque las «formas-contenido» tienen un valor otorgado al espacio haciéndolo funcional y llenándolo de significados, de lo contrario, de ser exclusivamente formas espaciales no se asumiría a manera de espacio, sino como paisaje compuesto de «formas-objeto». (Hernández, p. 89)

En cuanto a la revisión que Hernández (2008) realiza de los postulados de Edward Soja, mencionamos la consideración de agregar un tercer término a la dialéctica en referencia a lo “otro”. Esta ideología trialéctica puede ser interpretada de distintas maneras. Una de ellas hace referencia a la interpretación de distintos niveles del espacio con la dimensión subjetiva agregada.

Así mismo, Masoud Kosari y Abbas Amoori (2018) también analizan la trialéctica del espacio. Sin embargo lo hacen agregando el espacio virtual, es decir, incluyen el espacio generado por los videojuegos, los teléfonos celulares, tabletas electrónicas y consolas portátiles. Estos autores señalan la necesidad de una redefinición del tercer espacio para entender formas de vivirlo por parte de usuarios que se encuentran en el espacio físico y atienden a la vez el espacio virtual. Estos autores consideran que el tercer espacio propuesto por Soja resulta insuficiente para entender las nuevas dinámicas de vivir el espacio, por ejemplo, con el surgimiento de la realidad aumentada. De tal forma que para Kosari y Amoori (2018) el tercer espacio propuesto por ellos difiere del conceptualizado por Soja. En este sentido, el tercer espacio es el espacio mental combinado existente en la mente del usuario y las estructuras cognitivas. Es así que apuntan a una simultaneidad de espacios en la mente del usuario. El tercer espacio es entendido como una especie de panel de control que permite a los usuarios mediar entre el espacio real y el virtual.

Espacio público urbano

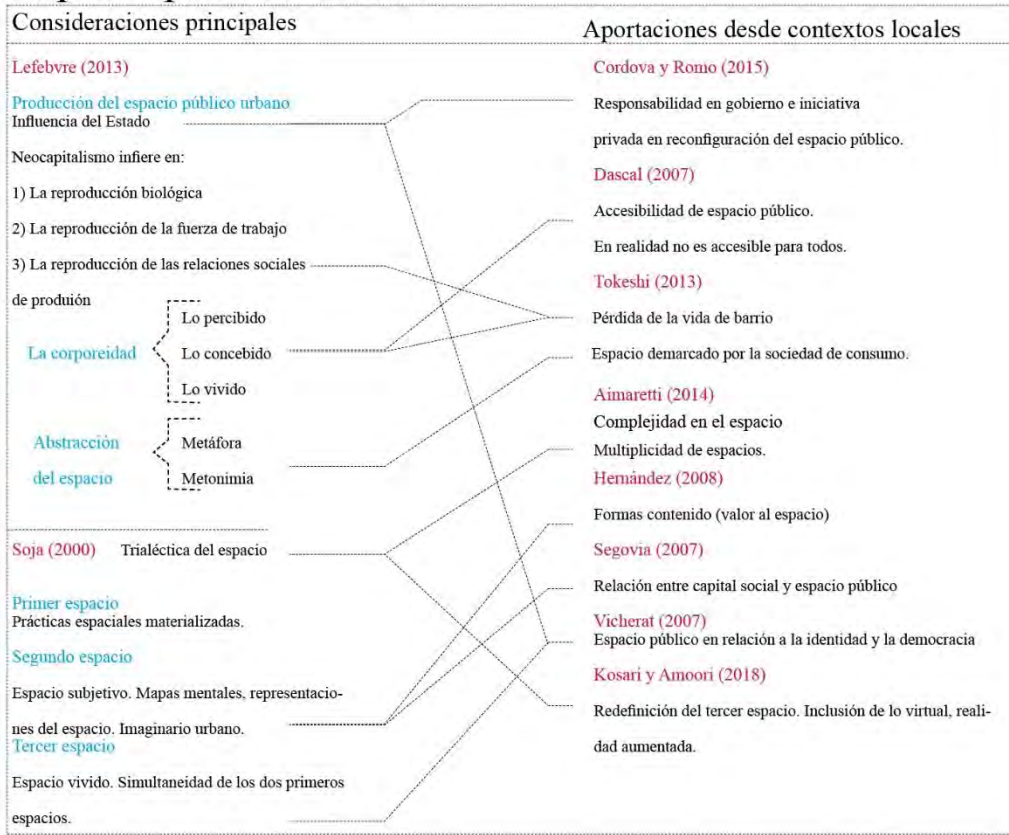


Figura 2. **Mapa conceptual respecto al espacio público urbano y el paisaje urbano.** 2019. Fuente: *Elaboración propia a partir del marco conceptual.*

A modo de conclusión, señalamos que esta revisión conceptual permite ver que las posturas dicotómicas para entender el espacio público resultan útiles en tanto que consideran la complejidad de las estructuras espaciales y sociales. Sin embargo, la consideración del cuerpo como el inicio para comprender el espacio público urbano (Lefebvre, 2013) y la dialéctica del espacio (Soja, 2000) posibilitan un mayor entendimiento, ya que nos permitirá analizar en capítulos posteriores las maneras en las que el espacio público se vive y transforma en el área determinada del conjunto habitacional que estudiamos. De forma que por tercer espacio entendemos un proceso en la mente del usuario al vivir el espacio, ese primer espacio real y objetivo que denota las formas de comportamiento y funciones de los lugares, como por ejemplo, las banquetas para caminar, las calles para que los carros transiten, las escuelas como espacios de educación, los supermercados donde se realizan compras, etc. Este proceso mental es simultáneo con la forma de concebir el espacio para el usuario. Aquí podemos mencionar también los esquemas mentales, las formas en las que los usuarios han aprendido a vivir el espacio. De esta manera, depende de la subjetividad de cada persona. Por ejemplo, aunque la mayoría de las personas saben que una señalización de alto implica detenerse en

carro o a pie y observar el flujo de los carros o peatones en la calle, hay personas que no respetan estas señales de tránsito por diversas razones, lo cual implica que en sus esquemas de comportamiento hay conductas que no respetan las señales, aún y cuando se trata de reglamentos oficiales y normas para un ejercicio sano en el uso del espacio urbano. Para sintetizar, en la figura 2 anotamos algunas de las principales aportaciones de teóricos como Lefebvre (2013) y Soja (2000), cuyas ideas se relacionan o son retomadas por autores desde otros contextos regionalizados que también influyen en nuestra consideración de qué significa la producción del espacio público urbano.

1.2 Resignificación del paisaje urbano

La revisión en cuanto al espacio público y las perspectivas para entenderlo de manera dicotómica entre objetivo y simbólico, así como la dialéctica del espacio (Soja, 2000), nos permiten relacionarlo conceptualmente con la noción de paisaje urbano. Desde un enfoque cultural, el paisaje urbano es un constructo acerca de elementos del espacio físico, guardados en la memoria, lugares espaciales con una carga simbólica que son cartografiadas de manera subjetiva. De acuerdo con la conceptualización de Soja (2000), se puede decir que se trata de un segundo espacio, es decir, de representaciones mentales donde también se conjugan esquemas, acciones de la historia de vida de las personas, lugares de interés y otros aspectos simbólicos. Por otra parte, al estudiar el espacio en el área metropolitana de Monterrey Ramírez (2015) define al paisaje urbano como una construcción compleja:

Cuando el paisaje urbano se manifiesta como un panorama irregular, multiforme y hasta caótico en una sucesión múltiple y estridente de calles, edificios, puentes y publicidad que coexiste con carretones impulsados por fuerza motriz humana o equina, tendremos la imagen concreta de una desigualdad urbana creciente y distópica, pero también imaginaria de sus agentes. (p. 107)

La reflexión de Ramírez (2015) apunta a una construcción del paisaje urbano donde múltiples elementos se encuentran enlazados. Es relevante que señale la desigualdad como elemento dado en las ciudades donde convergen en un mismo espacio el desarrollo y el atraso económico, además, las complejidades que sustentan tal desarrollo, manifestado en el espacio y por consiguiente en la construcción de paisajes urbanos ciudadanos.

Otra perspectiva en torno al paisaje urbano la señala Maderuelo (2010), quien habla de una construcción tamizada de elementos de la urbe “el «paisaje urbano» no es la ciudad, ni alguno de sus enclaves significativos, sino la imagen que de ella se destila, bien sea esta individual o colectiva” (p. 575). En este sentido, el paisaje urbano se conforma en una construcción mental de espacios y lugares de determinadas áreas de la ciudad. Los espacios por donde mayormente transitan las personas

generan esta construcción, de igual manera, los acontecimientos ocurridos en determinados lugares generan una imagen que se asocia e integra significados. Se puede relacionar también a la legibilidad de la ciudad (Lynch, 1984), ya que un paisaje urbano complejo como el que señala Ramírez (2015) resulta difícil de leer. La fragmentación por zonas en las ciudades no ayuda a la generación de paisajes urbanos que evoquen sensaciones positivas a los usuarios de la ciudad.

El paisaje urbano al tratarse de un constructo dinámico es también modificado por procesos y prácticas espaciales. Las emociones resultan relevantes, Nin y Shmite (2015) analizan la resignificación y las acciones sociales de resistencia en el espacio público de ciudades españolas en el año 2011. Los autores entienden el paisaje urbano como una construcción cultural donde se establecen las representaciones del mundo, es decir, que el paisaje urbano es entendido como soporte donde las emociones, intenciones y sentimientos de los sujetos actúan, estas usan o modifican el espacio. Para Nin y Shmite (2015) las resignificaciones del espacio se generan por las interacciones de los vínculos sociales y las intenciones de los sujetos. Se trata de una transformación en el uso del espacio público de manera temporal. Sin embargo, las acciones ocurridas y las emociones asociadas ocasionan que permanezca en la memoria un uso distinto del habitual, ya no únicamente como espacio de socialización y encuentro, sino también como soporte para el reclamo y la expresión de ideas en común.

En consideración al cuerpo humano y su relación con la ciudad, Gehl (2014) habla de un paisaje humano. Se trata de una concepción que apunta al entendimiento de la estructura de las ciudades en un proceso de asimilación determinado por formas materiales del espacio público en estrecha relación con los sentidos humanos, en especial con la vista. Sin embargo, existen ciudades que carecen de elementos que aporten información de interés a los sentidos, con los cuales vivir sensaciones que fomenten el uso y la permanencia en espacios públicos urbanos. Para Gehl (2014) es importante considerar una perspectiva desde la corporeidad humana, ya que así es como se viven los espacios de acuerdo al alcance de los sentidos humanos, pues esto es lo que determina la calidad de las experiencias vividas en el espacio urbano.

Otra implicación en la configuración de los paisajes urbanos se debe a que las personas al dejar sus marcas, transformar, quitar o agregar elementos en los espacios, añaden significados los cuales pueden o no integrarse a los imaginarios, esto en diferentes niveles. Muestra de ello son las manifestaciones visuales tales como la gráfica urbana y la publicidad. Sánchez (2010), en su tesis de maestría *La construcción simbólica del paisaje urbano. La disputa por la significación del graffiti en Tijuana*, señala cómo se han construido imaginarios dispares entre estas dos formas de producción visual. Por una parte, la imagen del graffiti en Tijuana ha sido determinada por agentes en posiciones de poder, tales como jefes policiacos, empresarios y periodistas. Su influencia en la opinión pública

acerca del grafiti suscita que, en esa frontera, dicha imagen se relacione con la delincuencia y, desde las perspectivas institucionales, se trate de una práctica que debe de penada por la ley. Por otra parte, hay otras producciones visuales de publicidad que son realizadas fuera de la ley, tales como la instalación de anuncios espectaculares o publicidad sin el consentimiento de las autoridades, las cuales no son penadas de la misma manera que el grafiti.

Es así como Sánchez (2010) refiere al paisaje urbano entendido a modo de espacio social donde las relaciones de poder pueden manifestarse a través de la producción visual en el espacio público. Al referir a Bourdieu y la teoría de campo,³ Sánchez (2010) plantea que la conformación de paisajes urbanos en Tijuana es determinada por distintos factores, entre los que inciden las posiciones económicas y sociales de los actores que pretendan modificarlo. Así, por ejemplo, un grafitero que busca hacer un mural, incluso con un permiso de la autoridad, podrá verse sancionado o ser revisado, mientras que una agencia de publicidad sí podrá instalar anuncios sin que sea sancionada o motivo de revisión por parte de agentes de la policía, aunque tal vez no se cuente con los permisos requeridos por ley.

De esta manera, el paisaje urbano, al ser un constructo constituido por elementos filtrados del espacio material en forma subjetiva, primer y segundo espacio según Soja (2000), se transforma constantemente. En este sentido, existe una relación con la noción de imaginario urbano, ya que, al igual que el paisaje urbano, se utiliza para referir a construcciones mentales como parte de procesos sociales que atribuyen significados y emociones a los espacios públicos. Respecto al imaginario urbano, Silva (2006) plantea que se produce en un proceso de interiorización por parte de los ciudadanos, en torno a los espacios, donde las imágenes interiorizadas son producto de cómo son vividas las ciudades en concordancia con los aspectos físicos y simbólicos, esto en conjunción con los esquemas culturales de los propios ciudadanos. Del mismo modo, cuando los habitantes o usuarios de la ciudad expresan en sus propios términos aspectos de la ciudad, es decir, al exteriorizar sus imágenes mentales de algún determinado espacio público, ya sea en un relato o de manera visual, se proyectan de acuerdo a los patrones del ciudadano.

De esta manera, Silva (2006) refiere a aspectos físicos de las ciudades en concordancia con la manera cómo es vivida y entendida por sus habitantes, en otros términos, la interrelación entre usos, procesos sociales y representaciones del espacio público urbano. Para la comprensión de cómo se construyen los imaginarios urbanos, Silva (2006) plantea caracterizar a las ciudades a través de

³ Con teoría de campos Sánchez (2010) refiere a las categorías o metáforas espaciales que Bourdieu desarrolló para analizar a la sociedad como un conjunto de campos “De acuerdo a esta interpretación cada campo se constituye como un espacio de conflicto entre actores enfrentados por los bienes que ofrece ese campo” (Chihu, 2021, p. 180).

metáforas colectivas. Así, por ejemplo, las evocaciones de los ciudadanos respecto a algunos espacios, calles o lugares de relevancia, pueden ser representados a modo de cuerpo humano. Por tanto, las ciudades o los espacios pueden tener atribuciones tales como considerar que una calle es femenina o masculina, o bien otorgar a un espacio atributos en relación al capital cultural o económico de quienes hacen uso de él. De igual manera, las ciudades pueden ser entendidas de acuerdo a los sentidos y así ser vistas, tocadas, escuchadas u olidas.

De acuerdo con las consideraciones de Silva (2006), los imaginarios urbanos también afectan en la construcción de identidad de las ciudades. Este autor introduce la categoría punto de vista ciudadano para referir a la imagen exteriorizada, por parte de los ciudadanos, acerca de la urbe; categoría que conlleva también proyecciones de quien exterioriza la imagen. Para Silva (2006), la elaboración de imaginarios urbanos es un proceso en el que intervienen esquemas discursivos y socio-culturales. Para su estudio se deben considerar tres instancias

... imaginario como construcción o marca psíquica; imaginario en cuanto al modo que permite la expresión desde la escritura hasta toda tecnología en el avance del ser por crear modos de comunicarse e interactuar socialmente y el imaginario como construcción social de la realidad. (p. 100)

Al estudiar desde otra escala, una ciudad puede generar una diversidad de imaginarios atribuidos a determinadas áreas o bien a determinadas unidades de vivienda, que podemos considerar como paisajes urbanos, ya que las atribuciones de significado y emociones se vinculan a fragmentos de la ciudad. Tal como plantea Silva (2006), la necesidad por reafirmar la identidad es distinta en países del primer y del tercer mundo. Aunque en los países del tercer mundo hay sectores de la sociedad que viven con privilegios del primer mundo y en los países de primer mundo hay población que vive en pobreza extrema. Además, mientras que la situación parece en desventaja por la cuestión económica, lo cultural no puede ser comprendido de la misma manera, ya que cada cultura se autolegitima en sus propios términos. En este sentido, las periferias de las urbes donde las condiciones de desarrollo económico y cultural son menos favorecidas han de afianzar las identidades bajo sus propias condicionantes o esquemas. Así, por ejemplo, se explican elementos de identidad expresados de distintas maneras como la manera de vestir o como en las formas de expresar y demarcar territorios.

En suma, el imaginario urbano puede entenderse como una amalgama de emociones colectivas atribuidas a un espacio público que se dota de significaciones de acuerdo a la manera en que cada ciudadano vive y usa esos espacios. La construcción de imaginarios es un proceso dinámico donde interfieren las disputas simbólicas de apropiación de espacios públicos, por lo que, el ciudadano constantemente genera nuevas percepciones y atribuciones. De esta manera, el entendimiento de la noción de paisaje urbano se vincula con el imaginario, ya que también puede ser alterado. Sin

embargo, desde posiciones de poder resulta más fácil a una persona generar un cambio o agregar significados a un espacio. De igual manera, un espacio con determinadas significaciones y emociones dentro de los imaginarios colectivos puede ser soporte de expresiones para las clases oprimidas.

En relación a la noción del paisaje urbano y del imaginario se encuentra la voz resignificación, la cual también es un concepto amplio con distintas acepciones, interpretaciones y usos como noción de volver a significar algo. Molina (2013) señala un vacío conceptual e indeterminación en el uso de la noción resignificación, debido a que se utiliza en distintos proyectos y con diversos propósitos. El autor distingue dos dimensiones: una tiene que ver con la búsqueda de una meta y la otra con la obtención de una solución diseñada para beneficiar a un individuo o a una comunidad de tal manera que apunta “sería un error considerar que la RSG se trata de un logro único de la intervención social, en donde la acción profesional funciona como *catalizador* de determinados procesos” (Molina, 2013, p. 48). En este sentido, resignificar representa un cambio intencionado y/o diseñado para transformar. Para este autor, una definición explicativa de la resignificación se puede generar por medio de cuatro condiciones: a) condición ontológica, b) el cambio depende de condiciones que permiten o no su realización, c) metáforas espaciales e d) interacción con el contexto. De esta forma busca realizar un análisis y formular una propuesta en torno a la resignificación que se refiere a los procesos sociales, la intención de cambio y las acciones para llevarlo a cabo.

Arreola y Saldívar (2017), al profundizar sobre la noción de resignificación y su relación en la conformación de territorios, señalan:

... cuando la sociedad actúa sobre el espacio no lo hace sobre objetos considerados como realidad física, es decir, como naturaleza primigenia, sino sobre realidad social de formas-contenido, como funciones sociales ya valorizadas a las cuales se busca ofrecer o imponer un valor nuevo. (p. 225)

En este sentido, apuntan al cambio en la manera de generar las construcciones colectivas del espacio social y resignificarlo en territorio. Arreola y Saldívar (2017) establecen cinco tesis respecto a la noción de territorio: 1) la territorialización manifiesta la habilidad para autoorganizarse de acuerdo a los entornos, 2) la reterritorialización derivada de las necesidades de la globalización, 3) el lugar entendido como un actor en la globalidad, 4) la idea de desarrollo sustentable es promovida desde una perspectiva globalizadora como análoga al progreso y 5) “los movimientos socioterritoriales híbridos construyen un proceso de adaptación complejo, que reterritorializa redes de lugares hacia la sustentabilidad” (p. 241). Las primeras cuatro tesis se refieren a un proceso globalizador en el que las colectividades se adaptan y readaptan el entorno, mientras que la quinta tesis es acorde al enfoque teórico de nuestra tesis porque considera la complejidad espacio-social y la necesidad de generar lugares por parte de los habitantes.

Así mismo, Gutiérrez (2012) señala que el espacio urbano está cargado de significaciones primarias u originarias pero que es permeable a nuevas significaciones. Así puede entenderse de forma dicotómica, en dos significados: uno real, el espacio geográfico material, y otro conceptual, la construcción de sentido del espacio. Este autor apunta a la resignificación del espacio pero a modo de imaginario personal, donde es la interiorización del transeúnte la que se adecúa al entorno.

En referencia a Michel de Certeau respecto a la práctica de caminar como enunciación de significados y a Walter Benjamin sobre derivar al transitar por las calles, Gutiérrez (2012) menciona que es principalmente cuando el usuario es un caminante que este puede percibir los olores, los ruidos, los aspectos del espacio material que hablan de la historicidad de los lugares y, a partir de esta información, agregar significaciones al espacio. Así, un entorno complejo donde convergen la historicidad de un lugar, los significados asociados socialmente al mismo, las prácticas espaciales, así como las demás personas que hacen uso del espacio pueden llegar a generar impactos o afectaciones al caminante, por ejemplo, un lugar hostil llevaría a una contingencia en el caminante. La contingencia, señala Gutiérrez (2012), es “una experiencia en la que un sujeto no encuentra *sentido* al impacto ni a la afectación que provoca el espacio, en cualquiera de sus dos aseveraciones: la real y la conceptual” (p. 102). De modo que el caminante se ve en la necesidad de agregar otros significados, es decir, desde su perspectiva se resignifica el espacio al interiorizar un espacio real agregando o sustituyendo otros significados.

González (2011) añade a la conceptualización de resignificación otro enfoque. Se trata de una perspectiva que entiende al cuerpo como soporte de lenguaje del arte y su relación con el espacio urbano. En este sentido, analiza piezas de arte-acción (*performance, happenings, body art, flashmob*) generadas con dinámicas lúdicas en búsqueda de alteración o bien una transformación de la realidad. Este autor reflexiona respecto al cuerpo, su relación con la ciudad y la construcción simbólica de la misma. Así mismo, cuestiona el sentido de cambio, sobre qué es en realidad lo que cambia, si la ciudad o, en un planteamiento similar al de Gutiérrez (2012), sí es la perspectiva con la que se observa. De tal suerte que para el autor comprender la construcción de imaginarios e identidades determina el entendimiento de las maneras en que se habita. Comprender y observar la ciudad implica comprendernos individualmente “la ciudad no es sólo el conjunto de acervos materiales que la conforman, sino más bien una construcción colectiva en torno a la memoria” (González, 2011, p. 62).

Para los autores Tomadoni y Romero (2014) la resignificación de espacios es un vaivén de modificaciones que se relacionan entre lo global y lo local, encontrar nuevos usos y significados a los espacios en las ciudades es una constante cada vez mayor. Sin embargo señalan que para lograr una restauración al tejido social es necesaria la conformación de lugares:

Esta «metodología» de recreación de los tejidos, utilizando los lugares requiere de varias cuestiones, como contemplar las formas-contenido (pre)existentes, comprender formas de consumo del espacio público, captar los niveles de complejidad de las formas y funciones espaciales como así también, facilitar la producción y transferencia de la información, de forma que al consolidarse un espacio público como una red de lugares en interacción, se pueda contribuir a un desarrollo urbano integral. (Tomadoni y Romero, 2014, p. 104)

En suma, la resignificación en referencia al espacio urbano se comprende como la búsqueda de cambio provocado por procesos espaciales complejos donde convergen intenciones, emociones, acciones de resistencia, la memoria, las formas-contenido, entre otros factores, para conseguir o perpetuar una modificación y, de esta forma transformar espacios en lugares, agregar o sustituir significados.

Los elementos simbólicos y materiales del espacio público urbano son indicadores también de las tensiones sociales, económicas, históricas y culturales. La capacidad de resignificar un espacio por parte de los habitantes se determina por diversos factores, entre ellos las posiciones de poder o las emociones colectivas.

De esta forma, entendemos la resignificación del paisaje urbano como una serie de procesos producidos en el espacio vivido (tercer espacio, entendido desde la perspectiva de Soja, 2000), se redefinen aspectos del espacio material (primer espacio); esto puede llevarse a cabo, de manera intencional o no, por individuos en relaciones de poder o de opresión. Los cambios son asimilados por medio de imágenes mentales guardadas en la memoria de los individuos que hacen uso de ese mismo espacio. Así se genera también una memoria colectiva, se produce la construcción del paisaje urbano (segundo espacio). Este proceso se genera y continúa constantemente, sin embargo para considerar que se generó una resignificación del paisaje urbano, las futuras transformaciones del espacio no alteraran de manera significativa la percepción y la forma de vivir el espacio público hasta que una vez más se genere otro proceso de resignificación. Esto implica entender el paisaje urbano como una construcción cultural y colectiva donde, además, infieren lo global y lo local a modo de ejes transversales en la relación identidad-lugar. En otros términos, la resignificación se comprende de acuerdo a la interiorización y asimilación de los espacios públicos generadas a partir de la necesidad por adaptar o adaptarse al entorno, por lo cual es importante considerar la capacidad para transformar espacios públicos o agregar elementos de significado que puedan ser asimilados a los imaginarios colectivos.

1.3 Gráfica urbana en relación con la memoria colectiva y la identidad

La práctica de inscribir signos en superficies disponibles en espacios públicos y semipúblicos, así como la necesidad humana de transformar y adaptar los entornos para sus propios propósitos se puede rastrear a épocas remotas de la humanidad y en diferentes periodos históricos. Por ejemplo, Ellard (2015) cita el complejo religioso Göbekli Tepe, en Turquía, donde se tiene registro de treinta y tres inscripciones en muros, desde hace aproximadamente más de 11,000 años, que permiten entender la existencia de una conciencia de lo público y lo espacial en relación con la comunicación visual, milenios antes de la aparición de la escritura en esa área. En un sentido similar, Soja (2000) señala que entre los años 7000 y 5000 a. C. ya se encontraban manifestaciones de arte mural en un templo en Çatalhöyük también en Turquía, lo importante para este autor es que se manifiesta una preocupación en torno a la especificidad urbana y a la conciencia popular para comunicar mensajes a una colectividad en espacios públicos y semipúblicos.

Estos precedentes permiten entender que la inscripción de signos en soportes ha estado presente en distintas sociedades, tiempos y espacios. Sin embargo, para comprender el desarrollo de la gráfica urbana y su utilización como herramienta de transformación de paisajes urbanos, es importante situar antecedentes a partir de aquellas expresiones artístico-visuales producidas en el espacio urbano y que sean realizadas con la intención de generar un cambio, emitir mensajes que fomenten el diálogo o la reflexión respecto a temas como la comunidad, la identidad y la memoria, además, de desarrollarse con un sentido artístico o con elementos de diseño.

En este sentido, se revisará el muralismo mexicano como primer movimiento de pintura en espacios públicos urbanos con influencia en manifestaciones gráficas urbanas de la actualidad. Enseguida revisamos el desarrollo del movimiento de grafiti ya que ayuda a comprender el inicio del movimiento de grafiti en la actualidad y su implementación como herramienta de color ante lo gris de las urbes. Posteriormente revisaremos algunas consideraciones sobre el *street art* o arte urbano y las implicaciones entre memoria y gráfica urbana.

En esta tesis abordamos la gráfica urbana como un concepto amplio que abarca distintas expresiones visuales ubicadas en soportes de infraestructuras del espacio público urbano. La noción de gráfica urbana ya era utilizada en estudios sobre expresiones visuales, tal como refiere Silva (2006) al citar un estudio de 1982 en la ciudad de Sao Paolo. Si bien, no es un objetivo en esta tesis definir conceptualmente cada expresión visual, es importante hacer una revisión de lo que algunos autores han manifestado sobre temas de interés para el objetivo de la presente investigación. En este sentido, se toman en cuenta los estudios de expresiones visuales que tienen que ver con el grafiti, el muralismo,

el *street art* o arte urbano, además de algunas de las posibles ramificaciones de cada clasificación. De esta manera, consideramos como gráfica urbana expresiones visuales en soportes del espacio público tales como grafiti: de letras, firmas, *throw-ups*,⁴ piezas, producciones, de protesta, territorial, el *lettering* o las caligrafías urbanas, la ilustración de caracteres⁵ en producciones o pintas, la elaboración de murales, la publicidad en técnicas de rotulación, y también, las manifestaciones entendidas como *street art*: carteles, grabados, estencil, *stickers*...

Es en el paisaje de lo cotidiano donde se plasma la gráfica urbana. Se inserta en el entorno de tal forma que se manifiesta como una de las diversas prácticas espaciales realizadas de manera colectiva o bien por actores individuales con distintas motivaciones, estilos y técnicas.

Un precedente de la gráfica urbana contemporánea en México lo podemos ubicar con el movimiento estridentista en 1921, año en el que Maples Arce pega una hoja volante y revista vanguardista, ya que, según relata Cardiel (2013), es el primer acto de este movimiento de vanguardia. Con este acto el espacio público es utilizado como soporte para comunicar ideas gráficas a través del manifiesto estridentista. De tal manera, lo que hace Maples Arce se asemeja a las prácticas de arte urbano, ya que pega una hoja-revista de vanguardia durante la madrugada, en el centro histórico de la Ciudad de México y clandestinamente.

El movimiento muralista mexicano es otra vanguardia artística desarrollada en los años veinte del siglo XX. A través de la pintura en espacios públicos, aporta elementos en la construcción de identidad y de una memoria colectiva. Con una visión educativa, la preocupación de los muralistas fue dotar de un arte reivindicador de la cultura mexicana al pueblo (Mandel, 2007). La pintura mural mexicana tiene a su vez antecedentes en la obra pictórica de Gerardo Murillo conocido como Dr. Atl (1875-1964) y también en el imaginario de los códices o pinturas producidas por culturas como la maya y la azteca que fueron influencia en la obra de muralistas como Diego Rivera.

En rechazo a la sociedad burguesa y la pintura de caballete, además de la influencia de vanguardias artísticas, como el futurismo, se proclaman el manifiesto escrito por Siqueiros en 1921 *Tres llamamientos de orientación actual a los pintores y escultores de la nueva generación americana* y el *Manifiesto 1923*. En estos manifiestos se constata la importancia de llevar arte al espacio público y el compromiso por los artistas muralistas tanto en el desarrollo estético y técnico

⁴ Letras rellenas con uno o varios colores y delineadas con otro color, que se hacen de manera rápida y clandestina, en Ciudad Juárez se les conoce también como *bombas*.

⁵ Personajes creados por los productores de gráfica urbana, probablemente este término se utiliza en español debido al libro *Subway art* donde se menciona a los personajes como *characters* (Cooper y Chalfant, 2005), publicado en 1984. Los escritores de grafiti realizaban estas figuras de manera original o bien como adaptaciones o reproducciones de los personajes difundidos por los medios de comunicación.

en cada uno como en el contenido de las obras relacionado al indigenismo, la identidad mexicana, la memoria y la historia.

Un estudio mayormente visual de la pintura mural respecto a la memoria e identidad lo encontramos en el libro *El pincel y la memoria muralistas tamaulipecos* (Chacón, 2014). En continuidad con la escuela muralista de Dr. Atl, Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco, la consigna de los muralistas tamaulipecos fue brindar arte al pueblo a través del mural. La búsqueda de la preservación de la memoria colectiva representada a través de narrativas que hablan de las tradiciones, hábitos y oficios de comunidades se establece en la pintura mural de Alfonso Xavier Peña, José Reyes Meza y Pedro Banda. También es notoria la integración de elementos prehispánicos como deidades aztecas y de la huasteca en los murales de José Reyes Meza, Ramón García Zurita y David Celestinos. La abundante información visual que ofrece el libro muestra las posibilidades estéticas y culturales de la pintura mural, de cada artista con su particular paleta de colores, sus temáticas y formas de composición, pero es la narrativa un hilo conductor en todos ellos.

La influencia del muralismo mexicano de los años veinte se manifiesta también en Irlanda del Norte. Watson (1983) señala el desarrollo de una práctica muralista en Irlanda del Norte en los años 70 del siglo pasado. En este movimiento se retoman aspectos del muralismo mexicano de los años veinte y del programa Federal Arts por parte de Works Progress Administration llevado a cabo durante los años treinta en Estados Unidos. Para Watson (1983), la importancia de esta gráfica urbana radica en su utilización como herramienta para propiciar la reflexión, la memoria y la discusión en torno al paisaje urbano deteriorado. La participación ciudadana, durante este movimiento, fue generada a partir de la interacción de los artistas y los habitantes, la gestión del proyecto se produjo a través de instituciones como City Council Community Services, Department of Education and of the Environment, Arts Council y Art College, en aquel país. De igual manera, la financiación y esquematización del proyecto muralístico se llevó a cabo por las instituciones mencionadas. Es así que, el involucramiento de habitantes, la participación de artistas o guías con experiencia y la gestión de diversas organizaciones e instituciones permitieron la producción de distintos murales en un proyecto que no se limitó al embellecimiento del entorno sino que también se realizó con el propósito de realizar gráfica urbana con un sentido comunitario, memorial y para establecer espacios de reflexión.

En otro sentido, McGuigan (1983) analiza el Republican Mural Movement, una serie de diversas manifestaciones en el espacio público, entre las cuales se encuentran murales realizados con motivaciones políticas, en Irlanda del Norte a inicios de los años 80. McGuigan (1983) señala que este movimiento mural tiene como precedente una huelga de hambre originada en la prisión Maze en

marzo de 1981, con una duración de 216 días. Durante los días que transcurrió la huelga de hambre se generaron diferentes expresiones de apoyo, entre las cuales se encontraban: el diseño de carteles, grafiti y murales. Debido a la tensión política, durante aquellos años los murales fueron treinta y seis, pintados de forma colectiva. Además, el estilo gráfico obedece al objetivo de mostrar mensajes que puedan ser asimilados a primera vista por los receptores. El denominado Republican Mural Movement representó una forma distinta de pintar a lo realizado previamente en Irlanda. Los objetivos de este movimiento fueron: expresar las aspiraciones políticas de la minoría católica nacionalista en Irlanda del Norte y establecer una memoria de las problemáticas políticas de esa época.

En suma, las distintas manifestaciones de pintura mural desarrolladas a partir de la segunda década del siglo pasado muestran la preocupación, por parte de los muralistas, de transmitir mensajes visuales vinculados a la memoria, la identidad y la denuncia de injusticias sociales como la desigualdad. Si bien el desarrollo del muralismo puede representar una expresión artística que se nutre del diálogo con la ciudadanía, no se trataba de una manifestación artística del todo democratizada, ya que la capacidad para realizar pinturas murales no estaba al alcance de la ciudadanía en general. Por ejemplo, la metodología para realizar un mural no era un conocimiento plenamente popular, de igual manera que las herramientas, los recursos económicos y materiales tampoco se encontraban disponibles para cualquier persona. El cambio hacia una manifestación artístico-urbana democratizada se desarrollaría a partir de la explosión y difusión del denominado *subway art* o grafiti de tipo neoyorquino. Para comprender cómo la gráfica urbana, en conjunto con la participación ciudadana, aporta elementos en la transformación de paisajes urbanos es preciso atender a los orígenes y desarrollo del grafiti, ya que es a partir de esta manifestación cuando se puede considerar el desarrollo de una expresión artística, participativa y democratizada.

Es con el nacimiento o desarrollo del movimiento grafitero en las décadas de los años 60 y 70 del siglo pasado en ciudades como Filadelfia y Nueva York, cuando las expresiones visuales en el espacio público adquieren nuevos sentidos para las culturas urbanas de entonces hasta la actualidad.

El grafiti se consolida como una práctica sociocultural urbana en un proceso dialéctico entre ciudad y escritores. En otros términos, la marginación, la falta de oportunidades, la violencia de las pandillas, la sobreoferta de productos en anuncios de publicidad y el paisaje urbano caracterizado por edificios, fábricas y complejos habitacionales son condiciones en las que la acción de escribir el nombre o el apodo en superficies de la ciudad se vuelve una actividad primordial para jóvenes que encontrarían motivaciones diversas en ello: fama, sentido de pertenencia a una colectividad, construcción de identidad y/o la posibilidad de responder a la ciudad de una manera creativa.

Este movimiento se denominó con la palabra *graffiti*;⁶ bajo este término se engloban varios tipos de expresiones, por ejemplo: a) grafiti de nombres, practicado principalmente por jóvenes y niños en ciudades de Estados Unidos en la década de 1960 (Kohl, 1969), b) *subway graffiti*, grafiti realizado en vagones del metro que se distingue de las firmas por uso de color, diseño de letras y tamaño de las piezas (Cooper y Chalfant, 2005), c) grafiti en baños públicos realizado de manera clandestina y anónima (Kohl, 1969), d) grafiti de pandillas, e) grafiti con connotaciones raciales (Ley y Cybriwsky, 1974), o f) *graffiti art*, entre otros.

Actualmente, el uso coloquial del término grafiti, así como en publicaciones especializadas en la difusión de gráfica urbana remite al *subway graffiti* originado en Nueva York y Filadelfia, tanto para hablar de *tags*, *throw-ups*, piezas, como para designar dinámicas en la organización de los grupos (*crews*) y la manera en la que se nombran a los grafiteros novatos (*toys*) y a los expertos (*kings*).

Respecto al desarrollo del grafiti como expresión visual urbana, uno de los primeros momentos se entiende con el grafiti de pandillas en las décadas de los años veinte y treinta del siglo pasado en distintas ciudades de Estados Unidos, principalmente de estados como California, Illinois y Nueva York, (Couvreux, 2016). En el grafiti el uso de apodos tiene que ver también con el aspecto de clandestinidad, una especie de anonimato donde los demás involucrados en el movimiento pueden conocer la identidad real pero no así otros sectores de la sociedad. Entre los primeros escritos sobre este tema se encuentra el de Kohl (1969) donde hace apuntes respecto a la utilización de sobrenombres o apodos. Para el autor esto tiene más de un sentido. Por una parte, un apodo puede ser asignado a alguien por otras personas de manera despectiva o como una forma de reconocimiento. En este sentido, el apodo puede ser aceptado o no por la persona aludida. Así mismo, el apodo puede ser autoimpuesto, ya sea por el significado, la combinación de letras o porque quien decide nombrarse de tal manera considera que tal apodo suena bien. Los demás miembros de una colectividad pueden aceptar que tal apodo encaja con la personalidad o atributos físicos de la persona y entonces llamarlo de esa manera.

Por otra parte, Ley y Cybriewsky (1974) apuntan al entendimiento del grafiti como un indicador social de comportamiento en la demarcación de territorios. Desde una perspectiva geográfica, Ley y Cybriewsky (1974) refieren que el grafiti representa un resurgimiento de una práctica heredada de épocas pasadas que cobra auge a partir de 1965 o antes. Al tomar en

⁶ Danysz (2016) refiere que el término grafiti "... deriva del griego *graphein* que significa «escribir», en su utilización más habitual, o «dibujar»" (p. 12). Graffiti (con doble efe) en italiano significa dibujo (*graffiti* es en plural y *graffito* en singular). El uso de grafiti como singular, en inglés y en español, tiene su origen y propagación de forma vernácula tal como señalan Chalfant y Prigoff (1987, p. 7).

consideración una perspectiva espacial y social, los autores ponen de manifiesto la diferenciación entre tres tipos de grafiti en ciudades de Estados Unidos. Por una parte, el considerado de gangas⁷ vinculado a la demarcación de territorios por las pandillas, por otra parte, el grafiti que se realiza con el objetivo de obtener reconocimiento y un tercer tipo que manifiesta las tensiones de carácter social y racial en la ciudad de Filadelfia, con inscripciones de carácter racista y clasista.

El artículo *Taki 183 Spawns Pen Pals*, publicado en el *New York Times* en 1971, reproducido parcialmente en 1984 en el libro *Subway art* (Cooper y Chalfant, 2005, p. 14), evidencia la influencia que tuvo dicho texto en cientos de jóvenes que vieron una oportunidad para obtener cierto reconocimiento. Si bien el grafiti de firmas se venía generando como una manifestación que otorgaba identidad a cientos de jóvenes y esto ya representaba problemas de limpieza para las autoridades municipales de Nueva York, el posicionamiento que hace Taki 183 cuando cuestiona a la publicidad y los esfuerzos de la autoridad por controlar el grafiti hablaba ya de una conciencia participativa en la configuración espacial desde la perspectiva de la clase trabajadora. Este tipo de grafiti evidencia que no es únicamente una manifestación humana para dejar una marca, sino que también cuestiona el uso hegemónico del espacio público por parte de las corporaciones.

De igual manera, la censura o búsqueda por aminorar la cada vez más prolífica producción de grafiti por parte de las autoridades y de algunos ciudadanos denota la búsqueda por silenciar una expresión que surge desde las clases sociales pobres. Al respecto, en el libro *Getting Up. Hacerse ver* (Castleman, 2012) algunos testimonios de grafiteros apuntan a que en un principio se trató de un movimiento donde se involucraron jóvenes de distintos estratos sociales, aunque el autor refiere que fueron principalmente miembros de minorías étnicas y de las clases más pobres al señalar la conformación de la organización Nation of Graffiti Artists (NOGA) (p. 97).

En 1974, el libro *La fe del grafiti* de Mailer y Naar (2010) contribuía a la legitimación del movimiento y en cierta medida lo vincula a las prácticas artísticas de la cultura juvenil. En este libro Norman Mailer, autor de los textos, reflexionaba sobre la relación que puede existir entre el arte, el grafiti y lo que implicaba para los jóvenes involucrados la experiencia de practicar grafiti. De igual manera, abordó las posturas hacia el grafiti establecidas que, desde las instituciones oficiales, criminalizaron el acto de escribir nombres.

El movimiento grafitero resulta relevante para cientos de jóvenes que encontraron un elemento de identidad en la práctica de escribir su apodo en las superficies de la ciudad. La experimentación en el uso del color, la estilización de las letras, aspectos derivados de una paradójica

⁷ Palabra derivada de *gang*, en inglés pandilla.

búsqueda de notoriedad anónima, generó el uso en publicaciones referentes al tema de otros términos como *graffiti*, *subway art* o movimiento *graffiti*. Se trató de la consolidación de reglas no escritas dentro del movimiento y de las bases de lo que actualmente se nombra coloquialmente como grafiti, es decir, la asociación de la escritura de apodos o nombres con una forma estilizada en *tags*, bombas, piezas 2D y 3D o con la ilustración de personajes.

De esta manera, el grafiti como movimiento visual urbano se diferencia de las escrituras e inscripciones realizadas hace miles de años, referidas anteriormente como expresiones presentes a lo largo de la historia de la humanidad, en al menos tres cuestiones: 1) la paradójica notoriedad anónima del individuo, 2) el carácter lúdico de una expresión con sus propias reglas y 3) una conciencia espacial al cuestionar los usos de los soportes en el espacio público urbano. Si bien cada participante dentro del movimiento puede decidir si seguir o no las reglas o incluso ignorar su existencia, es relevante considerar que en cada escena de grafiti desarrollada en diversas ciudades del mundo existen grupos de escritores que las mantienen vigentes.

Las composiciones de color en vagones del metro, el *subway art*, llamaron la atención de distintos actores desde académicos, periodistas, fotógrafos hasta autoridades de gobierno. Las acciones de limpieza, las sanciones impuestas para quien realizara grafiti o la posibilidad de recibir una golpiza por parte de elementos de la policía, como refieren Mailer y Naar (2010), eran elementos presentes en un juego al que estas acciones estaban transformando.

En 1982, Castleman (2012) en su libro *Getting up* ya señalaba la importancia del estilo para los escritores o productores de grafiti, así como la necesidad de producir piezas para mantener una vigencia en el imaginario urbano asociado al movimiento del *graffiti*. Para algunos de los involucrados en dicho movimiento, el grafiti sobre vagones de las líneas de metro en Nueva York era visto como una aportación estética hacia la ciudad, tal como lo refiere Castleman (2012). En este libro, podemos ver que el grafiti emerge en un contexto de violencia. Los primeros grupos de grafiti se integraron por la necesidad de tener seguridad a la hora de ir a pintar en los vagones. También, la existencia de pandillas que controlaban territorios representaba el riesgo de ser víctimas de violencia.

La búsqueda por desaparecer de la vista al grafiti generó que las autoridades de Nueva York y de transporte de la ciudad borrarán las pintadas de los vagones a través de la experimentación con diferentes tipos de solventes y químicos para remover la pintura. De esta manera, el carácter efímero en la mayoría del grafiti en los vagones del metro condujo a la necesidad de documentar las obras. Ya en 1974 las fotografías de Naar en *La fe del grafiti* (2010) constituyen el registro del grafiti de firmas y algunos de sus primeros participantes. En el mismo sentido, el libro *Subway Art* de Cooper

y Chalfant (2005), publicado en 1984, documenta la estética y elementos visuales que serían adoptados por jóvenes en otras ciudades alrededor del mundo, además de la definición del vocabulario empleado y una breve historia del movimiento que favoreció la difusión de reglas no escritas.

Estos y otros libros publicados en la década de los años 80 en conjunto con diversas publicaciones como magazines y fanzines, así como el desarrollo del internet en los años 90, favorecieron la propagación de este tipo de expresiones alrededor del mundo. El perfeccionamiento de técnicas, la utilización de herramientas específicas para pintar, tales como el surgimiento de marcas de aerosol y válvulas de distintos grosores, la utilización de otros lenguajes gráficos en el espacio público influenciados por el arte pop, la gráfica, la cultura del cómic, el diseño gráfico, entre otras manifestaciones, derivaron en el uso de términos como *street art*, *stencil art* o *postgraffiti* (Ganz, 2010) para referir a la ampliación de lenguajes gráficos con una relación al grafiti pero donde la clandestinidad en muchas de las obras ya no resulta una cuestión relevante. Similar a una estructura rizomática, en las décadas posteriores el movimiento del grafiti de estilo neoyorquino se expandió a diferentes ciudades del mundo, lo que, en conjunción con otras expresiones pictóricas como el muralismo, el arte pop, la gráfica de resistencia y el grafiti en otras tipologías distintas al de Nueva York, posibilitó el desarrollo de nuevas estéticas y lenguajes visuales urbanos.

En relación al grafiti y su inserción en espacios públicos, Figueroa (2007) enlista una serie de argumentos a favor y en contra de esta práctica. Dentro de las cuestiones negativas se encuentra la consideración como algo impropio, que degrada los significados atribuidos a los espacios, la comprensión como una práctica vandálica, entre otras cuestiones atribuidas al grafiti. Mientras que entre los argumentos a favor, señala Figueroa (2007), se encuentran la relación entre el arte terapéutico y la práctica de grafiti, la consideración del grafiti como una práctica para evitar que las personas realicen otras actividades delictivas, como un medio artístico de libre expresión, entre otros puntos en los que el grafiti es asimilado de manera positiva.

En suma, el grafiti es una práctica urbana que genera tensiones y se puede comprender como un movimiento cultural juvenil que surge en un contexto de violencia y desigualdad económica. Los antecedentes directos del grafiti de estilo estadounidense se encuentran vinculados a la práctica de escribir nombres en soportes urbanos, el grafiti territorial de pandillas, pero también hay otras influencias como el *lettering*, las caligrafías de chicanos y finalmente de la cultura promovida por los grandes medios de difusión como las series de televisión, películas, tiras cómicas, libros, etcétera. Es una expresión popular que algunas autoridades buscaron silenciar o censurar. Quizá una de las principales razones por las cuales se destinaron millones de dólares en ciudades de Estados Unidos a este propósito tenga que ver con la idea de sometimiento por parte del Estado para controlar incluso

el desarrollo de posibles lenguajes visuales populares en lo común de los espacios de las ciudades, en las décadas de los años 70 y 80, así como las regulaciones antigrafiti de las leyes de distintos países; o sea porque el grafiti emergió desde las clases sociales menos privilegiadas. Por otra parte, la notoriedad para quienes se dedican a realizar grafiti continúa como uno de sus principales atractivos. Uno de los principales argumentos a favor de esta práctica es entender al grafiti contemporáneo con un carácter artístico que se brinda a la ciudad en respuesta a la homogeneización e industrialización de las urbes, favoreciendo la conformación de identidades y como una herramienta para la memoria colectiva.

En cuanto a la terminología empleada a partir del surgimiento de expresiones que se relacionan con el grafiti, el arte y el muralismo, se utilizan distintos términos para nombrar prácticas artísticas visuales en el espacio público. En el idioma inglés la noción *urban art* es analizada por Stahl (2018) y Soares (2018). Stahl (2018) analiza terminología en torno al *graffiti*, *street art* y *urban art*, se cuestiona sobre el uso de estos conceptos en el habla inglesa y señala que el término grafiti ha sido utilizado por arqueólogos para identificar aquellas inscripciones oficiales de las no oficiales en monumentos antiguos. Aunque, este término es empleado por los arqueólogos para designar las escrituras informales no oficiales, independientemente del soporte. El término grafiti fue utilizado por ponerse de moda en las décadas de los años 70 y 80, en 1983 se utilizó el término post-grafiti a partir de una exhibición en la galería Sidney Janis y, según menciona Stahl (2018), el término *street art* ha sido utilizado para recalcar el lugar donde se plasma la obra, es decir que se refiere al arte en la calle “If people regard the street as an image, street art should refer to this role as part of the scenery – or at least as action space” (p. 24). Así, la gráfica insertada en el espacio público conforma un elemento más en los escenarios. Stahl (2018) hace referencia al papel que juegan estas prácticas y la transformación de espacios pasivos a espacios de acción.

Soares (2018) realiza un recorrido histórico respecto a las distintas nociones de *public art* y *urban art*, según este autor, fueron Morris y Ruskin quienes entendieron al arte público como una reacción a la revolución industrial en el siglo XIX. La visión del arte público cambia en la década de los años 70 acorde con los movimientos por los derechos civiles. Se genera un estatus más allá de la decoración y visualización de relatos oficiales y el arte público obtuvo una mayor autonomía en cuanto a la obra en el sitio y en el ámbito del interés público. Soares (2018) menciona que las definiciones contemporáneas de *public art* son limitadas ya que no refieren enteramente a lo que conforman proyectos actuales de arte en lo público. Derivado de la ausencia de un consenso respecto al significado de *public art*, la flexibilidad en sus acepciones y la amplitud de manifestaciones que se engloban dentro de este término son empleados otros términos para describir productos artísticos

instalados o realizados en lo público. *Urban art* es también un término empleado para designar distintas manifestaciones artísticas, entre las cuales se encuentran el grafiti y *street art*.

En su tesis doctoral, Couvreur (2016) aborda la discusión sobre los términos empleados para definir el grafiti y el arte urbano. Este autor distingue dos visiones: una purista y una evolutiva. Desde la perspectiva purista, el grafiti ha de practicarse de acuerdo a las reglas no escritas y se diferencia del arte urbano en cuanto a las intenciones de los participantes. Por otra parte, la perspectiva evolutiva considera que existe una comunión entre el grafiti y el arte urbano, puesto que el desarrollo de lenguajes gráficos, herramientas y la propagación del grafiti alrededor del mundo han generado diversas maneras de entender y practicar las expresiones visuales y artísticas en el espacio público urbano. Couvreur (2016) entrevistó a varios artistas urbanos, grafiteros y teóricos para conocer la visión que cada uno tiene acerca del grafiti y el arte urbano, así como aspectos relacionados a las reglas no escritas y otras cuestiones referentes a la publicidad, al espacio público y el derecho al mismo. Coincidimos con Couvreur (2016) cuando señala que estas dos visiones se mantienen presentes, depende de los productores de gráfica urbana entender su práctica desde la visión que más consideren adecuada y en este sentido, también se entiende que algunos artistas urbanos cambien su visión con el pasar de los años o bien se mantengan puristas en el sentido de considerar que el grafiti es entendible únicamente a partir de los términos con los que se generó en las ciudades de Filadelfia y Nueva York.

Magda Danysz (2016), con el libro *Antología del arte urbano. Del grafiti al arte contextual*, hace un recorrido histórico por el desarrollo de la gráfica urbana en distintas ciudades del mundo. Analiza y recopila fotografías de los artistas y grafiteros más relevantes desde las manifestaciones del movimiento grafitero en los años 60, la guerra de estilos del *graffiti* en los años 70, pasando por ejemplos del grafiti europeo en los años 80 hasta las manifestaciones de *street art* a finales de los 90. Además, de manera cronológica narra algunas de las exposiciones, con temáticas insertadas en el grafiti o bien exposiciones individuales de grafiteros, en galerías y museos desde los años 70 hasta 2015.

Para Danysz (2016), el desarrollo de la gráfica urbana es definido por el contexto. Por ejemplo, se puede mencionar la utilización de técnicas como la plantilla o esténcil en el año 1968, en distintas ciudades del mundo, como una manera de transmitir mensajes en situaciones políticas de represión o de protesta. En este sentido, la plantilla ha sido utilizada por su eficacia en la transmisión de mensajes, la reproductibilidad y la estética asociada a esta técnica. El esténcil ha sido utilizado por artistas como Blek le Rat en Francia desde la década de los 80, Shepard Fairey en Estados Unidos desde los años 90 o Banksy en Inglaterra desde finales de esa misma década, entre otros. El enfoque

e intención en los mensajes, el uso de diversos materiales y de técnicas han permitido entender este tipo de gráfica como *street art*, diferenciada pero a la vez relacionada al grafiti.

Ante la variedad de términos, en esta investigación optamos por utilizar la noción de gráfica urbana para englobar aquellas manifestaciones visuales vinculadas al grafiti, muralismo y al arte en la calle, pero también en algún momento nos referiremos con el concepto de gráfica también a la publicidad y los rótulos que pueden ser encontrados en las calles. Aunque en el lenguaje español el término de arte urbano se traduce usualmente como sinónimo de *street art* y se utiliza para referirse a expresiones relacionadas al grafiti y al muralismo, tal como refiere Couvreur (2016), en una visión evolutiva la gráfica urbana se nutre de distintas expresiones y en una purista se entiende el grafiti como una práctica desarrollada con sus propios términos. La noción de arte urbano es más amplia, ya que abarca expresiones de carácter artístico como el malabarismo, la escultura, la música, el performance, la danza, entre otras prácticas desarrolladas en espacios públicos. En esta investigación no descartamos el uso de estas otras expresiones en la urbe, sin embargo, emplearemos la noción de gráfica urbana para referirnos a las intervenciones que realizaremos y a las manifestaciones de distintos tipos de grafiti que se practican en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

La producción gráfica como práctica espacial puede responder a la búsqueda humana por vivir en entornos que le signifiquen algo. Tal como señala Ellard (2015), desde el diseño de entornos y la construcción de muros “construimos para cambiar las percepciones, para influir en los pensamientos y emociones, y así, a través de estos medios, intentamos organizar la actividad humana, ejercer poder y, en muchos casos, ganar dinero” (Ellard, 2015, p. 19). El desarrollo de distintas prácticas espaciales alrededor de la comunicación y construcción de relatos visuales en el espacio público, se representa en la siguiente cronología (figura 3), con distintos momentos y movimientos artísticos, sociales y culturales a partir del siglo XX hasta el año 2014.

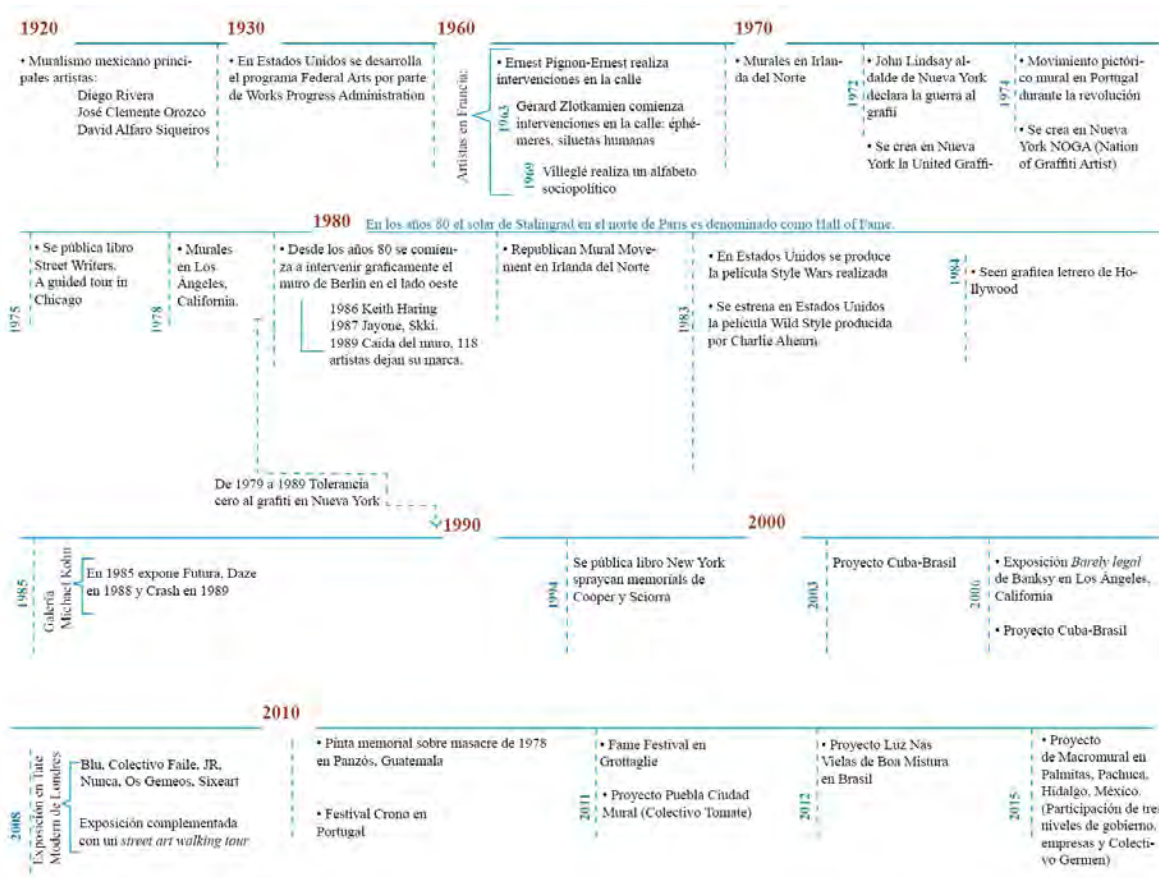


Figura 3. **Cronología de la gráfica urbana en relación a exposiciones y eventos significativos.** 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de Danysz (2016), Mandel (2017) y Cardiel (2013).

En la figura 3 se muestra el recorrido histórico de la influencia en la producción de paisajes urbanos que ha tenido la gráfica urbana, con énfasis en aquellas manifestaciones donde la memoria, la identidad y el contexto se conjugan a través de manifestaciones visuales. Las manifestaciones de mayor interés para esta investigación son el *postgraffiti*, el muralismo y el *street art*, ya que son desarrolladas principalmente por actores que no se encuentran en posiciones de poder, ciudadanos que buscan la producción de espacios de creatividad. En esta breve revisión observamos que la gráfica urbana contemporánea puede aportar elementos en la resignificación de paisajes urbanos. La búsqueda por transformar o responder a la ciudad era ya una preocupación en algunos de los grafiteros del *subway art*. Del mismo modo, la búsqueda de participar en la comunidad con proyectos de gráfica ya era una práctica llevada a cabo en proyectos de muralismo participativo.

Actualmente existe una amplia gama de publicaciones relacionadas al grafiti y al arte urbano en todas sus vertientes, desde los fanzines diseñados por los propios productores de gráfica urbana, las magazines con distribución internacional, los sitios web, hasta libros en distintos formatos, entre otros productos de difusión, que en distintas partes del mundo documentan escenas locales o

internacionales del desarrollo de la gráfica urbana. Básicamente, existen dos vertientes en este tipo de publicaciones, por una parte aquellas que funcionan a modo de archivo, en las cuales se recopilan fotografías y en ocasiones se hacen entrevistas a grafiteros y artistas urbanos. Por otra parte, se editan aquellas publicaciones que buscan establecer elementos para una teoría e historia del desarrollo de expresiones desde el grafiti. Ya abordamos algunas de las publicaciones más relevantes respecto a la búsqueda de teorización e historia de la gráfica urbana, sin embargo, también es relevante considerar algunas de las publicaciones que muestran principalmente fotografías del trabajo realizado por productores y que ayudan a establecer un panorama visual de cómo se desarrolla la gráfica urbana actualmente en distintas partes del mundo. En este tipo de publicaciones se observan estilos gráficos, técnicas empleadas, temáticas recurrentes, elementos de diseño aplicados a la pintura sobre pared y se establecen elementos que pueden ser aplicados a nuestras propias intervenciones en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Con este propósito revisamos libros de gráfica urbana como *Colossus* (Ashitaka, 2019), *Urban scrawl: The written word in street art* (Chamberlin, 2018), *Street art* (Campos, 2013), *Burn after reading* (Romany, 2012) y *Urban illustration Berlin street art cityguide* (Wolbergs, 2007), que ofrecen un panorama actual de la difusión y documentación de producciones de gráfica urbana. Aunque el formato del libro impreso parece tener una menor difusión que los contenidos publicados en páginas web, la accesibilidad a la información que queda guardada en libros ayuda al lector a no perderse en un mar de publicaciones de imágenes en redes sociales que al paso de unos segundos pueden perder importancia ante la aparición de una nueva y más impactante imagen. La ventaja de estos libros también radica en el ejercicio de selección, clasificación y exposición de los editores, la ubicación, las tipologías empleadas, las temáticas, y respecto a cómo es la gráfica en otras ciudades.

El libro *Collosus street art Europe* (Ashitaka, 2019) se compone principalmente por fotografías de gráfica urbana en gran formato. Se trata de la publicación de este tipo más actual que referimos para nuestro estudio. Aunque no se ofrece información de los autores de las obras, algunas son de artistas como Ariz, Herakut, Inti, Millo, Os Gemeos, Pixel Pancho, Saner, Shepard Fairey, entre otros. La composición de las obras gráficas urbanas se diseña principalmente con una figura o personaje que es plasmado en toda una pared; la figura humana y el retrato de rostros es recurrente en esta recopilación, varía de acuerdo a los estilos gráficos que artistas como Os Gemeos, Herakut o Saner han definido a lo largo de sus carreras. Algunos de los muros retratados invitan al espectador a reflexionar sobre la familia, la relación humano-naturaleza y, en menor medida, la ciudad como eje temático. El lenguaje gráfico de la mayoría de las obras reproducidas habla de la complejidad de pensamientos, de las habilidades que los autores han desarrollado para comunicar gráficamente ideas

sofisticadas respecto a las emociones humanas o de índole filosófica donde se busca que el usuario reflexione respecto al ser humano y su estar en el mundo, reflexiones sobre la cotidianidad en las ciudades. Es destacable que en este libro sea mínimo el número de fotografías con *postgraffiti*, lo que habla de la preocupación del autor Ashitaka (2019) por mostrar únicamente aquellas obras que pueden ser clasificadas de acuerdo a una estética que, por lo general, se trata de una gráfica figurativa donde lo abstracto tiene que ver con el estilo de los autores de las obras. En suma, la ilustración estilizada o la pintura realista de retratos de personas, animales y plantas es lo que predomina en este libro.

El libro *Burn after reading* (Romany, 2013) documenta imágenes plasmadas en otro tipo de espacios, aunque hay fotografías de gráfica en espacios públicos urbanos, predominan las intervenciones en lugares abandonados, poco transitados o espacios alejados de las ciudades. En este sentido, la estética de la gráfica en este libro es distinta. Autores como Aryz, Herakut, Smug One, Nychos, Craola, Pixel Pancho, entre otros, producen ilustraciones con personajes caricaturescos, bizarros. Se trata de estilos y lenguajes gráficos que no necesariamente buscan embellecer un espacio con imágenes basadas en el realismo, el retrato de personas, animales o de flora, más bien quieren aprovechar estos espacios para permitir otros procesos creativos donde las referencias se encuentran en los imaginarios personales de los autores. Aunque las imágenes reproducidas no afean el entorno, se trata, pues, de una gráfica que no necesariamente es complaciente a los gustos del ciudadano o usuario común de la ciudad.

En el libro *Urban scrawl: The written word in street art* (Chamberlin, 2018) se recopilan fotografías de gráfica urbana en las cuales el texto es parte integral en la composición de la imagen. Se compone principalmente por obras ubicadas en ciudades de Australia, pero también de ciudades de Estados Unidos, Sudáfrica, Brasil, España, Francia, entre otros países. La complejidad de las obras es variable, hay desde fotografías de textos hechos con marcadores (rotuladores) a obras complejas en las que se integran elementos de diseño gráfico, teoría del color y del realismo pictórico. En este sentido, un enunciado simple pero con una fuerte carga de significado o que alude a emociones universales, como el amor, puede resultar igual de interesante que un elaborado mural. Por ejemplo, en una fotografía se muestra una pared donde se leen las palabras *past* y *present*, la primera palabra está plasmada en una tipografía estilo gótico, en color negro y, del mismo modo en el que a veces los grafiteros cruzan el nombre de un rival, esta palabra es atravesada por una línea roja que forma parte de la letra *pe* en la palabra *present*, la cual se encuentra escrita en un estilo de escritura manual tipo letra pegada. En concreto, este par de palabras aluden al pasado y al presente en un sentido más amplio. También se hace referencia a la temporalidad de los códigos visuales, de las tendencias en el diseño tipográfico que hoy remiten a siglos de historia. En corto, existe una vertiente en la gráfica

urbana contemporánea donde se integran textos e imágenes, esto ayuda a que el significado de lo representado quede anclado a lo que el emisor busca comunicar, aspecto que ya había sido señalado por Figueroa (1999) en su tesis doctoral al referir a Roland Barthes y señalar la integración de figuras y palabras en el grafiti se trata pues de "... un anclaje lingüístico y un anclaje icónico y de una conmutación lingüística y una conmutación icónica" (p. 346). De igual manera, la experimentación tipográfica que iniciara el movimiento de grafiti neoyorquino junto con los estilos desarrollados a partir de caligrafías de las culturas chicanas y cholas, además de la tradición popular del rótulo, permiten disponer de una gama de expresiones a través del diseño de la letra que ayuda a que los mensajes tengan un mayor impacto visual en los espectadores.

El libro *Street art* (Campos, 2013) recopila cerca de mil fotografías, divididas en tres secciones: a) letras y grafiti, b) piezas y murales y c) *street art* o arte urbano. Aunque existe una imprecisión en el uso de términos para catalogar las imágenes, el libro ofrece principalmente un panorama de obras de *postgraffiti* en las cuales se integran elementos del grafiti hip hop y, en menor medida, se documentan obras de *street art*. Básicamente en las producciones de *postgraffiti* vemos que las obras se componen de los siguientes elementos: fondo de un color o de varios colores, dos a más piezas en tipo *wild style* o 3D con el apodo de los productores de gráfica, uno o más personajes ilustrados en estilo caricatura o realista y, en ocasiones, se establece un tema en común (por ejemplo, una serie animada, una película, un videojuego famoso, personajes de cómics, entre otras temáticas relacionadas a la cultura popular). En suma, se trata de los elementos que ya distinguieran Cooper y Chalfant (2005) en el libro *Subway Art*. En la sección de *street art* hay mayor variedad conceptual, estilos y técnicas, de igual manera, se trata de imágenes figurativas o bien ilustraciones estilizadas. En la mayoría de las imágenes de este libro se manifiesta un dominio técnico, un hacer gráfico que se perfecciona con años de práctica. Vistas en conjunto, tanto las obras de la sección de *postgraffiti* como la sección de piezas, vemos que se trata de una actividad con un sentido lúdico para los autores, puesto que las composiciones se centran en la realización del apodo estilizado en una pieza o bien en un *character* o personaje por inspiración del autor, es decir, se mantiene de alguna manera un espíritu de libertad creativa que caracteriza al *subway art* y que resulta atractivo para ciertos grupos de la sociedad. Mientras que con la sección de *street art*, también se observa un sentido lúdico, sin embargo, la experimentación en formatos y técnicas evidencia una mayor búsqueda de un sentido artístico de interpretación abierta para el público.

Por último, reseñamos el libro *Urban illustration Berlin street art cityguide* (Wolbergs, 2007), el cual documenta principalmente ilustraciones realizadas en distintos tipos de papel que luego se pegan en soportes del espacio público de la ciudad de Berlín. El tamaño de las piezas es variable

pero por lo regular pueden ser medidas en centímetros. Con un sentido cartográfico, el libro se estructura de acuerdo a la ubicación de las piezas documentadas y ofrece un plano adicional con la ubicación de las distintas imágenes reproducidas. Las temáticas y los estilos gráficos varían de acuerdo a artistas y *crews*: 550 Flies, Banksy, Faile, Fost, Fuck Your Crew, Galo, Swon, entre otros. Las principales técnicas utilizadas son el estencil, el dibujo a mano sobre papel o sobre la pared, fotocopias e impresión a color. Por otra parte, el uso de color es mínimo, usualmente las imágenes muestran piezas en uno o dos colores, así mismo las imágenes generalmente representan personajes famosos o creados por los artistas y regularmente contienen textos o bien el nombre del artista o *crew* a modo de logotipo. Al final de este libro se transcriben algunas entrevistas a varios de los autores de las piezas, con preguntas sobre el trasfondo de las imágenes, la preocupación por la ubicación de los soportes, así como acerca de la formación académica o artística de los productores de gráfica urbana.

En resumen, estos cinco libros que documentan manifestaciones de gráfica urbana, permiten entender la existencia de varios lenguajes gráficos que no siempre remiten al grafiti hip hop aunque en ocasiones se trata de una de las raíces del *postgraffiti*. Así mismo, la experiencia estética varía en relación al espacio donde se plasman las obras. Por ejemplo, mientras que en el libro *Colossus street art Europe* (Ashitaka, 2019) se documenta una gráfica urbana donde se incluye el fotorrealismo, el retrato de personas y una recurrente ilustración de animales y flores en edificios o en paredes de gran tamaño, el libro *Burn after Reading* (RomanyWG, 2013) muestra un lenguaje gráfico distinto al tratarse principalmente de obras en espacios abandonados o alejados de la ciudad. Hay pues una libertad creativa que no está limitada por la preocupación del posible usuario de la ciudad receptor de la obra.

Lo anterior indica una preocupación de carácter espacial, ya que para algunos productores de gráfica el lugar donde se impone una obra es algo determinante para el tipo de mensaje y lenguaje visual a emplear, tal y como lo plantea Figueroa (1999) cuando señala cuatro tipologías espaciales (p. 318): a) *writer's corners* aquellos nodos en la urbe que funcionan como espacios para el grafiti, b) los pasajes de grafiti entendidos como calles en las cuales se genera una intervención intensiva por parte de colectivos o productores gráficos individuales, c) los lugares de grafiti similares a la anterior clasificación pero que se trata de espacios recoletos o alejados que son retomados por productores gráficos para la intervención y d) la ciudad-grafiti, categoría planteada como un espacio amplio que puede abarcar bloques de viviendas, estructuras urbanas abandonadas como hoteles y fábricas que son ampliamente intervenidos con grafiti (Figueroa, 1999). Aunque se menciona en términos de grafiti, se deben incluir también las expresiones y técnicas mayormente asociadas al *street art*, ya que por ejemplo es posible encontrar espacios clasificados como *writer's corners* que son soportes que, a

modo de polos de atracción, se encuentran repletos de *stickers*, Véanse como ejemplo determinados contenedores de basura que su ubicación convierte en espacios idóneos para pegar piezas o hacer *tags*.

Así mismo, la preocupación por generar reflexión en los espectadores es algo manifiesto, principalmente en las obras de *street art*, en las piezas donde el texto es un elemento integral y en las obras en pequeño formato que se ubican en espacios públicos de las ciudades. Las obras tipo *graffiti*, al tratarse principalmente de la elaboración de apodos en estilos gráficos complejos, resultan con una menor legibilidad para quienes no están familiarizados con este tipo de expresión visual.

En suma, el uso de diversos términos para designar expresiones visuales en el espacio público, con propósitos artísticos, lúdicos, comerciales, de protesta o de dejar huella, manifiesta que no existe una claridad conceptual en los límites de una práctica ni en la complementación de distintas técnicas. En el desarrollo de esta tesis consideraremos la gráfica urbana como la noción que englobe distintas expresiones, sin dejar de considerar que, en la taxonomía de expresiones visuales en el espacio público, cada una está definida por distintas razones como pueden ser el uso de ciertas técnicas, la relación con el contexto, la cuestión de la legalidad, la participación, la intencionalidad de los autores, entre otros aspectos. Así mismo, conviene considerar la existencia de diferentes tipologías dentro del graffiti y el arte urbano, puesto que también ayudan a comprender que existen expresiones de gráfica urbana que se desarrollan en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro y que responden a las intencionalidades y propósitos de quienes las realizan. En este sentido, consideramos la gráfica urbana a partir de la influencia que genera como elemento visible en el espacio público en la integración de paisajes e imaginarios urbanos. Esta expresión engloba, pues, aquellas manifestaciones que tienen la posibilidad de integrarse en la memoria colectiva de algunos grupos o bien con el poder suficiente para ser parte de lo que se conjuga en el imaginario de un lugar.

1.3.1 Gráfica urbana y memoria

La gráfica urbana, al ser un elemento más en la construcción del paisaje urbano, se relaciona también al concepto de memoria colectiva desarrollado por Maurice Halbwachs (1950). El vínculo entre memoria colectiva y gráfica urbana se estudia en tanto que los objetivos de la presente tesis buscan integrar en la comunidad vecinal elementos que resignifiquen el paisaje urbano. Como se observó, en los años veinte del siglo pasado los artistas muralistas tenían la preocupación de generar una memoria y ayudar a la conformación de una identidad que abarcara distintas identidades. El muralismo mexicano, como movimiento artístico desarrollado en espacios públicos y semipúblicos, muestra la posibilidad de agregar significados a los soportes intervenidos, además de una función didáctica, esto

es, la intención de establecer elementos de significado identitario, histórico y cultural que pudieran permanecer en el imaginario colectivo y, de alguna manera, educar a través de la pintura.

Para comprender algunos alcances de la gráfica urbana respecto a su inserción en los paisajes urbanos, es necesario revisar algunas consideraciones en torno a la relación entre memoria y gráfica urbana. Para ello se toman en consideración artículos de divulgación centrados en la práctica de la pintura en espacios públicos y la memoria. Así mismo, el libro *RIP: New York spraycan memorials* de Cooper y Sciorra (1994) ayuda a entender porque actualmente el sentido memorial o de archivo se mantienen como temas recurrentes vinculados a la práctica del grafiti y de otras manifestaciones dentro de la gráfica urbana.

Para Pinilla (2011) la memoria colectiva es la búsqueda de sentido que realizan colectivos respecto a sus condiciones y es producto de las relaciones intersubjetivas que en ellos se establecen en la definición de lo que se estima digno de recordar o de dejar olvidado. En este sentido, la autora habla de entender a la memoria como campo de disputa o arena de conflicto desde el presente, que es el tiempo en el que se selecciona lo que se ha de recordar. Pinilla (2011) menciona la relación del olvido con la memoria y lo difícil que resulta disociar una conexión entre ambos conceptos “es prudente aclarar las relaciones que se entablan entre memoria individual y memoria colectiva, entendiendo que la dialéctica entre la memoria y el olvido se inscribe en un ámbito social de disputas políticas” (Pinilla, 2011, p. 17). Mandel (2007) ofrece otra una perspectiva para entender el vínculo entre la memoria, la práctica de gráfica urbana y las intervenciones comunitarias en búsqueda de un sentido de pertenencia y de identidad:

La memoria y los actos del recuerdo y del olvido, se entienden profundamente, entrelazados con la actividad personal y colectiva mediante artefactos culturales para la comunicación y la codificación de la experiencia, una de cuyas funciones es fijar la identidad personal y colectiva. (Mandel, 2007, p. 50)

Dentro del movimiento del *graffiti*, el sentido de memoria colectiva se manifiesta de varias maneras. Por una parte, para productores de gráfica urbana e investigadores existe una preocupación por preservar un registro de las obras plasmadas, ya que en muchas ocasiones la vida de una intervención gráfica puede resultar efímera, lo que explica publicaciones de fanzines, magazines, libros, dvds, documentales, videos subidos en páginas web, entre otras producciones visuales y audiovisuales dedicadas a documentar obras de gráfica urbana y, de esta manera, tener la posibilidad de dejar un legado a otras generaciones.

Por otra parte, el sentido memorial de algunas pintas de grafiti u otras manifestaciones de gráfica urbana forma ya parte de las tradiciones urbanas populares en distintas ciudades alrededor del

mundo. En específico, en la ciudad de Nueva York a finales de la década de los años 80 y principios de los 90 Cooper y Sciorra (1994) documentaron expresiones visuales en algunos casos vinculadas con el desarrollo del grafiti de esa ciudad. Para estos autores, la producción de gráfica dedicada a preservar en la memoria colectiva personas fallecidas es un género dentro del grafiti, de igual manera señalaban que en la ciudad de Nueva York fueron principalmente los habitantes de origen latino o afroamericano quienes desarrollaron esta vertiente. El grafiti memorial, como apuntan Cooper y Sciorra (1994), difiere en algunos aspectos del grafiti de tipo neoyorquino, aunque se mantienen algunos elementos visuales estéticos, como por ejemplo, la realización de piezas en *wildstyle*, 3D, *throw-ups* o incluso *tags* con el nombre de la persona fallecida o la ilustración de personajes en estilo caricatura o cómic.

Las fotografías del libro *RIP:New York sprycan memorials* (Cooper y Sciorra, 1994) son testimonio de la desigualdad económica en esa ciudad, de la inequidad en los derechos de vivir la ciudad y la falta de servicios de salud. Una de las vertientes que reafirma al grafiti como un arte popular es el realizado con sentido memorial, ya que se nutre de la influencia de creencias propias de las culturas latinas y africanas respecto a la relación entre vida y muerte en acciones para recordar, honrar o dedicar plegarias a seres queridos. De esta manera, funciona también como una manera de apaciguar el dolor de una persona o de una colectividad durante el duelo.

En el contexto latinoamericano la práctica de gráfica urbana con sentido memorial se vincula con el muralismo y con la protesta hacia las prácticas represoras de regímenes dictatoriales o autoritarios. Capasso (2011) analiza la relación entre el muralismo y la memoria como agente constructor de significados e identidad. La autora estudia como caso de estudio tres murales del colectivo Sienvolando en La Plata, Argentina, señala que representan una lucha no únicamente por la denuncia sino también por ganar espacio en la ciudad y generar, además del reclamo, un diálogo con los transeúntes que ven los murales, ya que para el colectivo no importa tanto si un mural es intervenido siempre y cuando no se trate de actos de censura por parte del Estado o de publicidad comercial. Los murales del colectivo son producto de la necesidad por generar una reinterpretación de la historia, en un contexto dentro del cual existen reclamos por justicia y el no olvido de culpables de víctimas de genocidios y desapariciones a través de la pintura mural, es así que para Capasso (2011):

... el memorial artístico, a diferencia de otro tipo de memorial, el que obliga a reflexionar pues no se limita a registrar sino que permite poner en juego diversas variables que hacen una memoria activa, siendo una estrategia para hacer memoria a partir de una comunicación visual. (p. 21)

Las propiedades de la imagen como generadora de contenido y agente de comunicación son también elementos a considerar en el desarrollo de la gráfica urbana, sobre todo en pintas memoriales y murales de resistencia. Una consideración importante la señala Raposo (2009), cuando la imagen está en el ámbito público, dentro del imaginario colectivo, se produce una aprehensión social de imágenes a modo de realidades, las imágenes en el espacio público a modo de relatos visuales generan significados pero también distintas lecturas de acuerdo a cada receptor. Raposo (2009) aborda la imagen en dos planos: uno mental y el otro en términos materiales. En este orden la imagen evoca el recuerdo, alude a la memoria, y en el sentido material es la representación de discursos o relatos que construyen parte del imaginario colectivo.

En este sentido, las pintas en memoria de un ser querido o de denuncia y los murales donde se representan elementos identitarios son productores de elementos para la construcción de la memoria colectiva y a la vez se constituyen como componentes del imaginario colectivo. Al producirse en imágenes narrativas de acontecimientos se tornan unidades de grupos culturales. Sin embargo, cuando se trata de hechos traumáticos derivados del abuso de poder, la gráfica urbana puede ser un medio a través del cual reivindicar simbólicamente a las colectividades afectadas. Al respecto, Jean (2020) señala en un estudio sobre la vinculación de la práctica del muralismo y la memoria colectiva el caso de la masacre de Panzós en Guatemala, hecho violento ocurrido en 1978 en el contexto de la guerra fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética, así como la injerencia de Estados Unidos en el gobierno guatemalteco. Jean (2020) relata el proceso por el cual se llevó a cabo un mural participativo que, en un inicio, se trató de una convocatoria realizada por el Equipo de Estudios Comunitarios y Acción Psicosocial (ECAP) en 2010 a artistas de la Escuela de Arte y Taller Abierto de Perquín de El Salvador. Sin embargo, los realizadores de la pintura mural fueron principalmente los integrantes de la comunidad mayas-q'eqhíes, afectada por la masacre.

El mural como una herramienta para no olvidar acontecimientos marcados por la injusticia y el abuso del poder, aspectos aún no resueltos en muchas ciudades del mundo, pretende evitar que se repitan y dejar a las generaciones futuras una constancia de lo ocurrido y de cómo se procesan socialmente los hechos traumáticos a través del tiempo, ya que como señala Jean (2020) los lenguajes artísticos pueden resultar útiles cuando se trata de "... experiencias de sometimiento al terror ejercido y el horror vivido, donde las palabras y las conceptualizaciones muchas veces resultan insuficientes para aquello que reclama ser contado, conocido, representado y recordado" (p. 104).

En Ciudad Juárez la violencia, los feminicidios y la desaparición de personas ha generado que familiares o personas cercanas a víctimas y productores de gráfica urbana realicen distintas propuestas para recordar la identidad de las personas por medio de distintos tipos de gráfica. En esta

ciudad, esta práctica se vuelve tradición en los barrios gracias a la cultura chola. Cuando un miembro de la comunidad fallecía, por lo regular se realizaba una pinta en una pared donde se integraba el nombre de la persona en tipografías de estilo gótico y en ocasiones se pintaba el rostro o algunos elementos gráficos referentes a las actividades y gustos de quien falleció.

Así como los memoriales en la ciudad de Nueva York eran reflejo de un contexto de desigualdad, violencia e injusticia, en Ciudad Juárez las pintas murales con carácter memorial son testimonio del reclamo de justicia para familiares de mujeres desaparecidas y víctimas de feminicidio o, como señala Recio (2020), el mural memorial se realiza para reivindicar la identidad de víctimas de violencia que en discursos oficiales del Estado vuelven a ser revictimizadas al criminalizarlas o bien disminuirlas a una cifra. Para Recio (2020), el mural con carácter memorial en Ciudad Juárez se estructura semánticamente con el objetivo de mantener en la memoria eventos del pasado de una persona o una nación, busca exponer una realidad de la persona a través de sus rasgos identitarios y apela a los afectos al generar representaciones de historias que evocan emociones de las personas conmemoradas.

La práctica del mural memorial llama la atención por el formato, el uso de elementos gráficos, del color y por las dimensiones de las imágenes representadas. Sin embargo, para algunos grafiteros o escritores no es posible realizar un mural memorial con un sentido artístico, ya que pueden carecer de los recursos materiales o habilidades necesarias para producir una imagen en gran formato. Ante esto, la preocupación por mantener una memoria o bien debido a un sentido de deuda para quienes significaron parte importante en la vida personal de individuos es común que se realicen simples *tags*, *throw-ups* o piezas con el nombre del ser fallecido y las letras RIP (*rest in peace* o *rest in paint*).

En síntesis, la memoria se vincula con la gráfica urbana: a) en forma de archivo en publicaciones en distintos medios y formatos, b) como atenuante al dolor por perder a un ser querido y evitar su olvido, c) la denuncia de los abusos de poder y como manera para que no vuelva a ocurrir y d) en la conformación de las identidades colectivas al representar gráficamente aspectos culturales. Una pinta memorial puede ser un grafiti (*tag*, *pieza*, *throw-up*, *sticker*) del nombre de un ser querido o puede ser una pinta de tipo mural donde se integran el retrato de la persona fallecida junto con imágenes o elementos de la estética del grafiti.

1.4 Participación y su relación con la gráfica urbana

Popper (1980) señaló la importancia de reflexionar sobre dos temas en el arte contemporáneo: la participación y el entorno. La búsqueda por cuestionar las concepciones tradicionales del arte e integrarlo a la cotidianidad se desarrolla a partir de las vanguardias de las primeras décadas del siglo

XX y principalmente después de la década de los años 60. De esta manera, se generó la preocupación por enfatizar los temas de la participación del espectador y del entorno. La concepción del espectador cambió de ser entendida en un sentido pasivo de receptor de mensajes a ser comprendido como parte esencial en el desarrollo de las obras de arte. Así mismo, el uso de los sentidos humanos para la generación de experiencias, la utilización del cuerpo como soporte o punto de inicio para comprender una obra derivó en la generación de entornos, es decir, de espacios creados o transformados con intención de hacer partícipe activo al espectador.

En el apartado anterior referimos que el grafiti es una expresión de carácter colectivo y colaborativo. Desde una perspectiva evolutiva, el grafiti de carácter mural o artístico tiene la capacidad de generar entornos, además, de favorecer la participación ciudadana. Sin embargo, la participación en su producción usualmente se restringe a las personas interesadas en el tema y a los mismos productores. Para comprender cómo es que la participación ciudadana puede ser una herramienta a incluir en la resignificación de paisajes urbanos se precisa abordarla a partir de la una revisión teórica y de la experiencia de proyectos organizados por distintos colectivos y asociaciones en Ciudad Juárez.

En México el principal mecanismo de participación ciudadana son las instituciones electorales, tal como lo señala Sánchez (2013). Para esta autora, la legislación respecto a la participación ciudadana no ha trascendido en México, la contemplación de la participación ciudadana en la legislación a través del plebiscito, el referéndum y la iniciativa popular no han sido efectivas en territorios socialmente complejos. De tal forma, se han desarrollado otras dinámicas para atender necesidades de la sociedad. Sánchez (2013) distingue varios “tipos de agrupaciones o de identidades organizativas que existen, desde las ultra conservadoras hasta aquellas que se pueden considerar anti sistémicos” (p. 185). Sánchez (2013) entiende la participación ciudadana como una herramienta para señalar y hacer demandas para que las dependencias del gobierno responsables actúen. Así mismo, señala que los foros y la consulta ciudadana son mecanismos eficaces de comunicación.

Desde otra perspectiva, Parramon (2003) habla de la relación entre el arte y la participación colectiva generada a partir de los movimientos sociales, caracterizada por la apropiación de espacios y la comunicación a través de redes sociales. Parramon (2003) entiende la participación como un reclamo por parte de colectivos de ciudadanos para tomar parte en las decisiones y en el arte como agente activo. En un sentido similar, Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018) mencionan que la participación se ha afianzado y distinguen dos ejes que se relacionan con los movimientos de participación: la búsqueda de una justicia social y las nuevas formas de gobierno.

Para Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018), la participación se aprende a través de la práctica y es importante hacerlo desde una perspectiva intercultural que considere la diversidad como un

elemento dado. Así mismo, distinguen dos tipos de participación: una participación generada desde arriba, promovida por instituciones y gobiernos, y una participación originada desde abajo, desde la misma ciudadanía. Los autores también distinguen cuatro niveles de participación: un primer nivel que es de carácter informativo, comunicación unidireccional; un segundo nivel de consulta, comunicación bidimensional; un tercer nivel que implica a los ciudadanos y el cuarto nivel que es el de la autogestión, donde es la ciudadanía quien toma las decisiones.

Participar es incidir en la vida pública, formar parte de las decisiones que nos influyen como miembros de un colectivo o comunidad así como de las acciones que de estas se derivan. Buscar la participación es tratar de tomar las decisiones colectivamente entre el mayor número de agentes posible y llevarlas a cabo de manera cooperativa. Por ello participar tiene un claro componente activo y colectivo. (Aguado, Melero y Gil-Jaurena, 2018, p. 10)

De los resultados del trabajo de campo en la elaboración de su tesis doctoral, Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018) realizan varias propuestas. Mencionaremos a continuación las que consideramos relevantes para nuestra investigación:

- Aprendizaje de la participación a través de la práctica.
- Trabajar en red y colaborar.
- Considerar la diversidad y heterogeneidad.
- Entender que la realidad es percibida desde situaciones de privilegio y de opresión.
- Evaluar las acciones realizadas.
- Experimentar e improvisar.

Enet, Romero y Gómez (2008), por otra parte y con un enfoque mayormente dirigido hacia el desarrollo urbano, plantean un texto/manual en su libro *Herramientas para pensar y crear en colectivo en programas intersectoriales de hábitat*. Los autores señalan la poca efectividad de los programas de vivienda social y la necesidad de entender la pobreza como un problema complejo y, de esta manera, plantear acciones que puedan generar un cambio:

Sólo desde esta perspectiva podrá entenderse y aplicarse un conjunto integrado de instrumentos participativos D + P + M + E + C (Diagnóstico, planificación, monitoreo, evaluación, comunicación) que se adaptan a procesos intersectoriales de producción social del hábitat. Estos tienen por objeto convertirse en herramientas para la construcción colectiva de estrategias de cambio, y promueven el aprendizaje colectivo y continuo y la flexibilidad para entender e interactuar con la complejidad. (Enet, Romero y Gómez, 2008, p. 32)

Al abordar el concepto de participación los autores señalan que existe un vacío conceptual y una evolución del término. En la década de los 80 se utilizó por oenegés⁸ y por técnicos progresistas

⁸ Organizaciones no gubernamentales.

como políticas alternativas en pro de las personas de asentamientos precarios. En la década de los 90, señalan los autores, se generó la apropiación del término como parte del discurso de grupos de poder. Actualmente estas posturas coexisten junto a otras visiones que entienden la participación como un derecho y un deber ciudadano.

Enet, Romero y Gómez (2008) enumeran diez mitos que frenan la participación y proponen diez propuestas para un cambio de enfoque. Entre los cambios fruto de su revisión destacamos, a efectos de nuestra tesis, el considerar la participación como un proceso dinámico. Es también importante el enfoque de la participación basada en la confianza y realizar un estudio de los actores involucrados en el campo de trabajo para evaluar el nivel de participación que puede generarse.

Es así que Enet, Romero y Gómez (2008) señalan que, para lograr participación, no basta con una buena voluntad, sino que hay que saber cómo lograrla. Para ello proponen planear estrategias evolutivas con equipos capaces que vinculen de manera eficiente distintas esferas, públicas, privadas, gubernamentales. Planear estratégicamente reuniones con los habitantes involucrados en el proceso, para esto recomiendan considerar tres variables: los intereses sectoriales, los distintos niveles para la toma de decisiones y la relación entre el espacio y las temáticas a tratar. No existen recetas para la solución de problemas. Hay que realizar diagnósticos, conocer los procesos de producción social del hábitat, es importante vivir o considerar las vivencias de quienes habitan el lugar.

Así mismo, Enet, Romero y Gómez (2008) distinguen niveles y formas de participación:

- Participación como oferta – Falsamente participación.
- Participación por consulta – Participación aparente.
- Participación por delegación – Participación limitada.
- Participación por cogestión – Participación real y efectiva.
- Participación por autogestión – Participación real y efectiva.

De tal manera que Enet, Romero y Gómez (2008) entienden la participación como un “proceso continuo de aprendizaje y acuerdos comunitarios que no se conceden, se crean y se luchan” (p. 69).

Por otra parte, Murillo, Schweitzer, Artese, Díaz, Snitcofsky y Tabbita (2011) apelan al urbanismo participativo para lograr que los vecinos ejerzan un rol participante en la transformación de sus barrios. Los autores mencionan el derecho a la ciudad como doctrina promovida desde las Naciones Unidas para establecer pautas en la satisfacción de necesidades humanas como la vivienda y los servicios que esta debe cubrir. En su investigación Muritllo, et al. (2011) apuntan que la segregación y fragmentación de la ciudad son causantes de conflictos en los barrios populares, y

hacen énfasis en el desarrollo de metodologías para un urbanismo participativo que considere las necesidades de los habitantes de barrios populares:

Ya no se trata de que un grupo decida en forma aislada el destino de una ciudad y sus barrios, y de que los vecinos sean objetos pasivos del planeamiento urbano, sino que se transformen en sujetos activos e involucrados en las decisiones clave. (p. 10)

En su propuesta de planeación barrial Murillo, et al. (2011) manifiestan la necesidad de comprender al barrio más allá de la conformación física, estructural y de su entendimiento como un conjunto de habitantes. Abogan por poner atención sobre la configuración identitaria y la historia del lugar, así como a los procesos sociales que en él se genere. En este sentido, señalan la importancia de que los vecinos cuenten con espacios para el diálogo. En su propuesta metodológica Murillo, et al. (2010) proponen: formar un equipo para la mejora del lugar, realizar un diagnóstico para identificar causantes de problemas, tener una prospectiva de cómo se visualizaría el lugar en el futuro, establecer los objetivos, generar propuestas, seleccionar la mejor y generar un plan de trabajo con la comunidad (p. 34).

Una conciencia espacial y la participación comunitaria son claves para considerar que una intervención resulta exitosa tal como lo plantea Tokeshi (2013). De igual manera es necesario considerar la continua reflexión respecto a cómo dinamizar un mayor compromiso de las personas con la ciudad, es decir, cambiar la relación entre habitante de la ciudad como espectador o receptor de los mensajes a la posibilidad de ejercer como actor de cambio.

... las personas tienen una noción que el espacio público es un problema de las municipalidades y que no los concierne. Sin embargo, es cuando la gente se adueña de estos espacios, que estos últimos adquieren mayor valor y significado para las personas, e inclusive, se ven mejor. La apariencia de la calle entonces, debería ser tarea de los mismos ciudadanos. (Tokeshi, 2013, p. 130)

Córdova y Romo (2015) realizaron un estudio sobre las formas de apropiación del espacio urbano en la ciudad de Chihuahua, Chihuahua, con una metodología que incluyó encuestas y entrevistas semiestructuradas a grupos focales y ciudadanos, así como un mapeo donde indican la expansión de la ciudad con la construcción de fraccionamientos hacia las periferias, entre los años 2000-2005. Los autores concluyen que en la ciudad de Chihuahua existe una deficiente planeación urbana, generada desde arriba hacia abajo. Sin embargo, mencionan que existe un actor social interesado en participar en la toma de decisiones respecto a su hábitat. La participación ciudadana, señalan Córdova y Romo (2015), se generó en algunos fraccionamientos gestionada por parte de las constructoras. No obstante, en los demás fraccionamientos que no existen comités de vecinos los autores encontraron que el 60.3 % de los encuestados manifestó no involucrarse en actividades para mejorar su fraccionamiento por desconocimiento, y el otro 30.6% no participaba porque no tienen

tiempo, aunque el 69.3% mencionó estar de acuerdo en participar. En cuanto a la organización el 82.2% de los encuestados por los autores prefiere trabajar con otros vecinos.

En su estudio Córdova y Romo (2015) señalan la importancia de contar con espacios de convivencia donde fluyan de manera natural lenguajes culturales, al retomar planteamientos de Augé (1992) respecto a identidad y apropiación. Señalan que son necesarias para que los individuos generen territorio, ya que “cuando no se dan este tipo de procesos, aparece el desorden, materializado en un sistema urbano desorganizado, ineficiente, monótono y repulsivo que ahonda más las desigualdades (Córdova y Romo, 2015, p. 24).

En el libro *Escuchar y transformar la ciudad. Urbanismo colaborativo y participación ciudadana* producido desde la oficina de Paisaje Transversal, Díaz, Acero, Arévalo, Aguirre, y Romero (2019) proponen una metodología, desde el diseño urbano, con énfasis en la participación ciudadana. Las recomendaciones en el texto apuntan principalmente hacia los organismos gubernamentales y autoridades municipales y también hacen aportaciones para la elaboración de proyectos comunitarios. La participación ciudadana se comprende como un elemento esencial en el desarrollo democrático de las ciudades, aunque los autores en Paisaje Transversal señalan el peligro que corre la noción de participación ciudadana de convertirse en un concepto vacío, definen que la participación es una herramienta, un medio y no el fin a seguir, “la participación es el proceso que nos permite reflexionar, debatir y definir conjuntamente un horizonte común en relación a un tema o problemática planteada, diseñando y construyendo colaborativamente las soluciones, estrategias o acciones para alcanzarlo” (Paisaje Transversal, 2019, p. 12). En el libro se propone escuchar a la ciudad, esto es, desarrollar canales de comunicación, de igual manera, considerar aspectos tales como el tejido social, la situación económica y política para generar canales de diálogo.

La necesidad de replantear el uso y diseño del espacio público conlleva concientizar a los ciudadanos y hacerlos partícipes en la mejora de la calidad del mismo. Desde la perspectiva de Paisaje Transversal (2019), las metodologías utilizadas para evaluar el espacio público y así poder generar estrategias se basan en una “triple dimensión del espacio público”: 1) Accesibilidad y conectividad, 2) confort e imagen y 3) uso y gestión. Las herramientas de participación en el proceso de recolección de información que se proponen en el libro son cuestionarios con un carácter lúdico, cartografías participativas, mapeos, entrevistas, entre otras. La metodología en el texto se plantea en tres metas dentro de una perspectiva integral: difusión, ciudadanía y proyecto urbano.

Noción de participación		Niveles de participación
Gómez Aguilera (2004)	Herramienta, derecho y obligación	
Sánchez (2013)	Participación contemplada en la legislación: Plebiscito, Referéndum. Iniciativa popular.	
Parramon (2003)	Reclamo por parte de colectivos para ser considerados en decisiones.	
Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018)	Instituciones, asociaciones, instancias de gobierno. Generada desde la misma ciudadanía.	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Carácter informativo. 2.- Comunicación. 3.- Involucramiento de los ciudadanos. 4.- Autogestión, los ciudadanos toman las decisiones.
Enet, Romero y Gómez (2008)		<ul style="list-style-type: none"> - Participación como oferta – Falsamente participación. - Participación por consulta – Participación aparente. - Participación por delegación – Participación limitada. - Participación por cogestión – Participación real y efectiva. - Participación por autogestión – Participación real y efectiva

Tabla 1. **Niveles de participación ciudadana.** 2019. Fuente: *Elaboración propia con datos de los autores Gómez (2004), Sánchez (2013), Parramon (2003), Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018) y Enet, Romero y Gómez (2008).*

Los escritos analizados de estos autores nos dan la pauta para establecer una reflexión de lo que la participación ciudadana implica y de las maneras de concebirla, tal y como se muestra de manera sintetizada en la tabla 1. Sánchez (2013), desde una perspectiva legislativa, la entiende como una herramienta eficaz para llamar la atención de quienes ocupan cargos de poder. Parramon (2003) menciona la apropiación de espacios y considera importante el involucramiento de las redes sociales. Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018) consideran que la participación es una herramienta que se aprende y desarrolla a través de la praxis. Así mismo resaltamos los cuatro niveles de participación: informativo, consulta, implicación ciudadana y la autogestión, porque estos niveles de participación serán considerados en nuestro estudio al reseñar proyectos de gráfica urbana donde, por una parte, la participación ha sido generada desde instituciones y, por otra parte, responde a la iniciativa de los propios colectivos de gráfica urbana o bien de ciudadanos con el objetivo de mejorar su entorno. Enet, Romero y Gómez (2008) proponen herramientas y entienden que el desarrollo y el entendimiento de la participación requieren de un pensamiento complejo que atienda al contexto georeferencial. De modo que la participación ciudadana que buscaremos generar no es una meta a alcanzar, sino una herramienta que forma parte de un proceso para resignificar un espacio público urbano. Autores como

Paisaje Transversal (2019) nos ofrecen herramientas y metodologías para lograr ejercicios participativos que buscaremos adaptar a nuestro proyecto de resignificación.

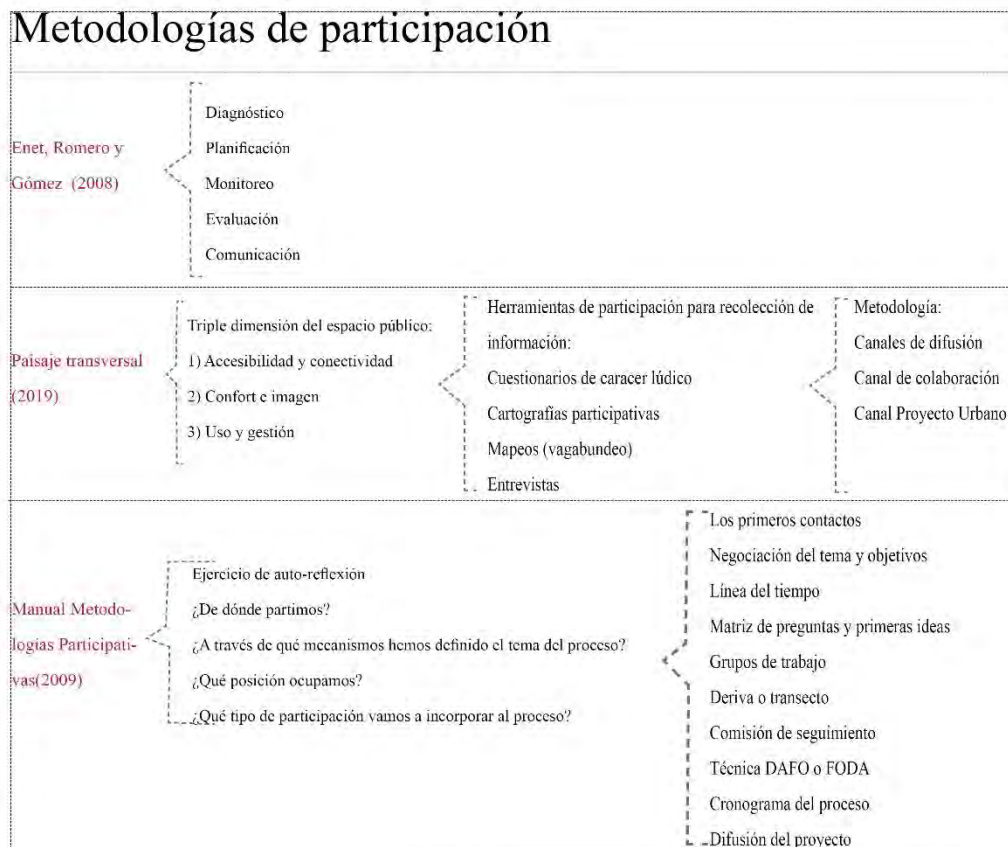


Tabla 2. **Metodologías de participación ciudadana.** 2019. Fuente: *Elaboración propia con datos de los autores Enet, Romero y Gómez (2008), Díaz, et al.. (2019) y del Manual Metodologías Participativas (2009).*

Con estas perspectivas se entiende la necesidad de implementar metodologías que integren la participación ciudadana y también que hablen de la responsabilidad del ciudadano y no únicamente del Estado, además del tomar en cuenta el objetivo irresuelto en el arte de integrar a la ciudadanía y elevar el consciente colectivo que menciona Tokeshi (2013). De tal forma que la participación ciudadana es una herramienta necesaria para recomponer deficiencias en la planeación urbana y generar lugares de convivencia donde la diversidad debe ser comprendida como algo ya establecido. Sin duda, es necesario saber incentivar la participación, ya que, como mencionan Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018), Tokeshi (2013) y Córdova y Romo (2015) tradicionalmente es generada desde instituciones gubernamentales o bien asociaciones y organizaciones de la sociedad civil. Además de poner atención a las formas de autoconstrucción o de asentamientos urbanos irregulares, se debe

reflexionar sobre la participación producida con conciencia de la importancia espacial, así como del cambio en el entendimiento a conceptos como el de usuario, de considerarlo como un ente receptor y pasivo a entender que es partícipe y tiene un rol activo en la configuración del espacio. A modo de síntesis, en la tabla 2 se enlistan las principales consideraciones de cada autor respecto a metodologías participativas. Actualmente en México, este tema genera tensión para el entendimiento y práctica de lo que una democracia participativa implica. Los distintos ejercicios participativos y su novedad en el país ponen de relieve la existencia de una aparente democracia que apenas consideró, en periodos pasados, a la participación, simulación que algunos grupos de la sociedad defienden, pero por otra parte hay quienes entienden la necesidad de generar un mayor involucramiento del ciudadano respecto a las decisiones que afectan su cotidianidad y su calidad de vida.

1.5 Participación, arte y gráfica urbana

La planeación de las ciudades corresponde a lógicas de mercado, tan es así que necesidades socioculturales y ecológicas apenas si son consideradas. Esto lo podemos observar en la construcción de viviendas de tipo social en Ciudad Juárez, donde el habitante es visto como un usuario consumidor y trabajador, por lo cual se prioriza la infraestructura de centros comerciales y la construcción de empresas maquiladoras. En un contexto así, también existe una diferenciación en la búsqueda de la participación ciudadana, ya que, mientras en algunos fraccionamientos la participación fue promovida por las propias constructoras, no se consideró de igual manera en la mayoría de fraccionamientos construidos entre los años 2000-2018.

Tal como se refirió en el apartado anterior, la participación ciudadana es una preocupación en el arte, así como la búsqueda de una mayor conciencia espacial que lleve a la apropiación por parte de los ciudadanos. En este sentido, el arte público también ayuda a comprender cómo desde las manifestaciones artísticas se cuestiona el uso del espacio. Por otra parte, la gráfica urbana utilizada como herramienta de transformación en diversos proyectos nos permite generar una perspectiva para la implementación de intervenciones urbanas. En este apartado hacemos una breve revisión sobre la participación y el arte público, además, de algunos proyectos gestionados principalmente por productores de gráfica urbana.

Fernando Gómez Aguilera (2004) señala que existe una deshumanización en las ciudades y concuerda con Córdova y Romo (2015) en la importancia de generar espacios de arte y cultura para los ciudadanos y en la necesidad de impulsar la participación ciudadana en los procesos de planificación urbana. Gómez (2004) menciona el giro generado en los años 60 en manifestaciones artísticas en el espacio público, como ejemplo señala el proyecto *7000 Oaks* de Joseph Beuys que el

propio autor considera como *escultura social*. Se trata de un arte público que considera el contexto donde se emplaza la obra, además de fomentar la participación ciudadana ya que:

El ciudadano vive las tensiones urbanas con sensación de malestar e incomodidad y, por lo general, se siente desposeído de espacios abiertos en los que socializar su experiencia personal y cívica, disfrutar de emociones estéticas y ejercer el derecho a la convivencia y la participación social. (Gómez, 2004, pp. 36-37)

Es decir que una estandarización del paisaje urbano o la generación de una colonización publicitaria del espacio suponen ser elementos de tensión para el ciudadano. Ante este contexto, Gómez (2004) apunta a una revalorización del espacio a través del arte. El autor aborda la indefinición e imprecisión del término arte público, realiza una serie de cuestiones en torno a qué es lo que hace público al arte, los propósitos de la obra e intenciones de los encargados de gestionar este tipo de arte. En este sentido, establece que tal vez el arte público no es definido por la genialidad creadora del artista individualmente, sino que este arte reclama tomar en cuenta otras metodologías y sensibilidades. Cita a Armajani, para quien el arte tiene una función de mediador: “¿Qué es el arte público? El arte público no trata acerca de uno mismo, sino de los demás. No trata de los gustos personales, sino de las necesidades de los demás. No trata acerca de la angustia del artista, sino de la felicidad y el bienestar de los demás” (Armajani en Gómez, 2004, p. 49). Es así que la propuesta de participación es considerar el entorno y sus usuarios en la instalación de obras de arte público. Estas preocupaciones por la participación de los usuarios y la búsqueda de obras en coautoría hablan también del reclamo hacia los usos de la ciudad.

La gráfica urbana ha sido utilizada como herramienta de transformación de paisajes urbanos en distintas partes del mundo. Cuando se involucra a la comunidad en ejercicios de pintura mural se establecen niveles de participación ciudadana; colaborar en la aplicación de color, dar ideas o bien producir narrativas colectivas puede generar arraigo, identidad y memoria. Hablamos de un tercer nivel de participación según la clasificación de Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018), donde se involucra a los ciudadanos en los proyectos, tanto en la toma de decisiones como en la ejecución.

A modo de ejemplo, se muestran algunos proyectos en los que desde un inicio se consideró la participación ciudadana de distintas maneras.

Como antecedente de proyectos que involucran la gráfica urbana en relación con la memoria colectiva y la historia de un barrio con connotaciones negativas, Salas, X., Viegas, I., Esparza, D. y Padilla, S. (2012) analizan, con un enfoque metodológico dirigido por la psicología ambiental participativa, el proyecto realizado en la Rambla Ciutat d'Asunción del barrio de Baró de Viver en Barcelona. Este proyecto, mencionan los autores, comienza a partir de una percepción negativa del lugar, enseguida los gestores realizan un análisis con el objetivo de detectar deficiencias del diseño

urbano que permite entender la realidad del espacio. El proyecto tiene un carácter interdisciplinario de largo plazo en el que se involucró a la comunidad de distintas maneras. La memoria colectiva del lugar queda registrada a través de un mural en el que se narra la historia del barrio. Es importante la reflexión que realizan los autores respecto al debate entre disciplinas para la realización de un proyecto de carácter interdisciplinario. Las conclusiones, análisis y descripción de los métodos realizados, tanto en el proyecto como en la investigación del mismo, son relevantes para la realización de la presente tesis porque se reflexiona respecto a la necesidad e importancia de la participación comunitaria en proyectos que involucran la gráfica urbana como elemento generador de identidad y memoria colectiva.

Compartiendo Muros es un proyecto promovido por la Dirección General de Intervención en el Paisaje Urbano y el Patrimonio Cultural en la ciudad de Madrid. El objetivo principal de dicho proyecto es que la ciudadanía realice una apropiación del lugar y sea participe del embellecimiento del lugar. La metodología se inscribe en las prácticas participativas, en siete fases: Mapeo, presentación de agentes, recolección de información, diseño de propuestas, presentación y validación, ejecución e inauguración y evaluación. La difusión del proyecto a través de páginas web, volantes, fue importante para lograr una participación activa de las personas. La realización de talleres también fue otro punto relevante en la ejecución del proyecto. La noción de autoría colectiva cobra importancia porque implica el reconocimiento de los participantes en un proyecto en común, esto ayuda a generar lazos.

El proyecto CubaBrasil es también una muestra de la integración participativa y colaboración entre artistas de gráfica urbana y público, se inició una primera parte en el año 2003 y una segunda etapa en el 2006. Este proyecto consistió en llevar artistas urbanos brasileños y alemanes a realizar intervenciones y talleres de muralismo en conjunto con artistas locales en Cuba. Aunque por lo registrado en el libro *Cubabrazil* publicado en el año 2009, lo que se observa principalmente en las fotografías es la intervención y estilo de los artistas brasileños. Podemos considerar que se trató de un proyecto de participación en un segundo nivel, es decir, se consultó a los habitantes y existió una comunicación bidireccional (Aguado, Melero y Gil-Jaurena, 2018). Sin embargo, los autores señalan que existió un cambio positivo en el paisaje urbano. Además de incluir prácticas de gráfica urbana, también se realizaron proyecciones de animaciones en edificios en eventos que incluyeron música.

Fernández y Zamarro (2013) abordan la práctica del mural desde la perspectiva de la participación ciudadana como vínculo para la generación de identidad colectiva. Mencionan la práctica de construir la ciudad desde la ciudadanía. El caso de estudio es el proyecto *Aliseda 18. Espacio participativo de recuperación urbana* realizado en un huerto ubicado en la periferia de Madrid. Este proyecto tuvo un proceso que involucró a estudiantes de la Universidad Francisco de

Vitoria, quienes guiaban la elaboración del boceto previo. La elaboración de los murales se realizó en varias sesiones en una actividad lúdica que se inicia con la pintura del fondo. Por consiguiente, se empezó con la involucración de niños para pintar hojas de fondo y le siguió posteriormente un taller de siluetas en donde se invitaba a participar pintando siluetas en la pared. Vemos con este caso un ejemplo en el que un proyecto que involucra a los vecinos dota de identidad a un espacio que de por sí tiene un significado para los habitantes, ya que se trata de un huerto urbano. La parte lúdica y la dirección de los estudiantes universitarios en la guía de bocetos y la pinta del mural permitió generar un proyecto estético y participativo.

El enfoque social con el que se desarrollan proyectos que involucran gráfica y arte es motivado por artistas o grafiteros que de alguna manera buscan contribuir a un cambio en el paisaje y lo hace de acuerdo a sus posibilidades, capacidad de gestión y experiencia. Figueroa (2016) refiere en *South Graff*⁹ algunos proyectos de arte social realizados en ciudades de España. Se trata de intervenciones gráficas producidas de acuerdo a procesos que integran diálogo entre productores gráficos y habitantes, así como la ideación de propuestas inspiradas en el lugar a intervenir. Los relatos de artistas y colectivos como Basurama, Collectif Etc, Boa Mistura, Diox, Deih, Xelon, Julieta, Barbara, End, Pichi&Avo, Toni Espinar, El Niño de las Pinturas y CNFSN señalan la importancia de generar comunicación con los habitantes y de cómo se perciben las propuestas durante la elaboración. De igual manera, otros puntos referidos tienen que ver con las dificultades que deben superarse, por ejemplo, al mediar entre puntos de vista con los vecinos o respecto a la permanencia de las obras, el tiempo que puede durar una obra expuesta al público y pasar a ser parte de procesos sociales y espaciales en los que se construyen significados en común.

Del mismo modo, algunos de los proyectos llevados a cabo por el colectivo *Boa Mistura*¹⁰ en distintas ciudades del mundo muestran la importancia de explorar conceptos, ideas y posibilidades para generar una gráfica urbana que invite al diálogo o a la participación ciudadana. En específico, el proyecto *Lus Nas Vielas* realizado en Sao Paulo en el año 2012 fue integrado con participación de habitantes del lugar. Los artistas realizaron un estudio del entorno para generar ideas gráficas que pudieran integrarse como parte del paisaje pero también a modo de diálogo con los espectadores, además, muestran la importancia de la capacidad para gestionar recursos y espacios con instituciones, y con los habitantes del lugar.

⁹ Capítulo del programa de arte *Metrópolis* de TVE que se dedica al grafiti y proyectos participativos en comunidad, disponible en: <https://www.rtve.es/television/20160111/south-graff-pintando-voz-del-barrio-carta-blanca-fernando-figueroa/1282959.shtml>

¹⁰ Para más información consultar <https://www.boamistura.com>

Nombre de proyecto	Lugar	Nivel de participación comunitaria	Características	Fecha de realización
Rambla Ciutat d'Asunción	Barcelona, España	Distintos niveles	Proyecto interdisciplinario.	2004-2011
Cubabrazil	Cuba	Segundo nivel	Talleres de mural colaborativo, representación de habitantes sobre paredes en estidolo caricatura.	2003-2009
Aliseda 18	Madrid, España	Tercer nivel	Sentido lúdico	
Mural colectivo por la masacre de Panzós en Guatemala	Guatemala	Tercer nivel	Colectivo organizador convocó artistas para la realización de una obra colaborativa.	2010
Colectivo Arte Canario - La Paterna	Las Palmas de Gran Canaria, España	Tercer nivel	Procesos de arte participativo en diferentes barrios.	2010
Puebla Ciudad Mural	Puebla, México	Segundo nivel	Colectivo organizador fungió como intermediario entre comunidad y artistas.	2010-2012
Lus Nas Vieiras	Sao Paulo, Brasil	Tercer nivel	Gestionado por el colectivo en conjunto con instituciones, asociaciones y miembros de la comunidad.	2012
Compartiendo muros	Madrid, España	Distintos niveles	Siete fases. Difusión a través de volantes y páginas web.	2017

Tabla 3. **Proyectos de gráfica urbana en relación a niveles de participación.** 2019. Fuente: *Elaboración propia con datos de Salas, X., Viegas, I., Esparza, D. y Padilla, S. (2012), Fernández y Zamorro (2013, Checa (2013), Stone (2009) y Jean (2020).*

A nivel nacional, en México existen distintos proyectos en los que la gráfica urbana funciona como proyecto incentivador en la generación de patrimonio cultural. De igual manera, diferentes momentos de la historia contemporánea de este país muestran que la gráfica puede generar lenguajes visuales que ayudan a dotar de identidad un lugar. Por ejemplo, en Oaxaca en el año 2006,¹¹ en un ambiente de tensión política, inseguridad e incertidumbre, la gráfica desplegada en espacios públicos aportó elementos a la discusión sobre la situación vivida. La apropiación y el uso de iconos populares permitió el desarrollo de un lenguaje gráfico de protesta dirigido hacia la población. No se trató de una búsqueda estética sino de la respuesta a un contexto social específico y a la necesidad por emplear

¹¹ En el año 2006 algunos productores de gráfica en Oaxaca contribuyeron de manera artística a visualizar el conflicto sociopolítico entre el entonces gobernador de ese estado Ulises Ruiz y los maestros. La respuesta represiva por parte del Estado desencadenó la adhesión de otras asociaciones y colectividades que pedían la destitución del gobernador. En un estado de excepción como el vivido en esa época, los grafiteros y artistas en Oaxaca se organizaban para salir a pintar de manera colectiva, ante la represión, desaparición y asesinato de activistas y periodistas, además de convivir con la presencia del ejército y la policía. En este clima de crispación, los grafiteros y artistas urbanos buscaron emplear los medios más eficaces para evitar detenciones y emitir mensajes gráficos de protesta (Nevaer, 2009).

técnicas de fácil reproducción (13:20 films, 2014). La reproductibilidad de la obra lograda a través de técnicas como el grabado o el estencil permitió expresar de manera colectiva mensajes de protesta y de toma conciencia hacia una comunidad. Si bien las técnicas de grabado, serigrafía y estencil son ampliamente utilizadas en protestas y movilizaciones sociales, la gráfica generada en aquellos años en Oaxaca refleja la tradición del grabado y de estilos visuales populares que se conjugan con elementos del grafiti de tipo neoyorquino.

Por otra parte, con el proyecto Puebla Ciudad Mural realizado por el colectivo Tomate,¹² Checa (2013) refiere que se interpreta al muralismo social como una forma de generar un nuevo patrimonio cuando se involucra a comunidades vecinales y artistas. Al integrar vivencias de la memoria colectiva, al considerar a conciencia el contexto en el que se sitúa la intervención gráfica, se inician elementos que dinamizan la identidad colectiva: “el ejercicio artístico se relaciona con la memoria y la identidad del habitante de ese espacio urbano, atendiendo su voluntad de autorrepresentación en y para su comunidad” (Checa, 2013, p. 29). Para esclarecer niveles de participación y características en la tabla 3 se sintetizan algunos de los principales puntos a considerar en los proyectos e intervenciones reseñadas en este apartado.

El proyecto que posiblemente sea el mayor referente de la utilización de la gráfica urbana como herramienta de transformación de lugares en México son el macromural y las intervenciones llevadas a cabo en Las Palmitas en Pachuca, Hidalgo. Se trató de un proyecto realizado en conjunto por tres niveles de gobierno, federal, estatal y municipal. Es un trabajo organizado por la Secretaría de Gobernación, donde se intervinieron más de 20 000 metros cuadrados, con la coordinación en la pinta de murales por parte del colectivo Germen Crew, con el propósito de favorecer la reconstrucción del tejido social y de reforzar la identidad comunitaria.¹³ El presupuesto para este proyecto fue de alrededor de 10 millones de pesos, se inauguró en 2015.¹⁴ Según relató Mibe, fundador de Germen Crew, en la pinta de los murales participaron alrededor de 150 jóvenes (Comunicación personal, 5 de mayo de 2021). Para Mibe, denominar este tipo de intervenciones como un nuevo muralismo subraya los procesos que a partir del grafiti se pueden lograr en una comunidad:

... entonces estas creando una estrategia de comunicación, más allá de lo educativo, es construir un lenguaje de comunicación que pueda ser común para las personas que van a ser los espectadores del mural, porque creo que el nuevo muralismo mexicano tiene que ver mucho con entender al espectador ¿no?, al que va a recibir el mensaje, tienes que tener

¹² El Colectivo Tomate inicia en 2004 conformado por estudiantes universitarios de arquitectura y de diseño. En 2009 inician con el proyecto de muralismo participativo en Xanenetla, sin apoyos ni patrocinios de ningún tipo en un comienzo.

¹³ Consultado en <https://www.gob.mx/segob/articulos/pachuca-se-pinta-macromural>

¹⁴ Para más información consultar: <https://www.comex.com.mx/macromural-palmitas-cubitos-mas-grande-del-mundo-en-hidalgo>

empatía con quien te va a leer y quien te va a interpretar, porque no puede ser la visión unilateral y narcisista de un artista. (Comunicación personal, 5 de mayo de 2021)

Para este productor gráfico, el nuevo muralismo mexicano tiene sus raíces en el grafiti vinculado a movimientos de luchas sociales y a la cultura urbana donde, a diferencia del grafiti *hip hop*, se integran más de cuatro elementos y se vincula a la música que abarca ritmos de cumbia, ska, punk, *hardcore*, entre otros ritmos, pero también a deportes como el basquetbol o el *skateboarding*. Así mismo, según señala Mibe el poder del grafiti reside en la capacidad de transformar las vidas y generar procesos sociales, tanto para las personas que producen grafiti como para quienes son participantes o receptores de los mismos (Comunicación personal, 5 de mayo de 2021).

1.6 Participación y gráfica urbana en Ciudad Juárez

En este apartado analizaremos proyectos de participación ciudadana desarrollados en distintas colonias y fraccionamientos de Ciudad Juárez, donde la gráfica urbana se aprecia como herramienta de cambio para mejorar el paisaje urbano. Distinguimos dos posturas, en concordancia con Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018), en proyectos promovidos desde arriba por instituciones como ICHICULT, organizaciones, asociaciones civiles como Casa, Colectivarte y colectivos de gráfica urbana como Calavera Crew y Jellyfish Colectivo. La otra postura se identifica desde abajo, desde los mismos ciudadanos. En algunos casos no se puede hablar de proyectos, pero sí de eventos organizados por productores de gráfica urbana, colectivos y *crews* de grafiti, así como por habitantes que cumplen una función de gestores para promover el cambio en su entorno a través de la gráfica urbana en su vertiente más ligada al grafiti y *postgraffiti*. Mientras que los proyectos generados desde las instituciones y asociaciones logran una participación en un tercer nivel con el involucramiento de los habitantes, podemos establecer que con los eventos de gráfica urbana se genera una participación autogestionada, aunque en un nivel informativo, principalmente se trata de eventos promovidos por los mismos habitantes.

A efectos de la presente investigación, en la tesis de maestría del propio autor *Revista Juaritoz Ensamble* se hizo un recorrido histórico de la gráfica urbana en Ciudad Juárez, donde se ubicó al movimiento cholo como uno de los principales antecedentes que influye en la manera de entender y practicar la gráfica urbana en la actualidad de esta ciudad. Posteriormente, en la década de los años 90 se registró el movimiento *tagger* en lo que denominamos como etapa del Yo, debido al sentido de competencia por sobresalir con un nombre o apodo que representó este movimiento. Si bien en un inicio este fenómeno significó una moda para los adolescentes de aquella época, en lo social esto

permitió la definición de otras identidades además de la chola. Este movimiento se prolonga en la ciudad hasta finales de los años 90 y principios del 2000. Sin embargo, en esa época también se generaron otras expresiones visuales urbanas, las cuales estuvieron mayormente influenciadas por la estética del estencil. Se conformaron colectivos dedicados al arte urbano y a la gráfica. Entendemos a este periodo del desarrollo de gráfica urbana en Ciudad Juárez como del Ellos, ya que se detectaron distintos polos de desarrollo de manifestaciones artísticovisuales en diversos puntos de la ciudad, se trató de una etapa con distintos colectivos trabajando separadamente y ocasionalmente en algún proyecto en común o bien en alguna exposición colectiva. Posteriormente, después de los años de violencia vívida en Ciudad Juárez entre los años 2008-2012, se empieza a generar nuevamente un movimiento de grafiti, surgen nuevos *crews* y colectivos de arte urbano. A esta etapa la denominamos como del Nosotros. En ella se registra un nuevo auge del movimiento grafiti, debido al crecimiento de la ciudad y a la construcción de nuevos conjuntos habitacionales. Es principalmente notorio su desarrollo en la periferia suroriente de Ciudad Juárez. La denominamos etapa del Nosotros porque la mayoría de los involucrados se conocen o interactúan en grupos de redes sociales, donde se difunden obras, se generan discusiones o bien se gestionan las colaboraciones colectivas para la elaboración de gráfica urbana (Mota, 2016).

Resultado del trabajo de campo en la tesis *Revista Juaritoz Ensamble* (Mota, 2016) se hizo una tipología de los modos de hacer gráfica urbana en Ciudad Juárez, relacionados con la filosofía y las motivaciones de realizar tal práctica, considerada cultural porque su ejercicio constante y desarrollo generó distintas formas de expresión visual para algunas colectividades. Esta clasificación se divide en gráfica urbana como modo de reconocimiento, gráfica urbana como un acto vandálico, gráfica urbana como resignificación del espacio público, gráfica urbana como arte contestatario, muralismo por comisión y mural estética relacional. En cada una de estas tipologías ubicamos productores colectivos e individuales de gráfica urbana y, de igual manera, señalamos que algunos productores pueden realizar gráfica urbana en más de una de estas tipologías.

En relación a la gráfica urbana en Ciudad Juárez, Recio (2018) establece que esta “debe ser entendida como una forma de agregación de significados a la infraestructura de la urbe” (pp. 503-504). Así se enfoca en la estructura del espacio material, como prácticas espaciales, es decir la acumulación de significados en las superficies de la ciudad y, con ello, la generación de distintas funciones. En este sentido, algunas expresiones visuales en el espacio público también alteran la construcción del paisaje urbano en un sentido cultural y colectivo que constantemente se va resignificando. Recio (2018) distingue distintos caracteres en su producción: social, contestatario, comercial, lúdico y artístico. Desde estos enfoques Recio (2018) relaciona el entendimiento y

ejercicio gráfico en el espacio público con distintos productores gráficos de esta ciudad. En relación a la colaboración y participación comunitaria, distinguimos el carácter social, lúdico y artístico en distintas intervenciones. El carácter social se encuentra en proyectos generados por iniciativas de asociaciones civiles e instituciones, mientras que las intervenciones realizadas por colectivos se muestra principalmente un carácter lúdico y artístico. Esto ha permitido una renovación del paisaje urbano y, en algunos casos, una resignificación para los habitantes de los lugares intervenidos.

En cuanto a proyectos donde la gráfica urbana se utiliza como herramienta de cambio, en Ciudad Juárez se destacan los proyectos desarrollados por Jellyfish Colectivo: Hola Color en 2013 y Color Walk en 2014. Con el proyecto *Color Walk* se buscó estetizar un corredor comercial a través de la pinta de murales por artistas reconocidos internacionalmente, tales como Franco Fasoli, Malakay, Werc y Mariela Ajras más algunos artistas locales como Arturo Damasco. El enfoque de este proyecto fue la resignificación del paisaje urbano en áreas transitadas de Ciudad Juárez. Se trató de un proyecto donde la gráfica fue utilizada para decorar uno de los puntos comerciales de la ciudad. Sin embargo, al tratarse de intervenciones en edificios de instituciones como la UACJ y otros espacios comerciales en una zona donde la intervención de diversos agentes se da de manera continua con el objetivo de reactivarla económica y socialmente, algunas de estas piezas murales fueron borradas al poco tiempo. Así mismo, el mural ubicado en el Parque Borunda pintado por Werc fue intervenido, primero con grafiti de *throw-ups* por miembros de distintos *crews* y posteriormente con piezas por parte de Mir y Muska (ver figura 4). Esto habla de una reacción a una gráfica impuesta en un proyecto que excluyó a la gran mayoría de productores de gráfica urbana activos en la ciudad.

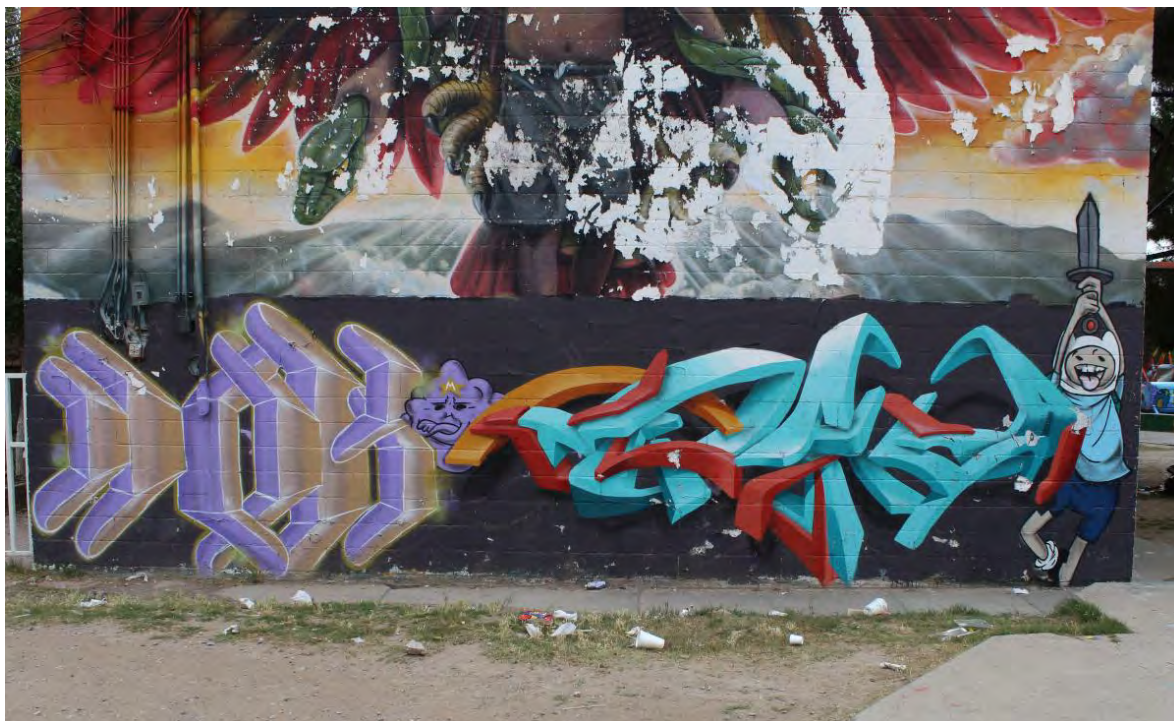


Figura 4. **Mural de Werc intervenido por Mir y Muska.** 2018. *Fuente: propia.*

Por otra parte, con el proyecto *Hola Color*¹⁵ se buscó la reconfiguración del paisaje urbano en conjunto con la participación ciudadana. Este proyecto fue realizado en el fraccionamiento *Riberas del Bravo* en el año 2013. Con la participación de artistas internacionales como *Pixel Pancho*, se realizaron talleres de pintura, cine y se intervinieron gráficamente algunas paredes de casas abandonadas del fraccionamiento. Estas pintas fueron realizadas por los artistas invitados y en algunas se generó una participación. Sin embargo, fueron generadas con un carácter didáctico más que participativo, es decir, que se transmitieron enseñanzas acerca de las posibilidades de las intervenciones gráficas y cuestiones técnicas de cómo desarrollar una pinta de carácter mural.

Otro proyecto local fue desarrollado por *Colectivarte* en el año 2015. Denominado *Migración*, se trató de intervenciones gráficas donde se pintaron aves en distintas paredes, principalmente en la *avenida Puerto de Palos* en la colonia *Águilas de Zaragoza*. En este proyecto fueron niños los encargados de dar color a las intervenciones. En talleres que se impartieron se buscó la intervención directa y el contacto con los materiales de pintura para que los niños aprendieran a través de la práctica. Se involucró a vecinos algunos de los cuales apoyaron con material. Con este proyecto vemos una participación en un segundo nivel ya que se involucraron de distintas maneras a los

¹⁵ Para mayor información se puede consultar <http://www.cronica.com.mx/notas/2013/804579.html>

vecinos, quienes hicieron desde aportar materiales para la pinta de murales hasta pintar murales en coautoría.

El proyecto Suroriente en Acción fue promovido por la asociación civil Casa Orientarte, iniciado y desarrollado entre los meses de abril y septiembre del año 2017. Involucró talleres de dibujo y la pinta de varios murales en la calle principal del fraccionamiento Paraje de San Isidro. Participaron jóvenes estudiantes de primaria, secundaria y preparatoria, quienes aportaron ideas principales y temáticas de cada mural.

La dinámica consistió en convocar a los jóvenes a participar en talleres donde pudieron aprender nociones de dibujo. La premisa principal fue que manifestaran inquietudes, anhelos e ideas que les gustaría observar plasmadas en las paredes, así como establecer lazos entre ellos como habitantes creadores.

Durante los meses que duró el proyecto se pintaron cinco murales y se terminaron de pintar las paredes de un parque, parte de un proyecto anterior que quedó sin concluir. En cada pinta se utilizaron bocinas para amenizar las actividades y de esta forma también llamar la atención de los transeúntes. Cabe señalar que, aunque no en todas las pintas participaron los jóvenes convocados, sí se incluyeron en cada pinta las ideas resultantes de los talleres impartidos en Casa Orientarte. Los murales fueron pintados principalmente por Psock (grafitero miembro del *crew* MSR), Miguel (conocido como Kamaleon), Fausto Mota, Emoner (grafitero miembro del *crew* MSR) y otros integrantes de la asociación Casa Orientarte en conjunto con los participantes de los talleres. Una

muestra de una de estas intervenciones se presenta en la figura 5.



Figura 5. **Mural del proyecto Suroriente en Acción pintado en junio de 2017.** 2019. Fuente: propia.

En este punto, nos detendremos para reflexionar sobre algunos de los proyectos que la asociación civil Casa Orientarte ha desarrollado en varios puntos de la ciudad. Particularmente, el investigador tuvo el acercamiento al centro de Casa Orientarte por la cercanía con el fraccionamiento Urbivilla del Cedro y por proyectos relacionados a la gráfica urbana a partir del año 2014, pero, sobre todo, con motivo de las pláticas y entrevistas con los coordinadores durante la realización de esta tesis doctoral. Esas pláticas y entrevistas permitieron hacer varios señalamientos relevantes para nuestro estudio.

La asociación civil Casa ha establecido cinco centros en varias de las periferias desde hace más de veinticinco años. Casa Orientarte es uno de esos centros, ubicado en el fraccionamiento Paraje de San Isidro, a través de múltiples proyectos a lo largo de más de ocho años nos permiten considerar varios aprendizajes en torno a la resignificación de espacios públicos, la participación comunitaria, el desarrollo de estrategias de integración juvenil, así como de las experiencias respecto a las identidades de jóvenes y los diferentes abordajes para fomentar en ellos un sentido de pertenencia a una colectividad. Al respecto, la maestra Alejandra Flores nos comentó:

... trabajamos la formación humana, es decir, trabajamos a través de sus historias, los conocemos, nos involucramos, sabemos una parte de la historia de cada uno y eso nos ha

permitido trabajar un poco más a fondo, saber cómo ayudar, cómo, este, qué actividades puede servir. (Comunicación personal, 8 de febrero de 2019)

En este sentido, la metodología aplicada por Casa Orientarte atiende necesidades de tipo cultural como la educación y sociales como las relaciones humanas, de tal forma que los vínculos entre asociación y habitantes del sector es un aspecto muy importante para lograr desarrollar de manera efectiva los distintos proyectos.

Antonio Zarate (comunicación personal, 13 de febrero de 2019), coordinador del centro Casa Orientarte, comentó que "... para las personas de la comunidad es necesaria la legitimidad de los promotores culturales". Es decir, que se necesita que las personas puedan tener confianza y reconozcan el interés de los promotores y una coherencia en las obras realizadas, esto conlleva tiempo. Por ejemplo, en el fraccionamiento Parajes de San Isidro la legitimidad se sigue generando con cada proyecto, pero Zarate (comunicación personal, 2019) comenta que cuando empezaron a realizar actividades en otro fraccionamiento cercano llamado Cerradas del Parque, les costó "alrededor de seis meses poder contar con participación de integrantes de ese fraccionamiento".

Casa Orientarte la integran un coordinador y varias maestras y maestros que imparten clases de regularización escolar a niñas y niños que no han tenido la posibilidad de estudiar plenamente en alguna institución educativa, talleres de diversa índole y temáticas, organizan actividades recreativas y artísticas, generan vínculos con la comunidad, entre otras acciones, acordes a una filosofía institucional construida a partir de la visión de la directora María Teresa Almada Mireles y de las experiencias que en cada centro se generan (Comunicación personal, 16 de abril de 2021).

Hay varios puntos que abonan al aprendizaje del trabajo en comunidad al reflexionar sobre los resultados que la asociación obtiene a través de actividades y prácticas culturales, tales como la gráfica urbana, la música hip hop, el fútbol, entre otras, enfocadas hacia niñas, niños y jóvenes con el objetivo de que desarrollen talentos y, como personas, tengan oportunidad de vivir una vida mejor, alejados de vicios y del mundo de delincuencia que les rodea al vivir en una ciudad como Juárez. A este panorama se pueden sumar las desventajas que conlleva vivir en un conjunto habitacional ubicado en las periferias, aspectos en los que se profundiza en el capítulo II.

La transformación de espacios de convivencia es un proceso que conlleva largos periodos de continuo trabajo durante varios años y que al paso del tiempo es difícil saber si realmente se mejoró la situación o no. El caso del trabajo de Casa Orientarte en el fraccionamiento Paraje de San Isidro es relevante a nuestra investigación, ya que, además de tratarse de un conjunto habitacional ubicado en la zona suroriente de la ciudad y con características muy similares a Urbivilla del Cedro, el hecho de que Casa Orientarte llevara a cabo varios proyectos en los últimos ocho años, entre los cuales se

integran la gráfica urbana y la participación vecinal, nos permite inferir que las imágenes plasmadas en las paredes tienen distintos niveles de importancia. Para los participantes es de gran relevancia, ya que quedan como un registro que se guarda en la memoria al haber vivido tiempos de convivencia artística y desarrollo. Para los vecinos implica otra cosa, se trata de imágenes que pueden representarles algo o bien casi nada pero que de algún modo generan diversidad a la monotonía del paisaje urbano. De igual manera, las pintas con sentido memorial tienen un valor distinto, pues evocan la nostalgia de los seres queridos que fallecieron.

Por otra parte, la asociación ha logrado participación vecinal e involucramiento de jóvenes en distintos niveles. Para ello se necesitó de un trabajo constante a lo largo de los años, el replanteamiento y la reflexión en cada proyecto realizado, la observación de los gustos y prácticas culturales de los jóvenes, el acercamiento a familias del sector, así como de un compromiso por parte de los coordinadores y maestros de la asociación. Entre las dificultades que han encontrado, según relataron en diversas pláticas, en ocasiones les ha costado trabajar por más de seis meses para lograr que se genere el involucramiento de algunos vecinos (Comunicación personal con la maestra Alejandra, 20 de febrero de 2019). Aunque los alcances de este centro en particular se pueden considerar amplios, ya que existe una participación comunitaria de jóvenes y vecinos del lugar, el porcentaje del total de habitantes del fraccionamiento que se han involucrado en realidad es mínimo. No quiere decir que como asociación no tengan éxito en cumplir sus metas y objetivos, más bien, las actividades se han focalizado en ciertos sectores aunque en algunos de sus proyectos se planteen acciones y convocatorias al público en general. Tener un equipo de personas con un perfil profesional relacionado al trabajo social, la sociología y el arte hace posible llevar a cabo los distintos proyectos, sin embargo, es importante que los maestros y coordinadores tengan empatía con los habitantes y cuenten con experiencia o bien desarrollen actitudes que permitan una integración y coordinación con los participantes.

En suma, las acciones llevadas a cabo por la asociación tienen un impacto en los jóvenes participantes, sin embargo, parece que para la mayoría de los habitantes de este fraccionamiento no son tan relevantes, ya que en eventos de convocatoria abierta a la participación vecinal únicamente se integran unos cuantos vecinos. Sucede así, aunque, de alguna manera, estas actividades les impliquen beneficios como el hecho de que existan menos jóvenes dedicados a actividades delincuenciales o que algunos espacios comunes se encuentren repletos de imágenes de gráfica de distintos estilos lo cual es importante ya que se generan paisajes urbanos relacionados a la expresión creativa y artística de ideas de algunos de los habitantes.

Otro proyecto realizado en Ciudad Juárez donde se utiliza la gráfica urbana como herramienta de resignificación es Juárez Mágico con el cual se logró generar mayormente una participación ciudadana. A través de talleres, intervenciones gráficas y otras acciones se logró reconfigurar el paisaje urbano en colaboración con los habitantes de la colonia Cazadores Juarenses. El proyecto se inicia en el año 2015 gestionado por diversas asociaciones y dependencias de gobierno como FICOSEC (Fideicomiso para la Competitividad y Seguridad Ciudadana), PRONAPRED (Programa Nacional de Prevención del Delito), Amor por Juárez y Umbral. Los colectivos de arte urbano asignados a realizar las intervenciones gráficas fueron Jellyfish Colectivo y Calavera Crew. La iniciativa surge por la influencia que generó el macro mural en Pachuca, coordinado por Germen Crew, con lo cual se buscó replicar el proyecto aplicado en colonias de Ciudad Juárez pero que también fuera visible a los habitantes de El Paso, al otro lado de la frontera, en Texas.

Las colonias donde se inserta el proyecto se consideran como las de mayor afectación por la época de violencia y la delincuencia en la ciudad, con lo cual la participación de los vecinos se percibe como una de las principales herramientas para llevar a cabo la reconfiguración del paisaje urbano. Una de las principales aportaciones del proyecto, establece Recio (2018), es la instauración de “enlaces sociales porque crearon escenarios de confianza dentro de la comunidad, los que instituyeron formas de convivencia armónica en los niños, en los jóvenes y en los adultos” (p. 495).

Las representaciones gráficas responden a ideas de los habitantes que los integrantes de Calavera Crew asimilaron por medio de talleres, bocetaje y pláticas con los vecinos, de tal manera que la participación ciudadana, en referencia a Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018), se originó desde arriba hacia abajo. Es decir fue gestionada y originada por asociaciones civiles e instituciones de gobierno. En el proyecto Juárez Mágico la participación fue en un tercer nivel ya que no únicamente fue la comunicación bidireccional a través de talleres, sino que además se involucró a los vecinos en la elaboración de los murales. Las figuras 6 y 7 muestran resultados de dos pintas murales en el proyecto Juárez Mágico.



Figura 6. **Mural de Juárez Mágico.** 2019. *Fuente: propia.*



Figura 7. **Mural de Juárez Mágico.** 2019. *Fuente: propia.*

Un proyecto que se desarrolló al suroriente de la ciudad es Urbivilla Color, se trata de varias acciones integradas para generar un impacto y una transformación en el fraccionamiento Urbivilla del Prado. Gestionado y organizado por varias dependencias como la Secretaría de Salud del Estado de Chihuahua y la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, se contó con un amplio presupuesto para la aplicación de color en las fachadas de casas, la intervención con murales, el desarrollo de talleres de gráfica urbana colaborativa, la reforestación y limpieza de espacios públicos, entre otras actividades. Entre los coordinadores de las actividades de pintura se contrató a Mibe de Germen Crew

y, aunque se generó una participación e involucramiento de vecinos del lugar, fueron principalmente alumnos de la UACJ quienes pintaron las casas y un mural en la entrada del fraccionamiento, asesorados por el artista. La participación de los vecinos se dio principalmente con niñas y niños, quienes activamente acudieron a los talleres de gráfica urbana, de teatro con marionetas y a la pintura del mural de la entrada del fraccionamiento. Otros vecinos se integraron en diferentes actividades de limpieza y plantación de árboles. Este proyecto se realizó en el tiempo de conclusión de la presente tesis por lo cual es difícil establecer el impacto que tienen estas actividades. No obstante, tal como señaló Mibe (Comunicación personal, 6 de mayo de 2021) el impacto por medio de la aplicación de color puede ser el detonante de una participación más activa de los habitantes.

Estos proyectos reseñados generan una participación gestionada por instituciones, asociaciones civiles, organismos municipales y colectivos de arte urbano. Son iniciativas donde se invita o convoca a artistas urbanos a realizar talleres e intervenir gráficamente el espacio público. Como vimos, la participación ciudadana se alcanzó en mayor grado con el proyecto Juárez Mágico. Los proyectos Suroriente en Acción y Migración lograron generar una participación en un segundo y tercer nivel y la resignificación del paisaje urbano conlleva ideas de los mismos habitantes quienes fueron tomados en consideración como coautores, mientras que el proyecto Hola Color generó una resignificación del paisaje urbano con las ideas y estética ya preestablecidas por los artistas invitados. En estos proyectos existe un gasto, tanto en materiales como en los sueldos de los artistas urbanos, aunque algunos participaron gratuitamente. Los recursos fueron obtenidos mediante asociaciones, instancias de gobierno y becas como PACMYC (Programa de Apoyo a las Culturas Municipales y Comunitarias). Si bien es cierto que no en todos se logró una participación ciudadana, se generaron murales estéticos que, sin embargo, en algunos casos no fueron realmente apropiados por los habitantes. Los cambios al paisaje urbano se generan de forma rápida al intervenir grandes extensiones de cada conjunto habitacional. Una manera básica de integrar la participación ciudadana en estos proyectos es incluir la aplicación de colores en patrones geométricos para generar un impacto. Aunque estos proyectos promovidos por asociaciones, dependencias de gobierno y colectivos generan un impacto, es necesario que exista una continuidad de trabajo con la comunidad o bien que los talleres de gráfica urbana participativa logren sentar bases para que sean los mismos habitantes quienes después empleen lenguajes gráficos para comunicar sus ideas. Algunas asociaciones como Casa Orientarte si mantienen una continuidad gracias a que tienen instalaciones en los lugares intervenidos y se trata de proyectos integrados por diversas estrategias. Sin embargo, cuando son instituciones de gobierno las que promueven los proyectos de resignificación, estos suelen dejar en el olvido dichos proyectos y a los habitantes de las comunidades, lo que muestra una falta de compromiso real por la generación de un cambio.

La otra vertiente de la generación de proyectos de participación es la autogestión. Para este estudio hemos considerado aquellos proyectos que han sido realizados con el objetivo de realizar una mejora del paisaje urbano con participación colectiva. Las intervenciones gráficas que analizaremos fueron realizadas entre los años 2014 y 2019.

Las dinámicas generadas en estos eventos podemos considerarlas como antecedentes de proyectos de gráfica urbana en nuestra investigación. Se entienden como un ejercicio generador de cambio positivo del entorno en fraccionamientos y colonias. Documentamos pintas colectivas o eventos,¹⁶ como suelen ser denominados por los propios artistas urbanos, aunque en realidad la mayoría de las veces únicamente se realizan actividades enfocadas a pintar una pared con elementos de grafiti. Al señalar que se trata de un cambio positivo, hacemos referencia a que la gráfica urbana funciona como una herramienta que enmascara aspectos negativos en las superficies de las paredes, tales como el deterioro, las texturas de pinturas desgastadas o bien el grafiti con connotaciones vandálicas como los *tags*. De igual manera, en el plano simbólico del imaginario se instauran elementos que fomentan la creatividad de las personas al observar imágenes con un sentido artístico.

De esta manera, dichos eventos posibilitan un acercamiento entre gráfica y transeúnte potenciando algo más que una estetización del espacio. Sin embargo, en la realización de estos eventos no se incluyen metodologías de diseño a modo de participación colaborativa, estudio del lugar y la búsqueda de entendimiento del usuario-receptor de la obra como sujeto activo capaz de intervenir la obra gráfica urbana en cualquier momento.

Aunque la práctica de realizar pintas en Ciudad Juárez se realiza de manera frecuente, actualmente cada fin de semana uno o varios colectivos-*crews* pintan en alguna parte de la ciudad. Podemos establecer que desde el año 2014 esta práctica cultural cobra un auge cada vez mayor y constante. Es así que hay ocasiones en las que se encuentran varios colectivos pintando el mismo día pero en diferentes lugares de la ciudad.

En cuanto a elementos que pudieran connotar un método de diseño, los productores de gráfica urbana pueden llegar a acuerdos en torno a la composición mural, aunque suelen ser decisiones rápidas en función de practicidad. La mayoría de las veces estos acuerdos a los que llegan los

¹⁶ Estas pintas suelen ser de manera colectiva y la mayoría de las veces los participantes llegan con una propuesta preestablecida sin conocer el boceto de los demás, suelen participar entre 20 y 50 artistas urbanos y grafiteros al mismo tiempo, por lo regular se pintan piezas en estilo *postgraffiti* alternando con retratos o caracteres.

productores de gráfica urbana competen al color del fondo, el uso de alguna gama cromática en común y alguna temática como, por ejemplo, pintar personajes de alguna película o serie de televisión. Todo esto con la intención de que su obra genere una sensación de agrado en los transeúntes.

Por lo regular se entiende en estos eventos la intención de mejorar la imagen del paisaje urbano y de producir gráfica urbana como una actividad lúdica con características estéticas, no del todo acordes al entorno. Sin embargo, en algunos casos son resultado de procesos de creación en los que se toman en cuenta las características del lugar. Los eventos de pintas colectivas se realizan por medio de convocatorias o bien se invita a determinado grupo de artistas-grafiteros, después se establece una fecha a realizar la intervención y se indica el lugar. Esta metodología ha generado resultados positivos. A continuación señalaremos algunos ejemplos de este tipo de eventos.¹⁷

Un ejemplo de intervenciones gráficas urbanas que brindan al imaginario colectivo una resignificación del lugar lo encontramos en el fraccionamiento Villas de Salvárcar.¹⁸ En este fraccionamiento es principalmente Edgar Pineda, habitante del fraccionamiento y conocido como Sonek, quien ha realizado convocatorias para pintar distintas paredes entre los años 2014 y 2018. El resultado ha sido la participación de prácticamente la mayoría de los involucrados en el movimiento de *graffiti* de esta ciudad y algunos provenientes de otras ciudades del país. En este fraccionamiento los participantes han tenido total libertad creativa, por lo que la mayoría ha generado piezas de grafiti sin tomar en cuenta la arquitectura del lugar o bien la aceptación o no de la obra por parte de los vecinos del lugar.

Una de las aportaciones al movimiento de gráfica urbana local por parte de Edgar Pineda junto con el grafitero conocido como Pino, en la organización de estas pintas colectivas, ha sido involucrar tanto a grafiteros que únicamente pintan de manera clandestina como a quienes pintan de manera legal. Se posibilita de esta manera una convivencia, incluso entre quienes mantienen rencillas por cuestiones de rivalidades en torno a la práctica del grafiti. Estas intervenciones han permitido una constante reconfiguración del paisaje urbano, aunque no se trata del involucramiento directo de los habitantes del lugar, ya que la participación ha sido principalmente de consulta, la solicitud de

¹⁷ Para la presente investigación consideraremos únicamente aquellos eventos que son antecedentes a nuestra investigación, aunque se debe mencionar que también se realizan pintas colectivas de grafiteros que se ponen de acuerdo para pintar sobre trenes o realizar bombas en alguna calle determinada. Sin embargo, no tomaremos en cuenta estas actividades mayormente asociadas al carácter vandálico del grafiti debido que buscamos estudiar casos en los que la gráfica urbana genera una aceptación positiva en los habitantes de los lugares donde se realizan las intervenciones.

¹⁸ Este fraccionamiento se hizo conocido a nivel nacional debido a la masacre en contra de estudiantes de preparatoria y de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez ocurrida en enero de 2010. A raíz de este suceso se han generado distintos proyectos en búsqueda de mejorar el tejido social, tanto desde nivel federal como por los propios vecinos del lugar.

permiso para pintar sobre sus paredes. En ocasiones los habitantes solicitan que se remueva alguna pintura que no es de su agrado o bien que se conserve determinada pieza. Como se muestra en la figura 8, las intervenciones realizadas en los eventos organizados por los propios grafiteros se incluyen elementos de grafiti y gráfica, así mismo tienden a la improvisación de ideas sobre la pared.

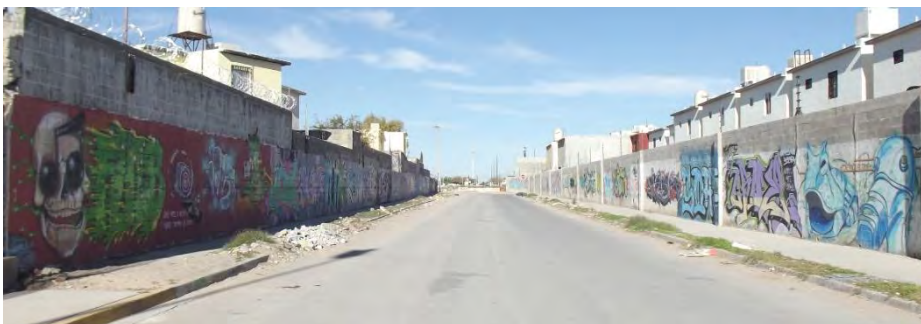


Figura 8. **Paredes de fraccionamiento Villas de Salvárcar.** 2018. Fuente: propia.

Los días sábado 4 y domingo 5 del mes de agosto de 2018 el colectivo Somoz¹⁹ organizó el evento denominado San Pancho Color. Con motivo del vigésimo aniversario de la colonia Fray García de San Francisco, coloquialmente la colonia es también conocida como *San Pancho*, ubicada al sur oriente de la ciudad. Este evento consistió en intervenir con gráfica urbana varias paredes de una misma calle de esta colonia. El colectivo Somoz invitó a veinticuatro productores de gráfica urbana, habitantes de distintas colonias de Ciudad Juárez, a participar. El colectivo y los productores de gráfica urbana pintaron sus obras en las paredes destinadas para el evento. El colectivo Somoz se encargó de aportar pintura acrílica que fue utilizada como fondo y, junto con algunos vecinos, prepararon los *spots* o paredes para que los participantes llegaran y plasmaran sus piezas con material aportado por los mismos participantes.

La búsqueda de resignificación del paisaje urbano responde a un sentido de pertenencia por parte de los miembros del Colectivo Somoz, ya que son habitantes del lugar. Al igual que ocurre en los eventos de Villas de Salvárcar, son los propios productores de gráfica urbana los que aportan sus materiales para cada intervención, así como también se trata de participantes del grafiti ilegal como legal en la ciudad. Este evento responde a la visión de los integrantes del Colectivo Somoz en cuanto a las posibilidades, tanto estéticas como culturales, de la gráfica urbana y la búsqueda por generar espacios de creación.

¹⁹ Colectivo integrado por Cris, Diego Díaz, conocido como Jimbo, y Felipe Arriola, conocido como Sirok, estudiantes de la licenciatura en diseño gráfico en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

El día domingo 27 de octubre de 2019 se llevó a cabo una segunda edición del evento San Pancho Color. En esta ocasión el número de participantes aumentó, además de los productores locales de gráfica urbana que usualmente acuden a estos eventos. También participaron grafiteros de la ciudad de Chihuahua del *crew* SPK, así como personas que por primera vez pintaban en un espacio público. Para esta segunda edición, los integrantes del colectivo Somoz buscaron patrocinios de negocios y de asociaciones civiles, con los que imprimieron reconocimientos y playeras para todos los participantes. En este sentido, podemos ver que este evento estuvo principalmente autogestionado por el colectivo y todos los artistas involucrados al aportar su material, sin embargo, el objetivo de hacer un evento más amplio que el año anterior llevó al Colectivo Somoz a gestionar recursos en distintas instancias.



Figura 9. **Mural pintado por colectivo Somoz en San Pancho Color.** 2018. Fuente: propia.

Otra dinámica en la gestión de eventos de gráfica urbana en colectividad la encontramos en la tienda *Graff Depot*.²⁰ Los eventos realizados por esta tienda buscan la resignificación del paisaje urbano en lugares amplios y, sobre todo, se busca que se encuentren visibles a gran número de personas. La dinámica en estos eventos consiste en realizar una convocatoria abierta a productores de gráfica urbana. En algunos eventos se imponen ciertas reglas como la elaboración de gráfica relacionada con alguna temática, la compra de material a la tienda o el pago de la pintura de fondo.

²⁰ Tienda donde se distribuyen materiales para pintar grafiti. Como estrategia para la venta de sus materiales se han desarrollado distintos eventos y patrocinado a distintos grafiteros y artistas urbanos.

Estas reglas han restringido la participación de productores de gráfica urbana, sobre todo quienes pintan de manera ilegal. Aún así, en cada proyecto intervienen de veinte a cuarenta productores gráficos.

Estas intervenciones gráficas se incluyen dentro de un proyecto más amplio que busca resignificar áreas de la ciudad afectadas por el vandalismo, grafiti ilegal y abandono, de tal forma que han sido intervenidos parques, centros comunitarios y lugares baldíos. La estrategia de establecer temáticas ha permitido una aceptación por parte de los habitantes ya que se trata de hacer pintas relacionadas a personajes de caricaturas como Los Simpson, Looney Tunes, Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball.

Un hecho particular que nos habla de las tensiones y la disputa por el uso del espacio público ocurrió en el evento desarrollado en un parque público, ubicado entre las calles Valentín Fuentes y la avenida Ejército Nacional. En este evento denominado Graff Depot Space, la temática para pintar fue sobre la película *Space Jam*. Las tensiones se originaron durante la intervención a raíz de la solicitud de pastores de una iglesia cristiana, ubicada enseguida del parque, de que no se pintara el lugar. Los participantes hicieron caso omiso y continuaron pintando, sin embargo, horas después se acercaron varios miembros de la iglesia y buscaron intimidar a los participantes. La tensión se generó debido a que los miembros de la iglesia se decían dueños del parque y de la pared intervenida. Los productores de gráfica urbana se negaron a dejar de pintar, ya que fue el mismo comité de vecinos del lugar que solicitó la intervención, por lo cual esperaron a que llegaran los vecinos del lugar.

Por un lado, las significaciones atribuidas a la gráfica urbana preconcebidas por los miembros del templo y la idea de que se asocien la intervención gráfica con el templo y, por otro lado, el reclamo de los vecinos del fraccionamiento respecto a que desde la iglesia no se han realizado actividades en pro de un bien común a través del parque, así como la argumentación por la propiedad del parque como un espacio público, derivó en discusiones entre habitantes del lugar y miembros del templo. El conflicto, registrado en la figura 10, terminó cuando llegaron dos patrullas de policía. Después de la intervención de las autoridades, los vecinos y miembros de la iglesia llegaron a la conclusión de que el parque es público y que los vecinos deberían decidir el uso del lugar, por lo cual la intervención gráfica continuó su curso. Estos hechos demuestran la lucha simbólica por el uso del espacio público. La participación ciudadana en este caso fue originada por el comité de vecinos del lugar quienes buscaron mejorar la apariencia del parque con la gráfica urbana.



Figura 10. **Vecinos discutiendo acerca de la intervención gráfica con miembros de templo cristiano.** 2019. Fuente: propia.

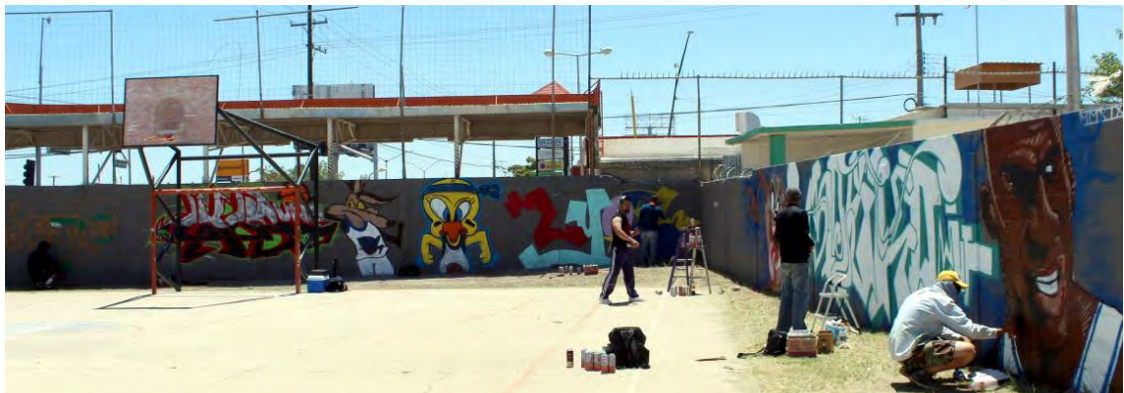


Figura 11. **Evento Graff Depot Space Jam en proceso.** 2019. Fuente: propia.

El desarrollo de *postgraffiti* en esta ciudad ha estado presente desde finales de los años 90, sin embargo, es a partir del año 2014 cuando se produce con un carácter colectivo y con una periodicidad irregular. Algunos grafiteros han desarrollado eventos y proyectos donde el grafiti es empleado para generar paisajes urbanos que, con el paso del tiempo, dotan de identidad a ciertos espacios. Tal es el caso de algunas calles de la colonia Melchor Ocampo de esta ciudad, donde el diseñador gráfico y grafitero Melo ha convocado en varias ocasiones durante los años 2014 y 2018, la participación de grafiteros y productores de gráfica urbana para intervenir espacios que periódicamente son utilizados como soporte para grafiti. Por otra parte, el grafitero Pino ha convocado y gestionado espacios para la realización de pintas colectivas de grafiti en distintos puntos de la

ciudad, principalmente en la zona centro entre los años 2017 y 2021. Otro evento de grafiti en esta ciudad de relevancia para la participación de productores gráficos fue *Street Art Juárez* celebrado en 2018 donde asistieron la mayoría de productores de gráfica urbana de esta ciudad, además de invitados de la ciudad de Chihuahua y Veracruz. Estos eventos promueven el grafiti como una actividad lúdica. La motivación por realizarlos tiene que ver con el gusto que tienen los organizadores por realizar grafiti más que por la preocupación de generar paisajes urbanos con un goce estético para los ciudadanos. Se trata de una participación colectiva donde se busca ganar espacios para el grafiti. Al paso del tiempo, vemos que quienes tienen la iniciativa por realizar estos proyectos son unos cuantos productores de gráfica urbana, sin embargo, sus acciones tienen impacto e influyen a otros productores para establecer un rol más activo en la configuración simbólica de la ciudad.

En suma, los eventos realizados en Ciudad Juárez donde la gráfica urbana es una herramienta útil para transformar entornos se han generado desde dos vertientes, una institucional y otra autogestionada. En la tabla 4 mostramos algunas características y datos de cada uno de los eventos analizados. Una diferencia en estos dos tipos de llevar a cabo proyectos de gráfica urbana consiste en el número de productores gráficos involucrados. Mientras que en los proyectos gestionados institucionalmente vemos un número reducido de artistas, diseñadores o pintores urbanos encargados de enseñar técnicas, producir, diseñar y mediar entre las ideas de los habitantes y su realización en las paredes; en los eventos autogestionados el número de participantes que intervienen gráficamente es de entre veinte y cincuenta, no hay talleres y las propuestas gráficas tienen una mayor amplitud conceptual. La continuidad de eventos de gráfica urbana puede generar una costumbre. Hay paredes que se han convertido en espacios tradicionales para hacer gráfica urbana en la ciudad. La gráfica producida en espacios como el fraccionamiento Villas de Salvárcar muestra que para muchos habitantes las expresiones de *postgraffiti* no únicamente son aceptadas sino que son bien vistas y se permite el uso de las paredes como soportes para tales expresiones.

Proyecto	Fecha	Nivel de participación	Características	Modo de gestión	Ubicación
Hola Color	2013	Segundo	Artistas invitados de otros países. Talleres culturales	Institucional	Fracc. Riberas del Bravo
Migración	2015	Segundo	Coautoría. Taller de gráfica urbana	Institucional	Col. Águilas de Zaragoza
SurOriente en Acción	2017	Segundo	Talleres para establecer ideas	Institucional	Fracc. Parajes de San Isidro
Juárez Mágico	2015	Tercero	Talleres, consulta a vecinos. Colectivo diseña propuestas en base de las ideas de algunos habitantes	Institucional	Col. Cazadores Juarenses
Legales e ilegales	2014	Primero	Convocatoria abierta a grafiteros y artistas urbanos	Autogestión	Fracc. Villas de Salvárcar
San Pancho Color	2018-2019	Primero	Convocatoria abierta, búsqueda de patrocinios	Autogestión	Col. Fray García de San Francisco
Graff Depot	2017-2019	Segundo	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas en convocatoria (temáticas, pago de pintura) • Consulta a comités de vecinos y gestores de espacios públicos 	Autogestión	Distintas colonias, fraccionamientos y parques de Ciudad Juárez
Melchor Ocampo	2014-2018	Primero	Convocatoria para realizar grafiti en espacios de la colonia Melchor Ocampo	Autogestión	Calles de la colonia Melchor Ocampo

Tabla 4. **Eventos y su relación con la participación ciudadana. 2019.** Fuente: *Elaboración propia.*

La revisión de este marco conceptual permite concluir en este capítulo que la resignificación constante de paisajes urbanos es producto de procesos de una continua construcción colectivo cultural. La dialéctica del espacio desarrollada por Soja (2000) nos ayuda a construir un análisis para estudiar un contexto socio-espacial específico. En concordancia con la conceptualización de la participación y colaboración en proyectos de arte y diseño como herramientas en procesos sociales de transformación y la revisión de escritos realizada en torno a la gráfica urbana, se puede considerar la relación con la memoria y su implicación en la configuración de paisajes urbanos e imaginarios colectivos como elementos importantes a considerar en proyectos de resignificación. No se trata de metodologías aplicables a cualquier contexto, aunque los artículos, tesis y libros estudiados consideran la participación y la gráfica urbana como eje de estudios en la construcción de identidad, de tal forma que nos ayudan a establecer parámetros desde los cuales podemos abordar nuestra investigación.

En cuanto a la participación ciudadana podemos establecer que es entendida como algo necesario en la construcción y el reclamo del derecho a vivir la ciudad, existen mecanismos en la legislación para incluir la participación como una herramienta, aunque mayormente esta es generada desde organismos institucionales hacia la ciudadanía. La participación en el arte surge como una toma de conciencia por parte de los artistas a cuestiones, desarrolladas en la década los años 60, como integrar el arte a en la vida y considerar el arte o al artista como mediadores entre los usuarios y la

obra de arte. Aunque diversos proyectos son orientados a buscar la participación como herramienta, el trabajo de asociaciones nos demuestra que es un proceso que requiere de varios factores para que se logre, entre la disponibilidad de horarios de las personas, la fatiga que les puede representar el comprometerse un poco para realizar acciones después de una larga jornada de trabajo o de atender a los hijos, la constancia de actividades y la legitimación de coordinadores o gestores, entre otros.

La participación en la gráfica urbana ha sido desarrollada en distintos proyectos a nivel internacional y en Ciudad Juárez han sido principalmente las asociaciones y los propios productores de gráfica quienes han generado distintos proyectos en diferentes niveles de participación. Estos proyectos de gráfica urbana, gestionados por asociaciones, instituciones y colectivos son antecedentes a nuestra investigación, en cuanto al involucramiento de los habitantes. En la figura 12 establecemos una cronología con algunos de los sucesos y proyectos más relevantes que ayudan a entender el devenir de la gráfica urbana en Ciudad Juárez.

Principales eventos relacionados a la gráfica urbana en Ciudad Juárez 1980 - 2021

1980	1990	1995	1999	
Gráfica de la cultura chola	Adquiere notoriedad un incipiente movimiento <i>tagger</i>	Se realizan diversas <i>battles</i> entre <i>crews</i> contra <i>crews</i> y de <i>crews</i> contra barrios en diversas avenidas principales	Algunos de los principales <i>crews</i> son: ARS, SWK, SKA, BFS, CTM, OTR, ATR, KMT, MSK, OSK, SC, OFA.	
			• Decae el movimiento <i>tagger</i> • La mayoría de los <i>crews</i> se encuentran desintegrados • Concursos de graffiti organizados por asociaciones e instancias de gobierno municipal • Graffiti de tipo político-social en varias partes de la ciudad • Producciones <i>postgraffiti</i> de <i>crew</i> AP	
• Murales por Otto Campbell y la Sociedad de la Esquina		• Predominan tipos de graffiti en <i>tags</i> y en menor medida <i>throwups</i>		
• Predomina estilo <i>postgraffiti</i> : <i>Wild Style</i> y 3D				
2000	2002	2003	2005	2008
• <i>Tags</i> , graffiti territorial, producciones <i>postgraffiti</i> <i>crew</i> AP • Piezas en <i>stickers</i> , <i>whitpaste</i> , estencil	Concurso de graffiti en avenida Paseo de la Victoria organizado por el municipio Exposiciones en galerías y otros espacios:	Graffiti territorial de barrios		
		• Galería Mecenas • Café Dalí • Casa de las Novias • Panadería Rezizte		
Surgimiento de colectivos de arte urbano:	• 656 Comics • Colectivo Follow	• Colectivo Cultura Muerta	• Colectivo Rezizte • Colectivo Glue All	• Batallones Femeninos • Alta Tropa • Oxidados
2009	2010	2012	2013	
Resurge el graffiti de tipo estadounidense: <i>Throw ups</i> y <i>tags</i>	• Crews con mayor actividad: AMP, DFA, E.E, FTG, KFG, OFA • Concursos de arte urbano por parte de ICHICULT • Reconstruyendo Juárez	• Publicación de fanzine digital Juaritoz Graffiti No. 1 • Tesis de maestría <i>De la gráfica urbana al imaginario visual de resistencia en Ciudad Juárez. Dos colectivos: REZIZTE y Morada</i> de Sergio Raúl Recio	• Se dinamiza el graffiti ilegal • Publicación fanzine digital Juaritoz Graffiti No. 2 y No. 3 • Proyecto Hola Color gestionado por Jellyfish Colectivo • Intervención gráfica en Plaza Cervantina • Concurso Expo Joven	
Surgimiento de <i>crew</i> de graffiti:	• Union Krew	• Hype Squad		
Surgimiento de colectivos de arte urbano:	• Colectiva Fronteriza • Colectivo Morada • Jellyfish Colectivo	• Calavera Crew	• Perlera Crew	
2014	2015	2016		
• Se reactiva <i>crew</i> SWK • Municipio de Juárez borra mural ubicado en Avenida de la Raza y Panamericana, elaborado por: CASA A.C., 656 Comics y colectivo Fundamental • Fanzine digital Juaritoz Graffiti No. 4 y No. 5 • Adquiere notoriedad graffiti de protesta de <i>crew</i> FLAD Proyectos y eventos promovidos o patrocinados por instituciones: • Programa Pintemos México • Tercer Encuentro de Gráfica Contemporánea: Gráfica Urbana en el Instituto de Arquitectura Diseño y Arte de la UACJ • Arte Urbano en la Melchor (Apoyo PACMyC) • Color Walk - Jellyfish Colectivo • Macrorrural Esencia de Nuestro México • Concurso Expo Joven	• Mural a Juan Gabriel por Damasco • Proyecto Colectivarte en Coloma Aguilas de Zaragoza • Fanzine digital Juaritoz Graffiti No. 6 y No. 7 • Publicación fanzine impreso Juaritoz Graffiti edición de bocetos No. 1 • UACJ publica libro <i>La otra ciudad. Recuerdos de una gráfica disidente</i> (Coord. Carlos Méndez Llopis) • Proyecto Juárez Mágico • Proyecto Sitioriente en Acción por Casa Orientarte • Concurso Expo Joven • Proyecto Colectivarte • Border Manifiesta en Panadería Resizte • Luchando hasta encontrarlas (murales en memoria y protesta) • BAD • Colectivo Somoz	• Dependencia de municipio de autigrafitti borra 69 mil metros cuadrados de <i>tags</i> y <i>throw ups</i> • Publicación revista ensamblada Juaritoz Ensamble • Tesis de maestría <i>Revista Juaritoz: Ensamble</i> de José Fausto Mota • Arte Urbano en la Melchor • Pintas colectivas de <i>postgraffiti</i> (Villas de Salvácar, Colonia)		
Proyectos y eventos gestionados por colectivos	• Feminia			
Surgimiento de <i>crews</i> de graffiti:				
Surgimiento de colectivos de arte urbano:	Dios Perro			
2017	2018	2019	2020	2021
• Inauguración de tienda Graff Depot • Diversas pintas colectivas de <i>postgraffiti</i>	• Defensa de tesis doctoral <i>La participación de los productores de gráfica urbana en la reconfiguración simbólica de Ciudad Juárez</i> : de Sergio Raúl Recio	Se mantiene constante graffiti de <i>throw ups</i> y <i>tags</i>		• Concluye proyecto Graff Depot • Proyecto Urbivilla Color
Proyectos y eventos gestionados por colectivos:	• Pintas colectivas de <i>postgraffiti</i> • Eventos de Graff Depot • Pinta colectiva de <i>crews</i> en Villas de Salvácar • San Pancho Color	• Eventos de Graff Depot • San Pancho Color	• Se cancela evento San	
Proyectos y eventos promovidos o patrocinados por instituciones:	• Arte Urbano en la Melchor	Monumentos Ser Fronterizo de Yorch en Avenida de las Torres		
• Publicación de libro <i>Juaritoz Graffiti. Gráfica urbana en Ciudad Juárez de Mota y Nungaray</i> (Apoyo de PACMyC)				

Figura 12. Cronología de principales eventos relacionados con la gráfica urbana en Ciudad Juárez. 2021. Fuente: elaboración propia.

A modo de resumen de este apartado, vemos que en los proyectos realizados por instituciones y asociaciones civiles la gráfica urbana resultante conlleva ideas de los vecinos, aportaciones de los colectivos involucrados y aspectos relacionados a la filosofía de cada asociación que gestiona los recursos, existe una participación comunitaria en niveles básicos. Mientras que en los proyectos generados por los propios colectivos encontramos una diversidad conceptual en la gráfica plasmada, la libertad creativa permite obtener un abanico más amplio en cuanto a propuestas visuales que siguen ancladas de manera estética al grafiti desarrollado en los vagones de trenes en ciudades como Nueva York y Filadelfia en los años 70. Estas dos vertientes de producción de gráfica urbana pueden integrar elementos de identidad al paisaje urbano. Sin embargo, es cuando se toma en cuenta las perspectivas espaciales, de identidad comunitaria y de involucramiento de los habitantes, aunque sea en un nivel básico, cuando se posibilita una mayor influencia en el imaginario urbano. La gráfica resultante y la asimilación de la misma por parte de los habitantes es diferente en cada proyecto, sea autogestionado o realizado con un amplio presupuesto.

Capítulo II. El Fraccionamiento Urbivilla del Cedro en el contexto de Ciudad Juárez

En este capítulo se describe el contexto del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, se establece una visión de los factores que hablan de cómo los habitantes de la unidad social viven el espacio y su relación con fenómenos sociales ocurridos en la ciudad. En primer lugar, se hace una revisión a los conceptos de comunidad e identidad para establecer cómo son comprendidos en esta investigación y para determinar posteriormente cómo se entienden dentro de un proyecto de diseño con enfoque social. Los apartados de este capítulo muestran la manera en la que el fraccionamiento se define histórica, espacial y socialmente. De esta forma, se establece una radiografía con énfasis en la espacialidad, acorde a nuestra búsqueda por aportar información respecto a la manera en la que se construye el paisaje urbano y cómo es que se puede producir una resignificación.

Debido a que en nuestro proyecto se buscan cambiar atributos a un paisaje urbano producido por empresas constructoras y planeadores del desarrollo urbano de la ciudad con una falta de atención a la calidad de vida espacial de usuarios. Es preciso abordar el imaginario asociado al suroriente de la ciudad describiendo sintéticamente parte de la conformación de su paisaje urbano. La mayoría de conjuntos habitacionales ubicados en la parte suroriente de Ciudad Juárez no armonizan en diseño, ni en arquitectura, con las características del espacio de la naturaleza, tampoco se brindan paisajes que permitan un goce de calidad del espacio público urbano. Transitar por la avenida Manuel Talamás Camandari, principal vía de comunicación que conecta con las entradas y calles secundarias de una veintena de fraccionamientos, permite a un observador atento percatarse de varios aspectos en relación a la planeación y desarrollo urbano de Ciudad Juárez: en primera instancia, la transformación del espacio natural del terreno a modo de parches de conjuntos habitacionales; en segundo lugar, la constante construcción de conjuntos habitacionales a pesar de problemáticas como las casas abandonadas; en tercer lugar, la destrucción de calles para conectar las tuberías de drenaje con los nuevos fraccionamientos; en cuarto lugar, la lenta pero constante degradación de los espacios limpios, es decir, la acumulación de basura en terrenos desérticos, el deterioro de pintura de las paredes perimetrales de los fraccionamientos que si fueron pintadas.²¹

²¹ Cabe señalar que la mayoría de las paredes perimetrales de los fraccionamientos construidos en la zona suroriente de la ciudad se encuentran sin pintura en su cara exterior. Se trata de una práctica para ahorrar gastos pero que no beneficia en la imagen que se genera al paisaje urbano de toda esa área.

Los aspectos mencionados no fomentan el desarrollo del sentido de arraigo a determinados espacios públicos en un conjunto habitacional. Para poder establecer propuestas de diseño en la búsqueda por influir en la construcción de imaginario urbano sobre un determinado conjunto habitacional de la ciudad es preciso hacer una revisión de acepciones a nociones como comunidad e identidad y lo que implica su entendimiento para nuestra investigación.

Comunidad es una noción con distintas acepciones. Para llevar a cabo un proyecto en un lugar donde los significados atribuidos a determinados espacios públicos o semipúblicos permitan la conformación de imaginarios agradables, llenos de creatividad y, así, posibiliten el sentido de pertenencia al lugar, se debe establecer cómo se entiende la comunidad y contemplar cómo afectan en el plano simbólico las inserciones de significados en los lugares donde puede darse lo común de una colectividad. En otras palabras, es importante comprender que la comunidad como noción se entiende a partir de distintos significados y para que las propuestas de intervención o representación de espacios públicos puedan favorecer a la generación de percepciones lejanas al miedo o la inseguridad debemos establecer cómo definimos lo común en los habitantes del fraccionamiento.

El concepto de comunidad ha sido objeto de estudio desde diversas perspectivas y campos de conocimiento, por ejemplo, desde la filosofía política, pero tal como señala Esposito (1998) desde este enfoque se genera una distorsión del concepto al reducirlo a un objeto de estudio. El error conceptual, señala Esposito (1998), consiste en considerar a la comunidad como una propiedad que une a las personas "... un atributo, una determinación, un predicado que los califica como pertenecientes al mismo conjunto" (p. 22), e igualmente hace a los individuos estar sujetos a esa propiedad. Por otra parte, también se encuentra la dificultad de entender la comunidad como un atributo o un valor que puede perderse o como una especie de propiedad colectiva que fue nuestra en otras épocas y debe de ser recuperada.

En el artículo *Ciudad Juárez la tormenta perfecta* Payán (2011) hace precisamente esto que Esposito (1998) señala como un error conceptual al utilizar los términos de ciudad y comunidad casi como sinónimos y definir a este último como:

... un organismo vivo, una especie de sistema social, con procesos sociales, culturales, económicos y políticos propios, generados por sus integrantes para reproducirse, gobernarse y poder alcanzar un nivel de prosperidad material. (p. 129)

El escrito de Payan (2011) se centra en describir algunos de los factores que explican la crisis de violencia vivida en Ciudad Juárez, a partir del año 2008, tales como las crisis económicas, la percepción de inseguridad en la ciudad y el desarrollo urbano de la misma. La noción de comunidad es utilizada por el autor en analogía al de un sistema viviente. Con esta perspectiva, en la comunidad

se procesan los disturbios que afectan el equilibrio y se producen mecanismos para sobrellevarlos. Aunque esta definición funciona para describir algunos de los procesos sociales a los que se ha enfrentado la sociedad juareense en términos de resiliencia, comunidad implica además otras cuestiones, no se le puede entender únicamente de esta manera, es decir, que la concepción de comunidad como un colectivo de seres que agrupados conforman o son parte de un ente superior no resulta suficiente para nuestra investigación. En otros términos, el entendimiento que el autor da a comunidad no resulta adecuado para comprender cómo los procesos de violencia, la corrupción y las decisiones llevadas a cabo por parte del Estado mexicano afectaron la vida en esta frontera y transformaron las vidas personales de miles de víctimas o seres cercanos a las víctimas. Es decir, desde esta perspectiva pareciera que la ciudadanía es responsable de atenuar la violencia y generar las acciones que lleven a un equilibrio que brinde nuevamente la percepción de seguridad y paz.

La reflexión en torno a comunidad realizada por Esposito (1998) ayuda a despejar algunas consideraciones que resultan inadecuadas en proyectos donde se busca inferir en los procesos de identidad. Para entender la comunidad el autor reconsidera otras perspectivas. Por ejemplo, desde la etimología de la palabra *communitas*, muestra que se compone de: *comun* y *munus*. La palabra común en las lenguas neolatinas “es lo que no es propio, que empieza allí donde lo propio termina” (pp. 25-26). Mientras que *munus*, compuesta por la raíz *mei* y el sufijo *nes*, se encuentra relacionada a tres significados que no son equivalentes del todo: *onus*, *officium* y *donum*. Los señalamientos realizados por Esposito (1998) muestran que más que la identificación a una comunidad como propiedad o la adherencia del individuo a los aspectos en común, lo que une a las personas es la idea de un deber que se comparte. En este sentido, la comunidad no es el espacio que dota de identidad a las personas, lo que se comparte e integra a los colectivos esta basado en individualidades, tal como lo refiere Saidel (2013), más allá de los mecanismos del Estado para pretender homogeneizar a la población, la comunidad no puede ser entendida como un ente que agrupa a las personas.

Por otra parte, Agamben (2005) plantea que las personas al ser ciudadanas o miembros de una comunidad están sujetas a las decisiones del Estado o del soberano, este autor muestra otra perspectiva para entender la comunidad. Agamben (2005) define la noción de nuda vida como producto del poder político donde las personas están atadas a los designios del gobierno, así, lo común es la dependencia de las personas dentro de una biopolítica. Para ilustrar, esto se constata cuando los gobiernos aplican medidas, como el estado de excepción, en una aparente aplicación de la ley pero al margen o en los límites de la misma, donde los derechos jurídicos de los ciudadanos pueden quedar suspendidos y en casos extremos la vida es sacrificable. Saidel (2013) lo plantea de la siguiente manera: “... donde la ley se aplica desaplicándose, se retira, quitando la protección jurídica a los

sujetos, separando el *bios*, la vida cualificada del “ciudadano”, de la *zoé*, la vida biológica del 'hombre'”(p. 446).

Saidel (2013) reflexiona respecto al entendimiento de comunidad en el pensamiento de Esposito (1998) y Agamben (2005). De acuerdo a Saidel (2013) los dos autores reflexionan a la comunidad desde una perspectiva impolítica, esto es, se le busca comprender desde los bordes de lo político. Desde esta perspectiva y en clave ontológica, la comunidad no puede comprenderse como un acumulado de seres, lo común se genera en el encuentro con los otros, ante la imposibilidad del ser para cerrarse a sí mismo, estar expuesto a otros es lo que los une. La comunidad no puede ser representada, de acuerdo a la lectura que Saidel (2013) realiza de Esposito (1998) y Agamben (2005), es posible decir que no hay un nosotros que dé identidad, pero el lenguaje puede ser el plano donde la comunidad puede darse.

El concepto de comunidad se emplea en esta investigación de acuerdo a algunas de las principales ideas aportadas por Esposito (1998) y Agamben (2005). De manera sintética, sin profundizar en las complejidades teóricas que acarrea definir un concepto como el de comunidad, entendemos que no se trata de una propiedad o de lo que se comparte y agrupa a las personas. Esposito (1998) al referir al sentido de deber y deuda, que se encuentra en el significado de *munus*, plantea que la comunidad puede ser entendida a partir de lo que deja de ser propio en los individuos. Así mismo, señala que una de las principales propiedades para definir a la comunidad es el miedo a la capacidad de dar muerte, por parte de un ser humano a otros. Así, el miedo también sería uno de los componentes con los que funciona el Estado, las individualidades relegan el control del miedo a un ente que las acomuna. Así, las personas están sujetas a las medidas que los gobiernos tomen bajo el tema de la seguridad en la comunidad, aunque esto en la práctica represente una pérdida de derechos humanos para los ciudadanos en una anomia donde se cuestiona al Estado, pero se busca aparentar que se actúa por el bien común.

Es importante considerar distintas perspectivas sobre la comunidad porque la forma en la que se entiende este concepto determina el enfoque en proyectos de diseño o de participación colaborativa. Por ejemplo, el diseño dominante orientado a los intereses de marcas comerciales participa en la transmisión de mensajes para el fomento de un consumo desmedido. Es una búsqueda por integrar la mayor cantidad de ciudadanos a algo en común, comprar productos de las marcas anunciadas. Así, la comunidad parece comprenderse como una manera de homogeneizar a los usuarios y dotarlos de una serie de características que, al ponerlos en común, los reducen a seres con la capacidad de consumir.

Al contrario, en un enfoque social de diseño se han de contemplar las singularidades de los sujetos. En esta investigación la comunidad se comprendió a partir de los resultados y experiencias en el trabajo de campo, además de las consideraciones teóricas referidas en párrafos anteriores. Así, el entendimiento de la comunidad se generó con la búsqueda por comprender qué es lo que une a las personas o las puede poner en común como ciudadanos partícipes en la construcción de imaginarios. En primera instancia, tomar en cuenta que en un conjunto habitacional como el fraccionamiento Urbivilla del Cedro se viven algunas de las consecuencias de un mundo globalizado con una gran desigualdad social y económica. En segunda instancia, la idea del miedo a la muerte es una característica para definir a algo en común en el ser humano, sin embargo, es necesario considerar que los distintos tipos de violencia vividos en esta ciudad alteran, también, esta propiedad. En tercera instancia, algo que pone en común a los habitantes de esta ciudad es que existe la posibilidad de que el Estado aplique medidas que suspendan los derechos de los ciudadanos más vulnerables y de aquellas identidades que no se ajustan a los esquemas impuestos por el capital.

Al trabajar en el plano simbólico es posible atenuar algunos de los efectos del mercado, tales como la producción de imaginarios urbanos que, en algunos casos, criminalizan las zonas menos favorecidas económicamente de las ciudades. Fomentar o visibilizar la construcción de identidades es de importancia para la práctica del diseño. Si como refiere Agamben (2005) el lenguaje es el lugar donde la comunidad se puede dar, la gráfica urbana puede ser un lenguaje a través del cual se posibilite influir en la construcción de imaginarios urbanos. Principalmente, se trata de considerar que en proyectos con enfoque social la comunidad no puede comprenderse como un grupo homogeneizado de personas al cual ofrecer un servicio.

De igual manera, en relación a la comunidad revisamos el término de identidad. Éste se encuentra relacionado con el espacio, las colectividades y la memoria. Respecto al vínculo entre espacio e identidad, Vicherat (2007) lo reflexiona desde el contexto de Chile, señala que una característica que une a estas nociones es la de tratarse de proyectos inacabados, es decir, se trata de procesos en constante desarrollo y que, por lo tanto, también representan oportunidades para inferir en ellos. Si el espacio público es comprendido como soporte para las interacciones sociales vemos que se trata de procesos en los que las formas espaciales contribuyen a la manera en la que los individuos se identifican e identifican a otros. Aunque, como veremos más adelante, el anclaje al espacio físico ya no resulta tan relevante en la construcción de identidades. Desde esta perspectiva, en el caso de Ciudad Juárez vemos que el proceso inacabado se constata en la continua transformación y expansión de la mancha urbana hacia las periferias de la ciudad, lo que ocasiona que las identidades y vínculos a ciertos territorios, barrios o colonias, pierdan certezas. De esta manera, la fragmentación

en la ciudad con extensos parques industriales se combinan con conjuntos habitacionales, no se fomenta el encuentro de las personas en lugares anteriormente tradicionales, como las plazas públicas en el centro de la ciudad, en vez de eso lo que se construyen son plazas comerciales donde el principal objetivo al visitar esos lugares es el del consumo.

Respecto a la identidad, Vicherat (2007) menciona al cuerpo humano como el principal instrumento con el que medimos y a través del cual nos mostramos. El encuentro, el intercambio de información con los otros a través los sentidos, posibilita la generación de espacios comunes, aunque los otros sean personas extrañas que no están en nuestros círculos privados, la identidad puede ser asumida como un proceso relacional que, al igual que el sentido de pertenencia, encuentra su soporte en los espacios públicos pero que además debe ser comprendida de acuerdo a los cambios estructurales de las ciudades.

En otro sentido, Mendoza (2009) considera necesario abordar las acepciones de identidad y memoria ya que, desde una terminología modernista y posmoderna, se vuelven imprecisas para describir los fenómenos actuales. Mendoza (2009) señala que las reflexiones y cuestionamientos respecto a la identidad se manifiestan cuando hay crisis individuales o colectivas. La identidad se define como un conjunto de rasgos y prácticas que permanece sin aparente cambio durante el transcurrir del tiempo. Mendoza (2009) la entiende como un proceso interno donde las personas asimilan y aprehenden aspectos de la cultura esquematizada de una manera colectiva. La relación entre memoria e identidad se establece porque la memoria acumula información a modo de imágenes, recuerdos de cómo ocurrieron hechos relevantes en el pasado y que garantizan la permanencia de ciertos elementos constituyentes a la identidad. En este sentido, Mendoza (2009) argumenta que cuando la memoria se desvanece, la identidad puede ser perdida. De tal manera, a fin de mantener cierta identidad, son necesarios los mecanismos desarrollados para mantener viva una memoria. Por ejemplo, de manera individual las personas conservan objetos que le son significativos y remiten a épocas en la vida de una determinada persona. Mientras que en el plano colectivo, son importantes los museos, los productos culturales y artísticos para la conservación y transformación de las identidades ya que la identidad queda anclada en la conciencia de quienes forman parte de una comunidad o colectividad, quienes de igual manera, comparten experiencias.

El uso cada vez mayor y generalizado del internet por usuarios en prácticamente todo el mundo, desde finales de los años 90 del siglo pasado, amplió el concepto de espacio para abarcar la virtualidad como lugar de comunicación, creación o recreación de identidades y memorias. Esto sugeriría una democratización de las herramientas tecnológicas al posibilitar que cualquier usuario pueda tener no únicamente acceso al internet sino la posibilidad de comunicar cualquier tipo de

mensaje. Así mismo, el espacio cibernético alteró las formas de interacción y el modo en el que nos identificamos. En relación a este fenómeno, Casas (2002) aborda el cambio de acepciones del concepto de identidad. La alteración y otorgamiento de significados a identidad se definen por el vacío de elementos que anteriormente constituían la noción, por ejemplo, los vínculos a territorios, las prácticas culturales y los lugares ya no representan factores a considerar en las relaciones que el usuario establece con otros usuarios en la red o en redes sociales donde las comunidades se constituyen por cuestiones de otro tipo como pueden ser las ideológicas, las filosóficas, o por la realización de actividades en común. De tal manera, los usuarios pueden alterar su identidad y representarse del modo que deseen, tal como lo señala Casas (2002):

El concepto de espacio original en el cual se llevaba a cabo la comunicación se ha transformado. Ese espacio puede ahora albergar mundos distintos, no necesariamente reales en los cuales las personas interactúan en espacios de comunicación diversificados. Los sujetos pueden alternativamente entrar y salir de dichos espacios de comunicación asumiendo así distintos papeles e identidades. (p. 39)

En este sentido, Casas (2002) menciona que se produce una especie de *switcheo* entre los roles que puede desempeñar un usuario al entrar y salir de determinadas comunidades virtuales. Esto representa que las identidades varían de acuerdo a la situación que el usuario experimenta, el espacio concreto determina algunas maneras de comunicación física entre las personas, el espacio cibernético privilegia otras maneras en las que la representación puede ser opuesta a lo representado.

Las fronteras son también determinantes en la conformación de identidades, en el caso de México con Estados Unidos, los procesos migratorios y sociales muestran cómo se integran elementos de las culturas de estos y otros países. Anzaldúa (2016) desde su perspectiva como mujer, chicana y lesbiana aporta elementos para entender la complejidad en la construcción de las identidades fronterizas. Para la autora, la frontera es una herida abierta entre Estados Unidos y México, este es un espacio entendido a modo de un tercer país. Tal como se señaló previamente, la comunidad no es el espacio donde se dota de identidad, para Anzaldúa (2016) definir su propia identidad la llevó a rebelarse a prácticas y creencias de su comunidad. La autora refiere a los esquemas culturales de las identidades mexicanas y chicanas como reacción a la violencia que puede ser vivida por parte de ciudadanos estadounidenses, pero que también estos esquemas representan ataduras que no permiten a las personas tener una plenitud humana. Así, la autora señala cómo la violencia puede verse aumentada para las mujeres y las personas *queer* ya que la homofobia y las perspectivas machistas se encuentran presentes en las culturas mexicanas, fronterizas y estadounidenses.

Para esclarecer sobre la identidad en el ser chicano, Anzaldúa (2016) remite a la historia de México, a la cultura Azteca, al mestizaje producto de la conquista y a la pérdida de casi la mitad del

territorio mexicano en 1846 en beneficio de Estados Unidos. Para la autora, todos estos sucesos y la hegemonía de los anglos, impuesta violentamente sobre nativos americanos y mexicanos, dejarían huellas en la conformación de las identidades actuales y en el racismo hacia los mexicanos “El gringo, encerrado en su ficción de superioridad blanca, acaparó todo el poder político, dejando a los indios y a los mexicanos sin su tierra mientras sus pies seguían aún posados sobre ella” (Anzaldúa, 2016, p. 47).

Existe una compleja relación en los conceptos de comunidad e identidad. El espacio público es soporte para los procesos de identificación de las individualidades en el encuentro con los otros y para las distintas posibilidades de interacción social. Las identidades se construyen en un proceso de constante tensión donde algunas de las características que dotan de identidad a una colectividad pueden permanecer en el tiempo y trascender fronteras como ocurre con las identidades asociadas a culturas como la chola. Los procesos de producción de espacio público también infieren en la construcción de identidades, así, la frontera puede comprenderse como una categoría que acomuna a diversas identidades y colectividades por el simple hecho de hacer uso de un determinado espacio de tránsito entre dos países.

Los aspectos en común que caracterizan a determinada colectividad o grupo de la sociedad permiten ya una identificación respecto a los otros. Sin embargo, la comunidad no es el espacio que brinda identidad a los individuos. La identidad se esboza como una noción que debe replantearse para ser comprendida en el contexto actual, se concibe como un conglomerado de atributos y características que permanecen en el tiempo sin aparente cambio de modo que es importante su vínculo con la memoria. Las crisis económicas, sociales y de salud, replantean estas nociones, las identidades se alteran, los aspectos en común de los miembros de una colectividad son redefinidos por los procesos mentales individuales para recuperar una estabilidad. En un estado de excepción, ciertas identidades son susceptibles de la pérdida de derechos más que otras. En este sentido, la construcción de diversas identidades es un aspecto a observar y con el cual poder representar algunas de las características que podrían acomunar a varias individualidades o colectividades, pero la representación de estas es únicamente una manera para reproducir e interpelar a usuarios que pudieran identificarse como habitantes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Para establecer pautas en el desarrollo de la presente investigación en relación a la comunidad y las identidades del fraccionamiento Urbivilla del Cedro es importante conocer el contexto sociocultural que viven sus habitantes. Para esto, se realizó una revisión bibliográfica de investigaciones respecto al contexto de la ciudad y, así, lograr un acercamiento al contexto del conjunto habitacional estudiado.

En principio, es importante señalar que el fenómeno de la violencia en Ciudad Juárez tiene antecedentes anteriores a su fundación como ciudad. Distintos momentos de la historia de esta urbe muestran hitos en donde el derramamiento de sangre y actos de barbarie son ejercidos por grupos de personas en contra de otros. Lo que actualmente ocurre en cuanto a hechos criminales no se puede comprender únicamente desde una perspectiva actual ya que le precede una serie de etapas en las cuales la búsqueda de dominio y poder sobre los otros se desarrolló durante largos periodos de tiempo.

Los procesos de colonización y la condición de espacio de tránsito o paso para el traslado de productos que se comercializaban en el centro del país o en lo que actualmente es territorio de Estados Unidos pueden ser los primeros antecedentes para comprender la producción del espacio social de esta frontera.²² Durante los siglos XVIII al XIX, el dominio de la burocracia y la iglesia imperaba en el México colonial. En las zonas en las que se dividía el territorio conquistado, según señala Orozco (2020), aquellos clasificados como “españoles” tenían poder y acceso al control de recursos y poblaciones indígenas. La condición criolla o mestiza impedía a una persona poder desarrollarse en los ámbitos sociales o militares; sin embargo, fueron las poblaciones indígenas las que enfrentaron proyectos genocidas que los situaron en estratos sociales inferiores y vulnerables. Las actitudes racistas, o de exclusión en la toma de decisiones políticas, hacia miembros de comunidades rarámuris²³ y otros grupos indígenas se mantienen vigentes.

²² La fundación de Chihuahua se establece en 1709, Orozco (2020) señala que en 1820 la villa de Chiguagua, como se le conocía, era la sede de las provincias internas en la división que por orden real se había establecido entre las de oriente y las de occidente. De igual manera, gran parte de la zona norte de México era conocida como la Nueva Vizcaya y fue controlada por un grupo de peninsulares hasta principios del siglo XIX. El desgaste para los habitantes del actual territorio de Chihuahua ocasionado por las guerras con apaches que ocurrieron durante décadas en el siglo XIX, para Orozco (2020), es una de las razones de la poca participación de la Nueva Vizcaya en el movimiento de independencia de México, una lucha en la que los frentes independentistas y los que apoyaban la monarquía ejercieron una gran muestra de violencia unos contra otros. Posteriormente, a principios del siglo XX la revolución mexicana es otro hito que refiere al derramamiento de sangre, la opresión de pueblos originarios y de la pobreza extrema de gran parte de la población del norte del país.

²³ Un hecho que nos demuestra que actualmente existe un marcado racismo en algunas personas de Ciudad Juárez se manifestó cuando un mural, donde se representó a una niña rarámuri, pintado por el artista urbano Frazzeta en 2020, en una pared ubicada en el parque conocido como el Monumento a Benito Juárez, fue intervenido y pintado de blanco al poco tiempo de ser terminado. El acto de odio se infiere ya que una pieza en grafiti 3D realizada por Muska que acompañaba al mural no fue intervenida. Este hecho puede estar relacionado con otra intervención a un mural donde se representan a jóvenes desaparecidas de esta ciudad, realizado en 2015, cuando a los pocos días de haberse pintado alguien manchó con pintura blanca los rostros pintados, la ubicación de estas pintas son cercanas al monumento a Benito Juárez. Así mismo, posteriormente se borró toda una intervención de *postgraffiti* de diferentes *crews* al poco tiempo de haberse realizado, ya que en uno de los espacios el artista Phat pintó el rostro de una joven desaparecida. Esa misma pared ha sido utilizada durante años para realizar grafiti y no se habían presentado estos tipos de censura. Es de llamar la atención tal censura y/o el intento de silenciar expresiones gráficas en una misma área cuando se trata de representaciones de mujeres o de miembros de la etnia rarámuri y que, por otra parte, el grafiti o la gráfica urbana que se puede considerar como inofensiva se respete.

Un breve recorrido histórico respecto a la construcción de un imaginario de Ciudad Juárez aporta elementos para el entendimiento de la imagen que los habitantes tienen de su ciudad y de lo que esta proyecta a nivel global. Ya García (2010) en el libro *Ciudad Juárez la fea tradición de una imagen estigmatizada* aborda la imagen negativa y de mala fama de esta urbe desde finales del siglo XIX, cuando la ciudad era considerada como un lugar de paso hacia Estados Unidos. La atribución de características asociadas al vicio y el trato denigrante que recibían los mexicanos al cruzar hacia Estados Unidos generó una "...concepción por parte de los anglos como un "lugar sin límites" del que ellos formaban parte y participaban como grandes consumidores y donde son posibles las "bajezas" humanas; y una región desatendida por los gobiernos federal y estatal" (García, 2010, p. 36). Incluso García (2010) señala que el imaginario a nivel global de lo qué es la frontera entre Estados Unidos y México se construye principalmente de acuerdo a lo que ocurre en las ciudades de Tijuana y Juárez. Este autor muestra en un análisis del contenido en las representaciones que realizó la prensa de esta ciudad y de El Paso, Texas, principalmente en las primeras tres décadas del siglo XX, cómo se buscó favorecer la imagen de una ciudad de vicio y pecado a Ciudad Juárez mientras que se fomentaba la imagen contraria respecto a El Paso, Texas.

En cuanto al desarrollo de la gráfica urbana en Ciudad Juárez, también se puede observar que la violencia integrada como herramienta de dominio sobre otros afectó en el desarrollo de una expresión visual que tenía más vinculación con el arte que con la búsqueda de poder. Nos referimos al desarrollo del grafiti tipo neoyorquino en esta ciudad. A partir de la década de los años 90, la notoriedad de estas expresiones llamó la atención de ciudadanos, de autoridades, pero también de miembros de pandillas o barrios vinculados a la cultura chola, algunos pertenecientes al mundo del narcotráfico. En la historia oral del movimiento de grafiti de esta ciudad, son conocidas las peleas campales entre *crews* de grafiti y barrios de cholos en bares y discotecas que incluso, en ocasiones, terminaban con la detonación de armas de fuego. Al final de la década de los años 90, las disputas entre barrios, *crews* o productores de gráfica urbana individuales generó que el movimiento perdiera vigencia. La visión que se tenía del grafiti como movimiento de expresión entró en confrontación con el aspecto territorial de la cultura de barrios, lo que sumado a la existencia de armas de fuego y a las disputas por el control del tráfico y peleas entre barrios puso en desventaja a los productores de gráfica urbana que únicamente veían un sentido lúdico y de expresión en el grafiti.

Tras los años de violencia en esta ciudad, principalmente a partir del año 2008, se registraron varios fenómenos sociales, uno de ellos fue la migración y el retorno de miles de ciudadanos que dejaron de habitar en Ciudad Juárez para regresar a sus lugares de origen o bien para buscar mejores oportunidades de empleo en otras ciudades de México o de Estados Unidos.

Martínez (2012) analiza factores y hechos sucedidos en Ciudad Juárez los cuáles explican las distintas variables de migración en esta frontera. En un contexto histórico, menciona el fin del Programa Bracero y la consecuente implementación del Plan de Industrialización Fronteriza para evitar altas tasas de desempleo como factores de migración. Al hablar de la evolución de la migración en Ciudad Juárez, Martínez (2012) menciona que para el año 2000 los estados de origen con mayor número de personas que migran a esta ciudad provienen principalmente de Coahuila, Veracruz y Zacatecas. Esta migración está asociada a la industria manufacturera y los puestos de trabajo ofertados. Sin embargo, para el año 2005 se reduce el número de migrantes en un 56% menos, el autor explica como causa de la disminución en la migración la crisis de 2001 y 2002 cuando se perdieron gran cantidad de empleos.

Uno de los periodos que definen al contexto actual de Ciudad Juárez se manifiesta a partir del año 2008. La continua violencia a partir de este periodo tiene sus índices más altos en el año 2010. Payan (2011) identifica en este periodo al contexto de esta ciudad como la tormenta perfecta. Para este autor, algunos de los elementos que permiten comprender la situación vivida en esta frontera, se determina por su utilización como “laboratorio social, económico y político. Es decir, se ha experimentado de manera abierta y hasta aleatoria con nuevos modelos de desarrollo” (Payan, 2011 p. 131). De modo que, para el autor la definición de una tormenta perfecta para esta ciudad se desarrolla por la conjunción de varios factores que desencadenaron distintas crisis entre las que se encuentran: “1) la guerra entre cárteles; 2) la estrategia del gobierno federal de combatir frontalmente al crimen organizado; y 3) una crisis financiera fuera de las manos de la ciudad” (Payan, 2011, p. 131). Sin embargo, esta idea de laboratorio no es adecuada para definir la producción del espacio público urbano, si bien el autor describe el paisaje de la ciudad en un tiempo en el que se visibilizó mayormente el impacto de la violencia generada, hoy sabemos que no se trató de una guerra contra el narco, sino más bien una guerra por el control del tráfico y venta de sustancias ilícitas que a la fecha continua manifestándose. Además, la condición de frontera permite comprender otro aspecto relacionado al estado de excepción planteado por Agamben (2005) donde la anulación de derechos humanos se observa en el trato hacia los migrantes en autoridades mexicanas pero principalmente con las políticas migratorias de Estados Unidos. Por otra parte, la ciudad entera no puede comprenderse como una comunidad a modo de un ente viviente responsable de las decisiones que se toman desde posiciones de poder y que las consecuencias han de asumirse colectivamente.

En otro estudio sobre el contexto de violencia en esta ciudad, Aziz (2012) lo aborda desde la implementación de la guerra contra el narcotráfico iniciada por el expresidente de la república mexicana Felipe Calderón Hinojosa. En su artículo *Violencia y destrucción de una periferia urbana*

el caso de Ciudad Juárez, México, el autor maneja la siguiente hipótesis “en las periferias urbanas (enclaves territoriales y sociales degradados, con una marcada desatención pública) existe innovación y creatividad que transforma a las comunidades” (p. 227). Al citar a Barraza (2009), Azis (2012) señala que el desarrollo de la mancha urbana en Ciudad Juárez está tan fragmentada que existen tres ciudades distintas: la del norte corresponde al primer cuadro de la ciudad, la del poniente con mayores carencias de infraestructura y la del sur oriente hacia donde se ha extendido la ciudad con la construcción de fraccionamientos de vivienda de interés social. Azis (2012) concluye que en Ciudad Juárez existe una sociedad orientada al individualismo y que la probabilidad de que se genere un movimiento social es baja debido a la violencia productora de miedo. De manera que, para el autor “La hipótesis de que la ausencia del Estado lleva a la sociedad a la innovación y a la creatividad no se comprueba por ninguna parte” (Aziz, 2012, p. 262) y le parece paradójico que no exista una chispa que propicie un movimiento ciudadano de gran escala.

Sin embargo, Aziz (2012) parece no haber tomado en cuenta que aún en los espacios golpeados por la violencia hay gente haciendo cosas creativas, se generan ideas para ayudar a restaurar el tejido social. Por ejemplo, el grafiti desarrollado en Ciudad Juárez, principalmente al suroriente y los proyectos, ya señalados en el apartado anterior, en los que la gráfica urbana con participación vecinal ha sido utilizada como herramienta de cambio del paisaje urbano.

Durante este periodo de tiempo, en el que Felipe Calderón fue presidente de la república, se instauró o se hizo más evidente una especie de “estado de excepción” durante el cual derechos de los ciudadanos fueron vulnerados o nulificados por parte de elementos del ejército (Agamben, 2005). Bajo la premisa de que combatir al crimen organizado se podía realizar únicamente a través de la militarización, esta y otras ciudades del país vieron vulnerados algunos de los derechos humanos básicos ya que eran constantes los retenes, los registros a personas únicamente por su apariencia, además, de los abusos de elementos de seguridad del Estado hacia población civil ajena al crimen organizado.

Ya Agamben (2005) planteó que los gobiernos de Occidente, incluso los democráticos, han instaurado un estado de excepción que a partir de la primera guerra mundial ha devenido en práctica común. La relación que existe entre el orden jurídico y vida muestra en una desconexión al estado de excepción en relación a las normativas legales, hay un espacio vacío en el que opera una anomía o suspensión de derechos para los ciudadanos pero que se busca ajustar a la ley.

El estado de excepción no es una dictadura (constitucional o inconstitucional, comisarial o soberana), sino un espacio vacío de derecho, una zona de anomia en la cual todas las

determinaciones jurídicas –y, sobre todo, la distinción misma entre público y privado- son desactivadas. (Agamben, pp. 99-100, 2005)

En este sentido, existe una anomia que se busca mantener en cuanto a la violencia ejercida en la ciudad. Sin embargo, la manera en la que la sociedad procesa todos los hechos delictivos, la percepción de inseguridad, las crisis de empleo, entre otras afectaciones, resulta ser un proceso más profundo que no podemos explicar únicamente como la normalización de la violencia.

Otros estudios brindan un panorama de la vida de las familias en Ciudad Juárez, es relevante tomar en cuenta estas investigaciones para entender el contexto social, por ejemplo las familias que viven en las periferias de la ciudad sufren principalmente de marginación. En este sentido, Almada (2012) estudia la realidad de las familias en Ciudad Juárez afectadas por el contexto histórico social y la violencia. Señala principalmente tres causas de la transformación del desarrollo de las familias en esta ciudad, en primer lugar Ciudad Juárez es considerada como un polo de atracción para la migración, en segundo lugar la incorporación masiva de mujeres en la industria maquiladora y en tercer lugar una política de crecimiento y desarrollo urbano que no ha considerado los intereses de los habitantes sino, más bien, los intereses de las empresas y de las grandes constructoras.

Al retomar la teorización de Lefebvre (2013), vemos que estas tres causas de transformación para Ciudad Juárez se conjugan en la producción del espacio social. Es decir, al incorporar la perspectiva espacial se comprenden varios aspectos que definen cómo es vivir en esta ciudad. De este modo, la primera causa de transformación señalada por Almada (2012), la calidad de polo de migración de Ciudad Juárez, se manifiesta por la condición de frontera con Estados Unidos. Esto tiene varias implicaciones en la manera de vivir la cotidianidad. Además de la disparidad en las condiciones de infraestructura urbana entre Ciudad Juárez y El Paso, en los salarios que pagan las empresas en una y otra ciudad, las particularidades de cada ciudad y la capacidad o necesidad para algunos usuarios de transitar en ambas localidades, hay condiciones que permiten el desarrollo de distintas manifestaciones culturales. Desde la inclusión y apropiación de costumbres y prácticas de habitantes, provenientes de otras ciudades o países, en búsqueda de internarse al país vecino, a la incorporación de manifestaciones verbales, artísticas, artesanales, musicales, entre otras, de quienes emigran desde ciudades de Estados Unidos y deciden vivir o permanecer algún tiempo en Ciudad Juárez. En suma, se trata de una amalgama que infiere en la conformación de las identidades fronterizas. Aunque, Anzaldúa (2016) ya refería a las condiciones de desventaja en las que se conforman algunas de las identidades fronterizas, la posición de desventaja de los mexicanos ante los estadounidenses y al trabajo en la maquila:

Mientras las mujeres están en la maquila, los niños se quedan solos. Muchos vagan por las calles y se meten en bandas de cholos. La introducción de los valores de la cultura blanca, junto con la explotación a manos de esa cultura, está cambiando la forma de vida mexicana. (p. 51)

Por otra parte, la repercusión que ha tenido en el desarrollo de las familias la incorporación masiva de mujeres en la industria maquiladora a partir de los años 70, segunda causa de transformación definida por Almada (2012), muestra su peor cara con los hechos violentos hacia las mujeres. Sánchez y Ravelo (2013) abordan las implicaciones de la industria maquiladora en la vida cotidiana de los trabajadores en Ciudad Juárez y señalan cómo la violencia hacia la mujer aumentó considerablemente en la segunda década de los años 2000.

La problemática del feminicidio se agravó a partir de los años 2000, sin embargo, para el año 2021 la situación respecto a la violencia hacia la mujer no ha desaparecido, a pesar de las movilizaciones y protestas sociales generadas por las propias madres y padres de víctimas, los activistas, los colectivos y las asociaciones civiles. Sánchez y Ravelo (2013) señalan que el número de feminicidios reportados en esta ciudad en el año 2011 fue de 229 asesinatos, es decir, una cantidad de hechos violentos contra la mujer casi igual a la registrada entre los años 1993 y 2005 cuando se contabilizaron 350 mujeres asesinadas. Estos autores apuntan a que las condiciones estructurales de esta ciudad no permiten garantizar la seguridad de las mujeres, para ilustrar, mencionan que algunas de las víctimas fueron mujeres que salieron en búsqueda de trabajo o trabajadoras de alguna empresa maquiladora, o bien de negocios como zapaterías o tiendas de ropa.

Así mismo, Sánchez y Ravelo (2013) mencionan que en Ciudad Juárez existe una violencia simbólica hacia los trabajadores, pero que se acentúa con las mujeres y los migrantes. En otros términos, se trata de actitudes sexistas, clasistas y racistas que se manifiestan en la sociedad de diversas formas. Esto se refleja en la situación de desventaja que tienen los obreros en relación con las asociaciones de la industria maquiladora, donde los derechos laborales son escasos. Por ejemplo, para los obreros hay bajos salarios, sin embargo, las sanciones con las que se les penalizan al incurrir en faltas a la asistencia, puntualidad, al código de vestimenta, o bien por no alcanzar el mínimo de producción, pueden costarles más de la mitad de su salario o bien el descanso obligado de jornadas sin pago, entre otras cuestiones, con las cuáles Sánchez y Ravelo (2013) enfatizan que “es un contexto laboral con elementos de violencia simbólica, con un mensaje claro: aquí domina el capital, no la justicia laboral o social” (p. 46).

El crecimiento de la mancha urbana, la tercera causa de transformación en Ciudad Juárez según indica Almada (2012), representa un desplazamiento hacia nuevos conjuntos habitacionales en fraccionamientos construidos principalmente hacia el suroriente de la ciudad. Almada (2012)

distingue como causas de violencia el crecimiento desbordado de la ciudad sin un debido diseño urbano que tomara en cuenta las necesidades reales de los habitantes, el diseño arquitectónico de las casas de tamaño insuficiente como para evitar hacinamiento, además, la carencia de servicios de salud, de cuidado de niños, la falta de espacios públicos de recreación cercanos a estas zonas e insuficientes escuelas primarias y secundarias.

El abandono de viviendas tiene que ver con la época de violencia,²⁴ la crisis de empleo ya que como señala Almada (2012) familias originarias del poniente de la ciudad que habían adquirido casa en la zona sur oriente han tenido que abandonar sus hogares por no poder seguir pagando Infonavit o por la situación de inseguridad, entre otros factores, como la carencia de servicios para el cuidado de niños.

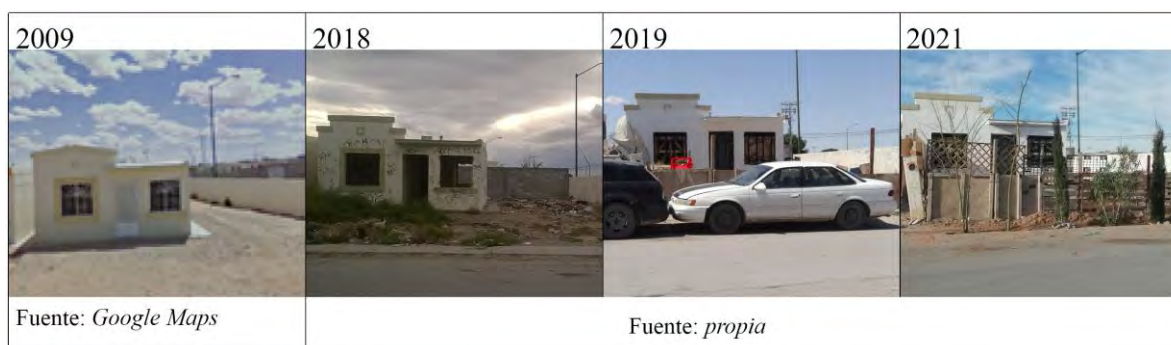


Figura 13. **Vivienda al inaugurarse el fraccionamiento y vivienda en los años 2018, 2019 y 2021.**
Fuente: *Google Maps y fuente propia.*

En particular, las condiciones sociales y crisis económicas en la ciudad se visibilizan en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro de distintas maneras. Por ejemplo, es a partir del año 2016 cuando se empieza a visualizar una reutilización de casas en estado de abandono, probablemente a partir de la demanda de empleo por parte de la industria maquiladora. Aunque al iniciar la presente investigación era aún notorio un mayor estado de abandono en los distintos fraccionamientos al suroriente de la ciudad, actualmente en el año 2021 la cantidad de casas abandonadas ha disminuido.

²⁴ Entre los años 2008-2012 la violencia tuvo secuelas visibles en el abandono de vivienda, posteriormente se vivió una época de disminución de violencia y recuperación de empleo, de igual manera las casas abandonadas disminuyeron. Sin embargo, entre los años 2018-2019 la violencia ha tenido un repunte, con cifras de homicidios dolosos similares a la primera época de violencia, a pesar de esto no se aprecia un mayor abandono, existe oferta de empleos. En este sentido, podemos considerar que se están generando estrategias de adaptación por parte de los habitantes a los escenarios de violencia.

La figura 13 ejemplifica la transformación de una casa habitación,²⁵ primero en 2009 cuando estaba recién construida, posteriormente en 2018 ya en estado de abandono y vandalizada, en 2019 su ocupación y restauración, finalmente en el año 2021 ya ocupada con árboles y plantas sembradas por los dueños. Estos cambios afectan la manera de vivir ese espacio para quienes diariamente caminan por este lugar, la casa misma ha sido resignificada, mientras que el uso de casa habitación, como tal, se perdió temporalmente al momento de su abandono y pasó a ser utilizada como baño público y lugar para tirar desechos. El estado actual de restauración es gracias al empeño de los nuevos habitantes quienes realizaron un proceso de reacondicionamiento por varios meses, primero se restringió la accesibilidad del espacio con tablas de madera y posteriormente se restituyó para su utilización. Las fotografías de la figura 13 ejemplifican los procesos de abandono y restauración, los cuales se relacionan con la situación económica y de seguridad por la que atraviesa la ciudad.

La restauración de viviendas se ha dado a través de programas de Infonavit o por parte de personas que ocupan de manera irregular las casas. Esto modifica la percepción de las personas que habitan la colonia, no es lo mismo verla desocupada (escombros, basura, malos olores, abandono, etc.) a verla ocupada aunque no sea en su diseño original.

Algunas de estas casas abandonadas se vuelven espacios para diversos actos delictivos tal y como mencionó una informante, mujer de edad avanzada que es vendedora en el mercado de segundas, la casa donde habita actualmente y donde paga renta desde hace cuatro años, en un inicio se encontraba llena de basura, sin puertas, ni ventanas, tampoco contaba con servicios de agua y electricidad, de tal forma que tuvo que reacondicionar la casa poco a poco, lo que más le preocupó en un inicio fueron las pintas alusivas a rituales a la santa muerte o con mensajes satánicos que no ha podido borrar del todo. Así mismo, también señaló la dificultad para juntar en una caja grande diversas cabezas de animales como perros y gatos, esparcidos en diversos espacios de la casa al momento de rehabilitarla. La informante continuó relatando que para deshacerse de la caja con restos de animales tuvo que hacer un acuerdo con los recolectores de basura. Otras personas ocupan de manera irregular casas abandonadas, por lo general estas personas no se relacionan en un inicio con sus vecinos, puede deberse a la preocupación por ser desalojados, o como nos señaló la informante que prefiere pagar renta aunque no tenga certeza de cuándo le pueden pedir entregar la casa, ya que en su experiencia al haber ocupado casas de manera irregular sentía mayor temor de que alguien le hiciera algún daño por la poca seguridad en casas que no cuentan con puertas o ventanas.

²⁵ La casa habitación es definida como cada una de las células que componen un conjunto habitacional, este término puede emplearse para referir a una casa unifamiliar o bien un departamento en un edificio multifamiliar (Comisión Nacional de Vivienda, 2010, p. 22).

Es así que con la bibliografía consultada podemos establecer un panorama del contexto en el que se desarrollan las personas habitantes en el suroriente de Ciudad Juárez. En este contexto, los habitantes de fraccionamientos como Urbivilla del Cedro se adaptan, viven el espacio urbano de acuerdo a sus posibilidades, ya sea que se trasladen en camión, automóvil, bicicleta o caminando a sus lugares de trabajo, esparcimiento o de consumo. Este panorama contextual ayuda a comprender aspectos de la incidencia de las dinámicas globales y locales en cuestiones particulares al vivir en un fraccionamiento como el que estudiamos. Por ejemplo, las crisis económicas surgidas en otros países tienen efectos en esta ciudad, en ocasiones, con el despido semimasivo de trabajadores de la industria maquiladora, después esto repercute en la habitabilidad de fraccionamientos con el abandono de viviendas. Sin embargo, para conocer aspectos de cómo es la cotidianidad al vivir en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro y cómo se construye su paisaje urbano es preciso atender al proceso histórico, social y espacial, de este fraccionamiento de vivienda social, de esta manera podremos establecer estrategias de resignificación y participación ciudadana.

2.1 El contexto histórico, espacial y social del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro

Para conocer el contexto del fraccionamiento Urbivilla del Cedro tomaremos de referencia algunos de los métodos propuestos por Vijay Kumar (2013), aunque el enfoque del autor se dirige a la innovación en las empresas, se considerarán algunas de las herramientas propuestas en especial aquellas dirigidas a conocer el contexto del objeto de estudio y la investigación de corte etnográfico para conocer personas porque de esta forma se genera una radiografía de la unidad social y de las distintas percepciones en torno al espacio para los habitantes y usuarios del fraccionamiento. De esta manera, buscaremos conocer qué oportunidades pueden desarrollarse para la generación de un paisaje urbano que influya en la resignificación del lugar, con instrumentos para conocer detalles y características en torno al fraccionamiento.

Es desde la dialéctica del espacio (Soja, 2000) que analizaremos algunos aspectos históricos, sociales y espaciales del fraccionamiento Urbivilla del Cedro para identificar oportunidades de intervención. Soja (2000) plantea el entendimiento de estos tres aspectos: el espacio, el tiempo y lo social, a modo de dimensiones abstractas con las cuales comprender las facetas de la existencia humana (p. 25). Concordamos con el autor cuando manifiesta que es la forma espacial la que define lo social y viceversa, las dimensiones espacial, histórica y social definen la manera en la que se vive el fraccionamiento Urbivilla del Cedro. De igual manera, esta postura nos permite entender que desde posiciones de poder se estableció la forma urbana en las periferias de Ciudad Juárez y se definió la

construcción de este y los demás fraccionamientos de la zona. Sin embargo, de alguna manera las prácticas cotidianas de los habitantes se adaptan y adaptan las formas espaciales prediseñadas.

Aunque a continuación se dedica un sub apartado para explicar los aspectos relevantes de la historia, el espacio y lo social en el fraccionamiento, existe una relación entre cada una de estas categorías, se trata de procesos continuos donde influyen tanto lo histórico, como lo espacial y lo social, de tal forma que abordamos cada categoría, pero deben ser consideradas simultáneamente con las otras categorías.

2.2 Historia del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro

Es difícil establecer un desarrollo histórico del fraccionamiento debido a que se trata de un periodo de tiempo relativamente corto en comparación con otras áreas de la ciudad y a que su actual planeamiento urbano se gestó desde la década de los años 80, por autoridades municipales vinculadas a actividades empresariales, pero que no ha estado exenta de conflictos por los usos de suelo de los terrenos donde se ubican la mayoría de los fraccionamientos de vivienda tipo social construidos en los últimos veinte años. Por lo tanto, delimitamos el estudio a la descripción de algunos hechos que pueden ayudar a entender el estado actual del lugar y la construcción de éste en el imaginario colectivo. Las fuentes revisadas son, especialmente, notas periodísticas, relatos orales de los habitantes, fuentes oficiales y experiencias propias del investigador como habitante del fraccionamiento desde el año 2008.²⁶

El fraccionamiento Urbivilla del Cedro se construyó entre los años 2007-2008, se ubica entre la avenida Manuel Talamás Camandari y la calle Oriente XXI. Su desarrollo es parte de la reserva urbana denominada Oriente XXI, la cual inició la construcción de zonas habitacionales con el fraccionamiento Senderos de San Isidro en 2006 (IMIP, 2016). A la fecha se siguen construyendo nuevos fraccionamientos a modo de parches urbanos sobre el terreno.²⁷ Tal como se observa en la

²⁶ Haian Xue y Pieter M. A. (2019) hablan de la importancia de la introspección del diseñador como herramienta válida en la investigación. La empatía del diseñador hacia los tipos de usuario es considerada por los autores como la mitad del proceso para incluir la introspección como herramienta válida, señalan una barrera en la disciplina del diseño al no considerar al diseñador como usuario, sin embargo, los diseñadores son también seres humanos y en determinados proyectos pueden considerarse a sí mismos como instrumentos de medición.

²⁷ A través de medios locales de comunicación se han realizado diversos cuestionamientos a las autoridades municipales respecto a la pertinencia de construir más fraccionamientos, principalmente entre los meses de junio y julio de 2020 a raíz de diversos apagones eléctricos ocurridos en distintas zonas de la ciudad, además, por la deficiencia en los servicios de recolección de basura.

figura 14, el fraccionamiento se ubica en la zona suroriente de la ciudad, así mismo, la fragmentación de la ciudad produce también otras problemáticas “... una ciudad dispersa y fragmentada, desarticulada y difícil de atender en términos de infraestructura y servicios, que se ha expandido bajo un patrón de “ensamblaje” de los predios que cada empresario urbaniza bajo su visión particular” (Maycotte y Acosta, 2012, p.156).



Figura 14. **Ubicación de fraccionamiento Urbivilla del Cedro en Ciudad Juárez, Chihuahua. 2019.**
Fuente: Elaboración propia.

En un inicio el fraccionamiento se encontraba limpio, libre de basura y vandalismo, debido en parte a la constante vigilancia de guardias de seguridad contratados por la empresa constructora. Sin embargo, la empresa Urbi a partir del año 2010, un par de años después de vender la mayoría de las viviendas, dejó de contratar el servicio de vigilancia, a partir de entonces el fraccionamiento ha permanecido sin este servicio. Los guardias estaban en la entrada, en bicicletas o en automóvil daban rondas por las calles. Sin embargo, cuando ya sabían que se iba a quitar este servicio algunos de los mismos guardias fueron partícipes de saqueos en casas desocupadas y con mobiliario. Durante estos dos años en el fraccionamiento se siguieron construyendo casas, se vendían más aquellas ubicadas en calles donde ya había habitantes.

Promotores de la empresa constructora también vigilaban que los habitantes no pintaran sus casas con otros colores que no fueran los establecidos en el diseño del fraccionamiento. También se encargaban de enfatizar el uso de las viviendas como tales, ya que no se permitía la instalación de tiendas, pues para ello el fraccionamiento cuenta desde su inicio con tiendas de las franquicias Oxxo, Super Six y Circle K en cada etapa de la unidad social. A pesar de esto, desde un inicio algunos habitantes convirtieron sus casas hogar en tiendas, papelerías, panaderías, puestos de comida, entre otros negocios. A pesar del negocio que representan las cadenas de tiendas como Oxxo y su presencia en la mayoría de las ciudades en México, la tradicional tienda de barrio continua siendo parte esencial en las colonias y fraccionamientos ya que “en ellas se desarrollan prácticas comerciales basadas en la confianza entre el tendero y sus clientes (confiando solo en la palabra)” (Tovar y Mendoza, 2009, p. 48). De forma que aunque el espacio sea diseñado o planeado de cierta manera, se establezcan normas de uso de las casas y espacios públicos, los usuarios asumen prácticas de apropiación en correlación a lo establecido y se mantienen algunas prácticas tradicionales de comercio como la tienda de barrio.

La ausencia de guardias de seguridad y el abandono de viviendas, además del vandalismo ocasionado a las casas que no se vendieron u ocuparon por sus dueños, derivó en el deterioro del paisaje urbano. Aunque la limpieza del fraccionamiento es algo que se extraña en la actualidad, también es importante mencionar que no había árboles, ni áreas de sombra, estas carencias en un terreno semidesértico generan estrés y sensaciones de angustia al tener que recorrer las calles, principalmente en el verano con temperaturas de 40° C a la sombra.



Figura 15. **Entrada al fraccionamiento en etapa II y IV en el año 2009 y en el año 2019.** 2019.
Fuente: Google Maps y fuente propia.

El diseño del fraccionamiento Urbivilla del Cedro se entiende como una propuesta utópica que no tardó en asimilar una realidad marcada por el contexto de inseguridad, violencia y las crisis de empleos en la industria maquiladora. Tal como se observa en la figura 15, la entrada a las etapas II y IV manifiesta la apropiación simbólica a través del grafiti y el abandono del lugar. Se trata de imágenes que evidencian la venta de un producto idealizado sin tomar en consideración factores del contexto de la ciudad ni las características geográficas del terreno. Esta entrada, al igual que muchas otras paredes del fraccionamiento, permaneció por varios años con grafiti y con la evidencia del deterioro por el paso del tiempo y las afectaciones climáticas, recordemos que se trata de un terreno

semidesértico y que cuando hay viento se produce polvareda, de forma que la tierra llega a acumularse en las banquetas. Una manera de solucionar el problema de la apariencia del lugar ha sido llevada a cabo por la dependencia de antigrafiti del municipio, así, han pintado en varias ocasiones las paredes del fraccionamiento. Sin embargo, se utilizan materiales como cal y pintura de baja calidad que en lugar de mejorar la apariencia a veces la empeoran.

En concordancia con la idea de brindar un producto idealizado, cuando un propietario recibía su casa se le daba, en una publicación tipo folleto, el Reglamento Interno de la Comunidad que en su primer artículo dice:

El presente reglamento tiene por objetivo el orientar a los propietarios, residentes, vecinos o usuarios del Fraccionamiento, con los ordenamientos que regularán el Fraccionamiento en lo relacionado con la imagen, la conservación, así como el uso y disfrute de los equipamientos y servicios que posea el Fraccionamiento, la tranquilidad y la limpieza general, en un marco de respeto, organización, responsabilidad y armonía para su Comunidad. (Reglamento interno a los habitantes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, 2009, p. 5)

El reglamento tiene la función de establecer normas que ayuden a la convivencia y el respeto por las áreas comunes, pero nada garantiza que se cumpla. Entre varios factores está el ya mencionado de la vigilancia, pero también el que muchos de los habitantes no fueran los dueños originales, por lo cual difícilmente conocían el reglamento o se apegaban a él. De tal manera, lo escrito no funciona en la práctica porque no hay ningún tipo de seguimiento y el reglamento es parte de prácticas estandarizadas que omiten un verdadero estudio del contexto y los posibles usuarios del lugar, por lo que se considera como un intento fallido por parte de la constructora para fomentar el cuidado del lugar y la participación de las personas en las áreas comunes.

En relación al vínculo entre lo que es concebido espacialmente y lo que es practicado, con el artículo *Sociología y arquitectura: retratos urbanos en Juárez Chihuahua*, Moreno y García (2013) hacen un abordaje respecto a cómo es la construcción de imaginarios en relación a distintas zonas y colonias de esta ciudad, entre las que se encuentra el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro. En este texto, Moreno y García (2013) describen los recorridos realizados a distintos lugares de Ciudad Juárez tales como la colonia Chaveña, la zona centro, además de otras colonias y fraccionamientos, las cuales muestran paisajes urbanos disimilares. Respecto a este artículo, hay algunas cuestiones relevantes a nuestra investigación. Por una parte, la descripción de los autores sobre los lugares visitados muestra esquemas previos o imaginarios asociados a determinadas colonias que sesgan las percepciones al visitar determinado espacio, por ejemplo, señalan la estigmatización a la colonia Chaveña como un lugar inseguro o de violencia pero que al llegar al lugar no encontraron problemas de seguridad, así mismo, documentan la instalación de tianguis o mercados en las banquetas del fraccionamiento

Rincones de Salvárcar, práctica que al parecer sorprendió a los autores. Por otra parte, también documentan el estado de abandono de casas en distintos fraccionamientos. Por último, al hacer la observación del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, los autores señalan encontrar un diseño mejor cuidado e implementado que en otros fraccionamientos visitados para su investigación, así mismo, señalan torres de vigilancia, probablemente se refirieron a otro fraccionamiento semiprivado construido por Urbi pero que colinda con Urbivilla del Cedro.

De igual manera, Moreno y García (2013) hacen varias observaciones, respecto a lo que encontraron en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro, que son importantes a nuestro estudio. Por ejemplo, para los autores este lugar se encontró con calles virtualmente vacías y con un alto índice de abandono. En el mismo texto, los autores relatan cómo fue que ingresaron a una de las casas abandonadas e infieren "... no es difícil imaginar la acumulación de factores que facilitan la toma de decisiones al abandonar el "patrimonio" de una familia" (pp. 22-23), resulta interesante que decidieran escribir entre comillas la palabra patrimonio, se comprende pues, que desde la perspectiva de los autores es dudosa la aplicación de esta palabra para estas viviendas.

El panorama a doce años de la construcción del fraccionamiento muestra distintos cambios, mayormente de apariencia, pero también en las prácticas de uso del espacio público. En la memoria histórica del fraccionamiento se encuentran sucesos como el incendio de la tienda Bodega Aurrera ubicada entre las etapas III y I del fraccionamiento, ocurrido en abril de 2016, relevante porque generó cambios temporales del paisaje urbano, pero además en las prácticas de algunos habitantes que consumían productos de la tienda o bien que trabajaban ahí. Durante más de seis meses, el terreno de la tienda quedó cercado, esto afectó de igual manera el uso de la única plaza pública del fraccionamiento ubicada en el exterior de la tienda.

La imagen del fraccionamiento, relacionada conceptualmente a la construcción del paisaje urbano, se ha producido por diversos sucesos, aunque también es relativo desde la perspectiva de quien la genera. Para los habitantes del fraccionamiento Finca Bonita, como es mayormente conocido el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro, es parte de su imaginario y se relaciona con su cotidianidad, pero para los demás habitantes de la ciudad este lugar representa otra cosa, es decir, que los diversos sucesos ocurridos en la zona suroriente de la ciudad han constituido parte de un imaginario en el resto de la ciudadanía acerca de cómo es vivir ahí. De igual manera, distintos sucesos construyen la imagen del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro para quienes habitan ahí o en otro lugar.

Así mismo, es necesario añadir a este análisis al espacio digital porque es donde se registran actividades socioespaciales que al paso del tiempo influyen en la construcción de un imaginario

asociado al Fraccionamiento Finca Bonita. Por ejemplo, existe una *fanpage* en Facebook generada automáticamente dedicada al fraccionamiento donde los usuarios publican fotografías para indicar aspectos y eventos en el lugar o bien para informar a sus contactos que visitaron a algún ser querido en el fraccionamiento. Estas *fanpages* en Facebook pueden ser útiles para comunicar a grupos de una comunidad información importante, de igual manera, en tales páginas se manifiestan las apropiaciones del lugar y la asimilación de hechos ocurridos ya sea en forma de denuncia o sátira.

A través de diversas pláticas informales también se han recolectado algunos datos relevantes para entender el ánimo colectivo. Cabe mencionar que hay eventos que temporalmente cambian de manera drástica la percepción de los habitantes, en torno a la seguridad, uno de estos eventos fue lo que en medios de comunicación se manejó como *Housejacking* de 10 viviendas en el fraccionamiento Cerradas del Parque, cercano a Urbivilla del Cedro. Aunque a decir de algunos vecinos, no se sabe realmente cuál fue el motivo de este suceso ya que se trató de acciones en las cuales hombres con armas largas y encapuchados utilizaron a una mujer como señuelo para hacer salir a vecinos y de esta manera amenazarlos a todos juntos. Un informante, dedicado a la herrería, nos relató que este evento le generó un aumento de trabajo en los días posteriores, de modo que instaló puertas y rejas en distintos domicilios del fraccionamiento Cerradas del Parque en mayor cantidad que la acostumbrada. Estos hechos generaron una sensación de inseguridad, ya que según mencionan vecinos, siguen ocurriendo eventos de manera similar sin que se dé a conocer en los medios de comunicación, sobre todo, en fraccionamientos ubicados a un costado de las zonas semidesérticas de la ciudad.

Otro evento que puede permanecer en el imaginario colectivo del fraccionamiento es el accidente de una mujer en un juego mecánico, el hecho fue registrado en video y puede observarse a una joven que cae de una de las atracciones mecánicas en pleno funcionamiento. La mujer fue expulsada del juego sin sufrir lesiones de consideración, la noticia se volvió viral a través de las redes sociales. Este hecho también nos habla de las necesidades sociales y de esparcimiento por parte de los habitantes, la instalación de este tipo de juegos mecánicos generalmente se realizan de manera irregular, sin permisos de protección del municipio, como se evidenció con este suceso (El Diario de Juárez, 2019). Sin embargo, ante la carencia de espacios de diversión, este tipo de atracciones resultan en lugares itinerantes accesibles para quienes no cuentan con posibilidades de asistir a las ferias reguladas e instaladas en otras partes de la ciudad. Cabe señalar que los juegos mecánicos volvieron a instalarse temporalmente en la segunda semana de septiembre de 2019 aunque sin tanto éxito, probablemente quedó en la memoria colectiva este hecho reciente.

A continuación se enlistan algunos de los sucesos más relevantes ocurridos entre 2009 y marzo de 2021 en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Las noticias de feminicidio y homicidios

muestran un panorama de lo que ha vivido la ciudad, es decir, no se trata de una situación exclusiva de los fraccionamientos ubicados al suroriente, aunque hay periodos de tiempo en los que la violencia se intensifica en determinadas zonas. Un estudio espacial de estos hechos dedicado a la totalidad de la ciudad podría mostrar un comportamiento delictivo. Para la presente tesis, los sucesos registrados funcionan para buscar comprender aspectos de la memoria colectiva en relación a la conformación de identidades e imaginarios asociados al lugar.

Evento	Fecha	Evento ocurrido
1	03 noviembre 2009	Asesinan a una pareja, los sicarios entraron al domicilio. La nota periodística no ofrece datos respecto a las calles. Fuente: Sitio web La Red Noticias.
2	Abril 2016	Se incendió una sucursal de la cadena de tiendas Bodega Aurrera. Fuente: Sitio web Puente libre.
3	Abril 2016	Se publica nota en el portal Net Noticias respecto al temor de los vecinos por la cantidad de casas abandonadas. Fuente: Sitio web Net Noticias.
4	Abril 2018	Mujer es asesinada en su casa con un tiro en la cabeza. El hecho ocurrió entre las calles Montes de Aragón y Cordillera de Mérida. Fuente: El Diario de Juárez.
5	24 mayo 2018	Entre las calles Pintor y Orión asesinaron a un hombre a golpes. Fuente: Sitio web Impacto Noticias.
6	02 de marzo 2019	Ejecución de un hombre en su casa habitación entre las calles Paseo de los Alpes y Montes de Aragón. Fuente: El Diario de Juárez.
7	11 de junio 2019	Encuentran cuerpo de un hombre en medio de la basura, entre prolongación Oriente Siglo XXI y calle Leonardo Solís Barraza. La nota periodística menciona que ya se han tirado otros cuerpos en el lugar. El Jardín de Niños Carlos Canseco se encuentra cerca del área. Fuente: El Diario de Juárez.

8	15 de junio 2019	Accidente en juegos mecánicos, un fallo en los dispositivos de seguridad de una de las atracciones ocasionó que una mujer fuera expulsada, el incidente ocasionó lesiones leves a la mujer. Se suspendieron las actividades en los juegos mecánicos por cerca de un mes, después volvieron a funcionar y esa misma semana se desinstalaron todos los juegos. Fuente: El Diario de Juárez.
9	7 y 8 de octubre 2019	Servicios Públicos del municipio limpian y pintan paredes del fraccionamiento en las etapas II y III.
10	Octubre 2019	Se estrenan nuevos camiones de las rutas Valle de Juárez San Francisco y Juárez Zaragoza. Fuente: Net Noticias
11	4 de noviembre 2019	Dos hombres murieron y una menor fue lesionada, en día domingo entre las calles Montes del Cantal y Cedro Astero.
12	Noviembre 2019	Arrestan a hombre con 150 dosis de cristal entre las calles Monte del Bosque y Montes del Cantal. Fuente: Canal 44.
13	27 enero 2020	Hombre acribillado entre las calles Cedros de Portezuelo y Montes del Cantal. Fuente: Canal 8.
14	1 abril 2020	Reportan la desaparición de mujer de 15 años de edad en el fraccionamiento desde el día 27 de marzo de 2020. Fuente: Canal 8.
15	21 agosto 2020	Encuentran en bolsas de plástico los restos humanos de una persona descuartizada en el interior de una vivienda ubicada entre las calles Sierra de Aragón y Villa del Cedro. Fuente: Canal 8 y 44.
16	11 septiembre 2020	Desconocidos balean a hombre y luego lo atropellan entre las calles Montes del Cantal y Cedros del Valle. Fuente: Canal 8.
17	12 de enero 2021	Durante la madrugada desconocidos dejaron cuerpos decapitados detrás de Bodega Aurrera, en una cobija se encontraron las cabezas y en otras los cuerpos. Fuente: Canal 8.
18	27 de febrero 2021	El periódico Heraldo de Juárez publica una nota titulada <i>Finca Bonita, en foco rojo de la violencia</i> .

		Trata sobre un ejercicio cartográfico del investigador del Observatorio Ciudadano del Fideicomiso para la Competitividad y Seguridad Ciudadana (FICOSEC) Jaime García.
19	1 de marzo de 2021	El sitio web Norte Digital publica una nota titulada <i>Un desastre social llamado “suroriente de Juárez”</i> donde se hace un recuento de cifras de hechos delictivos tomados de las estadísticas de la Secretaría de Salud y del IMIP.

Tabla 5. **Sucesos ocurridos en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro entre años 2009-2019.** 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de diversos sitios web de noticias.



Figura 16. **Sucesos ocurridos en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro entre años 2009-2019 en relación al espacio.** 2021. Fuente: Elaboración propia con datos de diversos sitios web de noticias.

La información registrada en la tabla 5 y en la figura 16 muestra una relación espacial de los hechos ocurridos, algunos de los cuales tienen por ubicación las calles Monte de Aragón y Montes del Cantal. Cabe señalar que la imprecisión en las notas periodísticas y reportes en noticieros dificulta la correcta ubicación de los hechos, por ejemplo, es común que los nombres de algunas calles no correspondan a los nombres de las calles en el fraccionamiento, a pesar de esto, son hechos que sí han ocurrido dentro de la unidad habitacional. En algunas pláticas informales con vecinos de lugar se

comentaron cuestiones como la tardanza en la respuesta a los llamados hacia las autoridades, de igual manera, en grupos de Facebook dedicados a eventos y ventas en el fraccionamiento hay publicaciones de usuarios que al escuchar detonaciones o ver presencia de varias patrullas de policía preguntan sobre qué hechos han ocurrido, como se muestra en la figura 17 con la publicación de una nota respecto a un hombre que fue herido con dos impactos de bala. Es difícil precisar el impacto que los hechos de violencia tienen en los habitantes, sin embargo, al ubicarlos en un plano podemos entender que prácticamente la mayoría de los habitantes ha conocido algún hecho cercano a su domicilio. Por otra parte, la condición de terrenos en estado de abandono o con las condiciones naturales del semidesierto permite a los grupos delincuenciales depositar los cuerpos de personas asesinadas.



Figura 17. **Publicación en grupo de Facebook respecto a un hecho violento.** 2020. Fuente: captura de pantalla de red social.

Para esclarecer cómo ha sido la configuración del imaginario respecto al fraccionamiento hay que considerar que su historia se establece antes de su construcción, es decir, desde su planeación y la consecuente fragmentación de la ciudad. La venta de unidades de casa habitación del fraccionamiento coincide con la época de violencia que iniciaba en la ciudad, aunque, en este sitio se reflejaría años más tarde, debido en parte a la ubicación espacial en relación a la ciudad y a la lenta expansión de la urbe. Algunos de los distintos hechos trágicos y accidentes constituyen parte de una memoria colectiva, en algunos casos de corta duración. Aunque son diversos hechos de violencia registrados, la apropiación y uso del espacio por parte de los habitantes se vuelve más dinámica después del año 2016, puede deberse a un proceso postviolencia con el que los ciudadanos vuelven a hacer uso del espacio público a pesar de que continúen ocurriendo hechos de violencia, no se trata en sí de una anomía a la situación, más bien vemos que no hablamos de una población enteramente pasiva ante su contexto, como ejemplo en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro vecinos relataron que han denunciado la falta de alumbrado, en algunos casas abandonadas se instalan maderas en puertas y ventanas para evitar que sean utilizadas de mala manera. Aunque se trata de un proceso

cuyo estudio escapa de la presente investigación, resulta de interés observar cómo desde hace un par de años el espacio público vuelve a ser escenario de juegos para los niños y de encuentro para las personas. Así por ejemplo, en el artículo de Moreno y García (2013) se describe un retrato del fraccionamiento desértico y sin presencia de personas en las calles, lo cual es cierto y corresponde a un momento en el que ciertos espacios públicos del lugar eran vividos de otra manera a la que actualmente se vive, es decir, que un retrato urbano del fraccionamiento en el año 2020 ha de describir otra realidad, más bien existe un gran dinamismo social en las principales calles, pero también una mayor actividad y presencia de personas en calles secundarias.

Así mismo, la revisión de las notas periodísticas publicadas en dos sitios distintos, una el 27 de febrero y otra el 1 de marzo de 2021 en relación al fraccionamiento, nos aportan elementos para considerar que existe una intencionalidad de influir en la opinión pública sobre el fraccionamiento y la zona suroriente de la ciudad, que necesariamente impacta de manera negativa la conformación de imaginarios urbanos asociados al lugar. Para ilustrar, la primera nota publicada en el Heraldo de Juárez (27 de febrero de 2021) trata sobre un ejercicio cartográfico respecto a los hechos delictivos ocurridos en la ciudad, sin embargo, el título de la nota no corresponde a la información publicada. En otros términos, se trata de una exaltación del lugar pero de forma negativa al referir que el fraccionamiento Finca Bonita se encuentra en un semáforo rojo por la actividad delincuencia, pero no se trata de una problemática focalizada en un solo lugar, sino que se manifiesta en diferentes puntos de la ciudad desde hace ya varias décadas.²⁸ Por otra parte, en la nota publicada en el sitio web Norte Digital se hace de manera similar una referencia a los hechos delictivos, pero asociándolos a la zona suroriente, con palabras como “El crimen más cometido por los jóvenes del suroriente es la violación sexual. El principal en la zona es el robo, seguido por narcomenudeo, violencia familiar, homicidios y feminicidios, según datos del Secretariado del Sistema Nacional de Seguridad Pública” (Sitio web Norte Digital, en marzo de 2021), llama la atención la forma de generalizar y criminalizar a los jóvenes del suroriente de la ciudad. Parece pues, que con estas dos notas publicadas durante la misma semana en dos sitios distintos existe una intención por definir un imaginario que asocie la marginación, los jóvenes y la periferia suroriente con los hechos violentos principalmente hacia la mujer, lo que, como se dijo antes, contribuye a definir un imaginario específico sobre la zona (una visión para habitantes de la ciudad que no viven o conocen la zona referida y otra para quienes habitan en la misma).

En suma, esta información es importante porque se trata de elementos que construyen el imaginario colectivo del lugar. Por ejemplo, cuando usuarios habitantes del fraccionamiento satirizan

²⁸ Para dimensionar, la zona suroriente consta de más de 20 conjuntos habitacionales de vivienda tipo social.

las deficiencias y el abandono en el espacio público o publican preocupaciones a hechos ocurridos a través de grupos de Facebook relacionados a Finca Bonita, están generando para sí mismos y para los demás habitantes de la ciudad una imagen del fraccionamiento. Se trata del punto de vista de los ciudadanos. Por otra parte, también se revelan las intenciones de asociar la marginación y la pobreza con la violencia desde posiciones de poder comunicativo más amplio con objetivos que no nos quedan del todo claros, puesto que bien puede tratarse de una estrategia para presionar y conseguir mayor publicidad del gobierno²⁹ o bien para generar figuras ficticias a las cuales atribuir la violencia. Estos hechos se vuelven también factores en la construcción de una identidad en relación al lugar.

2.3 El espacio del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro

En este apartado se busca analizar y representar aspectos relevantes de las tres perspectivas para estudiar el espacio urbano propuestas por Soja (2000). Se analiza el espacio físico material, es decir, desde una perspectiva objetiva se estudia la unidad social con el fin de identificar prácticas espaciales útiles y afines a la participación ciudadana, también, aquellos espacios con posibilidades de resignificación, la perspectiva de un primer espacio. La subjetividad del espacio, las emociones que evoca o las imágenes mentales del lugar se analizaron a partir de herramientas metodológicas, tales como encuestas, entrevistas, relatos orales y la experiencia del propio investigador. Este segundo espacio (Soja, 2000) en nuestra investigación se construye a partir de las percepciones de algunos de los habitantes.

Aunque únicamente quienes transiten por el fraccionamiento y habiten ahí pueden comprender esa simultaneidad que representa el espacio vivido o tercer espacio como lo define Soja (2000). Es decir, la simultaneidad es únicamente posible al estar ahí, en el lugar. De esta manera, es posible tener un bagaje de sucesos y/o experiencias de vida que, de alguna manera, quedaron ancladas a ciertos espacios o poder notar el paso del tiempo registrado en la apariencia de los objetos y mobiliario que se encuentra en el espacio público material. En este sentido, lo que se busca es generar una idea de cómo es vivir el fraccionamiento Urbivilla del Cedro a través de las representaciones que analizamos del primer espacio (fotografías, registro en video) y de la percepción de los habitantes obtenida a través de las encuestas, entrevistas, relatos orales, de cómo consideran que es vivir en el

²⁹ Vale la pena recordar que en México se vive un contexto de cambios de gobierno y que la prensa en distintos niveles ha jugado un papel que, debido a la represión, censura o por el otorgamiento de contratos multimillonarios de publicidad oficial, en otros periodos de gobierno no jugó. En otros términos, la importancia de lo imaginario cobra relevancia para tratar de influir en la opinión pública con propósitos que corresponden a los intereses de quienes emiten los mensajes.

fraccionamiento. Así nuestro propósito en este apartado es generar un constructo referente al tercer espacio y con ello buscar oportunidades de innovación o resignificación del paisaje urbano.

En cuanto al espacio geográfico, el fraccionamiento Urbivilla del Cedro colinda con el fraccionamiento Oriente XXI Roma, sin división entre ellos, diferenciados únicamente por la apariencia de las casas, de forma que las calles Monte Blanco y Montes de Aragón dividen a estos dos fraccionamientos. Como apuntan Maycotte y Acosta (2012), las áreas de esparcimiento, de infraestructura y de equipamiento, es decir, de lo que se define como área de donación no es favorable para los habitantes de fraccionamientos de tipo vivienda social. Aunque en la normativa para Ciudad Juárez, de acuerdo al Plan de Desarrollo 2010, se define un 14 % de área de donación para la vivienda de este tipo (Maycotte y Acosta, 2012), en la realidad esto no se acata como se estableció, ya que la cercanía de dos fraccionamientos desarrollados por constructoras diferentes en una misma área deja entrever que se trata de prácticas para densificar el terreno con viviendas para obtener un mayor beneficio económico deslindando a las constructoras de otorgar mayores áreas de donación. Esta práctica de un desarrollo urbano, desfavorable para el usuario, resulta aún más visible cuando se observa que una misma constructora construye varios conjuntos habitacionales en cercanía unos con otros pero que colindan con fraccionamientos contruidos por otras constructoras. Es decir, las áreas verdes y espacios de recreación en lo que debiera considerarse como un mismo conjunto habitacional quedan reducidos por una práctica inmobiliaria. Por ejemplo, el fraccionamiento Urbivilla del Cedro y el fraccionamiento Oriente XXI son conjuntos habitacionales que para los usuarios son diferenciables sólo en las fachadas de las casas pero, desde una perspectiva espacial, son un mismo lugar que inclusive en el imaginario colectivo se nombra como Finca Bonita a ambos fraccionamientos.

Así mismo, Urbivilla del Cedro es un fraccionamiento dividido en varias etapas, tal y cómo se muestra en la figura 18. Cada etapa comprende alrededor de 800 casas, aunque se trata de un mismo fraccionamiento existen ciertos aspectos materiales como rejas, casetas de seguridad, franquicias de tiendas autoservicio de distintas empresas, y otros elementos que hablan de diferencias para cada una de las cuatro etapas. Por ejemplo, la etapa III es un lugar semicerrado con rejas que impiden el libre tránsito de automóviles, principalmente por el lado de la calle Monte Blanco, mientras que en las etapas II y IV el acceso no es restringido.

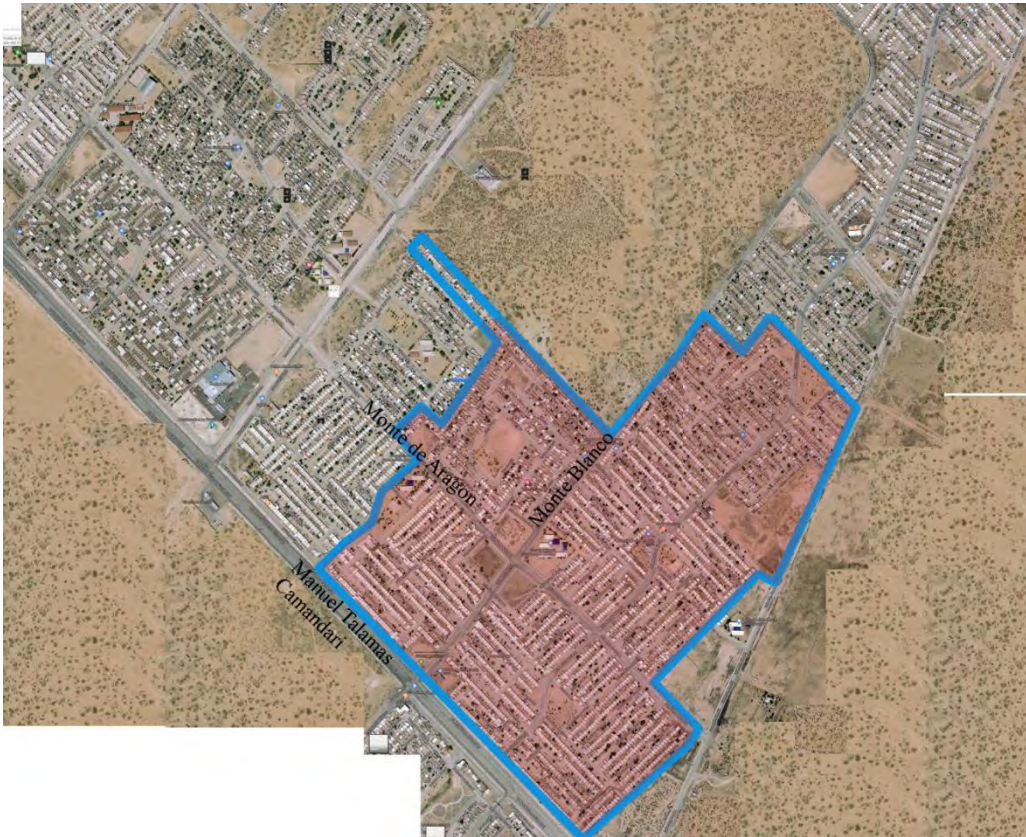


Figura 18. **Mapa de fraccionamientos Urbivilla del Cedro y Oriente XXI.** 2019. Fuente: *Elaboración propia con datos de Google Maps.*

El lector se puede generar una idea acerca de la dimensión de los fraccionamientos Urbivilla del Cedro y Oriente XXI Roma al considerar que en la parte marcada de la figura 18 se encuentran representadas alrededor de 2475 casas. Los alcances de esta investigación se delimitan en la zona marcada en la figura 18. Al enfocarnos en un radio de acción aún más definido, por ejemplo en las calles Monte Blanco y Monte de Aragón, podemos apreciar las diversas identidades de los habitantes y sus ocupaciones como: trabajadores, estudiantes, vendedores ambulantes, si estudian, trabajan, si lo hacen fuera de casa, si conviven con los vecinos, si se mueven a pie, en automóvil, cuánto tiempo permanecen en sus casas, si salen a algún espacio del fraccionamiento, además, de las distintas formas de uso del espacio, por ejemplo: transitar, esperar el transporte público o de personal, actividades recreativas, sobre todo en menores de edad, vender y comprar cosas.

Una herramienta para abordar el primer espacio del fraccionamiento Urbivilla del Cedro consistió en realizar recorridos a pie por distintas calles, en diferentes horarios y distintos días de la semana. El resultado fue el registro de la información en planos donde se indican los recorridos realizados, así mismo se realizaron escritos donde se indican aspectos del estado físico de algunas calles, las sendas donde existe abandono. De una manera subjetiva, desde la experiencia propia del

investigador al vivir el lugar, se documentaron en notas a modo de diario de campo las emociones que ciertos espacios generan. En la figura 19 mostramos uno de los recorridos realizados y fotografías de espacios relevantes.

Primer espacio

Registro fotográfico de recorrido realizado los días viernes 7 y domingo 9 de junio de 2019 en horario de 6:00 pm a 7:00 pm y de 8:00 am a 9:00 am respectivamente. Calles recorridas: Monte del Cantal y Monte Blanco.



Figura 19. **Plano con recorridos a pie.** 2019. Fuente: propia.

Los recorridos y la observación en el fraccionamiento permiten establecer que las calles Monte de Aragón y Monte Blanco son las de mayor tránsito, debido a que son calles que dividen las distintas etapas del fraccionamiento, así mismo rodean y terminan con el terreno semidesértico. Estas calles son utilizadas como rutas de transporte público por las líneas Valle de Juárez y Juárez Zaragoza que recorren el interior del fraccionamiento y por rutas de transporte de personal de distintas empresas maquiladoras. En este sentido, es entre horarios de entrada y salida del trabajo y de escuelas primaria, secundaria, preparatoria y universidad que se puede apreciar mayor movimiento en las calles. Los rangos de horarios varían, por ejemplo, entre 5:00 am y 6:30 am son horarios de salida de tercer turno

y de entrada de primer turno. De 7:00 am a 8:00 am hay movimiento por la entrada a escuelas primarias, secundarias y preparatorias. En horario de 2:00 pm y 3:00 pm se aprecia movimiento por los estudiantes de primer y segundo turno y por los trabajadores que entran al segundo turno. A partir de 4:00 pm a 6:00 pm el movimiento de personas tiene que ver con quienes salen de laborar del primer turno y las salidas de escuelas primarias, secundarias y preparatorias. Por último, entre 10:00 pm y 1:00 am es menor el tránsito, pero se puede ver personas que entran al tercer turno o bien que regresan de trabajar en segundo turno.



Figura 20. **Abordaje de camión** entre avenida Manuel Talamás Camandari y calle Monte Blanco. 2019. Fuente: Propia.

Recorridos del transporte público



Figura 21. Plano con recorridos del transporte público de las rutas Juárez Zaragoza, Valle de Juárez, Línea 1A y 1B. 2019. Fuente: Propia.

Línea	Ruta de recorrido	Llegan al centro de la ciudad	Horario	Cada cuantos minutos pasa	Tiempo de recorrido desde Fracc. Urbivilla del Cedro al Centro de la ciudad
	Valle de Juárez Calle Leona Vicario Avenida Henequen	Si	5:00 am - 10:00 pm	Entre 20 mins. y 30 mins.	Entre 2 hrs y 2 hrs 30 mins.
	Línea Juárez Zaragoza Waterfill Calle Hiedra Círculo Avenida Henequen Zaragoza	Si No No Si Si	5:00 am - 10:00 pm	Entre 20 mins. y 30 mins.	Entre 2 hrs y 2 hrs 30 mins.
	Líneas 1A y 1B Express Jilotepec Morelos Express	Si	5:00 am - 10:00 pm	Entre 5 mins. y 15 mins.	Entre 1 hr: 30 mins y 2 hrs Entre 2hrs y 2hrs: 30 mins. Entre 2hrs y 2hrs: 30 mins. Entre 2hrs y 2hrs: 15 mins.

Tabla 6. Horarios de las rutas de transporte público. 2019. Fuente: Elaboración propia.

Las líneas de transporte público Valle de Juárez y Juárez Zaragoza³⁰ realizan recorridos dentro del fraccionamiento Urbivilla del Cedro por las calles Monte Blanco, Montes de Aragón y

³⁰ Estas líneas de transporte público recorren las calles principales de fraccionamientos como Urbivilla del Cedro, Paraje de San Juan, Paraje de San Isidro, Colonia Olivia Espinoza, San Francisco, entre otros fraccionamientos. Regularmente el tiempo en un recorrido desde el fraccionamiento Urbivilla del Cedro al centro histórico de Ciudad Juárez dura alrededor de 2 a 2 horas con 30 minutos.

Montes del Cantal, como se muestra en la figura 21 mientras que las líneas 1A y 1B³¹ pasan por las distintas entradas al fraccionamiento ubicadas sobre la avenida Manuel Talamás Camandari como se ilustra en la figura 20. Los habitantes de este fraccionamiento y usuarios del transporte público de las líneas 1A y 1B usualmente abordan el camión en la avenida Manuel Talamás Camandari, aunque no existe una estación de abordaje de pasajeros, los usuarios esperan en el camellón que divide los carriles de esta avenida. Los horarios del transporte público son similares en todas las líneas, empiezan los primeros recorridos poco antes de las 5:00 am y los últimos camiones en pasar por el fraccionamiento lo hacen alrededor de las 10:00 pm. La periodicidad de las rutas varía en cada línea, por ejemplo las líneas expres pasan en intervalos de 10 a 15 minutos, pero hay líneas como Juárez Zaragoza Warafill que el intervalo del servicio entre rutas es de alrededor de una hora.

Es común observar que al pasar por el fraccionamiento Urbivilla del Cedro las rutas 1A expres y las líneas Valle de Juárez en ocasiones ya van a máxima capacidad de pasajeros. Este aspecto habla de la necesidad de una mejora en el servicio de transporte público y del crecimiento del número de habitantes en la periferia más lejana del centro de la ciudad.

El servicio de transporte público es una de las prácticas espaciales que ayudan a comprender cómo es vivir el fraccionamiento, cabe señalar que viajar en transporte público desde el lugar del trabajo al hogar ya representa un esfuerzo que causa fatiga. De forma que las personas que usan este servicio y caminan calles del fraccionamiento son observadores del espacio público en mayor medida que quienes transitan principalmente en automóvil. Como se mencionó en el apartado anterior se estrenaron unidades de transporte público de las líneas Juárez Zaragoza y Valle de Juárez, estas unidades ofrecen una mayor comodidad a los usuarios, aunque se siguen utilizando las viejas unidades que en ocasiones presentan falta de asientos, tubos despegados al interior del camión, además de la contaminación producida al tratarse de unidades con mucho desgaste.

Al continuar con la descripción del espacio observamos que por el trazo de la calle Monte de Aragón se encuentran: la secundaria, una bodega Aurrera, un expendio de gas, una pizzería, varias tiendas, un par de papelerías y la escuela primaria Educar para la libertad, esto dentro de las etapas 1, 2 y 3 del fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Mientras que por la calle Monte Blanco, conectada a la entrada del fraccionamiento con la avenida Manuel Talamás Camandari, se encuentran: un Oxxo,

³¹ Las líneas 1A y 1B tienen varias rutas que recorren desde ciudad universitaria hasta el centro de la ciudad, algunas como las Rutas Morelos y Jilotepec pasan por las calles principales de fraccionamientos como: Senderos de San Isidro, Parajes del Sur, Villas de Alcalá, entre otros. Las líneas 1A y 1B expres realizan un recorrido principalmente por avenidas principales como Manuel Talamás Camandari, de las Torres, Paseo de la Victoria, boulevard Oscar Flores, entre otras avenidas. Las líneas expres duran alrededor de una hora con 45 minutos a 2 horas, mientras que las otras líneas pueden tardar más de dos horas en llegar al centro.

un puesto de tacos, una tienda, dos diques de absorción de agua, la escuela primaria Educar para la Libertad, una tienda Super Six y distintos vendedores en puestos semiambulantes de tacos, elotes, burritos, chicharrones y *hotdogs*.

Los recorridos a modo de deriva también nos han permitido percatarnos de la manera cómo se viven los espacios de acuerdo a la estructura del mismo. Por ejemplo, en la calle Montes de Cantal, otra de las vías principales del fraccionamiento y paralela a la calle Monte Blanco, vemos que es un espacio utilizado principalmente como de tránsito y no tanto para socializar o generar actividades económicas. Aunque el espacio diseñado de la calle Montes del Cantal, es decir lo representado, contempla el equipamiento con áreas de descanso y recreación, tales como los tres parques ubicados entre las etapas II y IV del fraccionamiento, en la práctica no hay una plena apropiación por parte de los vecinos. En otros términos, el disfrute y confort de los parques no se potencia debido a la problemática de alumbrado público que ha acompañado al fraccionamiento prácticamente desde que se entregaron las casas. Por otra parte, la poca presencia de personas en el espacio público de esta calle, derivado de la poca actividad económica y social, no ayuda a la sensación de seguridad en el lugar.

Estas son las principales calles donde se registra un mayor flujo de personas caminando, en transporte colectivo, en automóviles, motocicletas o bien niños y personas adultas en bicicletas. De igual manera, es en el cruce de estas calles donde inicia la actividad social que mayor número de personas convoca, el mercado o tianguis de segundas que se instala de jueves a domingo en un horario de aproximadamente 3:00 pm a 10:00 pm.



Figura 22. **Juegos mecánicos y puestos de comida y de venta de productos de segunda mano en la calle Monte Blanco.** 2019. Fuente: Propia.

El espacio diseñado por la constructora se ha resignificado de diversas maneras. Por ejemplo, en los locales del mercado de segundas, el surgimiento de pequeños negocios en casas como tiendas, puestos de comida, desponchadoras y recicladoras de distintos materiales. Tal como se muestra en la figura 22, la instalación de juegos mecánicos y de puestos de venta de comida o artículos muestran la apropiación de espacios diseñados con otro propósito. De esta manera, es pertinente conocer los usos y apropiaciones que los habitantes de estos fraccionamientos hacen de estas calles para canalizar intervenciones gráficas y de acción comunitaria. También es importante tomar en cuenta calles de menor tránsito y ver cuál es el uso y estado de deterioro que pudiera manifestarse en el paisaje urbano. Para ilustrar, en la figura 23 se observa una instalación efímera para proveer sombra que fue realizada con *palets* de madera y un plástico.



Figura 23. **Apropiación del espacio con una pequeña instalación de sombra en la calle Monte Blanco.** 2019. Fuente: Propia.

Una de las primeras herramientas para conocer el contexto espacial del fraccionamiento Urbivilla del Cedro y la percepción del mismo es una encuesta diseñada para representar cómo es vivido el espacio por los habitantes. Como ya se señaló en el apartado de metodología, el propósito de esta herramienta es obtener información sobre las percepciones de inseguridad y limpieza. De acuerdo a la manera en que los habitantes viven y conocen el fraccionamiento se detectan las sendas más transitadas, los nodos donde se registra mayor número de prácticas espaciales y dinamismo social. Nos enfocamos en las etapas I, II y IV del fraccionamiento donde encontramos que existe mayor actividad social y comercial.

La representación de las etapas II y IV del fraccionamiento en un plano impreso permite conocer varios aspectos de los usuarios en cuanto a la legibilidad que tienen del lugar, su ubicación respecto a hitos como los centros comerciales Aurrera y Smart y también su percepción en cuanto a seguridad en determinados espacios.

Esta herramienta además de permitir recoger la información para la cual fue diseñada, también, ha permitido obtener información relevante de la unidad social desde la perspectiva de las personas que contestan. Esta información que no se registra en la hoja de papel, nos muestra un panorama subjetivo que ayuda a reconocer algunas cuestiones en común compartidas por los habitantes de la unidad social. Por ejemplo, cuando se les pide señalar los lugares de seguridad la mayoría de los encuestados manifestaron verbalmente que no encontraban lugares seguros, de igual manera, fueron recurrentes los comentarios a modo de burla cuando se les indicó señalar los lugares menos limpios con expresiones como: “pues tendría que rayar todo el mapa de naranja”. Así mismo,

en la pregunta ¿te gusta vivir en Finca Bonita?, la mayoría escribió que sí, pero comentaban “pues ya vivo aquí” o “no tengo de otra”. Aunque también manifestaron el agrado de vivir en el fraccionamiento debido a que tienen familiares que viven cerca o bien los lazos de amistad que han generado a través del tiempo. Por otra parte, ha sido más fácil a las personas jóvenes leer el plano y encontrar su ubicación que a las personas adultas. De acuerdo a la legibilidad del fraccionamiento, vemos que si existe una representación mental del fraccionamiento en torno al área donde se ubican las viviendas de los encuestados.

Esta radiografía permite delimitar algunas variables de esta investigación, nos enfocamos en considerar el estado físico de diferentes espacios en el fraccionamiento, apreciable de manera visual y a partir de otros sentidos como el olfato; en este sentido la variable a considerar es el estado de abandono o de cuidado en los lugares. También consideramos las prácticas socioculturales temporales o permanentes debido a que manifiestan una diversidad en cuanto a identidades, costumbres y usos del espacio que permiten considerar como lugar al fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Los recorridos y el registro cartografiado de aspectos de interés al presente estudio también nos permitieron constatar la práctica de gráfica urbana en el fraccionamiento. Así, encontramos manifestaciones relacionadas al grafiti en varias de sus clasificaciones. Es recurrente ver pintas realizadas aparentemente por niños o adolescentes; se trata de la inscripción de nombres o apodos con marcadores de color y en ocasiones con aerosoles, tal como lo señaló Kohl (1969), es una manifestación que refiere a las identidades de las personas jóvenes y a la manera en la que se interrelacionan, así, por ejemplo, es común ver signos gráficos como corazones o de carácter obsceno que a veces pasan inadvertidos por los adultos, pero que resultan evidentes para la vista de los más jóvenes.

De igual manera, hay manifestaciones de carácter territorial en las cuatro etapas del fraccionamiento, aunque se trata de un conjunto habitacional relativamente joven, algunas partes se demarcan a modo de barrios, como se muestra en la figura 15 donde se aprecian la pinta de grafitis con iniciales de barrios sobre la entrada al fraccionamiento.

En cuanto a las manifestaciones visuales que tienen que ver con el grafiti como movimiento cultural entendido desde la visión purista del tema, como refiere Couvreur (2016), vemos que algunos jóvenes realizan *tags* y *throw-ups*, primero en los lugares cercanos a donde residen y, a diferencia del grafiti descrito en el párrafo anterior, después en otras áreas de la ciudad, tal es el caso de firmas de grafiteros como: Lyon, Dred, Clon y Smoop, a quienes podemos considerar parte del movimiento de gráfica urbana desarrollado en el resto de la ciudad.

También resultan de interés a la investigación dos paredes pintadas en memoria, se trata de la pinta del apodo de las personas fallecidas en estilo *bubble letters* y una lista de firmas de los que participaron en la intervención. Una tercera pinta de grafiti con sentido memorial se realizó en el año 2021 donde el escritor Lion, habitante del fraccionamiento, realizó en las paredes donde se instala el tianguis un par de *throw-ups* con su apodo, el apodo de Mono³² y las letras R.I.P., con esta pinta también se comunica sobre el fallecimiento de Mono para quienes lo conocieron por este apodo y sabían de su faceta como escritor de grafiti.



Figura 24. **Grafiti con sentido memorial dedicado a Mono por Lion.** 2021. Fuente: propia.

Además, se agregan a la lista de gráfica urbana ubicada en el fraccionamiento las pintas que pueden ser consideradas como *postgraffiti* que entre los años 2014-2018 realizó el investigador en conjunto con otros artistas urbanos y grafiteros de la ciudad.

Para resumir, en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro se hizo un registro que muestra un traslape de expresiones incluidas dentro de lo que consideramos gráfica urbana, manifestaciones tales como: grafiti infantil, grafiti obsceno, *tags*, *bubble letters*, piezas, paredes en memoria, grafiti de barrio, grafiti por reconocimiento, además de algunas paredes con publicidad política o rótulos a modo de anuncio de pequeños negocios como restaurantes.

Aunque no podemos establecer de dónde se nutre el imaginario de los niños para realizar grafiti o para hacer dibujos en superficies del espacio público debe reconocerse que es una práctica que se va reproduciendo en distintas generaciones y en distintas partes del mundo.

³² Joven habitante del fraccionamiento quien contaba con alrededor de 20 años de edad al momento de su muerte. Aunque ya no habitaba en el lugar era conocido por varios habitantes y por su *tags*. Sus firmas se encuentran dentro del fraccionamiento y cercanas a la casa donde vivía, la mayoría fueron cruzadas por otros escritores, lo que habla de las disputas que tuvo con otros habitantes. Sin embargo, las letras en su memoria permanecieron inalteradas por un tiempo hasta que alguien, sin poner firma, cruzo los nombres de ambos grafiteros.

En cuanto al grafiti de tipo neoyorquino comprendemos la influencia que tienen los medios de comunicación o las redes sociales. Los jóvenes del fraccionamiento muestran conocimiento del movimiento del grafiti y de algunas de las técnicas debido al acceso a información y a grupos en redes sociales donde los grafiteros publican sus piezas y establecen discusiones respecto a las reglas del grafiti. Así, la gráfica urbana registrada en el fraccionamiento nos permite inferir que hay visiones puristas y evolutivas por parte de practicantes de grafiti.

La gráfica urbana con función de memorial y las intervenciones de grafiti pueden ser oportunidades para incorporar a jóvenes en la elaboración de murales de forma participativa, porque vemos que la práctica de la gráfica urbana es un aspecto ya conocido por ellos y que tiene relevancia en la manera en la que viven el fraccionamiento.

2.4 Lo social en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro

Las prácticas sociales en esta unidad habitacional se desarrollan principalmente en el mercado de las segundas, en este espacio se generan intercambios en un sentido comercial, pero también es punto de encuentro y convivencia. Algunas prácticas sociales nos permiten entender una apropiación y revaloración del espacio público. Por ejemplo, los niños que juegan fútbol en medio de las calles o los vecinos que cierran algunos tramos de la calle para celebrar alguna fiesta. Aunque, estas prácticas son condicionadas por el contexto de la ciudad y por problemáticas en el inmobiliario urbano, tales como la carencia de alumbrado público, la destrucción parcial de banquetas o los baches en las calles. Esto representa limitaciones en la utilización del espacio para los vecinos y los usuarios. Así, la calle frente a sus casas se vuelve el lugar para convivir o jugar algún deporte de forma relativamente segura.

Otro punto nodal donde la gente puede realizar actividades de esparcimiento, diversión y socialización la ofrecen los juegos mecánicos instalados de manera temporal durante varios periodos al año. Aunque, como se mostró en el apartado referente a la historia del fraccionamiento algunos de estos juegos son instalados sin autorización de autoridades municipales como Protección Civil.

En relación a lo social, en el espacio público también se manifiesta el aspecto religioso. Así, observamos: algunas casas convertidas en templos cristianos, la construcción de una capilla católica con materiales como madera y lona. Además, personas creyentes de diferentes iglesias en ocasiones realizan actividades en el espacio público, por ejemplo, visitar casa por casa para hablar a los vecinos respecto a su fe religiosa o en tradiciones como las danzas de matachines en determinadas épocas del año y la ocupación temporal de espacios públicos para llevar a cabo eventos con música cristiana.

Las herramientas de investigación utilizadas como los recorridos a pie por el fraccionamiento y las encuestas realizadas nos permiten afirmar que los espacios públicos diseñados para socializar

en el fraccionamiento funcionan de distintas maneras a las concebidas. Sin embargo, en algunos casos como la Plaza de la Familia, el lugar no cumple con la función planeada, en cambio, parece más un ornamento al fraccionamiento; los parques, al menos en la etapa II, III y IV son aprovechados de manera parcial debido a la acumulación de hierbas, falta de alumbrado y equipamiento de esparcimiento.

El distanciamiento de la ubicación del fraccionamiento hace que la accesibilidad a centros de entretenimiento, cultura y diversión dentro de la ciudad sea restringida para quienes no cuentan con recursos para trasladarse en horarios nocturnos. De forma que los espacios de socialización que ofrece el propio fraccionamiento resultan insuficientes, pero necesarios y que además posibilitan la generación de identidad.

El mercado informal de la calle Monte Blanco conocido como Mercado Finca Bonita se instala de jueves a domingo en horario de 3:00 pm a 9:30 pm. Los puestos instalados abarcan de manera continua, por una misma calle, la banqueta de un terreno baldío más la banqueta de cuatro cuerdas. Casi todos los vendedores llevan su mercancía en automóviles tipo van o bien camionetas. Los vendedores estacionan sus automóviles en la calle e invaden dos carriles: uno para el automóvil y otro para el puesto. Otra hilera de puestos se encuentra sobre la banqueta, a espaldas de las casas del fraccionamiento Oriente XXI. De esta manera, el espacio ocupado por el mercado abarca dos carriles de la calle y la banqueta. Así, en medio de las dos hileras de puestos las personas pueden recorrer un pasillo y estar rodeados de artículos y vendedores. Tal como se observa en la figura 25 el espacio se abstrae, banqueta y calle se viven de otra manera al estar entre los puestos, escuchar la música y percibir los olores de los puestos de comida.



Figura 25. **Interior de mercado con los puestos instalados.** 2019. Fuente: Propia.

Los productos que se venden son: artículos de ferretería, zapatos, películas piratas, ropa, comida, fruta, verdura y variedad de artículos usados (de oficina, para el hogar, herramientas de trabajo, etc.). No hay estacionamiento para los clientes, se invaden un carril y la banqueta del otro lado de la calle para estacionar los automóviles. El servicio de baños se comenzó a ofrecer en septiembre de 2019, en una casa del fraccionamiento Oriente XXI.

La dinámica social del mercado y la apropiación del espacio público en una de las calles principales del fraccionamiento permite la concurrencia de muchas personas. Este lugar fue observado de diferentes formas por el investigador. Se utilizaron como herramienta de investigación el método de video-etnografía y el método POEMS (Personas, Objetos, Entorno, Mensajes, Servicios) propuesto por Kumar (2013) para conocer gente, que consistió en realizar observaciones de los usuarios en el lugar, manteniendo en mente estas categorías, tal como se registra en la figura 26.

	Personas	Objetos	Entorno	Mensajes	Servicios
Mercado	<p>Las personas caminan muy cerca de otras personas.</p> <p>Hay dos sentidos de dirección en el tránsito de personas.</p> <p>Usualmente las personas van en grupo o en pareja.</p>	<p>Los vendedores conectan focos y aparatos electricos por medio de extensiones que estan en el piso, pueden provocar accidentes debido a que en ocasiones los cables pueden enredarse en los pies de los usuarios.</p>	<p>El mercado se encuentra sobre la banqueta y la calle.</p> <p>Las paredes del lado donde se encuentran los puestos no tienen color, fueron pintadas con cal por la dependencia de Antigrafitti.</p> <p>La calle no cuenta con alumbrado público, la mayoría de los vendedores cuenta con focos o lamparas que iluminan la calle.</p>	<p>En algunos puestos se anuncian los precios de los productos.</p> <p>Baño.</p> <p>Algunos vendedores llaman la atención de forma verbal a los usuarios.</p>	<p>Baño.</p> <p>Los carros se estacionan en la banqueta y en la calle.</p> <p>Comercio.</p> <p>Comida.</p>
Dique	<p>Niños juegan.</p> <p>Las personas toma atajo.</p>	<p>Basura, planstas silvestres, bolsas, vidrios.</p>	<p>Los diques cuentan con escaleras, existe un camino marcado por los transeuntes.</p>	<p>No hay mensajes respecto al uso del lugar.</p>	<p>Contensión de agua de lluvia.</p>

Figura 26. **Anotaciones con el método POEMS (Kumar, 2013).** 2019. Fuente: *Elaboración propia.*

Con el objetivo de conocer información respecto a los usuarios del mercado que nos puedan aportar datos que posibiliten una resignificación del paisaje y principalmente en torno a las identidades, en uno de los puestos se instaló, por un lapso de 30 minutos, una cámara para grabar a las personas que pasaban frente al puesto. Después de analizar el video se observó que las personas acuden al mercado principalmente acompañadas, ya sea en pareja, con los hijos o en familia. No se observaron marcadores de prestigio, como puede ser ropa de ciertas marcas o artefactos lujosos. Algunas personas hacen un recorrido de ida y vuelta. La información de este ejercicio resulta relevante porque confirma la importancia del mercado, no únicamente en sentido comercial, sino también como lugar para salir a dar un paseo y acompañar a la familia. El mercado se ha convertido en lugar al tratarse de un espacio relacional, con identidad e historicidad. Sin embargo, ese mismo espacio físico queda vacío cuando no se instalan las segundas, así, ese mismo espacio que genera una sensación de seguridad y oportunidad de esparcimiento se convierte en un lugar que es percibido como inseguro principalmente por la falta de alumbrado y las casas abandonadas. En las figuras 27 y 28 se muestra, en una representación a modo de collage, una panorámica del espacio con y sin puestos.



Figura 27. **Vista panorámica del mercado sobre la calle Monte Blanco.** 2019. Fuente: Propia.



Figura 28. **Vista panorámica de la calle Monte Blanco sin los puestos del mercado.** 2019. Fuente: Propia.

La información recabada en este capítulo nos brinda un panorama del fraccionamiento que nos permite identificar las experiencias de las personas que viven el espacio y cómo lo hacen. Considerar esta información facilita un diagnóstico y la generación de propuestas. En inicio, podemos mencionar que la ubicación del fraccionamiento acentúa incomodidades al vivir en una ciudad fragmentada y que la percepción de inseguridad se correlaciona a los espacios abandonados (los lotes baldíos, casas desocupadas y los espacios donde se acumula basura). En este sentido, el desgaste natural por el paso del tiempo también puede tamizarse en la construcción de un paisaje urbano, así, algunos lugares pueden considerarse como viejos debido al abandono.

El fraccionamiento Urbivilla del Cedro consta de un espacio amplio, su diseño responde a la optimización del uso del espacio para la construcción del mayor número de casas. Se trata de un espacio donde la sociabilización se intensifica en los puntos nodales. Esta observación del espacio nos permitió distinguir los puntos donde realizar intervenciones gráficas resultaran más efectivas y, así, generar tácticas en diversos espacios como parte de una estrategia para fomentar que continúe la producción de un espacio socialmente activo.

Así mismo, se identifican problemáticas que pueden considerarse como afectaciones generales en la ciudad, tales como la falta de alumbrado, el servicio irregular de recolección de basura, la tardanza por parte de Junta Municipal de Aguas y Saneamiento (JMAS) para responder a los reportes de fugas de agua, además, la falta de vigilancia y la demora cuando se hace un llamado a la policía.

Estas afectaciones a los ciudadanos ya son evidentes, algunos de los vecinos entrevistados manifestaron haber realizado llamadas y gestiones pero indican que fueron atendidos de manera poco cortés. Sin embargo, estas responsabilidades son mayormente para las autoridades correspondientes. Aunque, consideramos que con un proyecto de diseño es difícil solucionar aspectos que tienen que ver con el equipamiento e infraestructura, se buscará promover el elemento estético como algo importante y sentar bases para que los vecinos generen una mayor conciencia acerca de su espacio público y de cómo el paisaje urbano puede ayudar a generar un estado anímico de positividad, es decir, que favorezca la generación de sensaciones y percepciones de agrado.

En suma, la espacialidad en el fraccionamiento se vive de distintas maneras de acuerdo al área en la que el usuario se encuentre. En otros términos, este conjunto habitacional genera diversos paisajes urbanos. Como se señaló, la instalación del mercado de segundas tiene una relevancia al considerar que confluyen distintas oportunidades para los usuarios, ya sea como vendedores, compradores, para realizar una actividad de esparcimiento o para la generación de sensaciones de seguridad. A pesar de esto, ese mismo espacio representa otras percepciones, incluso otro paisaje urbano, en los días en los que no se instalan los puestos. Así mismo, los espacios periféricos del fraccionamiento generan otras percepciones, la amplitud del terreno de semidesierto en conjunción con las casas abandonadas y el hecho de que esos espacios han sido utilizados para dejar cuerpos de personas asesinadas, generan sensaciones de inseguridad. Por otra parte, las calles principales y las calles secundarias se perciben como paisajes urbanos en relación pero distintos. Algunas calles se utilizan como área de juegos para niños o bien en fines de semana resulta común encontrar alguna fiesta o convivios en alguna casa. Mientras que algunas casas ubicadas en las calles principales poco a poco se vuelven lugar para la instalación de pequeños negocios tales como tiendas, papelerías, farmacias, pizzerías, entre otros giros comerciales.

El registro de hechos ocurridos en el fraccionamiento muestra que algunos de ellos permanecen en una memoria colectiva asociada al lugar. Otros acontecimientos únicamente son recuerdo para quienes los vivieron de cerca. La espacialidad fue un factor para que al inicio de la etapa de mayor violencia en la ciudad esta no fuera vivida con la misma intensidad en los sectores cercanos al fraccionamiento, pero que, sin embargo, no tardó en mostrar la misma realidad. Así mismo, este estudio apunta a la complejidad en la construcción de los paisajes urbanos, las apropiaciones simbólicas y materiales de los espacios públicos señala que el espacio diseñado no es necesariamente igual al espacio vivido. De igual manera, se apunta al entendimiento de que los imaginarios colectivos asociados a determinados lugares son producto de esquemas previos y de la vinculación de significados influidos por el contexto de la ciudad. En este sentido, fenómenos como la migración y

las crisis económicas tienen inferencia en la construcción de las identidades asociadas a los lugares. En el caso del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, convergen prácticas espaciales que son realizadas en otros espacios de Ciudad Juárez, pero hay determinadas prácticas como la instalación de juegos mecánicos, mercados de segundas y la venta de determinados productos comestibles que no se encuentran en todas las colonias de la ciudad.

En resumen, la espacialidad influye en los procesos de socialización dentro del fraccionamiento, a su vez las prácticas sociales y económicas determinan algunos de los usos y funciones que se les otorgan al inmobiliario urbano. Las condiciones de calidad de vida en el conjunto habitacional se determinan también por el contexto de inseguridad y las diversas crisis económicas o de empleo ocurridas en la ciudad, fenómenos que han acompañado la vida del fraccionamiento desde su construcción. Por otra parte, fenómenos de carácter internacional como la migración se mantienen vigentes, esto hace que existan nuevos habitantes, temporales o permanentes, que en conjunto con los antiguos habitantes aprenden a vivir un espacio público, es decir, a conocer cómo son los esquemas de convivencia y las normas sociales que conllevan los lugares. A la vez, hay ciudadanos que generan impactos de diversa índole, desde quienes ofertan artículos artesanales, comidas típicas de otras regiones o bien quienes alteran o transforman determinados elementos del inmobiliario urbano, por ejemplo, los dueños de puestos de comida semifijos ubicados sobre las calles principales, espacios donde incluso algunos llegan a establecer construcciones sobre la banqueta o los camellones al margen de los reglamentos municipales sobre usos del suelo. De esta manera, de forma continua se aprende a vivir el espacio pero también existen factores internos y externos que determinan tal aprendizaje y por lo tanto las formas en las que se utiliza o vive al interior del fraccionamiento.

Por otra parte, el imaginario asociado al fraccionamiento se construye de acuerdo a varios puntos de vista, principalmente: a) lo que los medios de comunicación llegan a difundir respecto a noticias ocurridas en el área suroriental de la ciudad, b) el de los ciudadanos, quienes no habitan en el fraccionamiento pero tienen conocimiento del mismo y tienen sus propios relatos o imágenes del mismo y que en ocasiones también los emiten y c) los propios relatos de los habitantes del fraccionamiento. De esta manera, también podemos establecer que hay opiniones y notas donde la violencia se encuentra asociada a la imagen de los sectores de marginación y de la clase trabajadora en Ciudad Juárez. Es así, que en el plano simbólico la construcción de imaginarios y del paisaje urbano predisponen la calidad de vida que pueden ofrecer los conjuntos habitacionales. Hemos encontrado que los habitantes contribuyen, con sus medios y posibilidades, al imaginario urbano.

Existen en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro varios tipos de violencia: a) de género, violencia hacia la mujer y las minorías recrudescidas en distintas formas como lo laboral, lo social y lo espacial, lo cual quedó asentado con la revisión bibliográfica y de notas periodísticas, b) simbólica cuando a través de medios de comunicación algunos usuarios generan narrativas donde se establece que la periferia de la ciudad se caracteriza por la inseguridad y se criminaliza a sus habitantes, c) económica cuando se trata de trabajadores en empresas maquiladoras donde se pagan salarios mínimos pero que además se encuentran pagando una casa habitación, de igual manera, cuando el habitante es tratado como un consumidor que debe adquirir sus productos en las tiendas de franquicias comerciales, d) espacial ya que la fragmentación de la ciudad obliga a realizar largos tiempos de traslado desde el hogar a los centros de trabajo o bien la falta de centros de servicios y de educación y e) la inseguridad ya que la posibilidad de poder ser víctima o testigo de algún delito puede ocurrir en cualquier momento.

Así mismo, desde que la pandemia del coronavirus SARS-COV2 obligó a los gobiernos federal, estatal y municipal establecer o recomendar medidas de precaución ante el posible riesgo de contagio, se vivió de manera distinta el transitar o estar en áreas comunes del fraccionamiento. Si bien, esto es una situación de carácter global que altera las formas de vivir el espacio público en prácticamente todo el mundo, en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro se visualiza en las prácticas sociales y económicas realizadas en las calles principales, además de los problemas derivados como la falta de cuidados con el medio ambiente como el hecho de que se encuentren cubrebocas tirados en la calle. De igual manera, hay problemáticas como el hecho de que grupos de personas tengan que estar juntos en lugares donde no se posibilita la sana distancia, por ejemplo el transporte público, o bien la imposibilidad de resguardarse en casa por periodos largos de tiempo. Por otra parte, la situación económica de muchos usuarios obligó a permanecer más tiempo en la calle para ofertar productos y así obtener ingresos.

A modo de cierre de este capítulo, durante el lapso de la investigación la construcción de fraccionamientos por parte de distintas empresas en zonas cercanas al fraccionamiento Urbivilla del Cedro continuó de manera frecuente. Prácticamente durante este tiempo no se ha parado de construir viviendas a pesar de las miles de casas abandonadas en el mismo sector. Un recorrido por las áreas donde la ampliación de zonas habitacionales se está generando aporta elementos para confirmar que la producción del espacio urbano en esta ciudad se hace de acuerdo a interés empresariales y que existe una búsqueda por mantener a un grupo de la sociedad como fuerza laboral. A pesar de que la construcción de viviendas pueda considerarse parte del progreso económico, la manera en la que las constructoras trabajan genera diversas problemáticas que poco o nada les importan mejorar. Por

ejemplo, para instalar tuberías de drenaje que conectan a los nuevos fraccionamientos se destruyó parte del concreto de la avenida principal Manuel Talamás Camandari, esto generó que por meses la circulación de automóviles se limitara a únicamente a dos carriles por cada sentido, lo que en horas de salidas y entrada de empresas se contribuye a la generación de tráfico, además, cuando se arreglan las partes afectadas se hace con concretos de una calidad distinta a la que se empleó originalmente lo que en futuro ocasionará la existencia de baches en la principal vía de comunicación terrestre de toda una área de la ciudad. Por otra parte, la generación de paisajes urbanos de calidad tampoco es algo que consideren las empresas y desarrolladores urbanos, ya que en la mayoría de las paredes perimetrales de cada conjunto habitacional se encuentran sin la aplicación de ningún color, únicamente el gris de los blocks de cemento. Estas problemáticas plantean la necesidad de cambios desde la planeación de las ciudades, tal como apunta Gehl (2014). Sin embargo, ¿cómo ayudar a solucionar un problema espacial que se ha generado durante décadas de gobiernos orientados hacia el neoliberalismo o hacia la corrupción como la reciente administración estatal de Cesar Duarte?, con esto se constata la injusticia espacial que señalará Harvey (2013).

Capítulo III. Primer acercamiento a la resignificación del entorno

En este capítulo se describe cómo se implementan métodos para conocer los tipos de usuarios que conviven en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro, se presentan los resultados y hallazgos de ejercicios aplicados para visualizar y comprender de forma diferente el espacio público. Reconocer los usos del espacio y la percepción que los habitantes tienen del paisaje urbano permitió identificar lugares de interés y con posibilidades de resignificación tales como las calles principales: Monte Blanco, Monte de Aragón y Montes del Cantal, algunos terrenos baldíos, diques y parques. Se identificaron aspectos relacionados con la participación ciudadana y la gráfica urbana, que permitieron plantear acciones y llevar a cabo intervenciones gráficas. De igual manera, se presentan los ejercicios de acercamiento a la participación y la gráfica urbana en esta unidad social en línea con algunos de los métodos de Kumar (2013) y Paisaje Transversal (2019), desde un enfoque social de diseño, para conocer el contexto y a la gente. Por último, se anotan las reflexiones en torno a las adecuaciones derivadas de la pandemia provocada por el coronavirus SARS-COV2.

En el campo del diseño existen diversos enfoques los cuales muestran diversas formas de tratar y entender al usuario. Las distintas perspectivas con las que se llevan a cabo proyectos donde el diseño cumple un rol protagónico implican diversas formas de comprender el término de usuario. Por ejemplo, el diseño realizado al servicio de la industria comercial apunta al entendimiento del usuario a modo de un consumidor, se le considera un ser al que constantemente es necesario persuadir para que adquiera productos o servicios. Para clarificar, en términos de Fernández (2010) se trata del diseño dominante en tanto que se produce para grupos y marcas hegemónicas. Otro aspecto señalado por este autor es que con este enfoque de diseño no se cuestionan las repercusiones ambientales, producto del consumismo, y cuando se hace se trata de recursos discursivos para vender algún producto bajo la etiqueta de ecológico. Las estrategias de publicidad y el diseño al servicio de las grandes empresas, encasillan al usuario en lo que Lefebvre (2013) definió como la doble lógica espacial, es decir, la metonimia y especialmente la continua metaforización de los cuerpos. Sin embargo, los cuestionamientos a este diseño dominante se han realizado en distintos planos, derivando en el surgimiento de otras perspectivas para realizar diseño. Principalmente, a partir de la década de los años 60 el enfoque hacia el tratamiento y entendimiento de la palabra usuario cambió. Aunque, también pueden considerarse otros antecedentes como los cambios de perspectiva en el diseño y el entendimiento del usuario con las aportaciones del movimiento de las artes y oficios encabezado por William Morris, a finales del siglo XIX, o la trascendencia de algunos de los conceptos y metodologías establecidos desde la escuela Bauhaus a principios del siglo pasado.

Una segunda perspectiva en el diseño es el enfoque denominado centrado en el usuario. Esta perspectiva contempla que el mismo usuario sea visto como una fuente de información con la cual generar estrategias para ofertar experiencias y productos, de acuerdo a características y necesidades específicas, a determinados grupos de la población. Aunque con este enfoque se contemplan conceptos como la empatía, la diversidad y las necesidades en el usuario, también, es producido con el objetivo de fomentar un mayor consumo en los usuarios, es decir, no se encuentra alejado del diseño dominante sino que aprovecha la información brindada por el mismo usuario a través de distintos mecanismos y estrategias, algunas inclusive sin que el usuario este consciente de su rol de informante.

Por otra parte, existe la perspectiva social donde el usuario es concebido de una manera distinta a la de consumidor. El diseño social es una denominación dentro de la cual el usuario es concebido con una mayor empatía que los enfoques anteriores. Los proyectos denominados o autodenominados con el énfasis en lo social, sin estar necesariamente insertos en las lógicas del mercado, se dedican a establecer propuestas de beneficio a los usuarios. En este sentido, algunos de sus usuarios metas pueden ser miembros de poblaciones vulnerables. Se trata de un enfoque que surge a partir del cuestionamiento a los propósitos del diseño dominantes. Tal como señala Fernández (2010), autores como Victor Papanek, Giulio Carlo Argan, Tomás Maldonado, entre otros, criticaron los propósitos a los que servía el diseño desde la década de los años 60. Se puede considerar que es a partir del enfoque crítico de Papanek (1971), en los años 70, en torno a las prácticas del diseño dentro de la industrialización y el fomento del consumo desmedido de productos, cuando surgen más propuestas en donde el rol del diseño ya no se encuentra subordinado a intereses de mercado y se busca generar a través del diseño innovación hacia necesidades reales del usuario.

Así mismo, existe una diversidad de perspectivas dentro del diseño social. Ledesma (2013) señala que bajo la denominación de social se encuentran proyectos que no presentan una uniformidad en propósitos, estrategias y soluciones a problemas de diseño:

¿De qué hablamos cuando hablamos del “diseño social”? La sola invocación de este nombre nos transporta a un área vinculada con una tenaz oposición al salvajismo capitalista en el horizonte del siglo XXI o un intenso voluntarismo dirigido a atenuar “males sociales” que afean una supuesta armonía social (alternativamente, anhelada o en riesgo). (p. 98)

La aportación de Ledesma (2013) consiste en una herramienta basada en la cartografía donde registra más de un centenar de proyectos realizados por estudios o diseñadores denominados o autodenominados como sociales en Argentina. La cartografía de Ledesma (2013) se desarrolla a partir de relatos e instrumentos de diseño los cuales se representan en un plano para la visualización de información. Esta cartografía de diseño social ha permitido a la autora distinguir que no hay

uniformidad de proyectos sociales pero, de igual manera, ha encontrado puntos de unión entre los proyectos. De este modo, la metodología empleada en la cartografía del diseño social posibilita resaltar aspectos en común para distintos proyectos, esto permite a Ledesma (2013) generar una taxonomía dentro de la cual se clasifican los proyectos de diseño según objetivos y formas de trabajo. Así, encontramos que hay proyectos de índole propagandística, producciones que buscan generar inclusión a grupos menos favorecidos de la sociedad, proyectos de diseño ofrecidos sin costo a quienes no pueden costearlo, proyectos de nivel federal o estatal dirigidos a la mejora de las condiciones de vida en comunidades desfavorecidas. Dentro de esta clasificación, encontramos que nuestro proyecto se enmarca en lo que la autora denomina como “Intervenciones de diseño en una comunidad destinadas a colaborar en la construcción de identidades, en el conocimiento integral del territorio como modos de legitimar el saber colectivo propio de la comunidad” (Ledesma, 2013, p. 102).

Por otra parte, Fernández (2010) apunta a un replanteamiento del diseño cuando menciona “El cambio se hará realmente efectivo cuando se logre desmitificar la visión asistencialista del Diseño Social y cambiarla por una mirada de desarrollo, de crecimiento integral, de invitación a la innovación creativa, de rentabilidad social y empresarial” (p. 135). En este sentido, esta perspectiva comprende que lo social no es únicamente una cuestión a trabajar por parte de los diseñadores, sino que también comprende a empresarios y usuarios cambiar el rol cómplice del diseño dominante, esto es, la toma de conciencia sobre las repercusiones ecológicas del consumo desmedido.

En cada enfoque de diseño existen diversas producciones que no se encuentran emparejadas en sus métodos, objetivos y en la concepción del usuario. De igual manera, aunque el diseño social surge como una respuesta al diseño dominante en las décadas de los años 60 y 70 del siglo XX, ciertas metodologías empleadas en el diseño centrado en el usuario y el diseño universal aportan elementos que pueden ser utilizadas bajo el enfoque social, es decir, que al interesarse en las necesidades del usuario, las herramientas generadas pueden servir para hacer más eficientes los proyectos de diseño social.

Para recapitular, en el campo del diseño se han generado diversos enfoques de acuerdo a los propósitos con los que se produce. En consecuencia, usuario es una noción que requiere una revisión ya que no es entendida de la misma manera en un proyecto de diseño dominante o en uno con perspectiva social. Dentro de la perspectiva que enfatiza lo social en el diseño se encuentran diversas taxonomías que permiten entender que no se trata de una visión asistencial o que rivaliza con el mercado, pero es bajo esta denominación que el usuario es entendido con una mayor empatía y asimilado como destinatario de servicios profesionales a bajo costo o sin costo alguno.

3.1 Conocer, repensar y reconocer espacios públicos en la etapa IV del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro

A través de entrevistas, fotografías, registro en video, y ejercicios lúdicos o participativos, se buscó conocer: identidades, prácticas espaciales y la forma en la que los habitantes perciben, viven y transforman lugares en el fraccionamiento. Esta información ayuda a comprender al usuario en relación a su entorno. De igual manera, se realizaron ejercicios para obtener mayor información, por ejemplo, en relación a cómo se construye colectivamente el paisaje urbano para los habitantes del fraccionamiento. Además, se detectaron algunas de las prácticas de resignificación del espacio público, un ejemplo es un dique estructurado para contener el agua de lluvia que también es utilizado como área de juego, esto a pesar de la acumulación de basura y lo irregular del terreno.

El contexto histórico, social y espacial de Ciudad Juárez y en específico del fraccionamiento Urbivilla del Cedro revisado en el capítulo anterior deja ver cómo es la construcción de un imaginario respecto a este lugar. Para recapitular, en el segundo capítulo se revisó la noción de identidad, redefinida a partir de la modernidad y con nuevas significaciones a partir del uso generalizado del espacio virtual. De esta manera, vemos que la identidad es una construcción que se traslapa de varias identidades. Así mismo, es en momentos de pérdida de memoria colectiva o de anclajes a una realidad social cuando la identidad puede entrar en crisis. En este sentido, ¿cómo definir al usuario meta en relación las identidades en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro?, ¿a partir de cuáles elementos espaciales o de prácticas sociales podemos determinar una identidad entre tanta diversidad?

Es complejo establecer una figura que abarque distintas identidades a las cuales considerar como un usuario a quien dirigir el proyecto o bien al cual emitir mensajes. No hay una sola comunidad del fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Sin embargo, sus habitantes realizan acciones o prácticas en el espacio público que en ocasiones ponen en común a grupos de personas, tal como ocurre con quienes de alguna manera participan en el mercado de la calle Monte Blanco. En este sentido, no se pretende establecer una figura que abarque y acomune a todos los habitantes del fraccionamiento, más bien, se revisan prácticas espaciales y aspectos de identidades particulares que puedan ser exaltadas y reflejen la diversidad y aspectos positivos de la gran mayoría de los habitantes de esa zona, por ejemplo, el hecho de ser trabajadores.

En primera instancia, es útil plantear los aspectos generales para la mayoría de los habitantes. En un sentido amplio, tal como señala Esposito (1998), la muerte es lo común e ineludible en el ser humano. Respecto a las identidades nacionales, la concepción de la muerte en México ya define una particularidad nacional, se trata de conjunciones entre aspectos cosmogónicos de culturas anteriores

a la conquista con la influencia de otras creencias religiosas como el catolicismo. En torno a esta primera identificación, cabe señalar que existen numerosas piezas cinematográficas donde se particulariza y reproduce la visión mexicana acerca de la muerte. De modo que un primer vínculo en la conformación de la identidad es la muerte y sus acepciones, ante esto, es preciso recordar que en la historia de México y de Ciudad Juárez se han generado diversos momentos de gran violencia. Los hechos de trauma, la violencia y los crímenes hacia la mujer, además, la pandemia provocada por el coronavirus SARS-COV2, redefinen nuestra noción acerca de la relación entre vida y muerte ya, que, todos estos hechos nos recuerdan que en cualquier momento podemos ser víctimas de la pérdida de la vida por algún accidente, enfermedad o hecho violento o sufrir la pérdida de un ser querido, sin que esto signifique que las personas se vuelvan más conscientes de su realidad y la manera en la que se relacionan con ella o que a partir de estas experiencias de trauma o luto colectivo se cambien actitudes nocivas al medioambiente, malos hábitos de consumo que van en detrimento a la salud física o bien que se limite el abuso de sustancias nocivas. En otras palabras, no se considera que fenómenos de carácter colectivo como la pérdida de vidas ocasionadas por la violencia, o incluso aquellos con relación a la humanidad y a la salud, alteren de forma sustancial las estructuras económicas, sociales y culturales, que permiten el dominio de clases privilegiadas sobre aquellas que no lo son, pero sí se considera que las identidades se alteran aunque esto no implique necesariamente un aprendizaje ante la experiencia vivida.

En sintonía con lo colectivo, la memoria y los procesos de construcción de identidades se han trastocado después de las etapas de violencia vividas en el país y en especial en determinadas regiones como en Ciudad Juárez, que aún en 2021 no se vislumbra un final o por lo menos un periodo prolongado de paz, porque para quienes han lamentado la muerte de algún familiar o persona conocida queda el recuerdo de la gente fallecida, relacionada o ajena al crimen organizado. Sin duda, los vínculos entre los miembros de diversas colectividades se han fracturado. Para ilustrar, la experiencia de la asociación civil Casa Orientarte³³ al trabajar con comunidades, en especial en la zona suroriente de Ciudad Juárez, nos permite apreciar cómo en los procesos de duelo y resiliencia es importante el trabajo en colectividad o hacia la colectividad a través de prácticas artísticas y culturales. En cuanto a esta asociación en particular, la muerte violenta de varios jóvenes menores de edad, en distintos hechos, permearon la memoria colectiva y el ánimo de algunos de los jóvenes del fraccionamiento Parajes de San Isidro, lugar donde tiene sede una de las instalaciones de la asociación. Así mismo, es preciso señalar que la violencia, y el número de muertes provocada por el crimen organizado, al año

³³ En una de las pláticas que sostuvimos con los encargados de Casa Orientarte nos comentaron que en un periodo de 5 años han fallecido por lo menos 10 jóvenes habitantes del Fraccionamiento Parajes de San Isidro que de alguna manera se involucraron en actividades de la asociación.

2021 no han cambiado sustancialmente para aseverar que existe una percepción de seguridad en los habitantes.

Para comprender la conformación de identidades es necesario considerar otros aspectos en relación al espacio público urbano. Por ejemplo, el hecho de que los habitantes de los fraccionamientos de la zona suroriente viven una ciudad fragmentada, que de igual manera fragmenta sus tiempos de recorridos, al trabajo, a la escuela, a la casa, a la tienda. En nuestro caso, para los habitantes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro lo común en ellos es vivir en la periferia de la ciudad, lo cual conlleva ya algunas connotaciones en el imaginario. Para esclarecer el entendimiento de la noción de periferia, Hiernauz y Lindón (2004) señalan que está se empieza a utilizar en la década de los años 70 del siglo XX, se trata de un término asociado a las palabras arrabal y suburbio, las tres palabras aluden a la expansión de las ciudades. Sin embargo, las diferencias entre estas voces permiten asociarlas a contextos específicos, por ejemplo, arrabal hace referencia a lo que se encuentra fuera de la ciudad, suburbio a lo que está cerca de la ciudad y periferia remite a circunferencia o contorno de un círculo. Así mismo, Hiernauz y Lindón (2004) mencionan que la noción de periferia es vinculada al lugar de los no privilegiados por el capitalismo “La dicotomía centro/periferia remite a un mundo ordenado diferencialmente por el capitalismo, donde el centro y la periferia son las dos componentes de un orden social sustentado en una evidente desigualdad, tanto económica como social, política y territorial” (p. 111). La periferia es, pues, el lugar para los trabajadores, el espacio donde la ciudad se expande. Aunque también hay que señalar que la construcción de fraccionamientos representa para muchos trabajadores un progreso en la calidad de vida, esto es, la idea de habitar en espacios con los servicios básicos que en otros asentamientos urbanos de la ciudad no se encuentran disponibles para sus habitantes.

Así mismo, los habitantes desarrollan un imaginario de su conjunto habitacional de acuerdo a su experiencia vivida pero también se reflejan las percepciones por parte del otro que no vive en el mismo lugar. En otras palabras, el imaginario colectivo construido y los valores asociados al fraccionamiento repercuten en la manera en la que los usuarios del fraccionamiento se asimilan como habitantes y afecta también la imagen que ellos mismos construyen acerca de su lugar de hábitat.

Por otra parte, el hecho de que al fraccionamiento se nombrara de dos formas por parte de la constructora una Urbivilla del Cedro y la otra como Finca Bonita, ha generado que este fraccionamiento se diferencie de otros por el simple hecho de ser llamado Finca Bonita. Hay fraccionamientos en la misma zona con características similares pero que no son tan nombrados tales como Urbivilla del Prado, Urbivilla del Campo, Urbivilla Bonita, Oriente XXI, Senderos de San Isidro, Senderos de San José, Parajes del Sur, Paraje de San Isidro, entre otros. Esto se refleja por

ejemplo en las líneas de transporte público Valle de Juárez la cuales para indicar que realizan una ruta que llega al suroriente, escriben en los vidrios delanteros con rótulos grandes el nombre de Finca Bonita. Se trata de una característica que permite diferenciarse de otros conjuntos habitacionales, pero a la vez abarca a modo de mapas mentales a varios conjuntos habitacionales como si se tratara de uno mismo. Esto puede resultar una ventaja ya que existe una identidad asociada a la vez que genera dificultades debido a los aspectos negativos en el imaginario, tal como ocurre cuando se hace referencia a colonias como la Chaveña que tienen un estigma de violencia aunque no necesariamente se corresponda con la realidad.

Los momentos de crisis por la violencia vivida en la ciudad a partir de la guerra de narcotráfico, iniciada en el periodo presidencial de Felipe Calderón Hinojosa en 2006, supone una crisis identitaria, escalada desde el plano nacional al local, es decir, que la repercusión de la violencia produce una crisis de identidad en relación al territorio del país, en primer término, luego una crisis de las identidades regionales. Por otra parte, las consecuencias a las distintas crisis económicas ocurridas a nivel global con repercusiones en lo local, como la pérdida de empleo de diferentes momentos entre los años 2000 y 2020, define de alguna manera las identidades. Es así que, la construcción identitaria de los habitantes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro se infiere por la violencia vivida, las afectaciones que dejaron las crisis económicas y de salud. Por otra parte, existe un traslape a la identidad fronteriza e identidades de otras regiones del país que por su complejidad escapa a la presente investigación, pero es importante recalcar que la frontera de Ciudad Juárez con Estados Unidos genera movimientos migratorios que a través de los años han permeado en la conformación de identidades en las ciudades fronterizas de los dos países. En este sentido, hay una complejidad y diversidad de identidades de las cuales nos hemos limitado a señalar sólo aquellos aspectos en común que permiten una identificación colectiva a habitantes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

Así mismo, cabe preguntar ¿cómo definir las identidades que conviven en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro?, para responder este cuestionamiento se buscará a través de métodos del diseño centrado en el usuario, con una perspectiva hacia el diseño social. Sin embargo, también es necesario considerar una posición desde la antropología urbana, la cual es definida por Delgado (1999):

... como una antropología de lo que define la urbanidad como forma de vida: de disoluciones y simultaneidades, de negociaciones minimalistas y frías, de vínculos débiles y precarios conectados entre sí hasta el infinito, pero en los que los cortocircuitos no dejan de ser frecuentes. (p. 26)

En nuestra investigación tomamos como referente para la definición de las identidades al transeúnte. La figura del habitante como transeúnte es pertinente ya que se relaciona con varios

aspectos que conllevan el vivir el espacio público del fraccionamiento, pero sobre todo, porque buscamos un cambio de significaciones atribuidas a un paisaje urbano en particular. Las reflexiones de Delgado (1999) giran en torno a lo que conlleva la urbanidad, por ejemplo las relaciones y la movilidad en el espacio público más que a las formas materiales de las ciudades. Para este autor, el transeúnte se entiende como el usuario del espacio público que atraviesa de un lugar a otro.

Así, Delgado (1999) plantea que el habitante al trasladarse de un lugar a otro se encuentra en una especie de alteridad durante su tiempo en la calle, espacio transversal, porque los esquemas de comportamiento y significaciones son distintos de los que tiene al estar en el hogar o bien en el trabajo. Definimos, pues, como un usuario meta al transeúnte. Sin embargo, las identidades asociadas a éste, los procesos en la construcción de imaginarios y los resultados mostrados en el capítulo II respecto a la perspectiva histórica, social y espacial en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro, deben de ser aspectos considerados, pues no se trata de minimizar al usuario en metáforas o metonimias que entienden a la comunidad como un conjunto de seres homogéneos y al transeúnte como un ente idéntico a los demás transeúntes. Sin embargo, al ser el habitante que camina o recorre las calles principales del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, representa un usuario al que se dirigen acciones e intervenciones gráficas.

En cuanto al principal espacio público urbano del fraccionamiento y de mayor tránsito de personas la calle Monte Blanco presenta una mayor dinamismo al ser diseñada como un nodo donde se cruzan caminos, se dividen los fraccionamientos construidos por distintas empresas y es la calle de mayor tránsito. Este lugar es de interés a nuestra investigación debido a las actividades económicas, sociales y de apropiación llevadas a cabo, aunque no es el único espacio público que se pretende resignificar. La calle Monte Blanco representa un espacio transversal que une los hogares de los habitantes con otros espacios públicos como pueden ser los centros de trabajo, de estudio, los supermercados o bien los puntos de abordaje de transporte.

En cuanto a los enfoques desde el diseño para generar un primer acercamiento a los distintos tipos de usuario, se realizó un mapa de participantes en la investigación (Kumar, 2013) con el propósito de ubicar aquellos informantes que pudieran aportar ideas, conocimiento y experiencia acerca de cómo es vivir el espacio público del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro. El criterio de los atributos en este mapa corresponde en primer lugar a los roles que asumen algunos habitantes como usuarios o como gestores y en segundo lugar al conocimiento de la unidad habitacional, es decir, ubicamos de manera horizontal a usuarios del fraccionamiento - gestores en el fraccionamiento y de manera vertical nivel de interacción con el espacio bajo - alto. De esta manera, en la figura 29 se representan, en cuatro recuadros, los tipos de usuario e informantes en relación al uso y conocimiento

del espacio dentro del fraccionamiento y sus acciones para mejorar el entorno. En la parte superior ubicamos a los usuarios con mayor conocimiento del fraccionamiento, mientras que en la parte inferior ubicamos a los usuarios con menor conocimiento del fraccionamiento. De izquierda a derecha ubicamos a los usuarios de acuerdo a niveles en las actividades de cambio y gestiones para mejorar el entorno.

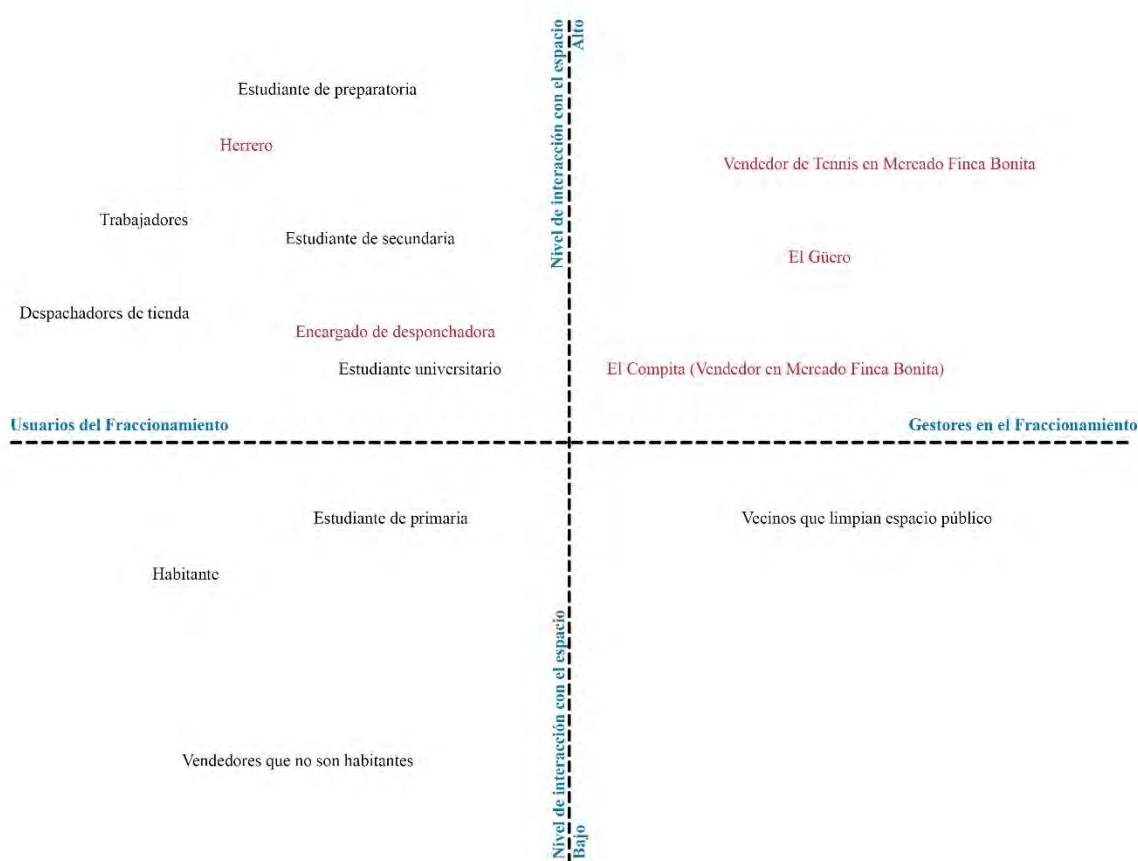


Figura 29. Mapa de participantes en la investigación (Kumar, 2013). 2019. Fuente: Elaboración propia.

Los nombres de usuarios en color rojo corresponden a habitantes cuyas actividades laborales les permite tener un amplio conocimiento del fraccionamiento ya que algunos de ellos trabajan la mayor parte del tiempo dentro del fraccionamiento. De este modo, los datos que aportan nos permite considerarlos como informantes, ya que en entrevistas semiestructuradas y a través de pláticas informales relataron experiencias respecto a: acciones participativas dentro del fraccionamiento, aspectos de la historia del fraccionamiento y otros datos que hablan de anécdotas o eventos ocurridos.

Los primeros cuatro informantes en nuestra investigación son habitantes del fraccionamiento: el primer informante tiene como principal actividad económica la de vender artículos de segunda

mano en el mercado, el segundo informante es trabajador en el supermercado S-mart como empacador, el tercer informante se dedica principalmente a la herrería y el cuarto informante tiene negocios pequeños como puestos de comida y de servicio de mudanzas o fletes.

Sobre la participación comunitaria dentro del fraccionamiento, el primer informante relató aspectos de la dinámica en la organización del mercado de segundas. En específico, señaló que un grupo de mujeres se encarga de asignar los lugares y de cobrar una cantidad diaria para permitir la instalación de algún puesto, el horario del mercado para los vendedores empieza alrededor de las dos o tres de la tarde para solicitar un lugar. En continuidad al tema de la participación, el cuarto informante habló sobre las ligas de fútbol que él mismo organizó entre los años 2009-2014, fueron torneos con categorías femenil y varonil en distintos rangos de edad, los partidos eran realizados en terrenos baldíos, parques y en los diques del fraccionamiento. Aunque la actividad deportiva reunía familias y se contaba con la participación de jóvenes habitantes de otros fraccionamientos, nuestro informante decidió dejar de lado esta actividad debido, en parte, al desánimo al no observar mayor participación e involucramiento por parte de los vecinos para llevar a cabo otro tipo de actividades como limpieza de terrenos baldíos. Aunque se muestra como un proyecto inacabado por el desánimo, los relatos del cuarto informante representan antecedentes de las actividades de participación autogestionadas, pero que además, contribuyeron durante algún tiempo en la limpieza de algunas áreas y la convivencia en torno a actividades deportivas.

En cuanto a aspectos del fraccionamiento o sobre su historia, el primer informante comentó que el mercado de las segundas comenzó a ser parte de las actividades sociales del fraccionamiento al tiempo que se terminaron de entregar las casas de las etapas II y IV, durante el año 2008. Así mismo, el cuarto informante comentó que, por cuestiones relacionadas al uso del espacio, en los baldíos y en los diques ubicados en la misma calle donde se instalan los puestos del mercado de segundas se dejaron de practicar torneos de fútbol para no generar problemas por la utilización de espacios.

Durante el transcurso de pláticas con el segundo informante, de oficio herrero, comentó sobre la carga de trabajo para instalar rejas en un fraccionamiento cercano a Urbivilla del Cedro debido al *housejacking*, evento ocurrido en el año 2019 cuando personas cubiertas con capuchas y con armas largas hicieron salir a los habitantes para robarles pertenencias dentro de sus casas. Así mismo, el relato sobre el trabajo de los guardias de seguridad durante los años 2008-2010 ha sido mencionado por los informantes. A modo de anécdota, el tercer y cuarto informante señalaron que no confiaban plenamente en que los guardias de seguridad realizaran una labor eficiente en el fraccionamiento.

Los informantes brindaron puntos de vista respecto a cómo han vivido el fraccionamiento y sobre experiencias de ejercicios de participación comunitaria. Sin embargo, también es importante conocer los distintos tipos de usuario ya que esto nos permite establecer elementos espaciales desde la perspectiva de algunos de ellos. Al tratarse de un fraccionamiento de vivienda social, se compone principalmente por personas de clase trabajadora, así mismo, existe una amplia población estudiantil, desde primaria hasta universidad. Como se mencionó en el primer capítulo, la diversidad es un elemento dado en el espacio público, en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro confluyen diariamente por las principales calles diversas identidades. Al considerar la cuestión espacial pudimos ubicar diferentes tipos de usuario del fraccionamiento que nos permitieron idear estrategias de acercamiento, intervención y de participación de acuerdo a determinados espacios.

En la figura 30 establecemos los tipos de usuario de acuerdo al uso que hacen de los espacios del fraccionamiento que consideramos de mayor relevancia para la investigación. Esta clasificación nos permite ver que no todos los usuarios hacen uso de los mismos espacios, de igual manera esta información posibilita diseñar ejercicios de acuerdo a cada tipo de usuario. De tal forma que las propuestas de resignificación, participación ciudadana y gráfica urbana se enfocan a los espacios públicos que la observación y análisis de las prácticas espaciales establecieron como los de mayor relevancia y, para algunos usuarios, los más importantes.

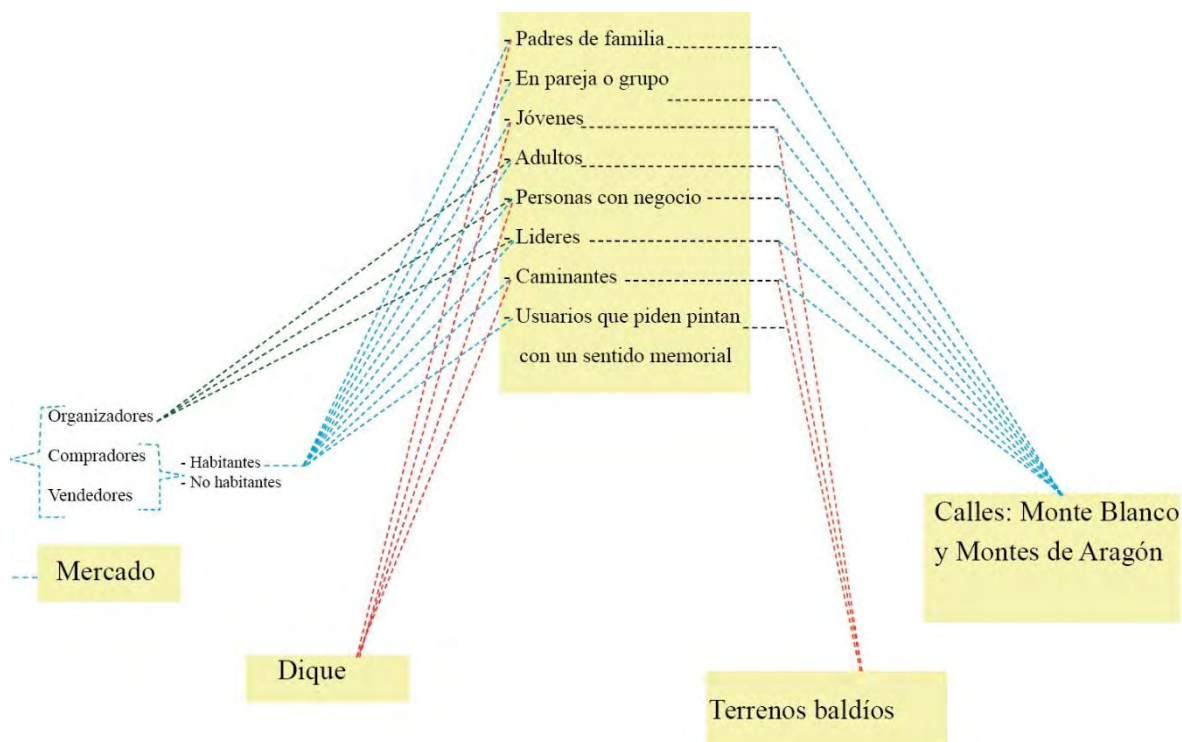


Figura 30. Esquema de los tipos de usuario de acuerdo al uso del espacio. 2019. Fuente: Propia.

A partir de esta primera clasificación hemos diseñado algunos ejercicios con el objetivo de recabar más información y de acercarnos al usuario en su entorno. Estas acciones son un primer acercamiento para generar una resignificación en el paisaje urbano y fomentar la curiosidad y ánimo de colaborar en los vecinos, pero al mismo tiempo funcionan como base para una mayor participación. Para precisar, la participación la entendemos como una herramienta que se produce a través de un proceso esto acorde a varios de los enfoques revisados en el primer capítulo de la presente investigación.

Un primer ejercicio de observación participante, en relación al usuario y el espacio, consistió en intervenir gráficamente una de las paredes donde se instalan los puestos del Mercado Finca Bonita. En este lugar hay principalmente dos tipos de usuarios que nos interesa conocer: los vendedores y los compradores. Los compradores por lo regular son habitantes del fraccionamiento, mientras que hay vendedores que habitan en el fraccionamiento y otros que no. Como se vio en el capítulo anterior, el mercado forma parte importante de la interacción entre las personas del fraccionamiento.

La observación participante en este lugar derivó en la solicitud, por parte de un vendedor, para realizar una primera intervención en la pared donde instala su puesto, de venta de calzado deportivo y también distintos tipos de dulces. Se trató de una imagen religiosa, de acuerdo a sus creencias cristianas, el vendedor solicitó se escribiera en la pared una frase bíblica. La diversidad de creencias que conviven en el espacio señalan también un uso relacionado a la espiritualidad de cada usuario, coexisten diversas identidades y creencias religiosas en los usuarios del fraccionamiento. De manera que se consideró oportuna la petición para pintar, ya que la imagen y la frase solicitada no remiten del todo a una sola religión. De esta forma, la intervención fue realizada en varias sesiones que sirvieron, además, para continuar con la observación participante y generar un registro en video y fotografías desde el interior del mercado, esto ayuda en la comprensión del contexto social, analizado en el capítulo anterior.

Esta primera intervención se realizó como una manera de continuar el acercamiento con el usuario. La participación se generó en un sentido de comunicación e involucramiento ciudadano, nivel segundo y tercero de participación según Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018), ya que la imagen plasmada es a petición de un locatario del mercado. Se consideró importante realizar esta intervención, aunque en ese momento de la investigación la recolección de datos y observación participante eran las actividades principales, ya que por una parte negarse a realizar la intervención podría representar un retroceso en el acercamiento al usuario y, por otra parte, esto permite ganar espacios para el proyecto. Como se anotó en el apartado 2.4 de esta tesis, este ejercicio funcionó también para documentar acciones de los usuarios del mercado durante la intervención.



Figura 31. **Pared intervenida gráficamente en 2020 y renovación de imagen.** 2021. Fuente: Propia.

Con este trabajo se agregó un nuevo significado al muro, posteriormente algunos vecinos añadieron otras apropiaciones que son simbólicas tales como firmas con iniciales de *crews* o apodos de grafiteros. De igual manera, en esos días se llevó a cabo un programa de limpia y restauración de espacios públicos por parte del municipio, el cual consistió en pintar más paredes del fraccionamiento con pintura blanca, durante estas actividades³⁴ se pintó la pared donde se intervino pero no se borró la pinta realizada. Aún así, tiempo después aparecieron *tags* enseguida como se muestra en la figura 31. Después de un año de haber realizado esta pinta se platicó con el vecino que solicitó la imagen, nos percatamos que la imagen la consideran como propia, él mismo vecino y otros comerciantes, que de manera semipermanente ocupan los mismos espacios para instalar puestos durante los días del mercado. Así mismo, el vendedor señaló el hecho de que la imagen permaneciera sin alteraciones mayores. En abril de 2021 se consideró necesario repintar esta imagen y hacerla más grande, con más color y con el texto solicitado para que se anclara el significado a la imagen.

3.2 Diseño e implementación de metodología para resignificar el paisaje urbano

Después de realizar observación participante y diferentes acercamientos al usuario retomamos algunas de las propuestas metodológicas de participación comunitaria. También, se integraron las consideraciones respecto a la gráfica urbana para implementar distintas acciones dentro de una estrategia para influir en el cambio del paisaje urbano. La propuesta se basa en los planteamientos de Paisaje Transversal (2019) respecto a la triple gestión del espacio público, que en una fase de diagnóstico comprende tres dimensiones: la primera dimensión es accesibilidad y conectividad, permite medir la calidad en la comunicación de las vías y medios de transporte, de igual manera, el aspecto visual del espacio público es relevante para determinar la sensación de seguridad.

³⁴ La Dirección de servicios públicos del municipio realizó actividades de limpieza y pinta de paredes en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro los días 7 y 8 de octubre de 2019.

La segunda dimensión es referente al confort e imagen. Se trata de determinar el nivel de comodidad al vivir un espacio público, la imagen en esta dimensión se refiere al constructo generado en el imaginario colectivo acerca del lugar. Por último, la tercera dimensión es el uso y gestión del espacio público.

Este modelo fue adaptado a la presente investigación, puesto que cada proyecto de intervención se define de acuerdo a las características donde se inserta, en otras palabras, es necesario tomar en consideración que se trata de contextos espacio, social y temporal específicos. Es así que se establece un diagnóstico del fraccionamiento de acuerdo a la triple gestión del espacio de la siguiente manera:

1) Accesibilidad y conectividad. La ubicación del fraccionamiento al suroriente de la ciudad le permite cierta visibilidad para habitantes de otros fraccionamientos en la zona, la avenida Manuel Talamás Camandari es la principal arteria que comunica con otras áreas de Ciudad Juárez. El diseño interior del fraccionamiento es una estructura a modo de laberinto, con calles pavimentadas y con accesibilidad para peatones y conductores de vehículos motorizados. Una característica a resaltar es la vecindad del fraccionamiento con extensas áreas de terreno semidesértico,

Mientras que, en el aspecto visual, como ya se ha señalado, las paredes se encuentran repletas de diferentes estilos de grafiti, principalmente el de nombres y de búsqueda de reconocimiento, esto en alrededor del 80 por ciento de las paredes ubicadas sobre las calles principales. Para mejorar el aspecto de las paredes y de las calles se han llevado a cabo pocas acciones por parte del municipio, una de ellas fue realizada durante tres días en los que se pintó y limpió algunos de los espacios con mayor acumulación de basura. Sin embargo, en algunos tramos las paredes fueron pintadas con pintura blanca de baja calidad que no cubre totalmente los grafitis, las manchas de pintura y el aceite en las paredes. Dentro del diagnóstico, las recomendaciones de Paisaje Transversal (2019) apuntan hacia el entendimiento de que las características visuales del espacio público también afectan la calidad de vivir el espacio público en cuanto a la accesibilidad y conectividad. En este sentido, se puede establecer que las acciones llevadas a cabo por parte del municipio al pintar las paredes de color blanco no representan siquiera una solución temporal ya que el resultado final es una aplicación rápida sin considerar una de las características geográficas principales que es la ubicación en una zona semidesértica, es decir, que pintar paredes con un color blanco semitransparente no ayuda a una mejor visualización del paisaje urbano. Las acciones llevadas a cabo por el municipio tuvieron una efectividad de corto plazo, después de un año de realizadas algunas paredes presentan grafiti y los diques se encuentran nuevamente con acumulación de basura y yerba, esto tal vez es debido a que no se consultó a los vecinos ni se fomentó la participación.

2) La sensación de comodidad en este fraccionamiento se genera de acuerdo a varios factores. En cuanto al clima, por ejemplo, en época de otoño e invierno las temperaturas se registran generalmente entre 0° C y 10° C, que, en conjunto con la poca duración de la luz natural del día, no permiten una sensación de goce del ambiente, pero además en la temporada de verano el calor a más de 40° C y los pocos espacios de sombra tampoco permiten generar un confort cuando se tiene que estar en la calle. Particularmente en febrero del año 2021 la situación fue de una gran molestia ya que la temperaturas llegaron a alcanzar los -9° C, además de que una tormenta invernal provocó una nevada de una intensidad de la cual no se había registrado en años anteriores, esto en conjunto con otros eventos como la suspensión del servicio de gas natural por parte de empresas en el estado de Texas en Estados Unidos, lo que ocasionó un apagón general de electricidad en los estados del norte del país y el congelamiento de tuberías de agua, reveló distintas problemáticas: a nivel nacional la dependencia energética de México respecto a empresas estadounidenses de gas natural. A nivel local, fue evidente la falta de capacidad en estructuras urbanas, tales como tuberías de agua, para soportar temperaturas de congelación. Además, la escasa información emitida al público sobre el estado de la situación por los pocos medios de comunicación disponibles, tales como algunas estaciones de radio, generó que habitantes realizaran compras de pánico y se hicieran aglomeraciones en sitios cerrados como tiendas de supermercado, lo que, en medio de una pandemia global, representó el riesgo de mayores contagios. La incomodidad de no contar con agua, luz, gas natural e internet en la mayor parte de la ciudad fue de un día o dos, pero para los habitantes del suroriente esta situación se alargó durante tres o cuatro días más en los que no se contó con servicios básicos como el de agua o de electricidad.

La iluminación en el fraccionamiento presenta la misma problemática que en distintas zonas de la ciudad, esto es la falta de lámparas funcionales o con mal funcionamiento, se genera por lo tanto, una sensación de inseguridad durante la noche y evita además la realización de actividades en comunidad en lugares como los parques. Existe acumulación de basura principalmente en lugares abandonados y en los terrenos de espacio natural. Además, en algunos recorridos realizados se observaron animales muertos sobre la calle o la banqueta, esto genera una sensación de incomodidad tanto visual como olfativa.

3) El uso y la gestión de espacios. Como se muestra en capítulos anteriores, es en la calle Monte Blanco donde existe una mayor actividad, mientras que otras calles principales del fraccionamiento se utilizan mayormente de tránsito, de igual manera los espacios diseñados para la recreación y descanso como los parques ubicados en la calle Montes del Cantal son poco aprovechados debido a la falta de alumbrado, el clima y la poca presencia de personas. Además de

las casas abandonadas y terrenos baldíos donde se acumulan basura, también se destaca la apropiación de los habitantes al generar espacios y utilizar las viviendas para negocios informales y actividades religiosas como distintos templos en diferentes zonas del fraccionamiento y la construcción con materiales reciclados de una capilla católica ubicada en la calle Montes del Cantal en un terreno baldío.

Por otra parte, desde la informalidad existe una apropiación de espacios públicos por parte de usuarios que instalan pequeños negocios, fijos o semifijos, en los nodos de principal interacción y tránsito de personas. De esta manera, en lo comercial la gestión del espacio público, en principio, se genera desde la oficialidad donde se contemplan la ubicación de grandes tiendas de supermercado y de las tiendas de franquicias como Oxxo, por otra parte, desde lo informal algunos usuarios buscan ganar espacios para generar ganancias y lo hacen con posibilidades mayormente limitadas al adaptar casas a modo de tiendas, fondas, farmacias, papelerías o bien mediante la instalación de puestos de comida o de venta de productos en distintos puntos del fraccionamiento.

A modo de resumen, vemos que las herramientas e instrumentos de investigación en nuestro proyecto coinciden con algunas de las propuestas realizadas por Paisaje Transversal (2019), por ejemplo, en la recolección de datos a través de ejercicios cartografiados, los recorridos por el fraccionamiento. De igual manera, el énfasis para generar canales de comunicación y así escuchar al usuario se corresponden con una radiografía espacial del fraccionamiento. En este sentido, la metodología basada en tres metas dentro de una perspectiva integral de acuerdo a Paisaje Transversal (2019) en nuestro proyecto se manifiesta de la siguiente manera:

El canal de difusión en nuestro proyecto es a través de redes sociales en la plataforma Facebook con la *fanpage* ColorEs Finca Bonita. El objetivo principal de este canal de difusión es convocar a los habitantes del fraccionamiento a sumarse de alguna manera a las actividades dentro del proyecto. Sin embargo, este canal también funciona para influir en la construcción de una imagen del fraccionamiento asociada a la creatividad y la gráfica urbana no únicamente en el imaginario de los habitantes del fraccionamiento sino también en ciudadanos que conocen poco o nada de cómo es vivir en el suroriente de la ciudad. Aunque, hay que considerar que existe una difusión limitada en este tipo de red social principalmente cuando no se paga publicidad a la plataforma de Facebook.

En cuanto al canal de colaboración, en el proyecto ColorEs Finca Bonita se generó a partir de talleres, intervenciones gráficas urbanas y con la interacción promovida desde la *fanpage*. La búsqueda de la colaboración o participación se realizará de varias formas, entre ellas la difusión del proyecto.

El canal proyecto urbano lo definimos en la elaboración de una estrategia e implementación de actividades catalizadoras (proyectos “mientras tanto”) que buscan cambios graduales y poner en acción estrategias. Las distintas actividades que forman parte de nuestra estrategia para resignificar el paisaje urbano y fomentar la participación ciudadana es presentada a los usuarios bajo el nombre de proyecto ColorEs Finca Bonita.

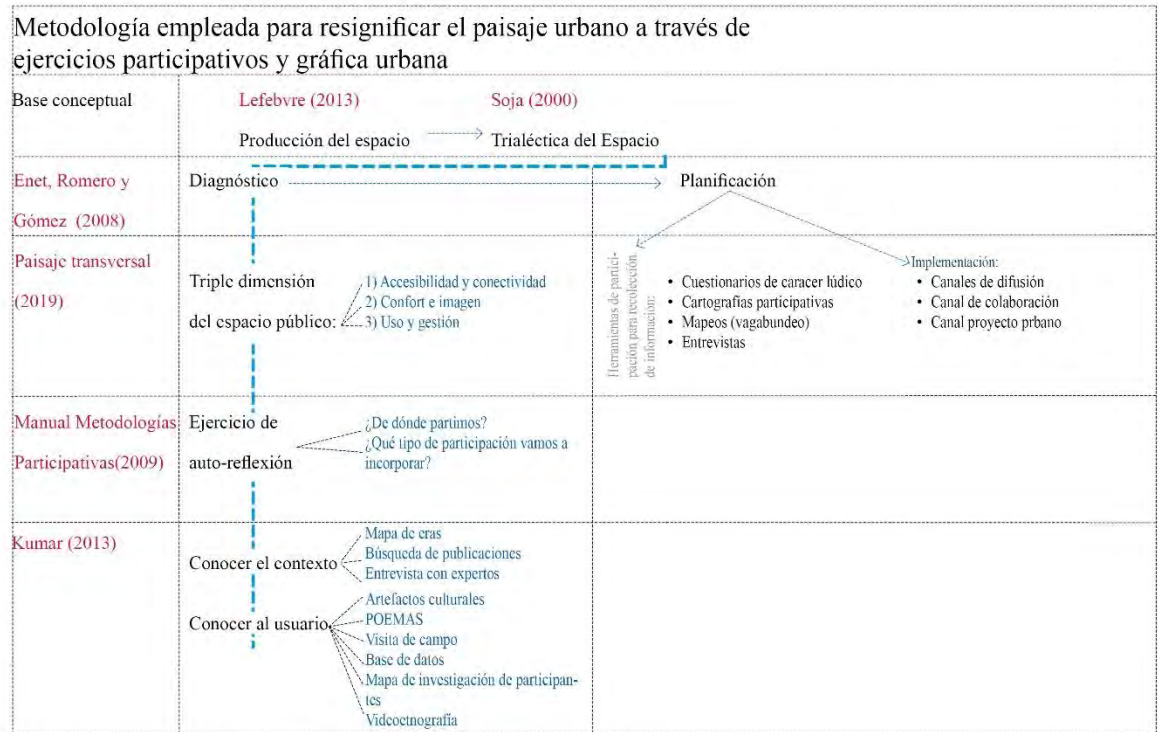


Tabla 7. Metodología empleada para la resignificación en conjunto con la participación y gráfica urbana. 2020. Fuente: Elaboración propia con propuestas de Enet, Romer y Gómez (2008), Paisaje Transversal (2019), Manual de metodologías participativas (2009) y Kumar (2013).

Para sintetizar la metodología utilizada para el proyecto ColorEs Finca Bonita en nuestra investigación mostramos en la tabla 7 las consideraciones de acuerdo a los autores y manuales de participación consultados. Para iniciar, establecemos que la base conceptual que define nuestras propuestas se enmarcan de acuerdo a lo planteado por Lefebvre (2013) respecto a la producción del espacio y a la trialéctica del espacio por Soja (2000). De esta manera, la primera fase en las metodologías planteadas es de diagnóstico (Enet, Romero y Gómez, 2008), de igual forma esta fase concuerda con el análisis planteado como la triple dimensión del espacio público (Paisaje Transversal, 2019). Así mismo, como forma de ejercicio para reflexionar se consideran necesarias las preguntas: ¿de dónde partimos? Y ¿qué tipo de participación vamos a incorporar? (Manual de metodologías participativas, 2009). Por último, en esta etapa inicial algunos de los métodos propuestos, para conocer el contexto y conocer al usuario, por Kumar (2013) también resultan útiles.

3.2.1 Radiografía del espacio público, diseño e implementación de instrumentos para realizar un diagnóstico del espacio público del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro

Para llevar a cabo esta primera etapa de diagnóstico y posicionamiento, las recomendaciones de Paisaje Transversal (2019) respecto al carácter lúdico de instrumentos para recopilar información se complementan con métodos propuestos por Kumar (2013). Por ejemplo, al desarrollar artefactos culturales para obtener información de los usuarios. Esta primera etapa en nuestra investigación se contempló el siguiente ejercicio: instrumento de plano donde los usuarios indican los lugares menos limpios, más transitados, seguros y aquellos que se perciben como inseguros, el caminar por calles del fraccionamiento con el objetivo de observar y detectar oportunidades de intervención.

El cuestionario se estructura en tres bloques (ver figura 32). En la parte superior se busca obtener datos de los usuarios, en la parte central las respuestas se relacionan a la cuestión espacial y la parte inferior es para obtener datos sobre la gráfica urbana ya existente en el lugar. Las respuestas solicitadas a los usuarios en la parte superior son: edad aproximada, sexo y la fecha de aplicación del instrumento, mientras que en la parte inferior se solicita a los usuarios responder si reconocen la gráfica urbana que fue realizada en el fraccionamiento entre los años 2015-2018. Así mismo, se pretende conocer la opinión de algunos vecinos respecto a la gráfica urbana, en otras palabras, si consideran que beneficia o afecta como un elemento agregado a las paredes.

La parte central del instrumento se diseñó en dos secciones: en la primera se muestra un plano, se trata de una ilustración compuesta de bloques de conjuntos habitacionales, nombres de las principales calles y logotipos de los principales lugares de referencia como tiendas de autoservicio. En la otra sección se ubican las instrucciones del color a utilizar para marcar los espacios y las preguntas ¿te gusta vivir en Finca Bonita?, ¿por qué? También, en esta parte se solicita el nombre e información de contacto por si al usuario le interesa participar de alguna forma en el proyecto de resignificación.

Este instrumento cuestionario tiene un sentido cartográfico, en específico del área de estudio delimitada, surge de varias consideraciones: los mapas mentales en relación a la legibilidad del espacio público (Lynch, 1984), el recorrido a pie por calles del fraccionamiento, la dialéctica del espacio (Soja, 2000) en tanto que se busca suscitar respuestas en los usuarios respecto a cómo perciben, comprenden y viven parte del espacio público del fraccionamiento. De igual manera, este instrumento es producto de la búsqueda por generar herramientas de investigación que permitan obtener información del usuario sobre aspectos de carácter personal.

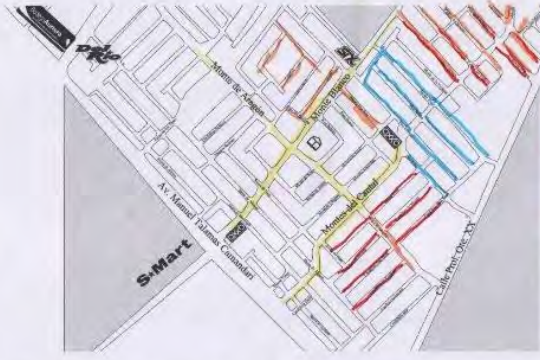
Las representaciones del espacio funcionan a manera de instrumentos para diversos propósitos, ya sea de investigación, a modo de retórica, o bien para planificar. En este sentido, la implementación de las preguntas y el análisis de las respuestas también corresponden a los propósitos con los cuales se plantea. En nuestra investigación, representar el espacio tiene un doble propósito: por una parte, es buscar acercarse al usuario y hacerle saber de la investigación en curso y por otra parte obtener información. De esta manera, la implementación de los instrumentos a los usuarios se efectuó durante recorridos por calles del fraccionamiento, se inició en julio de 2019 y se continuó la aplicación durante el desarrollo de talleres e intervenciones de gráfica urbana. De este modo, se aplicó el cuestionario a usuarios que se encontraban en el espacio público, cabe señalar que a todos se les indicó de qué manera responder el cuestionario. De igual manera, fue necesario ir guiando a los usuarios en aspectos tales como señalar la ubicación del usuario en relación al plano e indicarle que es opcional responder o no a cualquier pregunta.

Al implementar un cuestionario a modo de cartografía del fraccionamiento, los usuarios expresaron ideas, relatos e inquietudes a partir de las preguntas sobre el espacio público, es decir, que no se limitaron a realizar las acciones solicitadas, sino que comunicaron al investigador breves historias de sucesos relacionados a la violencia o bien a cómo era el fraccionamiento durante los primeros años, lo que habla de las transformaciones y continuos cambios que se generan en el espacio público en un periodo de tiempo que abarca de 5 a 10 años. De esta manera, buscamos generar una radiografía del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro a través de escuchar relatos, y además tomando fotografías y registro en video de los espacios.

Mujer Hombre

Fecha: _____

Edad 6 - 10 años 11 - 15 años 16-20 años 20 - 30 años 30-40 años 40 - 50 años 50 - 60 años Más de 60 años

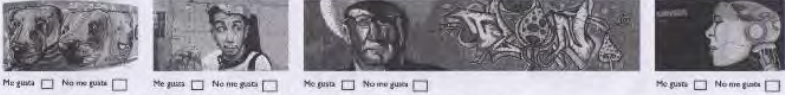


Con amarillo marca los lugares donde más caminas.
 Con naranja marca los lugares menos limpios.
 Con azul los más seguros.
 Con rojo los más inseguros.

¿Te gusta vivir en Finca Bonita?
 Sí No No estoy seguro

¿Por qué?
porque puede haber un modo de vivir más tranquilo

Si te interesa contarnos más acerca del fraccionamiento deja tus datos.
 Nombre: _____
 Contacto: _____



Me gusta No me gusta Me gusta No me gusta Me gusta No me gusta Me gusta No me gusta

¿Crees que estos muros pintados benefician o afectan al fraccionamiento? ¿Por qué?

Figura 32. **Plano cuestionario contestado por usuarios. 2020.** Fuente: elaboración propia.

El proceso para analizar la información recabada con el plano cuestionario se realiza en varios pasos. En primer lugar, en un documento en Excel se registran las respuestas de los usuarios sobre: sexo, edad y fecha, si les gusta o no vivir en Finca Bonita y el por qué, e información de contacto. En segundo lugar, se hace una revisión a las respuestas de la pregunta ¿Te gusta vivir en Finca Bonita?, con las opciones de respuesta: sí, no, no estoy seguro y la pregunta ¿por qué?, hacer esto permite asociar las respuestas de los usuarios con conceptos, como se muestra en la tabla 8, y de esta forma proponer acciones tales como: elegir temas para trabajar en talleres, llevar a cabo dinámicas para trabajar en la *fanpage* o sugerir ideas para exponer en murales. En tercer lugar, para analizar la parte cartográfica del plano cuestionario, esto es, la sección central, fue necesario el procesamiento digital de cada trazo marcado por los usuarios en programas como Illustrator y Gimp. En este sentido, se generaron imágenes con los trazos en varias capas que al ser traslapados nos permiten entender cuáles fueron los espacios representados como: los más transitados, los más sucios, los más seguros y los inseguros. Los resultados de las marcas de color se presentan en las figuras 33-36.

¿Te gusta vivir en Finca Bonita?								
Si		¿Por qué?	Conceptos asociados	No		¿Por qué?		
Hombre	Mujer			Hombre	Mujer			
5	2	• Buen ambiente	Comunidad	2	2	• Inseguridad		
4	1	• Seguridad		Arraigo	1			• Falta de respeto al derecho social en el uso del espacio público
4	1	• Patrimonio			Identidad			
3		• Mejora de calidad de vida en comparación a otros lugares		Esperanza			1	
2		• Empezar de nuevo			Conformidad			
1	1	• Posibilidad de cambio						
1	1	• Cercanía de seres queridos						
1	1	• No hay otra posibilidad de vivienda						

Tabla

8. Respuestas y conceptos asociados del plano cuestionario. 2020. Fuente: elaboración propia.

El resultado de las respuestas en la tabla 8, brindadas por 46 usuarios, 32 hombre y 14 mujeres, entre los meses de junio de 2019 y marzo de 2020, a las preguntas: ¿te gusta vivir en Finca Bonita? y ¿Por qué?, fueron: 26 positivas, es decir el punto de vista de usuarios que indicaron su gusto por vivir en el fraccionamiento, 6 que indicaron que no les gusta vivir en el fraccionamiento y 14 usuarios no respondieron esta pregunta. Las respuestas positivas se encuentran relacionadas con los conceptos: comunidad, arraigo, identidad, conformidad, mientras que las negativas las asociamos a conceptos como: fragmentación y valores sociales, algunas de las causas de la percepción de inseguridad.



Figura 33. **Plano con las marcas de lugares más transitados.** 2020. Fuente: elaboración propia.

Para completar el análisis de este plano cuestionario, vemos en la figura 33 que se marcaron como los lugares más transitados a las calles principales: Monte Blanco, Montes de Aragón, Montes del Cantal, calle Prolongación Oriente XXI y la avenida que conecta al fraccionamiento con el resto de la ciudad.



Figura 34. **Plano con marcas de lugares menos limpios.** 2020. Fuente: *Elaboración propia.*

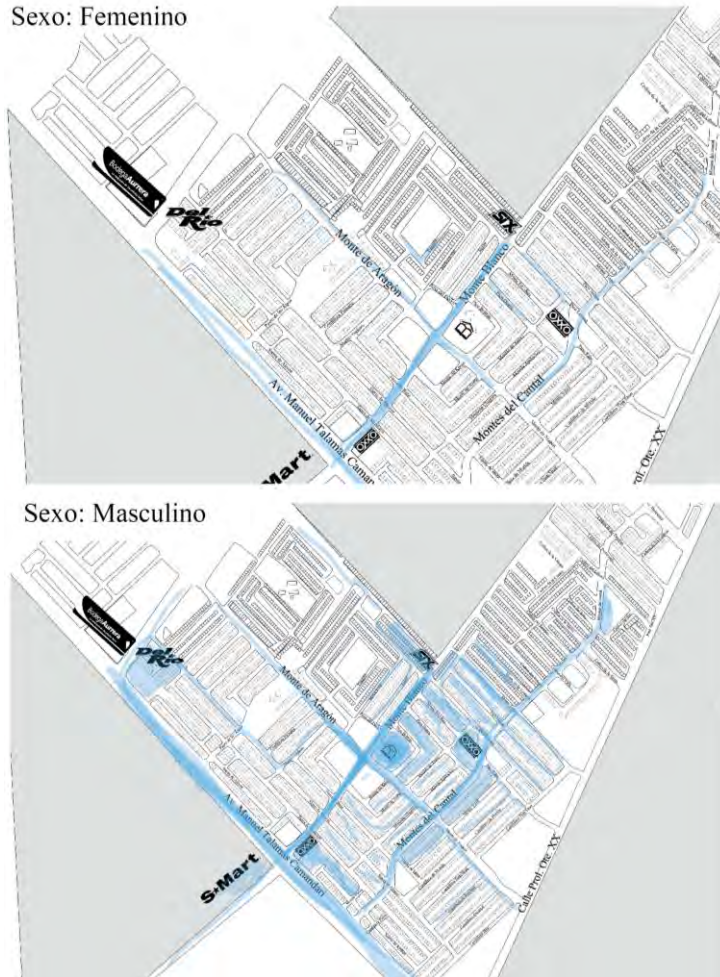


Figura 35. **Plano con marcas de lugares más seguros.** 2020. Fuente: elaboración propia.

En cuanto a los lugares marcados como menos limpios, se aprecia en la figura 34 que son recurrentes las marcas en espacios donde hay casas abandonadas y terrenos baldíos. En la figura 35 se encuentran los lugares marcados como seguros, estos fueron los espacios menos señalados, hubo usuarios que no marcaron ningún lugar como seguro. Así mismo fue frecuente observar a usuarios hacer comentarios sarcásticos y reír al momento de marcar con este color. Por el contrario, vemos que la mayor cantidad de marcas de color es para apuntar a los lugares menos seguros, en la figura 36 se puede observar que las calles mayormente marcadas fueron: Montes de Aragón, Monte Blanco, y calle Prolongación Oriente XXI.



Figura 36. **Plano con las marcas de los lugares inseguros.** 2020. Fuente: elaboración propia.

En suma, al observar las marcas en los distintos planos se infiere que las calles principales: Monte Blanco, Monte de Aragón y Montes del Cantal, junto con la avenida Manuel Talamás Camandari, al ser los de mayor tránsito, también son los lugares más conocidos, son los espacios públicos mayormente marcados y asociados, por lo tanto, como lugares seguros, inseguros y de acumulación de basura. También, resulta evidente que los espacios donde no hay alumbrado público son los marcados como inseguros. El contraste entre las marcas en color azul y rojo, muestra que existe una percepción tendiente a la inseguridad del fraccionamiento.

La primera etapa de diagnóstico posibilita diseñar estrategias o establecer una planificación (Enet, Romero y Gómez, 2008), misma que en nuestra propuesta se concretiza con las tres metas del proyecto integral planteado por Paisaje Transversal (2019): Canales de difusión, canal de colaboración y canal proyecto urbano. Así mismo, la planificación y la implementación de acciones catalizadoras requiere de una constante revisión, evaluación (Enet, Romer y Gómez, 2008), para

poder corregir aspectos o bien reconsiderar las acciones que se supongan como exitosas en la búsqueda de transformar la construcción del paisaje urbano.

En resumen, en este capítulo se revisó la perspectiva social en proyectos de diseño y la importancia que tienen los conceptos de identidad, comunidad y usuario en relación al espacio público. Los ejercicios e instrumentos aplicados se generaron de acuerdo a un enfoque espacial y con el entendimiento del usuario como sujeto activo en la transformación de su entorno. Con el diagnóstico del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro se identificaron los espacios de mayor interacción socioeconómica y se constató una diversidad de identidades que hacen uso del espacio público de acuerdo a diferentes esquemas. Resultado de la radiografía realizada se esclarece la representación de identidades y espacios públicos para el desarrollo de intervenciones y productos en el proyecto ColorEs Finca Bonita, por ejemplo al considerar la figura del transeúnte o de personas trabajadoras como usuarios a representar. De igual manera, el concepto de periferia ayudó a establecer la posición desde la cual surge y se desarrolla el proyecto de resignificación pues su concepción abarca connotaciones de marginalidad en el desarrollo urbano hacia las orillas de la ciudad y a modo de metáfora también puede englobar actividades artístico-culturales surgidas desde la autogestión.

Capítulo IV. Proyecto ColorEs Finca Bonita

La resignificación del paisaje urbano se propone a través de una serie de actividades diseñadas con un hilo conductor que se define por los conceptos de identidad, memoria y apego al espacio vivido. Al integrar resultados de los ejercicios e implementación de instrumentos de investigación se concluye que la seguridad y la limpieza son las preocupaciones de mayor relevancia. En este proyecto la participación ciudadana se fomentó de manera progresiva desde un primer nivel de participación, donde se informa a los usuarios del proyecto para resignificar el paisaje urbano, a un tercer nivel en el cual ya se les involucra como participantes en la transformación de su espacio público.

La identidad atribuida a un proyecto realizado con el objetivo de resignificar un paisaje urbano ayuda a la difusión y permite generar interés en los habitantes donde se inserta. De modo que un nombre, logotipo y otros aspectos que definen al diseño corporativo de una marca, se adaptan a las necesidades y recursos disponibles en un proyecto principalmente autogestionado y de carácter comunitario. En este sentido, la búsqueda por introducir nuevos significados atribuibles al imaginario asociado a Finca Bonita se hace acorde a los recursos materiales, técnicos y de conocimiento del investigador, así como de quienes participan de alguna u otra manera. En términos de Silva (2006), se trata de influir en el imaginario desde nuestro punto de vista de habitante, categoría que es definida por el autor como la narración de elementos de la urbe relatados de acuerdo a los esquemas del usuario emisor, donde además se proyectan aspectos del mismo usuario, esto de acuerdo a las capacidades enunciativas, ya sean recursos auditivos, visuales o productos materiales, en nuestro caso, es la utilización de herramientas y conocimientos adquiridos desde el diseño.

La revisión de los proyectos donde la gráfica urbana es utilizada como herramienta para mejorar el aspecto visual de paredes, en distintos espacios públicos de Ciudad Juárez, nos permite observar la importancia del uso de algunos elementos de identidad corporativa, tales como un nombre para definir el proyecto y un logotipo. Por ejemplo, en proyectos como San Pancho Color, Graff Depot y Juárez Mágico reseñados en el apartado *1.6 Participación y gráfica urbana en Ciudad Juárez*. La difusión de estos proyectos es algo que puede mejorarse ya que en ocasiones esta se limita a la publicación de fotografías por redes sociales, aunque en ocasiones se realizan notas periodísticas usualmente se dirigen a determinados grupos de la sociedad sin llegar a contemplar un porcentaje elevado de la ciudadanía juarense. En este sentido, aunque se trata de proyectos sin un presupuesto amplio, o sin presupuesto, existe la necesidad de dar a conocer a una parte de la ciudadanía la información sobre algún conjunto de acciones para mejorar espacios. Por este motivo, es importante

establecer un nombre al proyecto, así a quienes llegue el mensaje relacionarán las actividades concretas, como pintar murales en algún lugar específico del fraccionamiento, a una identidad y estas actividades no permanecerán como intervenciones aisladas de autores individuales o colectivos.

El nombre designado a nuestro proyecto es *ColorEs Finca Bonita*. Así, se le busca identificar como un proyecto de resignificación de entornos a través de la aplicación de color en grandes superficies. Bajo esta identidad llevaremos a cabo diversas actividades con el objetivo de transformar el paisaje urbano en las áreas ya delimitadas del fraccionamiento y de fomentar un imaginario de color. Se trata del canal proyecto urbano, de acuerdo a Paisaje Transversal (2019), a través del cual implementaremos acciones catalizadoras de cambio y con el cual buscamos que los usuarios asocien al nombre del proyecto actividades de mejora del entorno a través de la gráfica urbana.



Figura 37. **Logotipo de identidad para el proyecto ColorEs Finca Bonita versión a color y monocromática.** 2020. Fuente: *Elaboración propia.*

En la figura 37 se muestra el logotipo diseñado para identificar al proyecto ColorEs Finca Bonita, se estructura haciendo cambios a la tipografía *Beyond Control* en versión 2 *outline*. Esta tipografía es dinámica en cuanto a que las letras generan una línea en zigzag para proyectar cierta solides se modificaron las líneas base de la altura y las iniciales de cada palabra se presentan en un tamaño mayor, mientras que el arreglo de las otras letras permite hacer una analogía con las formas de las casas. En cuanto al uso del color, se trata de una gama básica con la cual poder generar todos los colores, de igual manera, la elección de los colores es en relación al sentido lúdico de experimentar con las combinaciones de colores. Así mismo, es importante considerar una versión monocromática a usarse en caso de que el soporte o sistemas de color así lo requieran, por ejemplo en la impresión de volantes, en la figura 37 se muestran ambas versiones del logotipo.

Las herramientas de comunicación digital brindan la oportunidad de fomentar la participación ciudadana y dar a conocer el proyecto de resignificación en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Las redes sociales posibilitan escuchar propuestas e inquietudes de los habitantes del fraccionamiento, así, se propone nuestro canal de difusión (Paisaje Transversal, 2019) a través de una *fanpage* en la plataforma de Facebook. Aunque se trata de una herramienta eficaz para documentar las acciones

realizadas la difusión de publicaciones es limitada, por lo tanto la difusión deberá complementarse con otros canales de comunicación para lograr llegar al mayor número de habitantes posibles. Otras formas de comunicación utilizadas son carteles, volantes y *stickers* como los diseños de volantes que se muestran en la figura 38.



Figura 38. Diseño de volantes que fueron repartidos antes de cada taller o intervención. 2021. Fuente: Elaboración propia.

Al generar la *fanpage* ColorEs Finca Bonita, en Facebook, inicialmente se publicaron fotografías y conforme avanzó el proyecto se presentaron distintos tipos de contenido, tales como videos de aspectos relevantes en el fraccionamiento y de las intervenciones realizadas para compartir las experiencias con los habitantes. De igual manera, se piensa utilizar otras plataformas de difusión como la generación de un canal en la plataforma Youtube ya que al igual que Facebook es un medio

que permite documentar una memoria de las actividades realizadas en el fraccionamiento en formato audiovisual.

Las páginas en la plataforma de Facebook proporcionan al usuario la posibilidad de decir a los demás algo sobre lo que ocurre en su entorno inmediato. Actualmente existen dos *fanpages* generadas automáticamente de acuerdo a las etiquetas que los usuarios publican cuando registran una visita en el Fraccionamiento Finca Bonita, así mismo existen algunos grupos, dentro de la misma plataforma, principalmente de venta de artículos para habitantes del fraccionamiento y zonas aledañas. Es en las páginas generadas automáticamente bajo el nombre de Fraccionamiento Finca Bonita donde se documentan hechos a modo de anécdota o sátira y eventos relevantes ocurridos en el lugar. Al revisar las publicaciones de estas páginas vemos que existe una interacción en la plataforma digital. De igual manera, se observa el registro de distintas prácticas de apropiación del espacio, por ejemplo, en la figura 39 vemos como en una publicación se muestra una fotografía con alrededor de 20 personas adultas en el techo de una de las casas del fraccionamiento, en esta publicación los usuarios hacían mofa de estar disfrutando de un techo como si fuera terraza, lo que puede interpretarse como una resignificación pues el uso de un techo de casa habitación adquiere un nuevo significado, la casa como una terraza. Esta burla, de la acción de apropiamiento, señala también la necesidad de lugares de esparcimiento, otra práctica que lo comprueba es cerrar espacios de algunas calles para realizar fiestas infantiles, quinceañeras y otras festividades, donde se colocan mesas y sillas en los patios de las casas y parte de la calle.



Figura 39. **Fotografía publicada el 17 de mayo de 2020 que muestra el uso al techo de una casa habitación.** 2020. Fuente: publicación en *fanpage* Fraccoinamiento Finca Bonita.

En la página del fraccionamiento también se visualiza un apego al lugar, las publicaciones de personas que visitan a algún familiar y publican las fotografías del momento nos permiten

considerarlo así. Sin embargo, lo registrado en la tabla 5, en el segundo capítulo de la presente tesis, muestra que han ocurrido diversos sucesos de accidentes y algunos relacionados con la violencia, esto junto con los aspectos menos favorables de la ubicación geográfica del lugar, la fragmentación y exclusión en relación a zonas más privilegiadas de la ciudad. Así, se contribuye a la construcción de una imagen del fraccionamiento muchas veces negativa, asociada a la violencia y a la inseguridad. Al respecto, también se pueden considerar algunas perspectivas de índole clasista provenientes de publicaciones en *fanpages* dedicadas a publicar memes sobre Ciudad Juárez, ya que en algunos casos estas cuentan con connotaciones racistas en relación a la procedencia de habitantes de la zona suroriente de la ciudad, en otros términos, algunos ciudadanos expresan sus particulares puntos de vista tendientes al clasismo a través de páginas o medios de comunicación, como periódicos o portales web, lo que de acuerdo al impacto o número de seguidores con los que cuentan pueden influir en el imaginario referente al fraccionamiento Urbivilla del Cedro. En este sentido, la imagen vinculada al fraccionamiento y a la zona suroriente de la ciudad no se produce únicamente con las acciones o sucesos ocurridos en el lugar, sino que también infieren esquemas en algunos sectores de la sociedad juarense que ve con reservas la integración de personas provenientes de otras partes del país a la fuerza laboral en la ciudad. Por otra parte, la imagen positiva suele provenir del interior, de quienes han hecho suya la idea de que sigue siendo su espacio a pesar de los sucesos de violencia y las condiciones de la estructura urbana que supone una desventaja en el acceso a servicios como los de salud, educación y entretenimiento, tal como se observó en las respuestas de algunos usuarios que manifestaron tener una idea de progreso al adquirir una vivienda en el fraccionamiento o que tienen un sentido de pertenencia por los lazos de comunidad que a través de los años han forjado con otros vecinos.

De igual manera, existen algunos grupos en Facebook relacionados al fraccionamiento Finca Bonita, en estos grupos la actividad en el número de publicaciones por día y las interacciones entre los usuarios es mayor que en las páginas generadas de manera automática por Facebook. Por ejemplo, en el grupo denominado Que todo Finca Bonita y el Suroriente de Ciudad Juárez Se Entere, creado en el año 2017, al hacer una revisión en marzo de 2020 vemos que están incluidos más de 5,500 usuarios, se hacen más de 50 publicaciones por día, se realizan denuncias de actos delictivos, se advierte a los vecinos de alguna problemática, se solicitan consejos o recomendaciones de negocios o personas, también, se utiliza el espacio del grupo para ofertar y vender productos. Encontramos además que en este grupo hay reglas para publicar, de modo que los administradores tienen claro el objetivo de generar un espacio de diálogo y participación ciudadana más que un espacio de diversión, ya que cada publicación requiere del consentimiento de algún administrador.

Para los habitantes del fraccionamiento existe una construcción en el imaginario colectivo acerca de lo que representa Finca Bonita, esto se infiere al revisar algunas de las publicaciones tanto en las páginas generadas automáticamente como en los grupos de Facebook, no se trata del orgullo de vivir en determinado espacio, sino que algunos habitantes manifiestan su preocupación por el entorno y seguridad del fraccionamiento. Para efectos de nuestra tesis, la existencia de estos espacios en las redes sociales representa una oportunidad para posicionar una imagen positiva del lugar, ya sea para difundir aspectos de nuestro proyecto a través de estos canales de difusión o para consultar aspectos de relevancia a nuestro proyecto que puedan llevar a la propuesta de estrategias de resignificación positiva, es decir, de asociar significados de agrado y sentido de pertenencia al fraccionamiento.

Para esclarecer, las páginas o *fanpages* en la plataforma de Facebook comienzan con una cantidad escasa de seguidores, de modo que una manera de generar difusión para nuestra página será con volantes o carteles pegados en los postes de alumbrado, de igual manera, se utilizarán otras páginas como Juaritoz Graffiti³⁵ para informar del proyecto en el fraccionamiento, ya que es una práctica habitual, incluso en personalidades famosas, hacer una constante mención e invitación a visitar redes sociales, desde otras plataformas.

En un inicio las publicaciones a través de la página ColorEs Finca Bonita tuvieron el objetivo de comunicar aspectos del fraccionamiento y principalmente del proyecto a realizar. En este sentido, el nivel de participación fue el más básico, el de informar. Sin embargo, conforme aumentó el número de seguidores se buscó que la página sea también espacio para que los usuarios se expresen, generándose de esta manera un mayor nivel de involucramiento y participación. Para lograr una colaboración más compleja, se generarán dinámicas a través de la página, como realizar preguntas, ofrecer productos tales como el cuaderno para colorear, fanzines de gráfica urbana y playeras con diseños impresos en serigrafía.

Para enfatizar la identidad del proyecto, el diseño aplicado a cualquier producto ofrecido en la página fue generado a partir de la información recabada en las distintas fases de la investigación y durante la implementación de acciones. En este sentido, las publicaciones conllevan de manera implícita la intención de exaltar un apego al lugar. De esta manera, los objetivos a desarrollar en las redes sociales del proyecto ColorEs Finca Bonita se definen de la siguiente manera:

³⁵ Página administrada por el propio investigador. Esta página se utiliza para dar difusión a proyectos de gráfica urbana generados en Ciudad Juárez, también, ha sido útil para realizar proyectos de participación colectiva como los fanzines Juaritoz Graffiti.

Corto plazo: Generar seguidores, lograr que se conozca el proyecto en los habitantes del fraccionamiento, dar difusión a las convocatorias para realizar ejercicios de participación. En los primeros tres meses se registraron 250 seguidores de la *fanpage*.

Mediano plazo: Aumentar el número de seguidores, brindar a los seguidores información respecto al fraccionamiento y obtener retroalimentación. En seis meses de haber iniciado la *fanpage* contó con alrededor de 500 seguidores.

Largo plazo: Posicionar la página como referencia al realizar búsquedas sobre el fraccionamiento Finca Bonita (Urbivilla del Cedro). Este proceso es continuo, en publicaciones de intervenciones realizadas y audiovisuales del proyecto ColorEs Finca Bonita se etiqueta al Fraccionamiento Urbivilla del Cedro como lugar de visita y así posibilitar que más personas conozcan del proyecto.

El público objetivo para la *fanpage* ColorEs Finca Bonita se compone por habitantes del fraccionamiento con un rango de edad entre los 12 años y 70 años, de género indistinto, sin importar nivel socioeconómico o académico. La importancia de este canal de difusión radica en la generación de una memoria de las acciones realizadas y en la interacción con los usuarios. Sin embargo, es necesaria la interrelación de la *fanpage* y las acciones en la vía pública, es decir, el canal de proyecto urbano debido a que no todas las personas consultan las redes sociales.

El plan de medios queda establecido en la figura 40, para responder a situaciones que puedan afectar la imagen del proyecto debido a publicaciones o situaciones de conflicto con usuarios se desarrolla el siguiente protocolo de crisis: contestar los mensajes, aunque sean negativos, eliminar comentarios ofensivos escritos por otros, en caso de que el usuario continúe con este tipo de publicaciones será bloqueado. En caso de que se publiquen mensajes ofensivos en la página se pedirá disculpas. Una adecuación a este protocolo se estableció debido a la pandemia del coronavirus SARS-COV2, al tratarse de una situación imprevista de escala global se decide emitir publicaciones relacionadas al proyecto tales como videos tutoriales de dibujo o de otras intervenciones en otras partes del mundo.

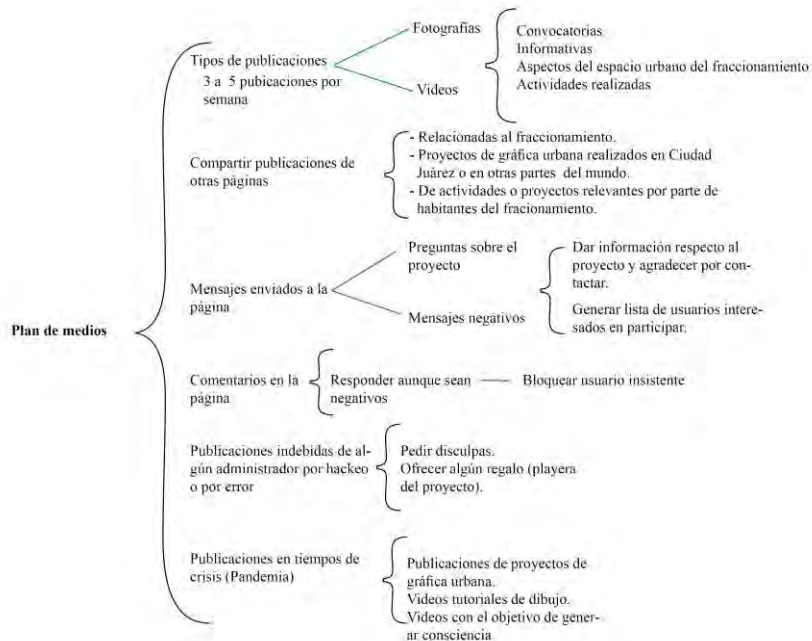


Figura 40. **Plan de medios del proyecto ColorEs Finca Bonita. 2020.** Fuente: *Elaboración propia.*

En complemento a este canal de difusión se desarrollan otras alternativas donde también se busca la colaboración. Las *fanpages* resultan útiles para generar comunicación, sin embargo, cuando no se realiza el pago por publicidad en cada publicación hay limitaciones en cuanto a la difusión y alcance de las mismas. Por ejemplo, en imágenes publicadas en la *fanpage* ColorEs Finca Bonita en marzo de 2020 se registró únicamente a 20 personas alcanzadas, por esta razón, es necesaria la interrelación entre los distintos canales. Por ejemplo, en el canal de difusión se presentan imágenes, convocatorias y resultados de las intervenciones realizadas, mientras que en los otros canales se hace referencia a la *fanpage*. La integración de cada canal dentro del proyecto es importante porque sin la vinculación es difícil generar un cambio significativo en la percepción del espacio público.

Fecha	Publicación	Interacciones y alcance	Tipo de publicación
22 de enero 2020	Convocatoria para participar en diálogo	454 personas alcanzadas 45 interacciones 3 reacciones (me gusta) 1 comentario	Fotografía del cartel
Viernes 31 de enero 2020 Horario: 10:00 a.m.	Video stopmotion de calle Monte Blanco	206 personas alcanzadas. 10 comentarios 169 interacciones 7 reacciones (6 me gusta, 1 me encanta) 302 reproducciones	Video con pregunta ¿Te gustaría que estas calles tuvieran? Opción 1.- limpieza 27% Opción 2.- Murales 73 %
Domingo 2 de febrero de 2020 8:00 am	Promoción libro Juaritox Graffiti de regalo por comentarios con propuestas	218 personas alcanzadas 138 interacciones 4 comentarios 13 reacciones (11 me gusta, 2 me encanta)	Fotografías de libro Juárez Graffiti
Martes 4 de febrero de 2020 10:00 am	Volante convocatoria para demostración de gráfica urbana	12 reacciones (8 me gusta, 4 me encanta)	Imagen con ilustración para representar al colectivo SomoZ
5 de febrero 2020	Fotografía en día nevado y personas abordando un camión con el encabezado de publicación: "Saludos a todos los que van a trabajar a pesar del clima"	168 personas alcanzadas 14 reacciones (9 me gusta, 5 me encanta) 1 comentario	
5 de febrero 2020	Secuencia de video, encabezado de publicación: "Así esta mañana en calles de Finca Bonita"	76 personas alcanzadas 5 reacciones (3 me gusta, 2 me encanta)	Video stopmotion de 10 segundos de duración.
7 de febrero 2020	Convocatoria a participar en taller y demostración de gráfica urbana por parte del colectivo SomoZ.	187 personas alcanzadas 124 interacciones 16 reacciones (11 me gusta, 5 me encanta) 5 comentarios	Convocatoria - Fotografía de cartel
7 de febrero 2020	Fotografía de volante pegado con el encabezado de publicación: "Los esperamos mañana justo en este punto a partir de las 12 del mediodía. Colectivo SomoZ y Producciones Más shiet darán demostración de pintura mural para quienes quieran aprender"	320 personas alcanzadas 46 interacciones 11 reacciones (10 me gusta, 1 me asombra)	Convocatoria - Fotografía de cartel
8 de febrero 2020	Fotografía de intervención con jóvenes y colectivo SomoZ pintando.	237 personas alcanzadas 75 interacciones 21 reacciones (11 me gusta, 10 me encanta)	Fotografía
8 de febrero 2020	Publicación de usuario en la página.		Texto y fotografía de usuario
9 de febrero 2020	Fotografía de la intervención de Dilan Rios y jóvenes asistentes a la intervención gráfica.	428 personas alcanzadas 71 interacciones 18 reacciones (10 me gusta, 7 me encanta, 1 me entristece)	Fotografía de gráfica urbana

Tabla 9. **Resultados de publicaciones en fanpage al primer mes de funcionamiento. 2020.** Fuente: elaboración propia.

En cuanto al rendimiento de la *fanpage* al mes de marzo de 2021 se cuenta con 570 usuarios como seguidores, 540 que han indicado que les gusta la página. A modo de evaluación y de ejemplo, se registran en la tabla 9 los datos respecto al alcance, fecha y tipo de publicación, durante el primer mes de implementación. Esta información funciona para conocer cuáles son los tipos de publicación que funcionan para alcanzar una mayor participación o difusión del proyecto. Durante los primeros tres meses de publicaciones, en la *fanpage* se ha interactuado con usuarios que han enviado mensajes o comentado en publicaciones. La respuesta a las convocatorias para participar en el proyecto de intervención ha sido de pocas personas, sin embargo, cuando se muestran los resultados en videos o fotografías del taller de gráfica urbana la respuesta ha sido favorable. Así mismo, se busca tener una consistencia en el tipo de imágenes y videos que se publican, el diseño de las convocatorias se basa en los resultados de las intervenciones gráficas previamente realizadas. Para ejemplificar, en algunos de los volantes para invitar a participar se incluyen ilustraciones de los participantes en sesiones previas del taller de gráfica urbana (ver figura 38).

4.1 Cuaderno para colorear

La observación en el mercado de ropa y artículos nuevos o usados que se establece los días jueves a domingo en horario de 4:00 pm a 9: 00 pm permitió detectar ciertos artículos indicadores de actividades culturales de consumo y de entretenimiento que las personas realizan en sus hogares. Por ejemplo, los rompecabezas, los juegos de lotería, cuadernos para colorear, entre otros. Estos artículos remiten al uso en el hogar, pero si hacemos una relación con el método de artefactos culturales el cual consiste en utilizar un elemento específico propio de una actividad cultural y emplearlo para descubrir percepciones o información de los usuarios que resulta difícil conocer con otros métodos (Kumar, 2013), vemos la posibilidad de diseñar un instrumento con las características de los productos ofertados en el mercado, pero que, además, nos permita tener un acercamiento al usuario. De esta manera, se propone el diseño de un cuaderno para colorear a modo de artefacto cultural. Se considera que puede ayudar a identificar la representación de las percepciones del espacio público en el fraccionamiento. Este es uno de varios métodos para conocer gente referidos por Kumar (2013), al considerar el enfoque centrado en el usuario el instrumento empleado en esta investigación tiene el objetivo de dejar al usuario expresar ideas en ilustraciones de espacios públicos reconocibles para él.

En sintonía con los pasos propuestos por Kumar (2013) para desarrollar los artefactos culturales, la forma de trabajar con este instrumento consistió en representar aspectos del espacio público y dejar abierta la posibilidad de que los usuarios puedan expresar algo más que color sobre las formas. El diseño de este cuaderno se estructura a partir de ilustraciones de fotografías que fueron realizadas por el investigador durante los distintos recorridos por el fraccionamiento. De esta forma, lo que pretendemos es presentar espacios que los usuarios identifiquen, así, se eligieron imágenes relacionadas a actividades en el espacio público tales como el abordaje a unidades de transporte público.

La portada del cuaderno muestra la ilustración de una de las entradas al fraccionamiento, esta misma imagen, pero ampliada es la primera ilustración a colorear en las páginas 2 y 3 del cuaderno. Con el propósito de generar una reflexión respecto al espacio público se le presenta al usuario una imagen a intervenir con un amplio espacio en blanco y la frase “Me gusta vivir en Finca Bonita porque...”. De esta forma, se busca que los usuarios utilicen también palabras además de colores e imágenes para mostrar datos que nos hablen de su sentido de pertenencia.

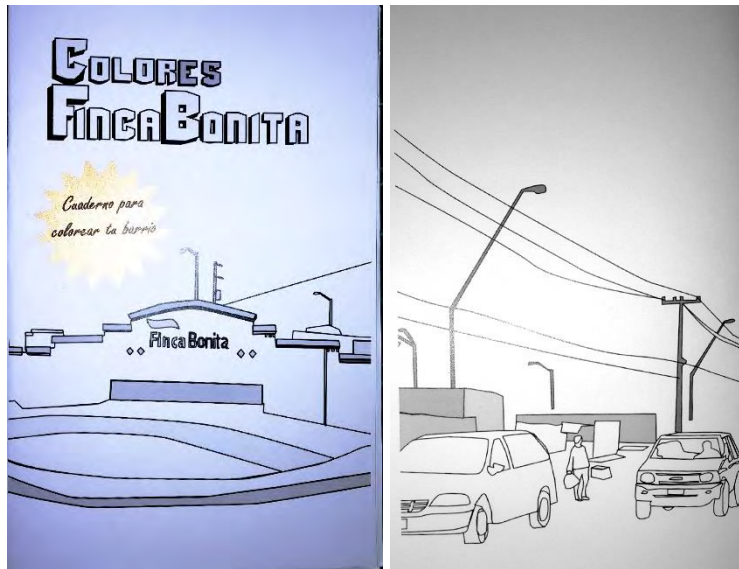


Figura 41. **Portada y contraportada de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

En las páginas 4 y 5 ilustramos una casa abandonada, se trata de la ilustración de una de las fotografías presentadas en la figura 13 (p. 102) donde mostramos las distintas transformaciones de una casa habitación que fue abandonada y posteriormente recuperada. El objetivo de esta ilustración es hacer consciente al usuario respecto a una realidad de constante transformación en su entorno, en este sentido, buscamos que el usuario utilice el cuaderno como medio para transformar un espacio de forma lúdica. En esta imagen se incluyen las frases “Las casas abandonadas me hacen sentir...” y “Me gustaría que estas casas sean...”, así, la reflexión del usuario se dirige hacia los espacios de abandono. En este sentido, la invitación es para que escriba cuál es la realidad que le gustaría vivir en esos espacios y cómo le gustaría transformar su paisaje urbano. Por eso la actividad recreativa de colorear y la idea de juego presente en la manera de vivir el espacio, principalmente en los niños y jóvenes, se conjugan en el cuaderno.

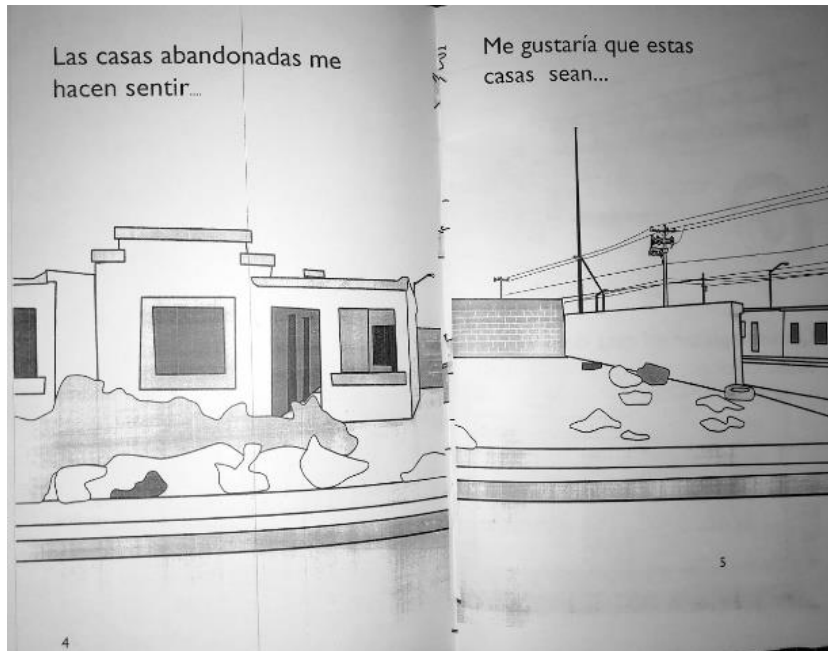


Figura 42. **Páginas 4 y 5 de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

Las ilustraciones de las páginas 6 y 7 en el cuaderno muestran una escena relacionada al transporte público, al tránsito de espacios en el fraccionamiento y al diseño o fachada de las casas. La intención de estas páginas es representar escenas de la cotidianidad, permitir al usuario expresar con colores, actividades regulares como regresar a casa, caminar por las calles del fraccionamiento o bien abordar el transporte público.

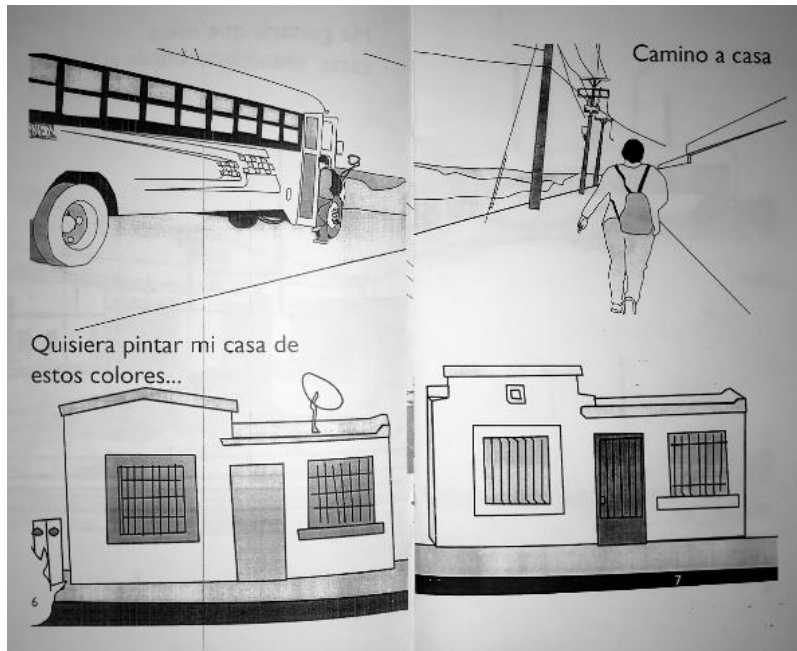


Figura 43. **Páginas 6 y 7 de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

En las páginas centrales del cuaderno mostramos una ilustración de una unidad de transporte público. Se decidió poner esta imagen ya que representa la fragmentación de la ciudad y es uno de los principales medios de transporte que tienen los usuarios para su movilidad en la ciudad. De igual manera, la ubicación del fraccionamiento en la periferia se manifiesta con el terreno desértico que lo rodea. Lo que se pretende con estas imágenes es que el usuario relacione el espacio de la naturaleza con el espacio construido por el hombre, no se trata de buscar una reflexión profunda sobre cómo los enfoques mercantiles generan una dispersión de la urbe sobre las áreas naturales, sino, más bien, que los espacios en blanco del área dibujada, que representan el desierto, las calles y el cielo, lleven al usuario a colorear y darle la elección de agregar elementos o no. De esta manera, se pretende generar información que aporte elementos en la conformación de un imaginario colectivo en torno a la ciudad y el fraccionamiento.

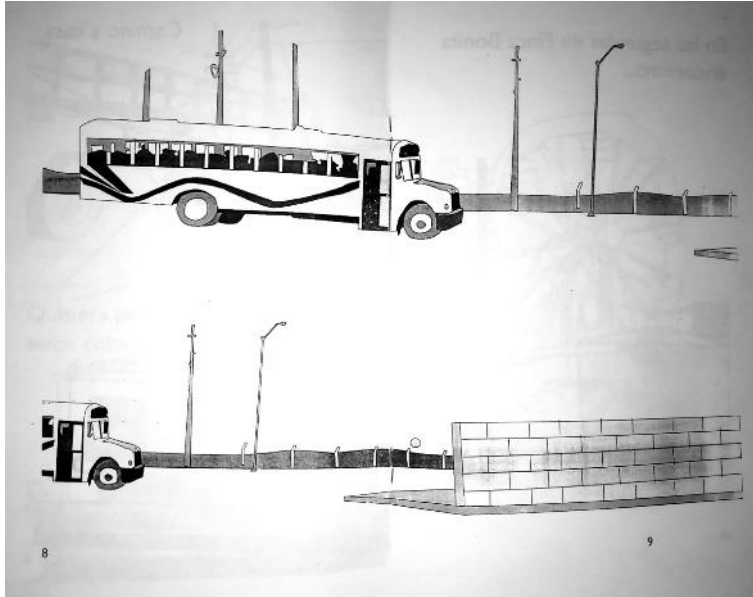


Figura 44. **Páginas 8 y 9 de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

En las páginas 10 y 11 se encuentra la ilustración de una escena del mercado de segundas, así mismo, se muestran en la imagen algunos de los juegos mecánicos que regularmente se instalan cada determinado tiempo en el terreno baldío ubicado entre las calles Monte Blanco y Montes de Aragón. Con esta ilustración buscamos representar la actividad espacial más relevante en el fraccionamiento. La ilustración muestra el anclaje respecto a las actividades sociales realizadas en el espacio público, en otras palabras, se le muestra al usuario la principal actividad de dinamismo económico y social dentro del fraccionamiento, actividad en la que cualquiera puede ser participe en el fraccionamiento. En este sentido el usuario puede colorear la representación de un espacio en uso.



Figura 45. **Páginas 10 y 11 de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

La última imagen para colorear se encuentra en las páginas 12 y 13, es una ilustración de la escultura dedicada a la familia ubicada en la única plaza pública en el fraccionamiento. La reflexión propuesta al usuario es sobre los espacios públicos de descanso, la información que podamos interpretar por la forma en la que se coloree esta imagen está relacionada al conocimiento de la existencia de este espacio como punto de reunión, descanso o esparcimiento.

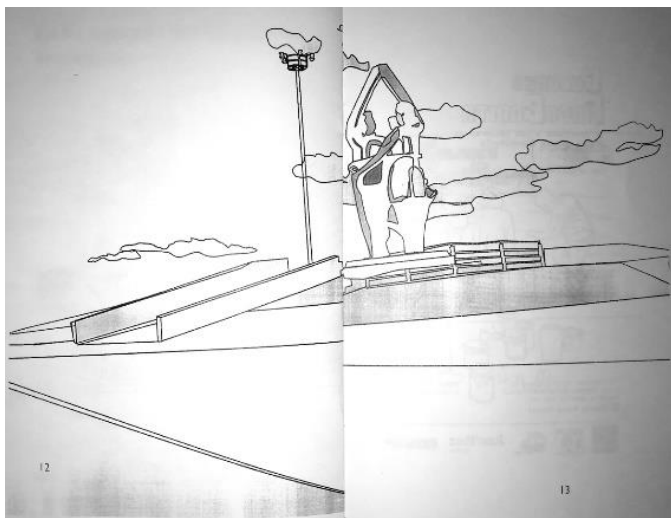


Figura 46. **Páginas 12 y 13 de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

Por último, las páginas 14 y 15 se utilizan a modo de difusión sobre el proyecto ColorEs Finca Bonita. Se trata de imágenes utilizadas en las convocatorias para participar en los talleres de gráfica urbana y que fueron publicadas a través de la *fanpage*, además de una breve explicación de colofón acerca del proyecto en la última página.

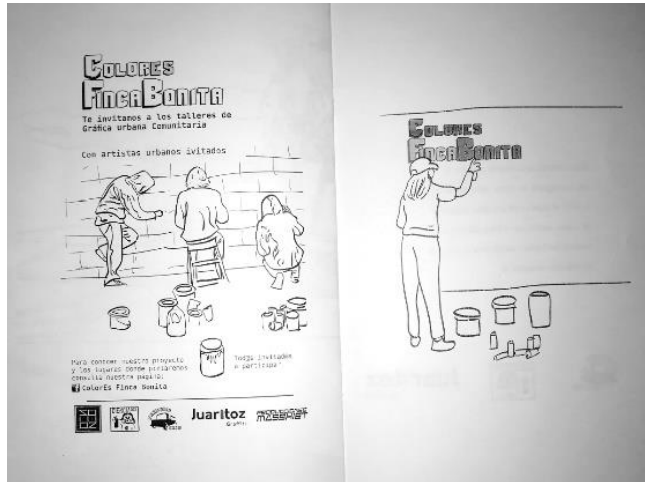


Figura 47. **Páginas 14 y 15 de cuaderno para colorear.** 2019. Fuente: propia.

En resumen, el cuaderno para colorear se compone de representaciones espaciales con imágenes: del abandono de casas, espacios con basura acumulada, aspectos de la cotidianeidad, elementos del paisaje urbano y prácticas sociales espaciales. Se brinda la oportunidad al usuario de comprender o reflexionar de manera recreativa el espacio público. Aunque el cuaderno se diseñó para usuarios de todas las edades observamos que las personas adultas solicitaron el cuaderno para brindarlo a sus hijos. Así, el objetivo del cuaderno es que los usuarios expresen ideas, manifiesten experiencias vividas o recuerdos, realicen propuestas, de modo que aporten información que nos permita generar una idea del paisaje urbano construido colectivamente y de las posibilidades de cambiarlo.

Página	Espacio representado	Frase abierta	Propósito	Concepto asociado
Portada	Entrada al fraccionamiento		Fomentar sentido de arraigo	Identidad
2 y 3	Entrada al fraccionamiento	Me gusta vivir en Finca Bonita porque...	Fomentar sentido de arraigo	Identidad
4 y 5	Casas abandonadas	Las casas abandonadas me hacen sentir... Me gustaría que estas casas sean...	Incitar la reflexión sobre el abandono	Limpieza
6 y 7	Calle, fachada de casas	Camino a casa Quisiera pintar mi casa de estos colores...	Incitar la reflexión sobre los aspectos cotidianos	Cotidianeidad
8 y 9	Terreno semidesértico, punto de abordaje de transporte público		Reflexionar sobre el espacio natural y la lejanía del fraccionamiento respecto al centro de la ciudad	Cotidianeidad
10 y 11	Mercado Finca Bonita, juegos mecánicos	En las segundas de Finca Bonita encuentro...	Hacer pensar sobre las prácticas sociales en el fraccionamiento	Cotidianeidad, comunidad
12 y 13	Plaza de la familia		Representar los espacios públicos diseñados para hacer comunidad	Comunidad, identidad

Tabla 10. **Espacios representados y propósitos de cuaderno para colorear.** 2020. Fuente: *Elaboración propia.*

La presentación del cuaderno se hizo por medio de la *fanpage* ColorEs Finca Bonita. Se explicó la dinámica de entrega y cómo esperamos recoger información. Así mismo, se explicó que el cuaderno no tiene costo pero que solicitábamos que después de colorearlo nos enviaran fotos por mensaje de cómo lo habían pintado. En la tabla 10 se sintetizan los espacios representados, los propósitos de cada página y los conceptos con los que se asocian a cada imagen.

Con esta actividad, se entregaron cuadernos en una guardería cercana al fraccionamiento y a un grupo de quinto grado de primaria. La manera de recoger información propuesta fue que los usuarios regresaran los cuadernos. Sin embargo, la pandemia originada en las fechas de entrega ya no permitió la asistencia a clases y se perdió la posibilidad de recuperar los cuadernos. A causa de esto, se solicitaron fotos a través de la *fanpage*, aunque, algunos usuarios si mandaron fotografías de sus cuadernos intervenidos, el número de imágenes disponibles no permite suponer que se trata de una muestra representativa. Aun así, con un análisis de los resultados enviados se buscó encontrar: elementos gráficos repetidos, ¿qué partes del cuaderno fueron las mayormente intervenidas?, ¿cuáles no fueron modificadas?, ¿escribieron o no respuestas en las páginas con frases abiertas?, en caso de que si respondieran: ¿cuáles respuestas se repiten o asemejan?, ¿a qué temas aluden? De igual forma el uso del color en los cuadernos podría aportar datos respecto a cómo entienden y viven el espacio público. En suma, este análisis puede ayudar a determinar si existe un sentido de arraigo al lugar para establecer pautas de la configuración de paisaje urbano. Además de estas cuestiones, también se

pretende que con el cuaderno se generen ideas a representar a través de murales participativos con propuestas originadas desde la perspectiva de los usuarios mismos.

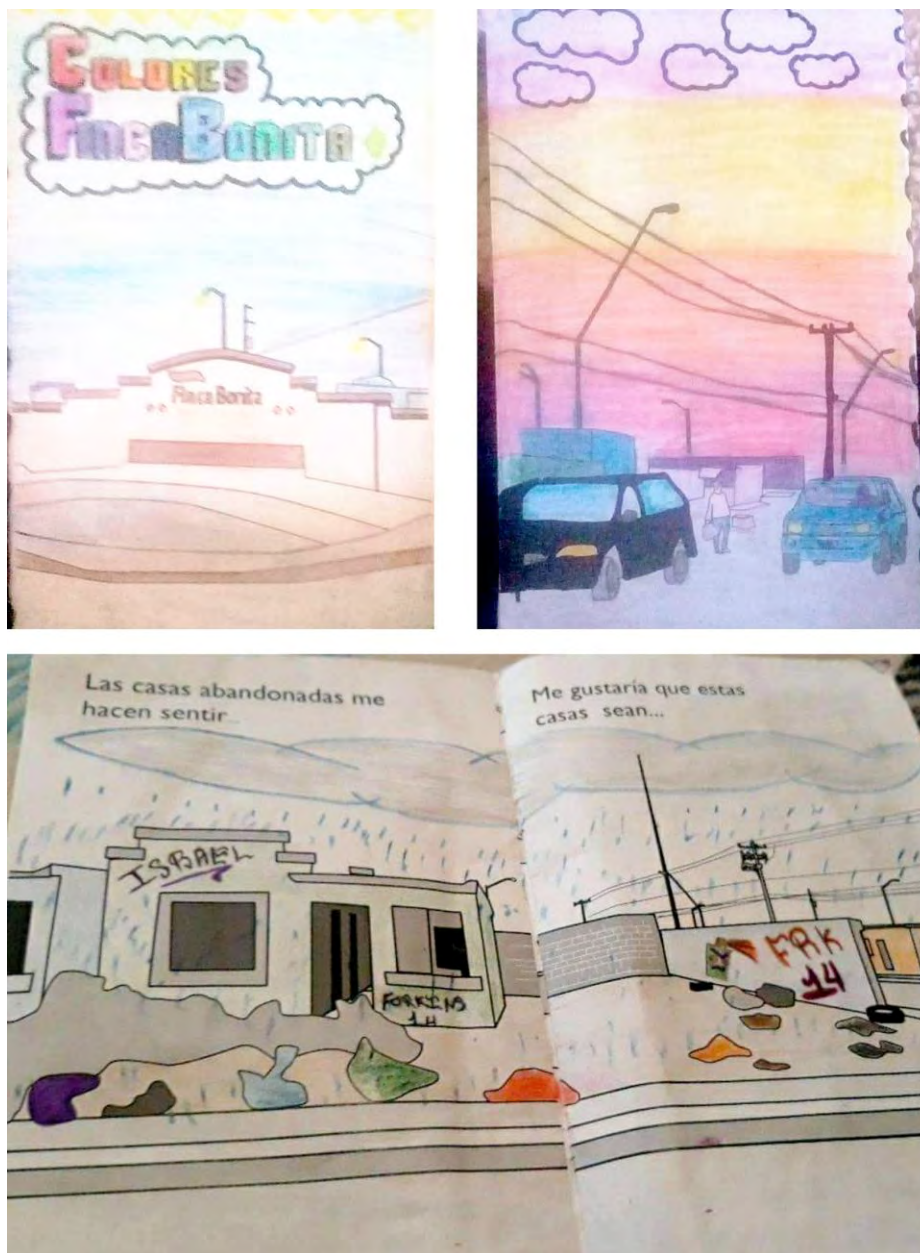


Figura 48. **Páginas del cuaderno para colorear intervenidas por usuarios.** 2020. Fuente: propia.

Las fotografías de los cuadernos intervenidos permiten ver cómo los usuarios representan su realidad tanto para mostrar un sentido de arraigo como para reproducir elementos que tienen que ver con prácticas culturales tales como tirar basura, el grafiti y la asociación de lugares abandonados con percepciones de inseguridad. Con este cuaderno se ofreció al usuario un elemento que le permite identificarse con su espacio y a la vez proyectar identidades y, en cierta medida, fantasear con su

propio entorno. Los resultados también fueron útiles para compartir con los seguidores de la *fanpage* las expresiones de otros usuarios. Regresar a las personas información que ellos mismos proporcionaron puede derivar en una mayor participación dentro del proyecto. Así, al establecer distintas visiones de un mismo espacio los participantes pueden ampliar su concepción del fraccionamiento. Como una manera de incluir los resultados retomamos algunas de las imágenes enviadas por los participantes para incluirlas como elementos gráficos en el micrometraje animado *¿Olvidas algo?*, el cual se detalla en el apartado 4.4 *El proyecto ColorEs Finca Bonita en tiempos de pandemia*.

4.2 Taller de gráfica urbana

Previo a la implementación del proyecto, el investigador como artista urbano realizó diferentes pintas murales en este fraccionamiento, desde grafiti, paredes memoriales, ilustración a retratos de actores mexicanos como Mario Moreno Cantinflas, German Valdez Tin Tan y Marcelo, de manera individual o bien con distintos artistas en colectivo. En la realización de estas intervenciones gráficas no se consideraron gustos estéticos afines a la comunidad o elementos de identidad con el lugar. Sin embargo, han generado aceptación ya que es frecuente que habitantes al observar la realización de una pinta se acerquen y pidan que también se pinte un dibujo en sus viviendas o bien realicen comentarios positivos. Aunque algunas de estas pintas han sido intervenidas, con grafitis o *tags*, también existen pintas que no han sido intervenidas y han permanecido intactas.



Figura 49. **Mural pintado por el investigador Fausto Mota en fraccionamiento Urbivilla del Cedro. 2018. Fuente: propia.**

Así, desde el año 2015 en este fraccionamiento se han realizado distintas intervenciones gráficas. Sin embargo, estas intervenciones fueron más bien ejercicios de gráfica urbana en un sentido lúdico de ejercicio cultural para los artistas urbanos. Al mencionar esto se considera que estas intervenciones no se realizaron bajo un enfoque que considerara al lugar o a los habitantes, por lo

tanto, se trató de gráfica urbana cercana a la idea del *postgraffiti* como manera de expresión artística individualista.

Con la intención de realizar prácticas urbanas que permitan un acercamiento a la idea de resignificar el lugar a través de la gráfica urbana se realizó una primera intervención con un enfoque que consideró el lugar y los habitantes, ver figuras 50 y 51. Realizada entre los días 19 y 27 de enero de 2019, en una casa ubicada en la calle Monte Blanco, esta intervención consistió en pintar el rostro de un habitante del fraccionamiento, una pieza de grafiti por Misael Cuevas³⁶ y otra pieza estilo 3D con un águila. La realización de esta pinta permitió generar una participación colaborativa en un nivel básico, además, durante el ejercicio se realizó observación del uso de la calle y de reacciones de los transeúntes.

Algunas personas al percatarse de la intervención comentaron reconocer el rostro pintado como “el señor de los elotes” y efectivamente, la persona retratada en la pared es un adulto mayor que trabajaba en puestos de venta de artículos de ferretería o bien se le podía observar ayudando en un puesto de elotes y botanas. Puestos ubicados normalmente frente a donde se realizó la intervención gráfica. Otro resultado de esta intervención fue que para algunas personas ver el rostro de esta persona les hizo creer que se trataba de una pinta en memoria, de tal forma que para quienes preguntaron se les aclaró que lo que se busca es representar a habitantes del lugar como una manera de generar identidad y memoria colectiva. Esto nos hace ver que hay esquemas mentales generados, principalmente a raíz de la época de violencia, que hacen pensar que cuando se pinta a un ser conocido es porque ya falleció.

³⁶ Misael Cuevas pinta con el alias de Clon es un habitante del fraccionamiento, es grafitero miembro de los *crews* MSR y SWK.

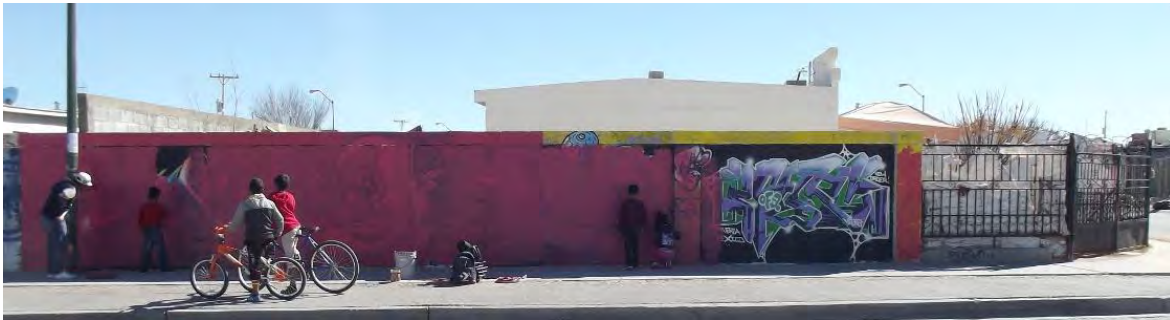


Figura 50. **Primer ejercicio de intervención gráfica día 1.** 2019. *Fuente: elaboración propia.*



Figura 51. **Primer ejercicio de intervención gráfica día 2.** 2019. *Fuente: elaboración propia.*

Las intervenciones gráficas realizadas en distintas paredes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro por parte del investigador, entre los años 2014 y 2017, han permitido que algunos habitantes reconozcan el trabajo realizado y en ocasiones han solicitado una intervención gráfica o bien han pedido que se realice cierto tipo de imágenes. Como se anotó en el primer capítulo, hay un vínculo entre gráfica urbana y memoria tal como mostraron los muralistas al integrar al imaginario colectivo pasajes de la revolución y tradiciones mexicanas. Sin embargo, el contexto social de Ciudad Juárez sumado a los años de violencia ha derivado en la generación de esquemas, a modo de rituales, en los que se realiza un tipo de gráfica urbana cuando fallece un ser querido. Si bien puede considerarse la práctica de la pintura memorial como un elemento más en las tradiciones, principalmente en barrios con

cultura chola,³⁷ esta actividad se ha vinculado también al reclamo de justicia, manifestado en las pintas de mujeres desaparecidas y víctimas de la violencia realizados por distintos colectivos y activistas. Dentro del movimiento de gráfica urbana juarenses el vínculo entre memoria e intervención se manifiesta cuando un miembro de algún *crew* o colectivo fallece, sobre todo cuando se trata de alguien reconocido dentro del movimiento. Así, vemos que se agregan nombres y las letras R.I.P. (*Rest In Peace*) en distintas pintas o bien se pintan sus rostros, casos recientes son el fallecimiento de Mike conocido como Kamaleón a quien se le dedicaron varias pintas memoriales, Red del *crew* SWK a quien de igual manera los miembros de su *crew* recuerdan a través de una pinta.

El tener la referencia o representación gráfica de un ser querido, de cierta manera, es anclar recuerdos. Es asimilar que alguien ya no estará pero que su legado permanecerá por un tiempo más allá de su partida. Con un memorial gráfico se establece una relación afectiva entre el espacio intervenido y los vecinos que conocen el significado de la pintura mural. Este tipo de prácticas son importantes debido a su integración en procesos para sanar cuestiones espirituales o mentales. En este sentido, podemos comprender porque es frecuente que en cada intervención se acerquen algunos habitantes del fraccionamiento y soliciten que se hagan pintas con un sentido memorial.

Antes de iniciar la presente tesis el investigador ya había realizado un par de pintas memoriales en el fraccionamiento, por lo que esta práctica no es extraña para algunos habitantes del fraccionamiento. Además, durante los recorridos por el fraccionamiento se encontraron tres paredes con pintas en memoria, en las etapas II y IV. Dos de estas intervenciones tienen elementos gráficos similares ya que son desarrolladas a modo de grafiti legal, se trata de la representación del nombre de la persona recordada y del barrio o *crew*. Mientras que la otra intervención es grafiti de tipo *throw-up*, uno del apodo de la persona recordada con las letras RIP y otro con el apodo del escritor. Así mismo, a solicitud de un habitante del fraccionamiento se realizó una pinta memorial en la pared externa de su casa, ubicada en la zona que hemos delimitado como objeto de estudio, en el año 2017

³⁷Anteriormente con la cultura chola de los años 80 y 90 era una práctica que enaltecía la pertenencia a un barrio y el recuerdo de seres queridos. Con la época de violencia, la práctica de pintar memorias continuó, sin embargo y como experiencia propia del investigador, fueron tantas las personas asesinadas que en algunos barrios se dejó de pintar memorias, es decir, ante la cantidad de personas fallecidas la práctica del memorial adquirió otro sentido. Ya no se trató de un acto esporádico con el que de alguna manera se rendía luto y ayudaba a asimilar la pérdida del ser querido. Actualmente hay grafiteros en Ciudad Juárez que continúan apuntando los nombres de amigos fallecidos, a modo de *tags* o bien en listas de *crews*, cuando se realizan pintas murales como una manera de mantener el recuerdo colectivo de esas personas.

el habitante relató la historia del porqué quería que se pintará el retrato de su hijo, mientras se realizaba la intervención el habitante narró cómo fue asesinado su hijo por una deuda no mayor a 500 pesos. Al poco tiempo la pinta fue intervenida y restaurada nuevamente por el investigador sin que haya sido intervenida nuevamente, la intervención que realizaron fue escribir un insulto en la frente del rostro pintado, cuestión que tal vez indica odio hacia la persona representada, sin embargo, la situación no volvió a repetirse. En la figura 52 se muestra como esta pared fue repintada como parte del proyecto ColorEs Finca Bonita, en esta ocasión se buscó hacer énfasis en la actividad de la persona representada, quien se dedicaba a conducir un camión de transporte urbano de la línea Juárez Zaragoza, la gráfica realizada no fue intervenida de ninguna manera en los meses posteriores.

De esta manera, se plantea realizar algunas pintas memoriales en el fraccionamiento atendiendo a la solicitud de algunos usuarios, se trata de historias personales trasladadas a un espacio público. Esto también forma parte de una estrategia para fomentar el arraigo al lugar y también para desarrollar una gráfica urbana memorial de acuerdo a necesidades culturales en algunos de los habitantes del lugar. Esta forma de buscar la participación junto con ejercicios de gráfica colaborativa surge en parte a los esquemas ya establecidos principalmente en los barrios y en las colonias de Ciudad Juárez. Es importante mencionar que la pinta de memoriales que han solicitado algunos usuarios del fraccionamiento no tiene que ver necesariamente con el contexto de violencia es, pues, en relación a los afectos por personas fallecidas por diversas causas.

Los recorridos por el fraccionamiento permitieron observar y vivir diversas percepciones respecto a distintos espacios públicos, además de llevar a cabo un registro con fotografías donde se evidencia el estado de degradación en la mayoría de las paredes. De igual manera, se observó una gran cantidad de grafiti principalmente de *tags*. Por otra parte, la revisión bibliográfica respecto a la gráfica urbana, el análisis de eventos colectivos y de los proyectos de intervención en distintos lugares de Ciudad Juárez, en los cuales la gráfica urbana se emplea como herramienta de transformación, permiten ver las oportunidades para cambiar el aspecto del espacio público. Esto es, la posibilidades que tiene gráfica urbana para integrarse en el paisaje urbano y generar, entre otros aspectos, una memoria colectiva y sentido de identidad.

Otras observaciones resultantes de los distintos recorridos, respecto al diseño espacial y cómo este determina actividades en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro, refieren a la intensidad de las interacciones en el uso del espacio. Así, vemos que el lugar de mayor complejidad y dinamismo es la calle Monte Blanco, mientras que existen otras calles principales donde no se vive el espacio público de la misma forma, tales como las calles Monte de Aragón y Montes del Cantal. En este sentido, es

pertinente que las acciones propuestas dentro del canal proyecto urbano (Paisaje Transversal, 2019) se realicen en consideración a estos aspectos.

De tal manera, la propuesta de realizar un taller de gráfica urbana se concreta con varios objetivos, tales como emplear la participación comunitaria como herramienta y realizar acciones de uso del espacio público para mostrar, de forma didáctica y práctica, el uso de la gráfica urbana como herramienta de transformación.

A partir de las consideraciones espaciales se plantea dirigir el taller principalmente a habitantes de las etapas II y IV del fraccionamiento. En continuidad con la delimitación del área de estudio, se plantean llevar a cabo las acciones dinamizadoras del taller en las calles Monte Blanco y Montes del Cantal, ya que como se mostró en el diagnóstico del espacio público del fraccionamiento, estas calles se caracterizan por ser los principales nodos dentro del fraccionamiento, además, representan los principales lugares de socialización y de actividades económicas formales e informales.

El desarrollo del contenido del taller de gráfica urbana se estructura a partir del estudio de proyectos y eventos reseñados en el primer capítulo de la presente tesis, así como del análisis de la gráfica urbana como herramienta para dinamizar cambios. De esta manera, se plantean prácticas donde los participantes se apropien de manera simbólica de espacios públicos. Se consideran dos dinámicas para generar un cambio en el aspecto de algunas paredes del fraccionamiento, una dinámica tiene un sentido de enseñanza sobre aspectos básicos de dibujo, caligrafía, además, de informar cuestiones sobre el desarrollo de la gráfica urbana en relación a la memoria y la mejora visual de espacios públicos. La otra dinámica consiste en realizar intervenciones gráficas urbanas donde los participantes aprendan de manera práctica como llevar a cabo una pinta mural. De esta manera, el taller se impartió en varias sesiones durante los días sábado en horarios de 12:00 am a 3:00 pm en los meses de febrero a abril de 2020.

De manera más específica, a continuación se señalan algunos elementos técnicos y didácticos aplicados en taller que fueron inspirados en la revisión de proyectos locales e internacionales. Para ilustrar, la manera de involucrar a los participantes directamente en intervenciones se basa en el resultado del proyecto Migración de Colectivarte, donde se integró a jóvenes habitantes de la colonia Águilas de Zaragoza en la pinta de paredes, guiados por un instructor, el resultado permitió dejar imágenes en distintas paredes que fueron pintadas de manera colectiva. De igual manera, se retoma la manera de trabajar, de algunos proyectos internacionales, directamente en el espacio público con los participantes, actividad lúdica empleada por colectivos como Boa Mistura, Os Gemeos, Germen

Crew, entre otros, que ha permitido el involucramiento de habitantes en el cambio de aspecto en las unidades habitacionales donde residen.

Para la realización del taller de gráfica urbana, en primer lugar, se establece el contenido de la clase o bien la temática para generar una intervención gráfica. En segundo lugar, se establece una convocatoria previa a cada sesión, la difusión se hace a través de la *fanpage*, volanteo y por medio de carteles pegados en las calles. Para el desarrollo de los objetivos del taller, las sesiones fueron de forma intercalada: un día sábado se dedicó a la enseñanza de dibujo y el siguiente sábado se llevó a cabo una intervención gráfica. Las actividades realizadas durante los talleres fueron registradas, con permiso de los asistentes, y difundidas a través de la *fanpage* ColorEs Finca Bonita. Con esto, se pretende llegar a una mayor difusión del proyecto ya que se genera contenido para compartir con usuarios de las redes sociales.

Si bien uno de los propósitos del taller es en principio didáctico, también se busca que los participantes se involucren en la pinta de murales en un tercer nivel de participación y dejar en ellos conocimientos respecto a las formas de generar productos gráficos de manera autogestionada que les permitan en un futuro conseguir sus propios espacios y realizar proyectos de gráfica urbana. De esta forma, buscamos conformar un grupo de habitantes que realicen actividades relacionadas a la gráfica urbana con la intención de generar un imaginario acorde a gustos estéticos e identidades de ellos mismos.

La elección de los lugares para desarrollar los dos tipos de sesiones del taller, clases de dibujo e intervención gráfica, se basan en el análisis de espacios identificados en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro de acuerdo a prácticas sociales y el uso de los habitantes. En este sentido, buscamos potenciar la participación y el interés en los usuarios por el proyecto, de modo que, consideramos a la calle Monte Blanco el espacio para generar intervenciones didácticas de gráfica urbana mientras que para las clases de dibujo elegimos el parque ubicado en la calle Montes del Cantal³⁸ en la etapa IV del fraccionamiento ya que se trata de un espacio poco utilizado y posibilita la enseñanza de aspectos básicos de dibujo.

Los recursos materiales para llevar a cabo las sesiones de dibujo en el taller son:

- a) Cuaderno y lápices para anotar y llevar a cabo ejercicios de bocetaje.

³⁸La calle Montes del Cantal es una de las vías principales por la cual se ubican distintos parques, representa un espacio diseñado donde hay cabida para el esparcimiento y la convivencia vecinal, sin embargo las actividades y uso de los parques difieren del propósito de estos lugares. Entre las causas de que estos espacios no sean aprovechados de manera efectiva se encuentra la falta de alumbrado, la percepción de inseguridad por los relatos de asaltos que comentan los vecinos, además de las casas abandonadas.

- b) Materiales reciclados como tablas, hule, plásticos para llevar a cabo ejercicios de gráfica.
- c) Pintura acrílica base de agua y pintura en aerosol.
- d) Libro Juaritox Grafiti para mostrar a los asistentes las distintas formas de expresión gráfica desarrolladas en Ciudad Juárez.

Los recursos humanos necesarios para las sesiones de dibujo son:

a) Tallerista, en este caso el propio investigador, quien fomenta el diálogo y hace saber a los asistentes cuáles son los objetivos del proyecto de un modo general, esto es, hablar de los propósitos y formas de llevarlos a cabo dentro de un proyecto denominado ColorEs Finca Bonita.

b) Tallerista asistente: Se trata de una persona con experiencia en la gráfica urbana de Ciudad Juárez, su labor consistió en documentar mediante fotografías y video aspectos relevantes de las sesiones del taller. Además, ofreció su saber práctico para la realización de actividades como pintar sobre materiales reciclados (maderas, plásticos o bien sobre las mismas paredes).

Para dar a conocer a los habitantes del fraccionamiento la existencia del taller primero se realizó una convocatoria, se imprimieron y pegaron algunos carteles en los lugares que consideramos como puntos de tránsito, además se repartieron volantes y *stickers* con información del taller.

Previo a las sesiones del taller, se llevó a cabo una primera reunión en el parque ubicado en la etapa IV del fraccionamiento entre las calles Montes del Cantal y Pico Lenana. Asistieron tres personas interesadas en participar en el proyecto, dos de ellos miembros del colectivo Somoz quienes manifestaron varias ideas y la posibilidad de involucrar a otros colectivos, así mismo, asistió un joven conocido como Snoop quien fue habitante del fraccionamiento entre los años 2010 a 2017 y que por motivos de seguridad decidieron, él y su madre, vivir en otro fraccionamiento. Esta primera reunión fue de utilidad ya que se dialogó en torno al proyecto y se generó contenido para difundir en la *fanpage*. Una segunda actividad realizada, después de platicar respecto al proyecto, fue llevar a cabo un recorrido a pie, con una duración aproximada de 40 minutos, por la calle Montes del Cantal, parte de la avenida Manuel Talamás Camandari y por la calle Monte Blanco. Durante este recorrido se observó el estado de abandono de casas y la acumulación de basura, así, nuestros asistentes señalaron algunos espacios propicios para la intervención y la mejora, por ejemplo, en casas abandonadas donde la acumulación de basura no permite una sensación de confort a los habitantes, además de relatar aspectos del grafiti generado en esa zona. Esta primera reunión, nos llevó a reflexionar algunos aspectos para la implementación de próximas sesiones, por ejemplo, intensificar la difusión del proyecto ya que es necesario que la información del proyecto llegue al mayor número de habitantes, pero también que conozcan los objetivos de una manera clara.

Como resultado de esta primera reunión vimos la posibilidad de involucrar a agentes externos al fraccionamiento para que cumplan un rol de coordinadores en futuras sesiones. Esta participación resultó relevante ya que se trata de actores involucrados en la gráfica urbana que muestran interés por participar en proyectos donde los habitantes sean considerados en la toma de decisiones, al ser habitantes de la periferia suroriente de la ciudad comparten la visión de emplear la gráfica urbana como herramienta de transformación y la autogestión como manera para mejorar entornos. Podemos comprender así que la difusión del proyecto, aunque limitada, ha llegado a otros agentes externos del fraccionamiento, pero que al final de cuentas también representan una participación ciudadana para el mejoramiento del entorno.

Cabe señalar que, como parte de un proceso para resignificar el entorno a través de ejercicios participativos y de gráfica urbana, se diseñan estrategias y se implementan acciones piloto que son revisadas para ajustar las siguientes acciones. Así, vemos que la difusión en redes sociales requiere tiempo y no se pueden esperar resultados de forma inmediata. También, entendemos la dificultad para posicionar el proyecto, es decir, lograr que los habitantes lo entiendan como un proceso para mejorar el entorno en el fraccionamiento. En este sentido, primero se busca fomentar un interés en los habitantes para posibilitar que se involucren en la mejora de su entorno o bien que conozcan distintas alternativas en las que puede ser intervenido el paisaje cotidiano.

Es necesario una constante revisión y rediseño de las acciones catalizadoras y de cada sesión realizada como parte del taller. De esta manera, posterior a cada sesión se registraron las reflexiones, observaciones, las dificultades y la manera de superarlas para que el taller, como instrumento de transformación, se vuelva cada vez más eficiente.

La primera sesión del taller se propuso acorde al estudio que hemos realizado del espacio, de las experiencias en la observación del fraccionamiento, el contacto con algunos vecinos que han solicitado intervenciones gráficas y de la participación de productores gráficos que atendieron a la convocatoria para la primera reunión informativa del proyecto. El propósito de esta primera sesión se encaminó en varias direcciones. En primer lugar, a establecer vínculos entre la propuesta gráfica y los intereses que el dueño de la pared ha manifestado. En segundo lugar, la actividad se proyecta dentro de las herramientas de participación al generar actividades lúdicas con las cuales invitar a los transeúntes a participar y, así, difundir el proyecto de una manera práctica. En tercer lugar, la intervención se realizó en uno de los puntos de mayor tránsito del fraccionamiento en la calle Monte Blanco en uno de los días y horarios de mayor tránsito de personas, por tratarse de un fin de semana. Por último, esta intervención tuvo un propósito didáctico al invitar a productores gráficos, considerados como expertos en su área, para que no únicamente realicen una intervención sino que

tengan un contacto con las personas asistentes y les muestren de manera didáctica y práctica cómo es llevar a cabo una pintura mural. Como una forma de incentivo, para motivar el interés en las acciones de cambio del aspecto del lugar, se proporcionó a los habitantes que transitaron durante la intervención gráfica *stickers* como regalo, se realizaron cuestionarios y se brindó información a los interesados en el proyecto.

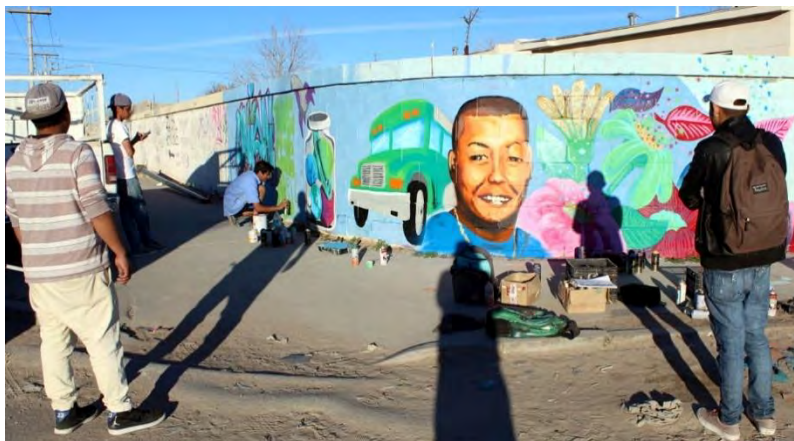


Figura 52. **Intervención gráfica en primera sesión de taller.** 2020. Fuente: propia.

En la segunda y tercera sesión de intervenciones gráficas se continuó trabajando por la superficie de la misma pared, se complementó un mural en el que participaron Colectivo Somoz, participantes que se enteraron del proyecto a través de la página y participantes que se acercaron en la primera sesión para solicitar información del proyecto. La manera de desarrollar las intervenciones consistió en enseñar cómo se aplica el color con pintura acrílica mediante brochas y rodillos o con pintura en aerosol. En la segunda sesión, los integrantes del colectivo Somoz y el investigador realizaron los trazos de las figuras sobre la pared para que posteriormente fueran los participantes quienes realizaran la aplicación de color.

En la cuarta sesión de las intervenciones se planteó llevar a cabo en la pared que intervenimos en enero de 2019, sin embargo, a solicitud de los participantes se buscó el permiso de pintar la pared de enseguida perteneciente a una casa abandonada. Es así que, se pidió permiso a vecinos ya que los dueños de la casa intervenida no la frecuentan de manera seguida. La manera de desarrollar esta sesión fue igual a las primeras sesiones, el investigador realizó los trazos y los jóvenes y niños pintaron las áreas marcadas.

La reflexión en este cuarto encuentro indica que la manera de enseñar a los participantes de forma práctica permite que exista un sentido de juego para algunos de ellos, esto posibilita que inviten

a otros amigos a participar. De igual manera, hacer estas intervenciones gráficas permite generar interés en los habitantes que observan la actividad, las imágenes resultantes quedan plasmadas y de a poco cambian el aspecto de las paredes. Además, estas paredes constituyen las aportaciones de los participantes ya que en cada una de las primeras sesiones la composición gráfica se realizó de acuerdo a las opiniones y propuestas de los participantes. Por ejemplo, en la primer sesión se pintó una pieza tipo grafiti con la palabra unión propuesta por Smoop, en la segunda sesión se escribió la frase *one life one love* a petición de un participante, en la tercer sesión se pintaron girasoles por sugerencia de otro participante. De igual manera, en la selección de los colores se incluyen las propuestas de los participantes. También observamos la aceptación y gusto de seguidores en la *fanpage* al ver los resultados de las intervenciones gráficas.

En la figura 53 se recopilan los resultados de las sesiones del taller de gráfica urbana. Las imágenes resultantes fueron producto de las propuestas de los participantes, el investigador se limitó a realizar los primeros trazos sobre la pared y a enseñar a utilizar los materiales para pintar. Las intervenciones con color azul de fondo corresponden a una misma pared que delimita el perímetro de varias casas, mientras que el mural con color guinda de fondo es en una casa abandonada por la misma calle. Estas pintas murales representan una pequeña porción de las paredes del fraccionamiento, sin embargo, ya constituyen elementos que de a poco se integran al imaginario de los habitantes al ubicarse sobre la calle principal.



Figura 53. **Intervenciones colaborativas dentro del taller de gráfica urbana.** 2020. Fuente: *Elaboración propia.*

Un aspecto observado es que algunos de los participantes llegan con propuestas propias o bien tienen la intención de realizar un grafiti propio, en estos casos se les ha explicado el objetivo del proyecto que es del transformar el aspecto de las paredes y que se debe considerar como una cuestión comunitaria, sin embargo, les proponemos ensamblar su idea en la composición gráfica. De tal

manera, la elaboración de murales en colectividad debe contemplar un diseño en la composición que permita la apertura a nuevas propuestas que puedan ser integradas durante la intervención.

Surge de:	Actividad	Propósito	Forma de realización
Fanpage ya existente de Finca Bonita. Fragmentación espacial en la ciudad genera un imaginario de marginación.	Fanpage ColorEs Finca Bonita	Dar difusión a las actividades realizadas en el fraccionamiento. Ayudar a la construcción de un imaginario positivo. Difundir prácticas culturales - mostrar identidades (iglesias, matachines, feria).	A través de Facebook, Youtube, Instagram.
Artefactos Culturales (Kumar, 2013). Registro fotográfico. Productos que se venden en el mercado.	Cuaderno para colorear	Conocer percepciones respecto al fraccionamiento. Obtener ideas para intervenciones gráficas. Generar una idea de cómo es el paisaje urbano colectivo.	Distribución en escuelas. Poner punto de venta en mercado. Con vecinos conocidos.
Acercamiento al usuario. Ideas respecto a que el arte urbano mantenga a los jóvenes ocupados, lejos de vicios.	Taller	Función didáctica respecto a la gráfica urbana como forma de mejorar el entorno. Enseñar técnicas de gráfica urbana autogestionadas. Fomentar el uso del espacio con sentido lúdico-creativo. Generar una gráfica urbana participativa.	Utilizar espacio en parque o alguna casa. Entregar fanzines sobre historia de gráfica urbana. Difusión en páginas de Facebook. Entregar volantes en mercado de segundas. Ofrecer playeras a las primeras 10 personas en responder la convocatoria.
Análisis del primer espacio en el fraccionamiento.	Intervenciones gráficas street art	Agregar significados al espacio público, resaltar la posibilidad de transformar espacios defectuosos, dañados o abandonados.	Convocatoria para recibir ideas y a partir de ahí hacer propuestas de diseño. Pintura participativa.
Observación del espacio vivido en el fraccionamiento. Análisis de las posibilidades de la gráfica urbana en relación a la memoria colectiva.	Intervenciones de gráfica urbana participativa	Producir intervenciones que permanezcan por varios años. Establecer formas de participación colaborativa artísticas en el espacio público que puedan ser reproducidas por habitantes del fraccionamiento.	Convocatoria a habitantes del fraccionamiento. Diálogos en talleres o conversatorios con los vecinos. Pintura participativa.
Observación de vecinos que limpian más allá de sus casas. Involucramiento participativo.	Actividades de limpieza	Favorecer un sentido de responsabilidad y arraigo al lugar.	A través de convocatoria abierta. Conformación de grupos de vecinos.

Figura 54. **Cuadro de acciones de acuerdo a estrategia para ayuda a reconfigurar el espacio urbano. 2019.** Fuente: *Elaboración propia.*

En la figura 54 establecemos un cuadro que resume las acciones propuestas para ayudar a la conformación de un paisaje urbano proclive a generar significados de agrado. En una primera instancia, las actividades e instrumentos tienen el objetivo de que los usuarios conozcan y reconozcan aspectos positivos del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, a través de la página en Facebook se busca mostrar cómo es vivir en el lugar. Los talleres de gráfica urbana fueron espacios de diálogo entre artistas y habitantes en diversos proyectos realizados en Ciudad Juárez, sin embargo, han sido pocos los que verdaderamente han generado una participación comunitaria en un nivel más complejo que el de la consulta de ideas. En el fraccionamiento Urbivilla del Cedro además de encontrar usuarios activos, el diseño de las calles y la disposición de paredes amplias permiten pensar en generar galerías gráficas urbanas que fomenten en sus usuarios un sentido de pertenencia. Las actividades de limpieza

se enlistan al final debido, al compromiso que se requiere para que los habitantes generen acciones que no son simplemente lúdicas, como puede ser el pintar un mural, en este sentido la participación ciudadana se busca fomentarla desde un nivel básico hacia un nivel de mayor complejidad.

En resumen, los resultados del taller de gráfica urbana, previo a la suspensión como medida de precaución ante la pandemia, se establecen con la participación colaborativa de algunos jóvenes que aprendieron a plasmar color e imágenes en las paredes. La gráfica resultante se conserva sin intervenciones y sin muestras de rechazo o algún tipo de censura, es decir, que las obras presenten manchas, leyendas o mensajes de carácter ofensivo por parte de otros habitantes.

Así mismo, algunos elementos pintados en los murales que no fueron parte de los talleres tienen importancia en el imaginario del fraccionamiento. Por ejemplo, el rostro del señor de los elotes fue una pinta que en principio hizo pensar a algunos de los habitantes que se trataba de un memorial debido a la salud del vecino retratado y que no fue visto en los lugares que solía visitar. Al tratarse de un vecino conocido por la mayoría de los locatarios y consumidores del mercado informal, la imagen fue reconocida, posteriormente al paso del tiempo esa misma imagen es asimilada como un elemento más del paisaje urbano. Esta misma imagen fue modificada cuando agregamos un cubrebocas con la intención de llamar la atención respecto a la situación vivida por la pandemia, sin embargo, algunos meses más tarde este vecino si falleció. Esta misma pinta ahora finalmente si tiene un sentido de memorial para las personas que lo conocieron y saben de su deceso. En otros términos, se trata del cambio de significado que la imagen evoca en los receptores de acuerdo al conocimiento previo que tienen de la persona representada y al bagaje cultural de cada individuo, ya que en un principio la imagen fue comprendida por algunos habitantes en un sentido memorial, esto probablemente es debido a los esquemas que las distintas etapas de violencia han producido en la forma que se comprende la acción de pintar rostros en una pared. Cabe apuntar que en algunas colonias de la ciudad pintar memoriales es una tradición vigente, principalmente donde se mantienen aspectos de la cultura chola, pintar retratos de seres queridos cuando fallecen para mantener una memoria viva, sobre todo si la persona representada era alguien conocido por la comunidad. Sin embargo, derivado de las olas de violencia en la ciudad esta tradición se ha alterado ya que en décadas anteriores no era común saber del fallecimiento de alguien conocido como lo empezó a ser a partir de los años 2008 y 2010, lo que ocasionó que en algunos barrios o colonias se dejasen de pintar rostros o bien que algunas pintas memoriales ahora se hacen con *tags* o *bubble letters*, como en dos paredes del fraccionamiento Finca Bonita.

Por otra parte, otra pinta que cobró relevancia para algunos usuarios fue la que representa a las manos de Dios plasmadas a petición de un vecino comerciante del mercado informal. La gráfica

se realizó en el lugar que el comerciante ha ocupado por varios años para instalar su puesto de venta de calzado deportivo y otros productos, se trata de un espacio donde al igual que otros comerciantes es apropiado de forma semipermanente, la ubicación de su punto de venta no varía. En entrevista realizada el sábado 20 de marzo de 2021, este comerciante señaló varios aspectos; en primer lugar habló del vecino fallecido y señaló con la mirada hacia la pared donde se encuentra pintado su rostro para referirse al mismo, en segundo lugar, nos relató cómo la pinta de las manos constantemente es señalada por algunos de los clientes del mercado y los comentarios que le hacen, algunos en un tono burlesco, al plantear que se trata de unas manos que tiran barrio³⁹ y otros en un sentido mayormente cercano al intencionado por el comerciante al solicitar la imagen (ver figura 31), y en tercer lugar, con visible agrado señaló que esa pared se ha mantenido con la misma imagen a pesar de las acciones de limpieza y del mantenimiento de las paredes (pintura blanca) por parte del municipio y del grafiti que hacen algunos jóvenes del sector. De esta manera, el comerciante hace suya la imagen y responde cuando le cuestionan el significado de la imagen.

Durante los meses de abril a julio de 2021 se realizaron otras cinco intervenciones gráficas, a causa de la pandemia, el investigador actuó de manera individual. La primera de ellas fue la pinta de las manos de Dios en una de las paredes de las casas donde se instalan los puestos del mercado, para esto se repintó la imagen anterior, pero se realizó con más color y en un tamaño mayor, así mismo, ahora se pintó un fondo de color azul. El propósito fue mejorar la pinta anterior y brindar una imagen más colorida de acuerdo a las características del proyecto en general. La imagen quedó en el mismo lugar, en la parte media de una barda que se compone por las paredes de los patios traseros de viviendas del fraccionamiento Oriente XXI, pared que de inicio no fue pintada de ningún color por parte de la constructora ya que se trata de la parte trasera del fraccionamiento, sin embargo, es visible en una de las principales calles y durante años simplemente fue acumulando firmas de nombres y grafiti. Tal como se señaló anteriormente, dependencias del municipio como la que en administraciones pasadas se nombró Antigrafiti realizaron actividades de limpia y pinta de paredes, en 2020 la imagen de las manos no fue borrada y por algunos meses fue la única imagen en esa pared hasta que algunos habitantes realizaran distintos *tags* y *bubble letters* y las letras en memoria de Mono por Lion.

³⁹ Práctica habitual en la cultura chola pero que ya no es tan frecuente como en décadas anteriores, tirar barrio es hacer posiciones específicas con los dedos de las manos para referirse a un barrio, pandilla y en algunas ocasiones a algún *crew*. Se entiende como código entre miembros de pandillas o de barrios, aunque el desarrollo de la ciudad y la construcción de fraccionamientos hace que esta práctica haga referencia a cómo era vivida la ciudad en algunas colonias de la ciudad.

Parte del proceso para esta intervención consistió en generar una propuesta en un boceto que después se trabajó de manera digital sobre fotografías de la pinta original. Después, la pinta se llevó a cabo en dos sesiones durante las cuales se grabó en video el proceso y el transitar de personas, automóviles, camiones y algunos perros callejeros, más adelante se explica la finalidad de este ejercicio de registro.

La segunda imagen que se repintó fue la pinta del mural en memoria del hijo de un vecino chofer de transporte público, del mismo modo que en la primera intervención, se decidió realizar una imagen más grande que la anteriormente pintada (figura 55). Así mismo, previo a la pinta se realizó un boceto y de manera digital se trabajó para estimar cómo quedaría la imagen final. De igual manera, esta intervención se realizó en dos sesiones durante las cuales se registró en video y en fotografías parte del proceso y del transitar de los habitantes.



Figura 55. **Resultado de imagen repintada.** 2021. Fuente: propia.

La tercera pinta consistió en un homenaje a la atleta corredora rarámuri Lorena Ramírez quien representa un referente para el deporte en Chihuahua, se decidió representarla ya que a través de la

gráfica urbana también se puede hacer homenaje a personalidades del estado, de la localidad o de la comunidad que adquieren notoriedad debido a logros artísticos, académicos, deportivos o de otra índole pero que puedan ser considerados como ejemplo y así ayudar en la generación de vínculos de identidad (figura 56). En esta ocasión, se utilizó un espacio que habíamos dejado sin pintar durante las sesiones del taller de gráfica urbana colaborativa debido a que se encontraba plasmada una publicidad. Con esta intervención se terminó de pintar un muro donde se incluyen la imagen del señor de los elotes, ahora con un sentido de memoria, y la pinta realizada por jóvenes dentro de las actividades del taller de gráfica urbana.



Figura 56. **Intervención en homenaje a Lorena Ramírez.** 2021. Fuente: propia.

La cuarta intervención se realizó en el mes de junio, en esta ocasión la intención fue hacer una referencia intertextual con el micrometraje animado ¿Olvidas algo? (ver apartado 4.5) y plasmar elementos de grafiti. Se trata de una representación de los personajes y el nombre del micrometraje en conjunto con piezas en estilos de grafiti *wild style* y 3D. En esta intervención se invitó al productor de gráfica urbana Desas para que participara con una pieza de grafiti de su apodo. En la figura 57 se muestra la pinta terminada, la parte central de la pared esta dedicada al micrometraje ¿Olvidas algo?,

los costados a piezas de grafiti, así mismo, en el extremo derecho se incluyó una ilustración de una joven en bicicleta que trae una casa a modo de mochila. La intención de integrar elementos de grafiti, una referencia intertextual y una ilustración es generar un espacio a modo de galería de imágenes para el espectador y fomentar una reflexión en torno a cuál es el sentido de las ilustraciones plasmadas. Esta intervención se realizó en varias sesiones durante tres fines de semana, al igual que las intervenciones anteriores se documentó el proceso.



Figura 57. **Intervención gráfica con tema del micrometraje.** 2021. Fuente: propia.

La quinta intervención gráfica de manera individual se realizó en la pared que une a dos casas en la calle Montes de Cantal cerca del parque de la etapa IV del fraccionamiento (ver figura 58). Para la propuesta gráfica se tomó el concepto de identidad, aunque no se buscó representar lo común a una mayoría de habitantes, más bien, se buscó encontrar referentes de identidades que permitieran anclar lo diverso de la cultura mexicana y de las identidades que habitan en el fraccionamiento. De tal manera, se recurre nuevamente a la intertextualidad como una manera de dejar abiertas las interpretaciones de la obra gráfica, pero ancladas a elementos gráficos que resulten atractivos a la percepción visual de los usuarios y que sean conocidos por algunos de ellos. En este sentido, se decidió representar en una de las casas una imagen de la artista mexicana Frida Kahlo ya que es un referente internacional del arte mexicano pero que, además, su legado artístico habla de las identidades nacionales y de la autorrepresentación pictórica como una terapia ante el dolor. En la otra casa se hace una representación del venado azul o Kauyumari referente de la cosmogonía Wixárika o Huichol y en la parte central de las paredes se realizó un grafiti en estilo 3D. Con esta intervención también se hace referencia a la pintura *El venado herido* en la cual Frida Kahlo se representó con cuerpo de un venado y con varias flechas incrustadas en el cuerpo como metáfora del dolor de la artista. Esta intervención gráfica se realizó durante varios días en horarios aproximados de 3: 00 pm a 6:00 pm, durante estos días se generó un registro en video, se platicó con vecinos que manifestaban

opiniones respecto a las intervenciones gráficas y se contó con la participación de algunos vecinos que solicitaron ayudar con la aplicación de pintura como una manera de contribuir a la comunidad.



Figura 58. **Intervención gráfica dedicada a Frida Kahlo y al venado Kauyumari.** 2021. Fuente: propia.

En las cinco intervenciones se documentó con fotografía y video el proceso. Como parte de la metodología propuesta desde un principio y acorde a una perspectiva etnográfica, se realizó una revisión a los videos del proceso. Esto permite ver prácticas de los usuarios en las calles principales del fraccionamiento, Monte Blanco y Montes del Cantal, entre las que encontramos fue: caminar para ir a comprar mandado al supermercado S-mart, esperar el camión y abordar en puntos que no fueron establecidos como espacios de abordaje, trasladar mercancías en triciclos para instalar un puesto de venta de productos en la avenida principal y el transitar de automóviles, camiones de transporte público, personas en bicicleta, niños que en grupo paseaban a pie o en bicicletas. Una diferencia de cómo se viven las dos calles principales se encuentra en el transporte y tránsito de personas, mientras que en la calle Monte Blanco el transporte público es más frecuente, en la calle Montes del Cantal es mayor el tránsito de camiones de transporte de personal de maquiladoras y el tránsito de personas que regresan a sus hogares después de una jornada de trabajo o bien que se dirigen a su trabajo. Lo que nos habla de la manera en la que los espacios no son vividos como fueron planeados, así mismo que hay distintas velocidades con las cuales las personas transitan la calle, tal como plantea Gehl (2014) la calle es vivida de acuerdo a una velocidad humana y a una velocidad de automóviles.

En conjunto, el proceso para las cinco intervenciones llevó alrededor de 45 horas repartidas en 16 días. Respecto a lo observado, en el tiempo que permaneció el investigador en la calle Monte Blanco se observó el tránsito de patrullas de policía únicamente en tres ocasiones. Esto señala la poca vigilancia policial que hay en el lugar, el hecho de que pasaran a gran velocidad y con las luces encendidas es indicativo que atendían un llamado o una situación de inseguridad. Aunque durante una de las intervenciones en la calle Montes del Cantal se observó un operativo en el cual llegaron alrededor de 8 patrullas de policía municipal y estatal a un par de casas ubicadas en esa calle, a unas pocas cuadras del lugar de la intervención gráfica, al momento de pintar se encontraban observando un par de vecinos que comentaron al investigador que en una de las casas era muy evidente la venta de droga y que ante el descarado con el que actúan los vendedores seguramente hubo una denuncia.

Así mismo, se registró el transitar de familias, parejas o personas solas que pasaron por el lugar de la pinta y después de aproximadamente una hora se observa a las mismas personas regresar con dos o más bolsas de plástico llenas de productos. Si tomamos de referencia la distancia entre los lugares donde se realizaron las intervenciones gráficas y la ubicación del supermercado S-mart inferimos que las personas realizan un recorrido a pie de alrededor de 15 a 20 minutos, lo que indica que hay prácticas comunes como caminar para ir a comprar mandado, un continuo flujo de personas para las cuales la calle es vivida a una velocidad lenta, de a pie. En este sentido, hablamos de transeúntes que son más susceptibles de percatarse de las intervenciones gráficas, a la vez, que durante su trayecto pueden apreciar de manera clara un mensaje visual en una pared que llame la atención del sentido visual.

Del mismo modo, se registraron algunas reacciones en los usuarios al observar la intervención gráfica, en más de una ocasión documentamos personas acompañadas que señalaban al investigador o la pared intervenida y luego apuntaban hacia las otras paredes que se han pintado, es decir, al observar la acción de pintar se enfatizó o adquirió otra vez relevancia aquella gráfica urbana que ya se encontraba presente, pero que pasó a ser parte de la cotidianeidad, estas reacciones fueron más comunes en las niñas y niños que en los adultos.

Los videos funcionaron también para realizar pequeños clips audiovisuales publicados en la *fanpage* ColorEs Finca Bonita donde se reproduce el proceso de cada pinta y en algunos segmentos se muestra el transitar de las personas y de los automóviles. La edición de los videos se realizó en función de ofrecer un documento con un sentido didáctico de cómo es el proceso de pinta y de las prácticas de los mismos usuarios al estar en el espacio público para generar contenido en la *fanpage* que pueda ser consultado por los usuarios. Así mismo, la participación de otros colectivos en el proyecto permitió utilizar música producida por San Pancho Records⁴⁰ en el video de la última intervención.

En suma, la gráfica urbana al estar presente en el espacio público es susceptible de ser resignificada de acuerdo a los esquemas de los habitantes, así, es posible que una obra terminada sea intervenida posteriormente con grafiti o que el sentido inicial con el que fue plasmada sea cambiado.

La participación de jóvenes en los talleres hace que la gráfica resultante tenga un sentido para ellos y otro para quienes sólo son receptores de las imágenes, la representación de personas conocidas por la comunidad también adquiere significados de acuerdo a lo que cada habitante conoce de quienes

⁴⁰ Colectivo dedicado a la producción de música hip hop que colaboró con la musicalización del micrometrage animado ¿Olvidas algo?

son retratados. Para ejemplificar, en la pinta memorial del conductor de transporte público en un inicio se inscribieron palabras insultantes en la frente, pero con el señor de los elotes ocurrió que algunos vecinos tomaran fotografías de la pinta para referir al fallecimiento del señor. Así mismo, al tratarse de un conjunto habitacional relativamente joven y que anterior a las intervenciones del investigador no existiera una gráfica urbana cercana al *postgraffiti* o al arte urbano pero por el contrario el grafiti de nombres o *tags*, realizado principalmente por adolescentes habitantes del lugar, eran abundantes desde que el fraccionamiento dejó de contar con vigilancia permite que las pocas intervenciones realizadas durante el proyecto tengan un valor significativo para los habitantes. Por otra parte, en las intervenciones realizadas de manera individual se eligieron temáticas con connotaciones identitarias pero sin establecer mensajes absolutos, más bien, se dejan abiertos algunos significados y referentes para que sean los mismos receptores quienes cuestionen las intervenciones gráficas.

Después de varios meses de realizar las intervenciones gráficas se observó que en dos de las pintas murales se agregaron imágenes. En una pared fueron plasmadas con estencil varias imágenes de uno de los personajes de la película *Minions*, mientras que en otra pinta se agregó una ilustración a color de un personaje de la serie animada *Rugrats*. Se trata de intervenciones mínimas pero que connotan diálogo en un lenguaje gráfico, desconocemos al autor o autores de tales imágenes. Sin embargo, los mismos estenciles fueron vistos en otras paredes del fraccionamiento. Cabe señalar que anteriormente era común encontrar que a las pintas murales fueran agregadas firmas de nombres, en las pintas murales dentro del proyecto ocurrió que a la primera intervención se agregaron firmas pero no se borraron y estas continúan visibles, esto supone que se ha comprendido que el proyecto se produce por y para los habitantes del fraccionamiento.

4.3 El proyecto ColorEs Finca Bonita en tiempos de pandemia

La pandemia provocada por el coronavirus SARS-COV2 produjo distintos efectos en las maneras de interactuar en el espacio público. La situación vivida entre los meses de marzo 2020 a julio 2021, tiempo durante el cual las autoridades federales decretaron una cuarentena y otras medidas para mitigar la expansión del contagio, obligó a reconsiderar algunas de las estrategias planteadas para trabajar nuestro proyecto de resignificación en el verano del 2021. Una primera medida que tomamos fue suspender las actividades que se tenían diseñadas para llevar a cabo en áreas públicas del fraccionamiento, tal y como la pinta de murales colaborativos en la calle principal. Se anunció en la *fanpage* ColorEs Finca Bonita un cambio en la manera de continuar con el proyecto. En segundo

lugar, buscamos generar una interacción a través de este mismo canal, sin embargo, la respuesta fue escasa debido a que las publicaciones por este medio llegaron a una cantidad de entre 40 y 100 seguidores. A pesar de esto, realizamos algunas publicaciones relacionadas con tutoriales de dibujo, proyectos de resignificación llevados a cabo en otras partes del mundo y se continuó invitando a seguir con la participación y a enviar resultados de los cuadernos para colorear que entregamos en meses anteriores (ver apartado 4.1).

Esta pandemia evidenció las desigualdades en las que vive la mayor parte de la ciudad. En el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro, al igual que en muchos otros sectores de Ciudad Juárez, existe un alto porcentaje de la población para la que fue imposible seguir al pie de la letra las instrucciones de confinarse en los hogares, debido a que para muchas personas el sustento económico se obtiene día con día, en otras palabras, necesitan obtener ingresos monetarios de manera diaria para poder subsistir y costear alimentos, alquileres y el pago de servicios. Esta el caso de personas que dependen del comercio informal o bien que las empresas donde laboraron dejaron de requerir temporalmente de sus empleados. El investigador, al tener el privilegio de poder trabajar desde casa, dejó de estar en el espacio público, las salidas durante la cuarentena fueron únicamente para atender cuestiones esenciales como ir a comprar comida. Sin embargo, en las salidas que el investigador realizó, fue frecuente observar gente en la calle como si no ocurriera nada, es decir, personas reunidas en grupos sin utilizar cubrebocas, ni tomar sana distancia. De igual manera, se observó que los camiones de transporte público se encontraban llenos de personas, algunas acompañadas de niños, y adultos mayores en los supermercados (personas de riesgo), estas acciones se registraron aún en momentos en los que las autoridades federales decretaron un semáforo naranja y rojo para la realización de actividades en la vía pública.

Mientras que dentro del fraccionamiento también fueron suspendidas otras actividades. En lo que respecta al mercado informal en la calle Monte Blanco se suspendió la instalación de puestos los días habitualmente utilizados, aunque algunos de los locatarios no dejaron de instalarse y otras personas sin permiso aprovecharon el espacio libre para instalar sus puestos (mesas, productos a la venta, estructuras de metal o de madera para poner momentáneamente lonas y generar sombra). No obstante, la mayoría de comerciantes regulares no instalaron sus puestos durante la cuarentena. En la primera semana de julio de 2020 el mercado ya se instalaba nuevamente entre los días jueves y domingo en los horarios acostumbrados, prácticamente con la totalidad de puestos, a pesar de que en esos días se generó un incremento diario de contagios en la ciudad y de que el semáforo estipulado por el gobierno federal y la Secretaría de Salud para la paulatina reanudación de actividades económicas para el estado de Chihuahua se encontraba en naranja, esto es, aún con un alto riesgo de

contagio en la población. Sin embargo, para algunos de los vendedores el mercado representa la única manera para obtener ingresos económicos, así mismo, para algunas personas significó estar por más de dos meses sin recursos extras.

Durante el periodo de crisis por la pandemia el proyecto ColorEs Finca Bonita se desarrolló principalmente por el canal de difusión y comunicación a través de la plataforma Facebook. El trabajo técnico se enfocó en el modelado digital de una representación del fraccionamiento con el objetivo de realizar videos y animaciones que puedan generar interés en el proyecto. De igual manera, se trabajó en ilustraciones y bocetaje para futuros murales cuando las condiciones permitan la reactivación de las actividades en el espacio público. Algunas de las reflexiones, surgidas durante este lapso, son que el canal de comunicación resulta limitado debido a que las plataformas digitales ofrecen una sobreoferta de productos audiovisuales pero que se rigen por los esquemas de mercado, las propuestas generadas desde la autogestión encuentran un alcance mínimo al no pagar publicidad. Aun así, el espacio virtual ofrecido por la plataforma Facebook es un complemento eficiente cuando los proyectos se producen además en la materialidad, en lo concreto del espacio, ya que por sí sólo el canal de difusión no resulta eficiente al momento de convocar a la participación.⁴¹ En este sentido, un proyecto con el objetivo de aportar nuevas significaciones al espacio público de un determinado lugar, al no poder trabajar con personas en áreas públicas se encuentra limitado. Se requiere la integración de los canales de difusión y colaboración para una mayor eficacia. Sin embargo, ante una situación imprevista y de la magnitud de la pandemia, es necesario continuar con la difusión ya que esto permite mantener la vigencia del proyecto en el imaginario de las personas que ya conocen el mismo y que pueden estar interesadas en participar. De igual manera, fue necesario realizar una revisión al plan de medios y agregar otro apartado para responder a la pregunta ¿qué hacer cuando únicamente se cuenta con este canal para trabajar?

Para continuar con propuestas para adecuar el proyecto ColorEs Finca Bonita se reconsideró enfocar las acciones realizadas en lo material del espacio público hacia un plano simbólico. En otros términos, buscar integrar elementos al imaginario urbano del fraccionamiento al establecer propuestas relacionadas con las representaciones del espacio público y las prácticas llevadas a cabo en el mismo. Al tratarse de una investigación a través del diseño, se seleccionó a una de las teóricas de nuestro país más reconocidas Luz del Carmen Vilchis (2016) y se retomaron algunos de sus planteamientos en

⁴¹ Cabe señalar que durante el confinamiento, parte del trabajo consistió en dar seguimiento en redes sociales a otros proyectos de naturaleza similar, así, se observó que fueron recurrentes las dinámicas de trabajo en red. Sin embargo, la amplitud del espacio virtual ofrece a los usuarios una gran cantidad de contenidos y dinámicas que resulta complejo, desde proyectos pequeños o independientes, competir o lograr captar la atención del público.

torno a la práctica del diseño para la construcción de alternativas que permitan una continuidad con los objetivos planteados desde el inicio de la presente investigación.

El diseño como práctica profesional al igual que otras disciplinas, a través de su propio método permite sistematizar el pensamiento y tomar decisiones para generar soluciones a partir de requerimientos, definición de problemas y evaluación. Vilchis (2016) plantea para la comprensión de una problemática la fragmentación y análisis de información, desde el diseño, se establecen posibles soluciones de índole estética y de función, la autora define al problema como "... la ubicación de una necesidad de comunicación, la necesidad es el origen del problema, el contexto lo define, la semiosis lo interpreta y re-interpreta y la configuración lo soluciona" (Vilchis, 2016, p. 99). Para determinar la problemática se deben considerar varios aspectos, tales como que hay diferentes tipos de necesidades, en nuestro caso, las relacionamos a lo que Vilchis (2016) determina como necesidades fluctuantes ya que tratan sobre la identidad. En este sentido, establecemos nuestra problemática vinculada a la continuidad del proyecto y la comunicación hacia los habitantes participantes o receptores de las propuestas gráficas.

Posterior a la definición del problema y sus requerimientos, Vilchis (2016) plantea la formulación del proyecto, esto es, una sucesión de etapas y estrategias que se van a emplear en el proceso, aunque la revisión a las problemáticas se realiza constantemente. En esta fase, se proponen los siguientes elementos: gestión del diseño, estudio de los receptores del diseño, la determinación de los estilos, discursos y género en los mensajes, los factores técnicos y de conceptualización.

En última instancia, se genera el planteamiento de soluciones, esta es la fase en la que se desarrollan las propuestas, y comprende diversas etapas que van desde el bocetaje, la elaboración de pruebas y consideración de alternativas a la evaluación de productos finales.

La revisión al contexto en el cual el proyecto se estaba generando, obligó al replanteamiento y búsqueda de otras soluciones para explorar la resignificación del entorno, ahora a través de un aspecto más simbólico que material. De este modo, la primera acción consistió en agregar elementos en relación a la situación que estamos viviendo y que pudieran dar pie a nuevos significados. Se realizó una intervención a una de las propuestas llevadas a cabo anteriormente como parte del proyecto, un mural en el que se dibujó un cubrebocas sobre el rostro del señor reconocido por algunos usuarios como vendedor de elotes (figura 59). El propósito de realizar esta intervención tiene que ver con brindar a los usuarios un mensaje acerca de las medidas que hay que considerar durante la pandemia.



Figura 59. **Intervención a mural durante pandemia.** 2020. Fuente: propia.

La observación de cómo era vivida la pandemia en los principales nodos de interacción del espacio público del fraccionamiento, en los días de cuarentena y en semáforo rojo, durante la cual fue recurrente encontrar personas reunidas en puestos de comida y vendedores de diversos artículos usados instalados en la banqueta de la calle sin utilizar cubrebocas o tomar otra medida precautoria. Estas observaciones generaron preocupación, en este sentido, se decidió diseñar y publicar un video donde se invitó a los habitantes a tomar medidas. Al tratarse de una situación nueva para toda la población, se estableció que el video debería fomentar la consideración a los demás y a quienes necesitan hacer uso de los lugares públicos. Los mensajes que debía expresar eran similares a las campañas de publicidad por parte de marcas comerciales y asociaciones que empezaron a publicarse desde distintos medios y estos se basaban en el temor que causó la cantidad de personas fallecidas y contagiadas. De esta forma, se comprendió como una oportunidad para comunicar el estatus del proyecto y adherir un mensaje, como recordatorio de la situación vivida, y que desde el fraccionamiento Urbivilla del Cedro también se debían tomar medidas de precaución.

Para la realización de este video se tomaron en cuenta reflexiones en torno a qué es lo que representa vivir en comunidad, la responsabilidad hacia los otros y el sentido de protección. Así mismo, las principales actividades de trabajo en los usuarios del fraccionamiento, la industria

maquiladora para muchos de ellos, el negocio informal y la necesidad de trasladarse en el transporte público. En este sentido, se trató de representar lo común que hay para la mayoría de los habitantes del fraccionamiento, es decir, que se trata de personas que tienen la necesidad de trabajar y muchas de ellas no tuvieron opciones como el trabajar desde casa. El objetivo de realizar este video fue generar empatía, ayudar a la concientización de las medidas de seguridad que debemos tener en el espacio público y dar a conocer que el proyecto se encuentra en un estatus de pausa, pero que retomaremos las actividades de seguir trabajando para transformar la imagen de la calle principal con los respectivos cuidados para evitar contagiar o ser contagiados.

Durante la ideación y diseño de este video surgieron varios cuestionamientos: ¿cómo representar al fraccionamiento sin reducir su esencia, tal como sucede con los *spots* publicitarios donde la metonimia actúa como figura retórica que oculta los aspectos negativos o las complejidades?, ¿de qué manera representar las identidades sin caer en los estereotipos habituales en las metáforas utilizadas en el diseño dominante? Para responder a estas problemáticas se decidió emplear metonimia y metáfora como recursos, pero no en el mismo sentido que se utiliza en la publicidad de algún producto, sino más bien, para representar algunos de los aspectos que pueden considerarse como deficiencias de desarrollo urbano, como las fallas en la electricidad y la falta de alumbrado público, para aludir a problemáticas ocurridas en diversas áreas de la ciudad.

Ya en la década de los años 60 y 70 del siglo pasado Lefebvre (2013) realizó señalamientos en relación al uso de la metáfora y la metonimia en la publicidad. Desde una lógica espacial, el uso de estas figuras muestra una disminución de los usuarios y de la complejidad en los procesos de producción del espacio. Es decir, que los habitantes de las ciudades al estar en el espacio público urbano se encuentran rodeados de publicidad que les recuerdan, a través de metáforas, los cuerpos estereotipados y el fomento del consumo desmedido. La metonimia se comprende en la publicidad por la representación de fragmentos del algún espacio o realidad social, sin evidenciar la complejidad, como en el continuo devenir de los cuerpos de los usuarios entre los contenedores de la ciudad (edificios, lugares de trabajo, supermercados) o cajas (casa habitación). La crítica de Lefebvre (2013) es válida en el sentido de que esta lógica espacial, de reducción del espacio en representaciones tales como maquetas o planos cartográficos, se utiliza para la planeación urbana de las ciudades modernas, aspecto que para Gehl (2014) representa la carencia de una perspectiva humana al proyectar la urbanización de las ciudades únicamente desde perspectivas parciales.

Por otra parte, en el periodo en el que Lefebvre (2013) plantea estas cuestiones, en los años 70, la representación del espacio y las reducciones del mismo tienen que ver con esquemas de

producción de capital, es decir, la posibilidad de reflexionar, reproducir o proyectar visualmente las estructuras espaciales y tomar decisiones respecto al mismo no estaba al alcance de los usuarios.

En nuestro caso, en la actualidad, la parcial democratización del uso de tecnologías y la disponibilidad de software libre como *Blender* nos permite generar con nuestros recursos, limitados y autogestionados, representaciones del espacio público del fraccionamiento Urbivilla del Cedro. De igual manera, al considerar los resultados del plano cuestionario (ver apartado 3.2.1 Radiografía del espacio público, diseño e implementación de instrumentos para realizar un diagnóstico del espacio público del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro), los recorridos por el fraccionamiento y otros elementos encontrados durante el trabajo de campo, se aporta información útil para reproducir paisajes urbanos. De esta manera, las representaciones espaciales se generan desde una perspectiva que resulta distinta respecto al contexto y posición desde la cual reflexionó Lefebvre (2013), ya que podemos utilizar herramientas y conocimientos a nuestro alcance para presentar imágenes referentes a espacios concretos del fraccionamiento, realizar metáforas o metonimias para identificar al fraccionamiento Urbivilla del Cedro y, así, agregar elementos de significado al imaginario colectivo.

De acuerdo a lo planteado por Silva (2006), la construcción de los imaginarios urbanos se debe de estudiar a partir de tres instancias: 1) Como inscripción psíquica, cuando al evocar un espacio las emociones dominan, 2) de acuerdo a las posibilidades tecnológicas para la representación, se refiere a la capacidad de herramientas y lenguajes para inferir en el imaginario ya sea desde lo colectivo o lo individual y 3) como construcción social que dota de significado y da identidad a los espacios (pp. 100 - 105). En este sentido, con el video referimos a una primera instancia en la que a través de la producción audiovisual representamos espacios y lugares del fraccionamiento identificables por la mayoría de los habitantes. En segunda instancia, lo hacemos con las posibilidades tecnológicas que están a nuestro alcance, computadora, software y el conocimiento para utilizar estas herramientas. En tercera instancia, con la difusión a través de la *fanpage* pretendemos influir en la construcción del imaginario asociado a los conjuntos habitacionales del suroriente de la ciudad.

De esta manera, la estructura del video contempla una primera secuencia donde se reproduce una escena de una entrada del fraccionamiento con el logotipo de nuestro proyecto, enseguida se muestran una serie de imágenes con datos al mes de julio de 2020 sobre la pandemia. Posteriormente, utilizamos uno de los conceptos que encontramos como respuesta constante en los cuestionarios aplicados, se trata de la palabra esperanza, con la cual creemos es posible superar la situación de crisis si se siguen las recomendaciones de la Secretaría de Salud y no se descuidan las medidas de contención. Así mismo, con este primer video sumamos un producto audiovisual a las campañas de

concientización llevadas a cabo por distintas organizaciones, asociaciones e instituciones de gobierno respecto a los cuidados que se deben de realizar al estar en espacios públicos.

En torno a las identidades, el video se diseñó con ilustraciones para representar principalmente a trabajadores y personas que utilizan el transporte público. Al diseñar estas imágenes se procuró no reproducir los cuerpos estereotipados de las campañas publicitarias, en cambio las referencias de los personajes representados fueron a partir de fotografías documentadas durante la fase de exploración y acercamiento al usuario.

De igual manera, las representaciones del fraccionamiento que se muestran en el video tienen el propósito de evidenciar aspectos que no se incluyen en las visiones utópicas de las empresas constructoras a la hora de ofertar unidades de casa habitación. Por el contrario, se señalan algunos aspectos que no son considerados como agradables, tal es el caso de una casa abandonada con muestras de grafiti. Así, lo reproducido en el video hace referencia a elementos de la materialidad con la que se cuenta en el espacio público. En la figura 60 muestra un fotograma del video, se trata de la representación de dos casas ubicadas a un costado de la calle principal, donde además, se muestra una de las intervenciones gráficas que realizamos para el proyecto de resignificación. La imagen fue modelada en 3D con el software libre *Blender*.



Figura 60. **Imagen modelada en 3D a modo de metonimia del fraccionamiento.** 2020. Fuente: elaboración propia.

El video estuvo disponible durante algunos meses en la *fanpage* del proyecto ColorEs Finca Bonita, con una duración de 1 minuto y 30 segundos, se reproduce como una metáfora donde se va la luz pero hay esperanza, de igual manera las secuencias de lámparas apagadas tienen que ver con algunas de las características mencionadas en capítulos anteriores, tales como la falta de alumbrado público, y una problemática que comenzó a manifestarse durante el mes de julio de 2020 cuando, alrededor de las 8 de la noche, se registraron varios apagones eléctricos durante varios días seguidos, cuestión relevante ya que Julio es de los meses con las temperaturas más altas en el año. La publicación del video se hizo en los grupos de Facebook asociados al fraccionamiento. Aunque la difusión es limitada, al no pagar publicidad, el video se reprodujo más de 200 veces durante los primeros cuatro días.

4.4 Formulación de propuesta, micrometraje ¿Olvidas algo?

Al evaluar la publicación del primer video y buscar respuestas a los cuestionamientos que surgen luego de su publicación y al visualizar la apertura de nuevas problemáticas de comunicación, tal y como ocurre con el limitado alcance de la difusión en redes sociales. Además, la necesidad de mantener una vigencia del proyecto y la consideración de algunas las dinámicas generadas por los habitantes ya habían cambiado, en tanto que la pandemia continuaba expandiéndose en la ciudad y en el mundo, dieron pie a generar una nueva propuesta. Pero sobre todo, en la búsqueda de alternativas para alcanzar los objetivos de plantear nuevas significaciones atribuidas al paisaje urbano, se comenzó a idear la posibilidad de generar micrometrajes animados.

El proceso descrito, en párrafos anteriores, de la primera propuesta de video se realizó sin tomar en consideración referencias teóricas respecto a la narrativa, ni a la construcción de personajes. Sin embargo, en el proceso de la presente investigación, se reflexionó al respecto y se hizo una revisión de bibliografía en torno a los temas pertinentes. De esta manera, se ideó el desarrollo de un micrometraje con una metodología distinta para lograr una mayor efectividad en la comunicación de los mensajes a emitir, además, de contar con la posibilidad de generar dinámicas con los usuarios para buscar una participación. Desde luego, esto implicó un proceso más amplio y requirió el trabajar en etapas, sin embargo, esto también permitió generar contenido en el canal de difusión y mostrar parte de los procesos en la generación del micrometraje.

Durante la reflexión en torno al problema, la revisión también se realiza al discurso o significados emitidos a través del primer video. Esta primera publicación ayudó a tener más seguidores, sin embargo, una revisión contextual obliga a considerar la necesidad de las personas por estar en el espacio público para obtener ingresos económicos. En este sentido, el objetivo en el primer

video ya no tiene mayor sentido ya que se buscó generar conciencia en un momento en el cual ya había campañas publicitarias por parte del gobierno, empresas y asociaciones civiles, con los mismos propósitos de fomentar los cuidados y la responsabilidad de cada ciudadano al estar en contacto con otras personas. Aunque, cabe mencionar que en las prácticas cotidianas muchas personas no han podido o querido atender a los mensajes porque sus actividades o posibilidades materiales y económicas en muchos casos no lo permitían.

De esta manera, se observa que el desarrollo de videos cortos puede funcionar como oportunidad para generar cambios en el imaginario urbano asociado al fraccionamiento, pero ha de replantearse el discurso y el modo en el que los mensajes se emiten. En este sentido, es pertinente tomar en cuenta al discurso como la intencionalidad y la manera en la que se construyen distintos tipos de estilos visuales y mensajes. Vilchis (2014) plantea una tipología de los discursos de acuerdo a los emisores, los receptores, el contenido de mensajes y los recursos retóricos empleados. En nuestro caso, se trata de un discurso con énfasis en lo espacial y social, de esta manera, los recursos retóricos a tomar en cuenta se guían en relación a los imaginarios asociados al fraccionamiento. Para ello es relevante comprender las necesidades de las personas que trabajan y requieren estar en el espacio público, en este sentido, el cambio de formato de un video de carácter informativo a una micronarrativa ofrece la posibilidad de estructurar significados asociados a la identidad, el sentido de arraigo y a la representación de prácticas espaciales tales como trasladarse en transporte público, estar en la calle o en un centro de trabajo. De este modo, la nueva propuesta de producción audiovisual en una micronarrativa no se encamina hacia la búsqueda de toma de conciencia por parte de los habitantes para el cuidado en la propagación de la pandemia.

El discurso en la propuesta se relaciona con las representaciones del espacio porque con ello se quiere fomentar el sentido de arraigo, con lo cual las actividades cotidianas son la pauta a referir. Al revisar herramientas de diseño al alcance del investigador, se decidió optar por la construcción de una narrativa en animación tipo caricatura, así, se busca reproducir los principales conceptos abordados en la presente investigación: paisaje urbano, identidad, pertenencia. Del mismo modo, la propuesta surge a raíz de la búsqueda por encontrar opciones para encauzar el proyecto durante la pandemia, además, de la necesidad por mantener vigente el proyecto en el imaginario de quienes de alguna u otra manera han participado o bien están informados sobre las actividades realizadas en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro.

En suma, se plantea la construcción de una micronarrativa audiovisual que favorezca la resignificación del paisaje urbano, como alternativa al tiempo en el que las actividades en el espacio público no ofrecen garantía de no afectación a la salud de los participantes. Los requerimientos con

los que se plantea el micrometrage son: 1) fomentar el sentido de pertenencia al fraccionamiento Urbivilla del Cedro y fraccionamientos que comparten características similares, 2) establecer empatía con los habitantes y trabajadores, 3) mantener un lenguaje visual comprensible para los usuarios y 4) narrar con elementos mínimos aspectos de la cotidianidad de los habitantes. Por otra parte, el conjunto de conceptos que estructuran la trama es: paisaje urbano e identidad. Así mismo, los requerimientos técnicos para la producción del micrometrage son los siguientes:

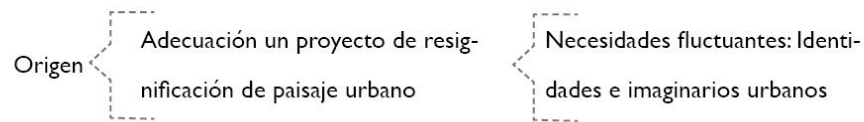
- Equipo: 1 laptop.
- Software a utilizar: Blender, Gimp, After Effects, Fruity Loops.
- Estilo gráfico: Animación 2D.

De esta manera, se plantea el siguiente proceso para la producción de una narrativa en formato de micrometrage: Ideación, desarrollo, producción, postproducción, evaluación, difusión. Con el proceso y los requerimientos establecidos se buscará lograr contribuir al objetivo de la tesis, cabe señalar que además de las especificaciones que son resultado del trabajo de investigación, también, se aportan la visión del propio investigador al exteriorizar elementos del paisaje urbano desde su propio estilo y lenguaje visual.

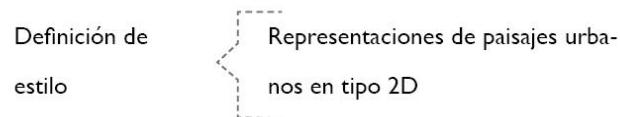
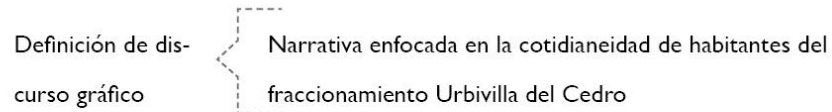
4.4.1 Planteamiento de micrometrage

En continuidad con el proceso para la solución de problemas a través del diseño retomamos algunos de los planteamientos de Vilchis (2014), esto es, a la comprensión de la problemática, la formulación de un proyecto, le sigue el planteamiento de soluciones. Como vimos, una primera propuesta se trató de un video informativo, pero que en el transcurso de la investigación y de los cambios derivados de la pandemia en la cotidianidad de las personas o de las necesidades de los mismos, hubo que reconsiderar el planteamiento y las posibilidades que otros géneros narrativos y de discurso pueden brindar acorde a los objetivos de esta investigación, es decir, una comprensión más profunda de la problemática. De esta manera, la formulación de propuestas o de proyecto se estableció con la ideación de un micrometrage para lo cual fue necesario establecer los requerimientos conceptuales y técnicos para llevarlo a cabo. En este apartado se explica el proceso para la elaboración del micrometrage, en otros términos, se desarrolla una metodología para la construcción de una narrativa audiovisual inserta en otra metodología mayor que es la de la investigación.

Comprensión del problema



Formulación del proyecto



Planteamiento de soluciones

Planteamiento de códigos: cromático, conceptual, fotográfico y bocetaje

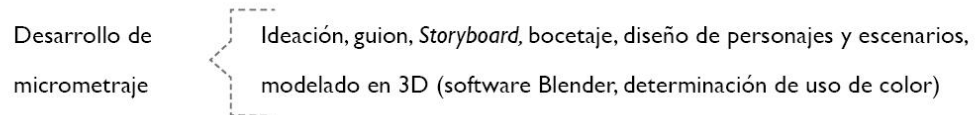


Figura 61. **Esquema del proceso para la producción del micrometraje animado.** 2021. Fuente: elaboración propia basado en Vilchis (2014).

En la figura 61 se sintetiza el proceso de adecuación de propuestas para la resignificación del paisaje urbano en el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Se retoma de Vilchis (2014) una estructura de trabajo que no necesariamente va en un orden temporal ya que, por ejemplo, la primera propuesta de adecuación funcionó para reflexionar y generar otra solución, pero que a la vez conllevó la revisión de la problemática, la formulación de otras propuestas y otro proceso de carácter informativo a través de consultas bibliográficas y con asesores respecto a temas como la producción de narrativas audiovisuales y procesos de animación.

En un sentido amplio, las comunicaciones visuales requieren de la adecuación de los mensajes, para producir una micronarrativa es pertinente considerar que en el contexto actual, el desarrollo tecnológico y la disponibilidad de artefactos portátiles con pantallas y el acceso a internet han orientado la necesidad de adaptar los recursos audiovisuales a tiempos cada vez más cortos de duración. Los requerimientos para la comunicación de ideas en una sociedad donde impera la inmediatez lleva a realizar propuestas cada vez más cortas. De acuerdo a esto, la duración del micrometraje responde a estas perspectivas, tal como señala Escobedo (2015) en su tesis de maestría *La intertextualidad en la narrativa audiovisual de los micrometrajes animados: Imaginantes la*

manera de responder a esta premura por información es a través de narraciones segmentadas. La producción de videos cortos que estructuran narrativas en una duración mínima de tiempo ha llevado a la consideración de términos como el de micrometraje. Para esclarecer el uso del término micrometraje, este alude a la corta duración de una historia contada en formato audiovisual en contraparte al largometraje como medida estándar en la producción de películas cinematográficas. De este modo, en las propuestas de micronarración lo que prevalece es una reestructuración de la narrativa más que una reducción de elementos o de tiempo, tal como refiere Malaver (2017). En este sentido, un micrometraje se caracteriza por una duración que puede ser medida en segundos o minutos donde se genera una narrativa, asimismo, es importante considerar que hay elementos de significado que quedan abiertos a la lectura del espectador, es decir, se trata de vacíos que son llenados de acuerdo a los esquemas propios del usuario. Por ejemplo, en relación a la microficción, Malaver (2017) señala que es el lector-escritor quien da sentido a una historia la cual es contada con mínimos elementos.

De esta manera, la propuesta de micrometraje se estructuró de acuerdo a esquemas ya establecidos en la producción de animaciones como lo planteado por Williams (2009) en el libro *The animator survival kit*: ideación, escribir un guion, realizar un *storyboard*, llevar a cabo un *animatic*, diseñar personajes, modelar los personajes y entornos en 3D, producir la animación y postproducción. Proceso que veremos más adelante en la etapa de desarrollo.

Acorde al proceso de diseño guiado por el método ya mencionado de Vilchis (2016), este apartado corresponde a una etapa en la que se definen los requerimientos, en este caso las propiedades del formato de micrometraje y los aspectos que limiten o favorezcan su producción. Las características que el formato de micrometraje animado ofrece son: 1) generar elementos que puedan adherirse a la construcción de imaginarios urbanos asociados a determinadas áreas de la ciudad, 2) a través de la representación espacial se hace referencia a los lugares y lo que representa vivirlos, en una perspectiva más amplia, se asocia a la historicidad y biografía de las personas que conocen y viven esos espacios y 3) con la representación gráfica de situaciones, narrativas, espaciales e identitarias se pueden generar relaciones intertextuales a otros medios y productos realizados durante el proyecto, tales como, la gráfica urbana producida con anterioridad y que puede ser reconocida por los espectadores.

De acuerdo con la revisión y registro de sucesos, noticias y publicaciones relacionadas al fraccionamiento, un micrometraje animado sobre el fraccionamiento Urbivilla del Cedro representa una novedad puesto que se trata de una propuesta gráfica con un estilo de animación renderizado en 2D. Aunque, el uso de animaciones y representaciones espaciales en tipo 2D y 3D son frecuentes en algunas marcas comerciales de la ciudad, la novedad estriba en que nuestra propuesta se realiza, en

términos de Silva (2006), desde el punto de vista ciudadano que implica la interiorización de los espacios públicos y su exteriorización a través del producto audiovisual.

En relación a la publicidad generada con narrativas en formato de animación de representaciones espaciales, existen anuncios comerciales que pueden ser identificados por los ciudadanos. Principalmente, las campañas publicitarias realizadas por la empresa S-mart y Bodega Aurrera, las cuales aluden a estructuras físicas de sus tiendas, sin embargo, no son representativas de identidades o de imaginarios urbanos específicos ya que estas empresas cuentan con sucursales en distintas ciudades de México y sus mensajes se estructuran hacia usuarios de diversas localidades, aunque pueden ser antecedentes de la construcción imaginaria urbana desde los puntos de vista de profesionales de diseño, animación y mercadotecnia. En otros términos, son muestra de las relaciones de poder en el sentido de que tienen la capacidad de difusión hacia millones de usuarios para establecer representaciones y estereotipos de los usuarios.

De esta manera, se propone llevar a cabo un micrometraje estructurado a partir de algunos de los resultados de la presente investigación y de observaciones en el trabajo de campo, la cual no es producida por un estudio de animación profesional, sino que se realiza por parte del investigador, habitante del fraccionamiento que reproduce narrativas de acciones que pueden ser cotidianas para un porcentaje de la población que usualmente recorre las calles o bien reconoce los espacios representados. De este modo, se considera que la representación del espacio puede ayudar en los propósitos de resignificar el paisaje urbano para fomentar el sentido de arraigo, al presentar a los usuarios una historia animada donde se visualizan espacios públicos que son reconocibles por ellos. En este sentido, se continúa con un proyecto de gráfica y con el propósito de generar un sentido de arraigo, al ofrecer un producto audiovisual que permita a los usuarios identificarse, pero además que surge de un proyecto generado en la zona donde habitan. Así mismo, se prosigue con el uso de las figuras retóricas de la metáfora y la metonimia, debido a que una micro-producción audiovisual se realiza con recursos narrativos mínimos, los cuales se utilizan como incentivadores de los esquemas que los propios habitantes ya poseen, es decir, se representan elementos que evocan a imaginarios urbanos ya establecidos previamente.

4.4.2 Desarrollo de micrometraje

Básicamente la metodología empleada en el desarrollo de la propuesta es la siguiente: ideación y estructura de un guion, realización de *storyboard*, bocetaje, diseño de personajes y escenarios, modelado en 3D, uso de color. Cabe señalar, que no se trata de un proceso lineal, sino que en cada

fase se hacen adecuaciones y en ocasiones se vuelve a las etapas preliminares, por ejemplo, en el redibujo de algunos escenarios o personajes.

Para establecer una aportación al proyecto, en la producción de nuestro micrometraje se toman en consideración la perspectiva espacial, los resultados de la observación participante en las principales calles del fraccionamiento y los conceptos que ayudan a comprender la producción de imaginarios urbanos. En este sentido, la construcción de los personajes responde a la observación de distintas identidades en los usuarios, principalmente se basan en el concepto del transeúnte. Para ejemplificar, se representan trabajadores, vendedores de comida, choferes de transporte público y usuarios de este servicio. Además, el registro en video y las fotografías de las distintas intervenciones gráficas durante la impartición de talleres fueron referentes para el diseño de personajes. Así mismo, en esta construcción de personajes se tomó en consideración lo planteado por Egri (2009) respecto a la tridimensionalidad del personaje, esto es, la fisiología, sociología y psicología de cada personaje. Aspectos que no se comunican al espectador, pero que el autor de los personajes debe considerar para lograr que la historia comunique de manera eficaz el mensaje que se pretende dar y que estos no parezcan planos en el sentido de un falta de profundidad o veracidad en las acciones y reacciones a las situaciones que se presentan.

En continuidad con la trama del micrometraje, un punto que es estructural es la premisa de una historia. Egri (2009) plantea que sin una buena premisa la trama no funcionará adecuadamente, puesto que esta se entiende a modo de tesis que el autor deberá comprobar con el desarrollo de la historia y de los personajes en la trama, por lo tanto, deben de ser consistente tanto la historia como los personajes sobre quienes recae la narrativa. En este sentido, la historia en el micrometraje propuesta se basó en la observación del investigador de aspectos encontrados en el espacio público del fraccionamiento durante las primeras semanas de la pandemia, aunque de manera informal, los recorridos realizados por el investigador permitieron anotar cuestiones de cambio en relación a cómo era se vivía el espacio antes de la pandemia. Por ejemplo, desde el inicio de la cuarentena, fue recurrente encontrar cubrebocas tirados en el suelo. Esta observación fue la idea principal en el primer micrometraje, sin embargo, se debió reflexionar en torno a una premisa ya que esta idea no basta para comunicar un mensaje

Para establecer una premisa acorde a la situación y con posibilidades de generar un mensaje de empatía se decidió tomar en consideración el hecho de que en el fraccionamiento habita una población compuesta de matrimonios jóvenes, de padres y madres de familia trabajadores en alguna planta maquiladora, de personas que encuentran en la venta de artículos en distintos mercados una manera de subsistir, en otros términos, las identidades atribuidas a usuarios que definen algunas de

las características de una compleja red de relaciones urbanas manifestada por la búsqueda de llevar el sustento al hogar. A partir de estas apreciaciones se puede establecer una premisa y una construcción de personajes acordes al conjunto habitacional. En la tabla 11 se presentan los conceptos que estructuran el micrometraje animado y la premisa del mismo, dichos conceptos se establecieron de acuerdo a resultados de la aplicación de instrumentos y herramientas en la investigación.

Micrometraje ¿Olvidas algo?		
Estructura basada en resultados de la investigación	Principales conceptos	Premisa
<ul style="list-style-type: none"> • Observación participante • Registro en video y fotografías • Pláticas informales • Resultados de mapa-cuestionario • Experiencia propia del investigador 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunidad • Identidad • Arraigo • Espacio público urbano • Transeúnte 	<p>La esperanza de un futuro mejor para nuevas generaciones vale el esfuerzo y la rectificación de nuestros errores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de personajes • Diseño de escenarios • Desarrollo de guion

Tabla 11. **Conceptos en los que se basó la premisa de micrometraje ¿Olvidas algo? 2021.** Fuente: elaboración propia.

A continuación, se describen las etapas en la estructuración del micrometraje. En primer lugar, durante la fase de ideación se plantearon varios esbozos en relación a cómo actuarían usuarios con las características descritas en el párrafo anterior en situaciones ordinarias como ir a trabajar, comprar artículos, trasladarse a algún lugar en el transporte público, entre otras. Sin embargo, ante la complejidad en la construcción de la animación se decidió por una donde se pudiera representar con elementos mínimos una narrativa. Después de elegir la idea basada en la cantidad de cubrebocas tirados en el suelo y algunas características de los habitantes ya señaladas, en principio, se redactó la siguiente premisa: El amor de la familia puede cambiar al irresponsable. Sin embargo, se decidió adecuar a una premisa mayormente acorde a la situación y a la forma en la que los ciudadanos, principalmente los que transitan a pie la ciudad, interiorizan la presión que puede representar el llevar el sustento al hogar, resistir las jornadas de trabajo y en ocasiones la imposición de jornadas de tiempo extra impuestas en algunas empresas maquiladoras, así como de la adecuación a una normalidad que puede llegar a ser molesta como el hecho de portar cubrebocas por más de 8 o 10 horas seguidas. De esta forma, la premisa se estableció de la siguiente manera: La esperanza de un futuro mejor para nuevas generaciones vale el esfuerzo y la rectificación de nuestros errores.

En segundo lugar, se comenzó a escribir el guion, el cual queda resumido en la siguiente sinopsis: Un joven padre de una niña es empleado en una empresa maquiladora. Al regresar al fraccionamiento, después de una jornada de trabajo, baja del camión de transporte de personal en la calle principal y camina en dirección a su casa. Irresponsablemente se quita el cubrebocas que llevaba puesto y lo arroja a la banqueta. Cruza la calle y un camión pasa a gran velocidad provocando una fuerte ráfaga de viento que levanta al cubrebocas y lo eleva por el aire. El joven continúa caminando

por la banqueta cuando de pronto le cae un cubrebocas en la cara, desconcertado y con un gesto de asco intenta quitarse el cubrebocas de la cara, cuando lo hace se percata de una marca de corazón en el mismo, en ese momento recuerda que fue su hija quien dibujó esa marca y también recuerda la insistencia de ella por que usará el cubrebocas. El recuerdo de su hija y el detalle del corazón, le hacen cambiar de parecer y rectifica su proceder, entonces piensa “chale al mal tiempo buena cara”.

En relación a la idea principal se estableció el título para el micrometraje: ¿Olvidas algo? Enseguida se bosquejó un *storyboard*, ver figura 62, para establecer el tiempo de duración y los planos que cada secuencia de video debe de tener. Este guion gráfico funciona para establecer la secuencia de las imágenes a representar, cómo se verán los personajes en relación a los entornos y para establecer las gamas cromáticas a utilizar en cada escena. Al desarrollar este planteamiento gráfico de la secuencia de las imágenes se realizaron cambios con el propósito de generar mayor coherencia en la estructura de la narrativa en las paletas de color de acuerdo a cada situación planteada y en algunas de las perspectivas de los planos.



Figura 62. **Página de storyboard en micrometrage ¿Olvidas algo? 2020.** Fuente: elaboración propia.

Como se mencionó, en un micrometrage se reestructura la narrativa, de modo que en nuestra propuesta se establece un inicio, un desarrollo y un final. El inicio es la secuencia de un perro que huele un cubrebocas. El desarrollo de la trama muestra el punto de inflexión del protagonista, en esta parte él es llevado a reconsiderar su actitud a causa del recuerdo de la caída de un cubrebocas en su cara y el recuerdo de su hija. Por último, el final es la toma de conciencia del protagonista al reconsiderar tirar el cubrebocas en la basura. En la figura 63 se muestra una segunda página del *storyboard* donde se indican a modo de guía algunas gamas cromáticas que pueden ser utilizadas en cada escena, así en la parte del desarrollo de la micronarrativa donde el protagonista entra momentáneamente en conflicto y tiene recuerdos una primera propuesta establecía los colores asignados en tonos sepia y tonos azul con una menor saturación de color en un segundo recuerdo del personaje cuando tira el cubrebocas en la calle. Aunque estas propuestas cromáticas fueron

consideradas como base para la exaltación del mensaje que se muestra en la pantalla se optó por hacer algunas modificaciones en el producto final.

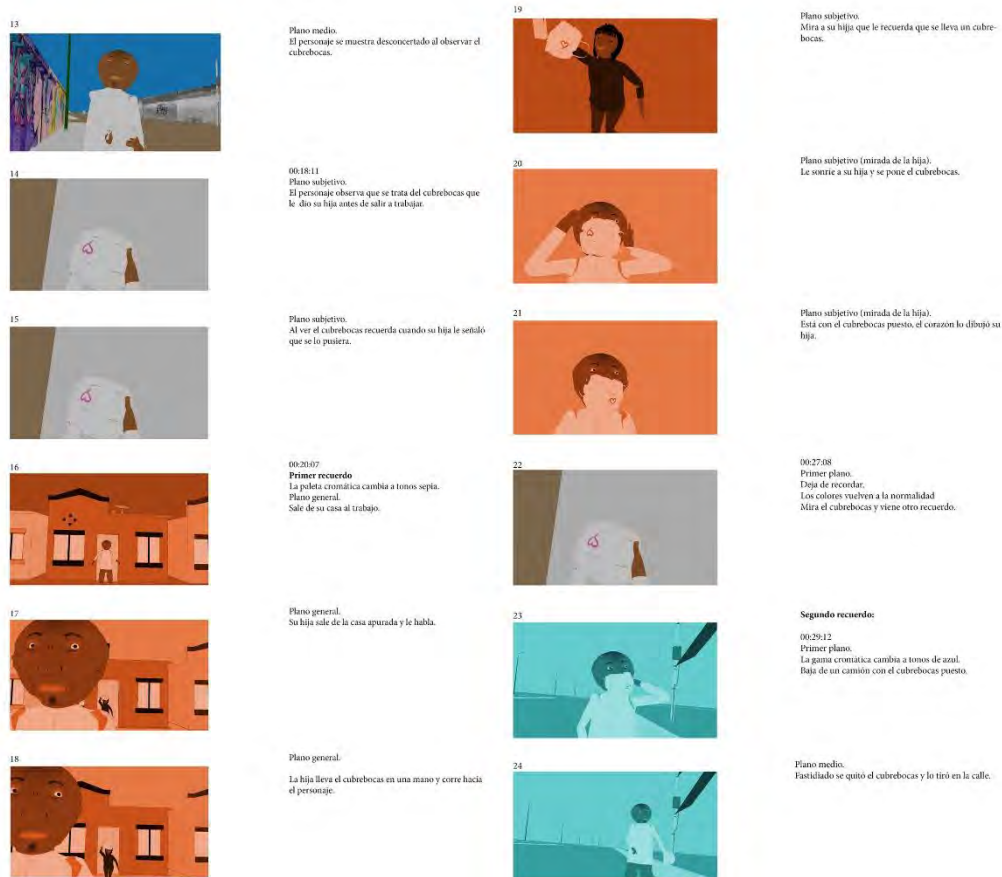


Figura 63. **Página 2 del storyboard de micrometrage Olvidas algo. 2020.** Fuente: elaboración propia.

En tercer lugar, se realizaron bocetos de los personajes principales, de los entornos y otros elementos en el entorno urbano. El siguiente paso consistió en diseñar en 3D los dibujos elegidos como personajes: se trata del protagonista, la esposa, su hija, un chofer de camión, un pájaro y un perro que inicia el micrometrage. De igual forma, el diseño del escenario se basa en fotografías recopiladas durante el trabajo de campo en la calle principal del fraccionamiento. La figura 64 es una captura de pantalla tomada del programa Blender donde se presentan los personajes principales en vista de frente y perfil. Se estableció un diseño caricaturizado con la intención de continuar con una estética acorde a algunos de los estilos utilizados en la gráfica urbana para la representación de personajes.

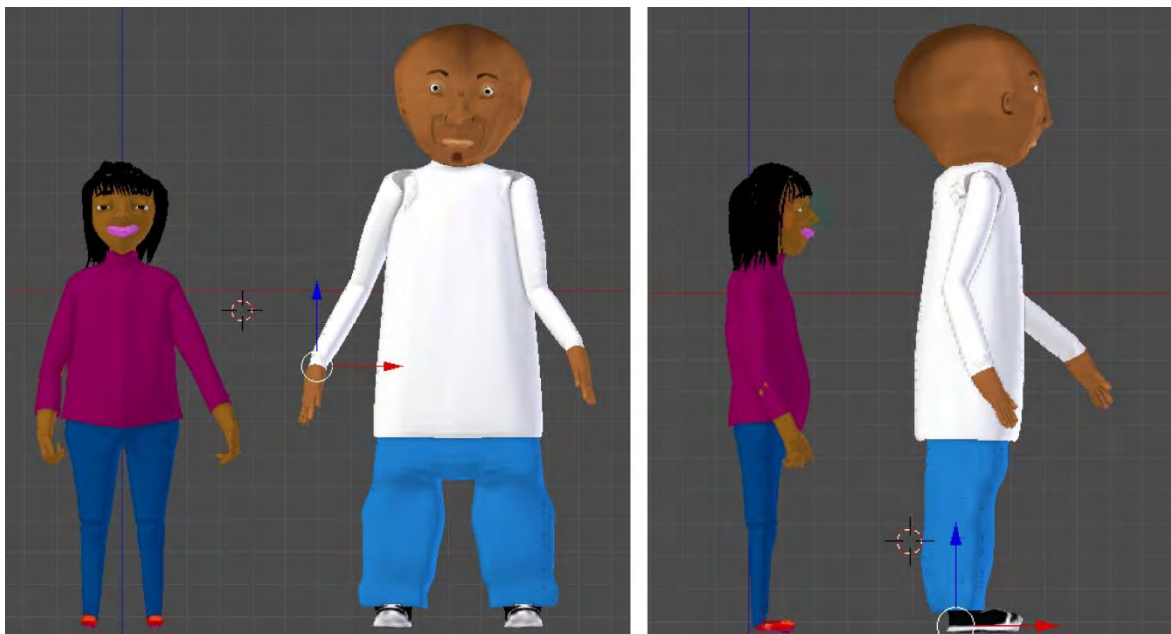


Figura 64. **Personajes de micrometrage en 3D.** 2020. Fuente: *elaboración propia.*

En cuarto lugar, el desarrollo en la producción del micrometrage continúa con la preparación de los entornos y su texturización, en los personajes se aplican funciones y un esqueleto para poder animarlos y generar expresiones faciales. En quinto lugar, se procede a la secuenciación de las imágenes animadas, esto es, de la conjunción de las escenas en un sólo producto audiovisual. En esta última etapa se agregan los títulos, los créditos y la música.

En cuanto a la producción musical y de efectos sonoros el colectivo San Pancho Records colaboró para desarrollar la parte auditiva del micrometrage. Este colectivo tuvo libertad creativa para aportar los sonidos que consideraran adecuados y el tipo de música a emplear. En sesiones con miembros de este colectivo se platicó sobre la propuesta y los requerimientos con los que el micrometrage se produjo. Cabe señalar que esta colaboración es producto de la participación que desde el inicio del proyecto ColorEs Finca Bonita mostró el colectivo Somoz ya que algunos de sus integrantes también son parte de San Pancho Records. De esta manera, el micrometrage se enriqueció con la experiencia en música de integrantes de San Pancho Records quienes comparten la visión de generar productos culturales para enaltecer las identidades de las periferias de la ciudad ya que el nombre de su colectivo es debido a la colonia Fray García de San Francisco ubicada, también, en la periferia suroriental, donde de manera similar que en otros conjuntos habitacionales de la zona se ha construido un imaginario urbano que la designa como un área de inseguridad.

Por otra parte, durante la elaboración de nuestra propuesta audiovisual se diseñaron otros personajes que han funcionado para generar difusión. De igual manera, se encuentran inspirados en

las cuestiones identitarias, para comenzar utilizamos la figura del pachuco, en específico, diseñamos un personaje inspirado en Germán Valdés Tin Tan, actor cómico del cine mexicano de los años 40 y 50 del siglo pasado, referente en el imaginario juarense, ver figura 65. En conjunto con otros personajes, la utilización de los modelos de personajes en 3D nos permite la ideación de microvideos que se publicarán en un futuro en la *fanpage* con el objetivo de generar interés y difusión de la misma plataforma.



Figura 65. **Modelo 3D de caricatura de personaje inspirado en Germán Valdés Tin Tan.** 2020.
Fuente: Elaboración propia.

La narrativa se genera en distintos escenarios representados que van desde lo íntimo del personaje principal a aquellos espacios públicos como la calle y el camión de transporte público o semiprivado como el lugar de trabajo.

El uso del color, ver figura 66, corresponde a la búsqueda por comunicar, de acuerdo a códigos cromáticos, emociones asociadas a lugares. De esta manera, después de reconsiderar las gamas cromáticas pensadas en un inicio y de estructurar la narrativa se estableció que en la escena donde el personaje tiene una pesadilla, los colores principales son gris y tonos de verde, en complemento con colores rojo y amarillo, habitualmente utilizados por la publicidad, esta gama corresponde a representaciones del miedo a la situación en general.

Del mismo modo, en la escena de trabajo dominan los tonos de gris debido a que son gamas habitualmente utilizadas en distintas empresas de la industria maquiladora o de la transformación en las cuales los trabajadores pasan más de 8 horas, la intención de utilizar estos colores en el micrometrage es debido a que generan una tensión y monotonía que para los trabajadores puede llegar a representar cotidianidad que contribuye a la monotonía de los propios imaginarios urbanos. Otras escenas donde el color cumple una función importante para enfatizar emociones y aspectos del espacio, son aquellas en las que el personaje principal evoca recuerdos o sueños. Para ilustrar, en la escena del recuerdo, donde el personaje principal está con su pareja en un parque, se estableció una gama cromática en tonos de rojo y café en relación a colores asociados al amor y a la nostalgia. Así mismo, con las escenas donde el personaje recuerda que tiró su cubrebocas y cuando su hija le recuerda que no olvide llevarlo al trabajo se optó por referir a las películas antiguas en blanco y negro.

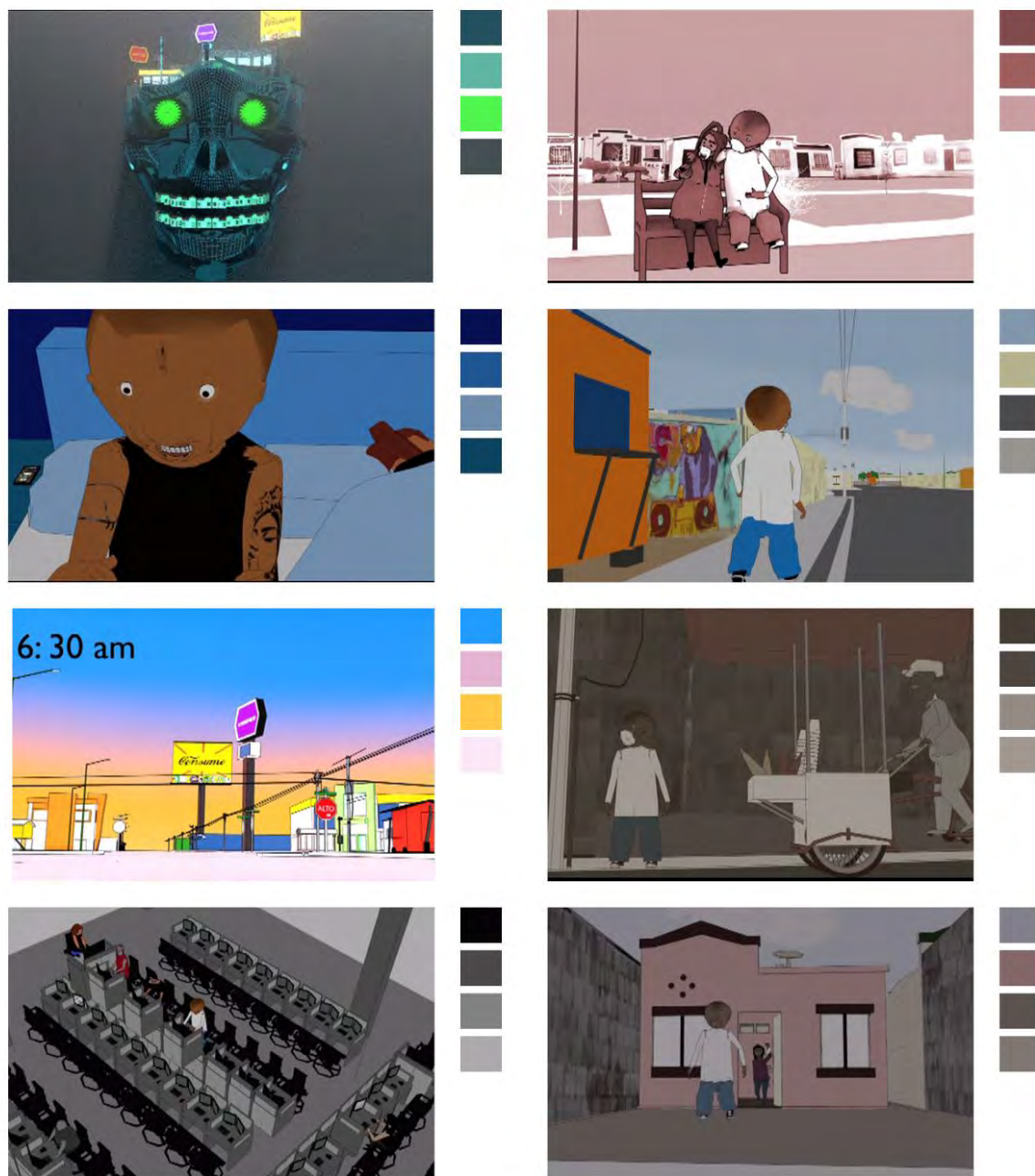


Figura 66. Esquemas de color en micrometraje animado. 2021. Fuente: elaboración propia.

El transporte público ofrece distintas aristas para la comprensión del comportamiento social en lo público, los esquemas que habitualmente se desarrollan en un recorrido a bordo de una unidad de transporte conllevan la saturación de usuarios en un solo camión y estar rodeado de gente extraña, muchos pasajeros suelen optar por recurrir a los teléfonos celulares para comunicarse con otras personas o bien para distraerse. Usualmente los camiones se encuentran intervenidos con distintos tipos de gráfica, desde *stickers*, *tags*, graffiti; es evidente que algunas de estas manifestaciones son

hechas por estudiantes de primaria o secundaria ya que se responden entre ellos, también hay grafiti de carácter obsceno. Es por esta razón que se decidió incluir, dentro de la micro escena en la parte interior de un camión, la gráfica de algunos de los participantes dentro de nuestro proyecto, ver figura 67. También se añadió un personaje basado en la fotografía de un usuario quien respondió a la convocatoria que difundimos a través de la *fanpage*. De igual manera, representar una escena en el transporte público permite reproducir situaciones que regularmente se repiten para los usuarios, por ejemplo, cuando dos choferes de diferentes camiones compiten por ganar el pasaje y parece que van jugando carreras, cuestión que se representa con la llegada de dos camiones y los ademanes por parte del ayudante del chofer apurando a la gente a subir lo más rápido posible al camión, situación recurrente en prácticamente todas las líneas de rutas de transporte público en Ciudad Juárez.

Así mismo, se retrata la deficiencia del transporte público, que es una problemática relacionada al desarrollo mismo de la ciudad, esto sumado a la mala calidad de concreto en muchas de sus vialidades provoca que a veces el camión de brinco, desde luego, esto representa una molestia para los pasajeros, sin embargo, estas acciones nos dan pie a generar humor y presentar la situación de manera graciosa. En suma, esta representación alude a esquemas que gran parte de los habitantes de la ciudad conoce.

Saturación de usuarios

Personaje basado en usuario participante



Gráfica urbana:
tags y stickers

Figura 67. **Fotograma de escena en interior de camión.** 2021. Fuente: propia.

El micrometraje funciona como una manera de relatar aspectos de un espacio de la urbe a partir de un punto de vista ciudadano (Silva, 2006), construido con base en respuestas de usuarios al plano cuestionario, relatos de algunos de los habitantes, entrevistas con informantes, la experiencia del investigador como habitante y las interacciones con usuarios a través de la fanpage. En este sentido, en la segunda escena del micrometraje se hace referencia a aspectos del inmobiliario urbano, tales como los espectaculares de las tiendas Oxxo y S-mart, pero en vez de los nombres de las marcas se proyectan las palabras compra, consume y gasta. El propósito es hacer una representación de lo que hacen las marcas al utilizar la repetición como herramienta de persuasión pero en otro sentido. Con el cambio de nombre en los espectaculares se busca evidenciar el objetivo de la publicidad que es el de generar consumo por parte de los habitantes.

De esta manera, el propósito es representar un imaginario urbano que pone en común a habitantes de conjuntos habitacionales del suroriente de la ciudad, pero también se busca inferir en dicho imaginario al presentar de manera creativa una reproducción de espacios públicos urbanos

reconocibles por las formas de las casas, la gráfica urbana plasmada y por la representación algunas de las actividades de sus habitantes.

En suma, los pasos en la elaboración de un micrometrage suponen una labor estructurada. En la búsqueda por aportar elementos de significado al paisaje urbano hay que tomar a consideración el estado del espacio y las percepciones atribuidas a este, en este sentido, las respuestas de los usuarios a los plano cuestionario (ver apartado 3.2.1 Radiografía del espacio público, diseño e implementación de instrumentos para realizar un diagnóstico del espacio público del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro) nos permitieron determinar qué calles y aspectos representar e inferir que hay un sentido de arraigo al señalar como esperanza la construcción de un patrimonio.

La presentación del micrometrage ¿Olvidas algo? se hizo a un grupo de 23 alumnos que asisten a cursos de recuperación educativa en el centro Casa Orientarte. Este grupo se conformó por adolescentes de sexo femenino y masculino con edades entre los 10 y 15 años. Durante la presentación, previo a la proyección del micrometrage, se dio una plática a los alumnos respecto al proceso creativo para producir la narrativa y las motivaciones para llevar a cabo una producción audiovisual centrada en esa área de la ciudad. Al finalizar la proyección del micrometrage se realizó una encuesta con los 23 alumnos para considerar las siguientes cuestiones: ¿la animación reproduce un espacio público reconocible?, ¿cómo es que ha cambiado la realidad espacial?, y para conocer si los personajes generan empatía en jóvenes del sector y si es que esta historia refleja practicas socio-espaciales. En la tabla 12 se muestran las ocho preguntas y las respuestas de los alumnos, el cuestionario se realizó con algunas preguntas de opción múltiple pero en todas se dejó la opción de agregar otras consideraciones.

Encuesta sobre micrometraje ¿Olvidas algo?		
Pregunta	Respuesta	Observaciones
¿Esta animación te recuerda a donde vives?	Si = 17 No = 6	Cinco respuestas fueron referentes a la forma de las casas y a que es muy parecido al lugar en el que viven. Cuatro respuestas estuvieron relacionadas con la pandemia y las medidas como el cubrebocas. Dos respuestas señalan que no reconocieron la gráfica urbana reproducida en el micrometraje como la del lugar donde habitan.
¿Cómo cambió el covid la manera en la que vives en tu colonia?		Doce respuestas referentes a la limitación de salir de casa. Once respuestas fueron referentes al uso de la sana distancia y el uso de cubrebocas en el espacio público.
¿Te ha pasado algo similar a lo que le pesa al personaje principal?	Si 10 No 13	
¿Los personajes te recuerdan a alguien que conoces?	Si 16 No 7	
Esta historia refleja...	a) el lugar donde vivo : 11 b) personas que conozco: 5 c) mi trabajo: 1 d) como me transporto: 10	
Esta historia te provoca	a)risa: 9 b)tristeza: 7 c) otra cosa :1 d) entretenimiento: 11	
¿Consideras que las imágenes en las paredes ayudan a mejorar el entorno donde vivimos?	SI: 4 No: 2	
Del 1 al 10 cómo calificas el lugar donde vives. (1 muy bajo - 10 excelente)	5: 2 8: 2 10: 3	

Tabla 12. Preguntas y respuestas de encuesta sobre micrometraje animado. 2021. Fuente: elaboración propia.

El número de encuestas realizadas no es una muestra representativa que permita inferir respuestas del mismo tipo en la población de los conjuntos habitacionales, más bien se trata de un instrumento aplicado a un grupo de jóvenes habitantes del sector, la mayoría habitantes del fraccionamiento Parajes de San Isidro o algún otro fraccionamiento cercano, quienes han sido partícipes en distintos proyectos de transformación del entorno por parte de la asociación Casa Orientarte, de modo que la mayoría de ellos reconocen distintos tipos de gráfica urbana y son conscientes de que los espacios públicos pueden generar distintas sensaciones. En cuanto a la reproducción de un espacio público, las respuestas a la primera pregunta muestran que en el micrometraje si se evoca el lugar donde viven. Las respuestas a la segunda pregunta sobre los cambios originados por la pandemia fueron relacionadas principalmente con la limitación de salir a espacios públicos y a las medidas para evitar nuevos contagios, es decir, respecto al cambio en las maneras de estar en el espacio público. En cuanto a las respuestas a las preguntas tres, cuatro y cinco, estas

muestran que los personajes generan empatía y los jóvenes señalaron identificar al tipo de transporte y el lugar donde viven como algo reflejado en la micronarrativa.

Así mismo, para generar una difusión mayor se atendió a la convocatoria para participar en la categoría de cortometraje animado en el Festival Internacional de Cine de San Luis Potosí y se envió el micrometraje por medio de la plataforma Festhome.

La reflexión en este capítulo es en torno a la participación generada, los usuarios y los cambios al paisaje urbano a través de los talleres de gráfica urbana colaborativa. Los participantes en los talleres de gráfica urbana fueron jóvenes y niños, estos usuarios son quienes viven el fraccionamiento con un mayor conocimiento, se trata principalmente de usuarios que tienen tiempo de recorrer de manera lúdica los distintos espacios de la unidad habitacional. Si bien, no todos los niños y jóvenes tienen esta posibilidad, observamos que los participantes tenían conocimiento de actividades, de otros usuarios que gestionan acciones en beneficio de la comunidad y también de las diversas áreas que componen el fraccionamiento. Estas características permiten a este tipo de usuario enterarse de lo que ocurre en el espacio público, sin embargo, los usuarios adultos tienen poca oportunidad de participar, la mayoría de ellos son trabajadores y/o cuidan a sus hijos, así que es difícil pensar en que dediquen tiempo a otras actividades que no sean las que constituyen su cotidianidad. Esta participación limitada de los usuarios no es exclusiva del Fraccionamiento Urbivilla del Cedro ya que como se señaló en el apartado 1.6 Participación y gráfica urbana en Ciudad Juárez en proyectos como los de Casa Orientarte, Colectivarte y Juárez Mágico, el involucramiento de los vecinos se genera de manera escasa y en ocasiones se trata de un proceso que se prolonga durante años de trabajo para generar confianza y motivar a que se integren mayor número de personas adultas en tareas de beneficio para la comunidad.

Para recapitular, se determinó emplear la figura del transeúnte como usuario meta hacia quien dirigir las resignificaciones en algunos de los principales espacios transversales del fraccionamiento, puesto que son las personas que transitan por las calles quienes pueden percibir los cambios. Como se observó, en la contextualización de la unidad social, la mayor parte de los habitantes son trabajadores, viven un espacio público originado a partir de planos y representaciones, donde hace 15 años no había más que terreno de semidesierto, se trata de la construcción de conjuntos habitacionales pensados no para usuarios sino para trabajadores que pudieran laborar en las naves industriales construidas en la zona suroriente de la ciudad y en un sentido mercantil como consumidores de las grandes cadenas de supermercados y *minisupers*. En este sentido, el habitante del fraccionamiento vive, se adapta y en sus posibilidades readapta los usos de determinados espacios. De tal manera, es importante comprender que la participación comunitaria, generada en el fraccionamiento, tiene que

ver con necesidades sociales y económicas, el mercado informal es muestra de ello, pero que cuando se trata de hacer actividades en el espacio público que implican tiempo, esfuerzo y dedicación no se puede esperar un involucramiento masivo, aunque existe interés, las razones por las cuales las personas no intervienen en favor de su entorno pueden ser muy variadas. Por último, la situación contextual de pandemia obligó a buscar oportunidades para influir en el paisaje urbano desde otro plano que no fuera el de la participación y de lo colectivo. Para representar resultados obtenidos a partir de la implementación de la metodología y de las reflexiones resultantes se trabajó en el plano simbólico del espacio público en la producción de una micronarrativa animada.

Conclusiones

El diseño como disciplina aporta elementos para comprender e implementar estrategias para la resignificación de imaginarios urbanos. El grafiti y la gráfica urbana son temas de interés para el conocimiento en el diseño, su relación con lo urbano produce conocimientos para tratar de entender la complejidad de los espacios públicos, las prácticas socioeconómicas y la historia de los mismos. El grafiti es una expresión que muestra historias, huellas de las primeras personas en intervenir un espacio público y es reflejo de los años de violencia y abandono. La gráfica urbana, como se estudió en la presente investigación, permite explorar distintas posibilidades para la generación y reinterpretación de imaginarios. Plasmada en soportes del espacio público es un elemento más de comunicación que brinda significados para la configuración de paisajes urbanos. Por otra parte, la gráfica desplegada a través de medios de comunicación, como los digitales, permite la construcción de narrativas que también se integran a las características propias que dotan de identidad y sentido de pertenencia a algún espacio público específico.

Al comprender desde una perspectiva amplia al espacio público se entiende, también, la importancia del paisaje urbano y la influencia del imaginario en la cotidianidad de los habitantes. Tanto la historia como las estructuras materiales, los aspectos simbólicos, junto con las prácticas sociales, económicas y culturales de las ciudades constituyen aspectos en la construcción de imaginarios urbanos, estos, a su vez, son uno de varios elementos determinantes para el disfrute o experiencia de desagrado al vivir un espacio público.

En esta investigación la perspectiva teórica para comprender la importancia del imaginario urbano se estableció principalmente de acuerdo a las reflexiones de los autores Lefebvre (2013) y Soja (2000) y algunas de sus consideraciones sobre el espacio público urbano de la ciudad contemporánea. De igual manera, la revisión de textos de autores que abordan el espacio público urbano en contextos mayormente focalizados en ciudades de Latinoamérica manifiesta las particularidades regionales, pero también puntos en común con el desarrollo urbano de Ciudad Juárez, Chihuahua. Al reflexionar sobre las aportaciones de teóricos y los resultados de la investigación vemos que hay que agregar algunas consideraciones.

La teoría propuesta por Lefebvre (2013) ayuda a comprender la complejidad en la producción del espacio público urbano de las ciudades contemporáneas, esto es, la implicación del necocapitalismo en la determinación del desarrollo urbano y la vida de los habitantes. La conformación urbana actual puede entenderse a partir de este enfoque, pero para comprender un contexto local como Ciudad Juárez es preciso agregar otras consideraciones y profundizar en factores

como la falta de una perspectiva de género en la planeación de conjuntos habitacionales, la participación del habitante en la transformación de su entorno, la migración y algunos otros factores ya referidos por el autor tales como la hegemonía de clases, la destrucción de la naturaleza y la implicación del poder económico en la configuración urbana. En este sentido, es necesario agregar perspectivas en la discusión sobre la importancia del espacio público urbano con temas como la violencia, la corrupción, la capacidad de participación de los habitantes para cambiar espacios públicos y los elementos identitarios que confluyen en los lugares. Por ejemplo, en países como México es importante considerar la corrupción que permea en diferentes niveles para visualizar cómo es que se potencian la desigualdad, la violencia y la injusticia espacial en una ciudad como Juárez, pero también para visualizar cómo se generan distintas estrategias comunitarias para la resignificación de los lugares y cómo los lenguajes gráficos en el espacio público contribuyen a tal proceso.

La comprensión del espacio público urbano, a un mismo tiempo objetiva y subjetiva, que planteó Soja (2000) funcionó en nuestra investigación para hacer un estudio de áreas comunes del fraccionamiento Urbivilla del Cedro. De esta manera, a modo de cartografía se emplearon instrumentos como el plano cuestionario, la bitácora y el cuaderno para colorear. Además, se retomaron consideraciones de este autor respecto a lo imaginario –el segundo espacio– en la realización de una gráfica desplegada en diferentes medios para representar paisajes urbanos del fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Si bien las reflexiones de Soja (2000) refieren a la importancia de la subjetividad y de los procesos mentales al momento de estar en un espacio público, para comprender la importancia que tiene el imaginario urbano fue preciso hacer una revisión de este y otros conceptos como resignificación y participación.

El rol del diseño en la configuración de paisajes urbanos conlleva responsabilidades. Los diferentes enfoques y las perspectivas con las que el diseño es producido muestran que existen diversos entendimientos sobre el concepto de usuario, así como de la responsabilidad de quien diseña. Desde una perspectiva espacial, vemos que cuando el diseño se produce de acuerdo a modelos neoliberales y de empresas constructoras parece no considerarse la prospectiva para visualizar los usos, apropiaciones y necesidades que generarán los espacios públicos en los usuarios. Por otro lado, un enfoque centrado en el usuario puede mostrar problemáticas que sufren los habitantes de las ciudades, conocer a fondo prácticas en el espacio público y llevar a cabo propuestas para el mejoramiento de la calidad de vida urbana. De esta forma, para entender la importancia del planeamiento urbano de la ciudad y de proyectos de intervención en espacios públicos consideramos

las reflexiones de autores como Lefebvre (2013), Soja (2000), Gehl (2014), Harvey (2013), entre otros, respecto a la injusticia espacial para habitantes.

La resignificación del paisaje urbano es producto de una constante tensión causada por la incorporación de nuevos significados que relegan a otros, o bien, el cambio de prácticas y esquemas culturales hace que se pierdan significados atribuidos a un espacio común y que el sentido de vivir ese espacio se pierda o cambie. Se trata de procesos que son interiorizados mentalmente que asocian las representaciones subjetivas con lo concreto y material del espacio público, en conjunción con las influencias que pueden tener los grupos sociales y otras conexiones externas en la persona individual. Así mismo, el tiempo determina el grado de resignificación o del impacto de nuevos valores a un imaginario, por ejemplo, si un proyecto de transformación logra que los usos y emociones atribuidos a un lugar cambien y que estos cambios permanezcan por un prolongado periodo de tiempo, puede considerarse como un proyecto de resignificación.

La metodología empleada en esta tesis permitió generar una radiografía del fraccionamiento Urbivilla del Cedro que nos permite entender que los habitantes y usuarios del espacio público de este conjunto habitacional imponen esquemas de comportamiento social, económico y de prácticas tradicionales, es decir, que interpretan y resignifican un diseño urbano preestablecido. En otros términos, la materialidad, el diseño y la estructura de los conjuntos habitacionales advierte sobre los usos que de los mismos se han de hacer, pero que las costumbres y el sentido que los usuarios otorgan y establecen puede ser otro completamente distinto, el ejemplo más notable lo encontramos con la instalación de un mercado informal que a lo largo de los años se convirtió en el eje económico de familias enteras del fraccionamiento Urbivilla del Cedro. Este registro cartográfico de prácticas llevadas a cabo en lo público del fraccionamiento es una de las principales aportaciones de esta investigación ya que de esta manera se establecen elementos para la construcción de una gráfica urbana y de narrativas audiovisuales. Así mismo, permite entender que el paisaje urbano y los imaginarios son susceptibles de transformarse de acuerdo a las acciones, prácticas y alteraciones que puedan hacerse desde la ciudadanía general o por agentes en posiciones de poder. Este retrato puede permitir también que las instancias encargadas del diseño y la planificación urbana, así como los investigadores de lo social, consideren la forma en que las personas conviven en el espacio compartido en un contexto como este y puedan ir más allá de preconcepciones sobre su uso y apropiación.

Respecto al supuesto de esta investigación, el estudio focalizado de una parte del fraccionamiento Urbivilla del Cedro muestra la necesidad de reflexionar en torno a los conceptos de comunidad e identidad y la manera en la que se comprenden en proyectos de diseño y en la planeación

de los conjuntos habitacionales. La diversidad de tipos de usuario del espacio público –vendedores, caminantes, choferes, compradores, estudiantes, repartidores, entre otros– junto con la diversidad de identidades con las que los habitantes se muestran en lo público, brinda elementos para la construcción de narrativas visuales y audiovisuales de acuerdo a las historias que se generan en el espacio público. Sin embargo, es complejo abarcar en un proyecto de diseño a todas las identidades, aunque este conjunto habitacional no tiene más de quince años, en ese espacio se produce una historia propia y se generan distintos procesos comunitarios y de participación que deben de ser entendidos desde diferentes perspectivas. Las distintas comunidades que se han integrado en este conjunto habitacional tienen que ver con aquello que pone en común a los vecinos, por ejemplo, compartir creencias religiosas y asistir a uno de los varios templos religiosos, formar parte del equipo de fútbol que se practica en el parque o del grupo de vendedores del mercado. Se puede establecer que existen varias colectividades en el fraccionamiento, sin embargo, lo que pone en común a todos los habitantes es vivir un mismo espacio público y la cotidianidad de las actividades que en él se realizan los diferentes días de la semana, desde trasladarse para tomar una rutera, hasta pasear, convivir, recrearse o realizar intercambios comerciales. La idea de comunidad del fraccionamiento Urbivilla del Cedro debe comprenderse como un conjunto de identidades diversas que hacen uso del espacio público de acuerdo a esquemas individuales y/o colectivos. Por otra parte, al tratarse de un conjunto habitacional relativamente joven, hay habitantes provenientes de diversas regiones que poco a poco también ayudan a conformar un sentido de identidad al lugar. En este sentido, focalizar un estudio y hacer un diagnóstico de las prácticas socioespaciales es indispensable para trabajar en la configuración de imaginarios urbanos, la perspectiva espacial permite focalizar distintos tipos de usuario de acuerdo a sus prácticas cotidianas llevadas a cabo en las áreas comunes del fraccionamiento.

En el desarrollo de los cuatro capítulos de este documento se responde a las preguntas específicas de investigación y se describe cómo se fue alcanzando cada objetivo específico. La primera pregunta ¿Cuáles son las aportaciones realizadas en distintos proyectos de gráfica urbana en Ciudad Juárez y qué formas de participación fomentan?, se contestó en el primer capítulo, mismo que permitió evidenciar que en esta ciudad los productores de gráfica urbana que toman un rol activo para la transformación del paisaje urbano y realizan obras o proyectos colectivos con un sentido comunitario o diseñadas para el goce estético de los vecinos del lugar son muy pocos –Melo en la colonia Melchor Ocampo, Pino en la colonia Melchor Ocampo y zona centro, Sonek en Villas de Salvárcar, Colectivo Somoza en la colonia Fray García de San Francisco, entre algunos más que no se dedican activamente a realizar gráfica urbana–, sus acciones se visibilizan en varios conjuntos habitacionales de la ciudad y ocasionalmente promueven la participación de otros productores de gráfica. Aunque rara vez actúen en colaboración con habitantes de los conjuntos habitacionales son

generadores de nuevos sentidos a determinados paisajes urbanos de la ciudad. La participación ciudadana en la gráfica urbana de Ciudad Juárez puede establecerse básicamente de dos maneras: 1) La consideración del espectador como participante, colaborador o como fuente de consulta y 2) la autogestión para llevar a cabo proyectos o acciones de cambio.

De acuerdo a la pregunta específica ¿Cuáles son las herramientas y acciones a implementar para la construcción de un sentido comunitario del espacio público en una determinada sección de un conjunto habitacional de vivienda tipo social? Concluimos que las intervenciones gráficas generan interés en los vecinos, la gráfica urbana es una herramienta que puede poner en común a diversas identidades. Otros medios ofrecieron posibilidades para buscar anclar un sentido de pertenencia al fraccionamiento, por ejemplo, las redes sociales funcionaron para documentar los cambios que se realizan en el espacio público y las maneras de llevarlo a cabo, aunque con una difusión limitada se estableció un canal de comunicación que ayudó para mostrar narrativas audiovisuales que buscan integrar significados al imaginario del fraccionamiento. En suma, al reproducir y representar elementos de los paisajes urbanos para un espectador que es partícipe y usuario de los mismos se fomenta la reflexión respecto a las posibilidades de cambio en el espacio público.

Para conocer qué perspectivas teóricas permiten entender cómo es la construcción de paisajes urbanos y cómo es que se vive el espacio público de una unidad habitacional de vivienda tipo social y, así, buscar producir una resignificación, en esta investigación se consideró una perspectiva espacial para estudiar un área específica. Así mismo, se consideró un enfoque de diseño social al establecer un proyecto que emplea conocimientos de esta disciplina para buscar favorecer en aspectos identitarios y de pertenencia a lugares con estrategias hacia una resignificación del paisaje urbano.

Para representar las identidades y los espacios de los usuarios a través de la producción gráfica sin reducir la complejidad de los mismos usuarios y sus espacios, se optó por utilizar categorías que pueden poner en común a varios vecinos del fraccionamiento. La figura del transeúnte es adecuada porque representa a quien se encuentra en el espacio público y se encuentra en el tránsito de llegar a un lugar. Por otra parte, la perspectiva desde la cual se establece la representación de las identidades y de los paisajes urbanos se produce a partir del punto de vista ciudadano, categoría establecida por Silva (2006) para referir a la producción de un imaginario de acuerdo a los esquemas de quien exterioriza su imagen de la ciudad o un área de la misma, pero también de acuerdo a las posibilidades para producir un relato o una imagen.

En cuanto a la cuestión sobre qué estrategias implementar para la producción de una gráfica urbana participativa que permita integrar sensaciones positivas al imaginario colectivo, cuando se

evoque o sea vivido el paisaje urbano de las principales calles del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, en el proyecto ColorEs Finca Bonita se realizaron talleres de gráfica urbana colaborativa. Esto permitió a algunos jóvenes aprender a pintar y dejar una gráfica de acuerdo a sus propios temas de interés. Al emplear un canal de difusión y comunicación en la *fanpage* del proyecto se pudo convocar para la participación en dichos talleres.

Respecto a la pregunta de investigación principal, concluimos que para favorecer en la construcción de imaginarios urbanos favorables a la generación de sentido de pertenencia es necesario tener una visión amplia sobre lo que implica el espacio público urbano y la conformación de imaginarios. Se debe fomentar la participación, pero también se debe tener un enfoque desde la empatía y comprender que pueden ser varios factores los que intervienen para que un habitante realice acciones de cambio en su entorno. Usualmente, la participación requiere de un proceso largo donde los realizadores del proyecto deben mantener una periodicidad en las actividades de cambio y así generar confianza a los vecinos. Existen varias prácticas realizadas en colectivo en el espacio público que representan oportunidades para proyectos de carácter social, por ejemplo, la realización de torneos deportivos organizados por habitantes del fraccionamiento, los grupos de redes sociales relacionados con el fraccionamiento, la organización de vecinos para fiestas en la calle, las diferentes tradiciones de carácter religioso como las danzas de matachines, entre otras.

En cuanto a los objetivos específicos, se estableció un marco de referencia sobre la gráfica urbana y el rol que desempeña como herramienta de cambio, ejercicio de memoria, identidad y resignificación de acuerdo a una revisión bibliográfica y de proyectos desarrollados en distintas partes del mundo y, sobre todo, en Ciudad Juárez. De esta manera, se estableció que la gráfica urbana aporta elementos de identidad y memoria en la configuración del paisaje urbano si se emplea con tal intención, se trabaja en ello en función de lo que el espacio dicta u ofrece como oportunidad la misma comunidad observada y/o se considera como participantes a los posibles espectadores. La gráfica urbana es una herramienta recurrente en la búsqueda de cambio o en la generación de tensiones para la comprensión de la conciencia espacial. En México, el muralismo y otras corrientes pictóricas en el espacio público muestran que se pueden generar vínculos de identidad, memoria y comunidad, así mismo, expresiones como el grafiti, el *postgraffiti* y el arte urbano son formas de comunicación empleadas habitualmente por jóvenes en diversas ciudades del mundo con un sentido lúdico pero también de comunicación. Con la expansión del movimiento del grafiti originado en Estados Unidos hacia otros países y el desarrollo de distintos tipos de gráfica urbana en las ciudades actuales se visibilizan varias cuestiones: 1) la influencia en la configuración del imaginario urbano por parte de productores de gráfica, 2) las tensiones generadas por el uso o dominio del espacio público y 3) la

importancia de la memoria en los procesos de duelo o de construcción de identidades como parte de estrategias de resiliencia. En este sentido, el escritor de grafiti, de cualquier tipo, implica ya a un habitante de la ciudad activo en la configuración de su paisaje urbano, puede considerarse una participación autogestiva.

La consecución del segundo objetivo, implementar métodos de acercamiento al usuario y el entorno, permitió conocer identidades y posibilidades de intervención en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro. A través de un diagnóstico cartográfico de actividades en el espacio público urbano se identificaron habitantes que por sus actividades laborales se consideraron informantes para conocer relatos, experiencias e historia del fraccionamiento, se desarrolló un cuestionario a modo de plano para generar una reflexión espacial en las personas encuestadas y, así, conocer aspectos que pueden evocar los distintos espacios del fraccionamiento. Para llevar a cabo una observación participante utilizamos fotografías, video y se anotó información de interés obtenida en relatos orales, de esta manera, se documentaron acciones o prácticas llevadas en lo público del fraccionamiento. Así mismo, se documentaron las intervenciones de gráfica urbana y se registró el proceso para producir videos y contenido audiovisual en la *fanpage* ColorEs Finca Bonita. Además, se diseñó un cuaderno para colorear con ilustraciones de paisajes urbanos del fraccionamiento. Los usuarios que participaron coloreando este cuaderno expresaron, en un ejercicio lúdico, aspectos de su entorno que de otra forma no podríamos conocer, por ejemplo, que el grafiti de nombres en las paredes sea representado en páginas del cuaderno indica que para algunos usuarios estas expresiones forman parte de su entorno, les dan importancia y las reproducen. Al utilizar herramientas con un enfoque etnográfico, como el registro en video y fotografías, para documentar prácticas espaciales de los usuarios se logró analizar aspectos de la cotidianidad de las personas, las actividades sociales y económicas, además, mostrar las apropiaciones y resignificaciones que los mismos usuarios hacen de sus lugares comunes. La observación participante proporcionó elementos para realizar propuestas desde el diseño, por ejemplo, para establecer los espacios donde se puede generar un mayor impacto al realizar intervenciones gráficas, reproducir algunas de las prácticas socioespaciales en producciones audiovisuales y ofrecer a usuarios productos inspirados en el diseño editorial alternativo.

Respecto al tercer objetivo específico, al analizar proyectos de gráfica urbana participativa en Ciudad Juárez observamos que la gráfica urbana es empleada como herramienta de cambio o resignificación del paisaje urbano de manera tardía en relación a otras ciudades del mundo pero importante actualmente como un mecanismo de intervención. El entendimiento de la gráfica urbana como herramienta de transformación y/o detonante de procesos para generar sentido de arraigo y goce estético de paisajes urbanos se manifestaría con mayor frecuencia después de los años de mayor

violencia en la ciudad, entre 2008 y 2012. Distintas asociaciones, instituciones de gobierno y educativas han explorado posibilidades de resignificación del paisaje urbano por medio de la producción de gráfica urbana junto con una participación de los ciudadanos. La revisión de algunos proyectos desarrollados en esta ciudad, en el apartado 1.6, muestra que generalmente la participación de los ciudadanos es mínima en relación al total de vecinos de la zona intervenida, así mismo, el transcurso del tiempo nos indica si la gráfica realizada generó un cambio superficial en el espacio público o se integró como un elemento en el paisaje urbano y forma parte del imaginario o incluso transformó la manera en la que una comunidad de vecinos comprende su espacio público.

Por otra parte, desde la autogestión y con una constante producción de gráfica urbana diversos colectivos, *crews* de grafiti, grafiteros individuales, artistas urbanos, diseñadores gráficos y artistas visuales han posibilitado que el grafiti en estilos 3D, *wild style* y de caracteres sean referidos como prácticas artístico culturales en Ciudad Juárez. Aunque en proyectos gestionados por instituciones estos estilos de grafiti no suelen ser incorporados. El grafiti de nombres, los *tags* y *throw-ups* no son bien vistos por autoridades y de manera periódica se busca erradicar o borrar de algunas paredes de la ciudad. Actualmente, por ejemplo, en algunas actividades de mantenimiento llevadas a cabo por dependencias del municipio no se borran o no se pinta encima de producciones de *postgraffiti* pero sí sobre firmas, *tags* y *throw-ups*. En este sentido, algunos estilos de grafiti dejaron de ser una preocupación para autoridades al convertirse en herramienta de transformación, se trata del cambio de significado ocurrido a lo largo de varios años y ocasionado por distintos agentes, proyectos y eventos en la ciudad. También contribuyen a este cambio de apreciación del grafiti las diferentes tesis de maestría o doctorales que se han realizado en los últimos años, el hecho de que pintas de carácter mural se integren en edificios de instituciones educativas como la UACJ, en comercios formales o se realicen encuentros de gráfica urbana en la ciudad, además de las diversas notas periodísticas que documentan eventos o proyectos de grafiti.

El siguiente objetivo alcanzado permitió identificar actores e instancias que podrían participar en los ejercicios de intervención en el fraccionamiento, para ello se tomaron en cuenta los proyectos revisados y la respuesta a las convocatorias que llevamos a cabo en la implementación de talleres de gráfica urbana. Algunos coordinadores y maestros de la asociación civil Casa Orientarte aportaron información sobre su experiencia en proyectos de resignificación y trabajo con la comunidad. En las convocatorias para el taller de gráfica urbana colaborativa respondieron colectivos que no habitan en el fraccionamiento, pero si en la parte suroriente de la ciudad, los colectivos San Pancho Records y Somo colaboraron en el desarrollo de estrategias hacia la resignificación del paisaje urbano.

Para desarrollar propuestas para la implementación de acciones de participación comunitaria que generen identidad y fomenten un sentido de pertenencia se consideraron resultados de los instrumentos aplicados en la obtención de datos, así, se empleó la figura del transeúnte como un usuario meta. Las acciones se implementaron dentro del proyecto ColorEs Finca Bonita, si bien no se logró una participación comunitaria como se esperaba sí se generó una gráfica urbana de carácter colaborativo. De igual manera, se buscó propiciar una participación en un nivel de consulta para la elección de temas a pintar y así posibilitar la generación de un sentido de pertenencia con una gráfica que permita dotar de identidades las principales calles del fraccionamiento.

Todo lo anterior permitió empezar a generar narrativas visuales con función dialéctica obra-receptor, se desarrolló una gráfica desplegada en distintos medios con un carácter intertextual. Se llevaron a cabo talleres de gráfica urbana colaborativa, se hicieron varias intervenciones gráficas en las principales calles del fraccionamiento, se documentaron dichas intervenciones y se produjeron videos en los cuales se muestra el proceso en cada pinta. Así mismo, se produjo uno de los productos más importantes de esta investigación y que materializa todo el recorrido del estudio al constituir una estrategia para representar y reproducir aspectos que otorgan identidad al conjunto habitacional y a sus habitantes: el micrometraje animado ¿Olvidas algo?

El objetivo primordial de esta investigación se alcanza, entonces, al realizar un estudio de una parte focalizada del fraccionamiento Urbivilla del Cedro, ante la diversidad de identidades encontradas y la apertura de preguntas que pueden plantearse al tratar de definir una comunidad se reconoce la figura del transeúnte. Se encontraron limitaciones para lograr influir en un imaginario amplio, sin embargo, para quienes transitan por los lugares intervenidos y principalmente para quienes de alguna manera contribuyeron, desde un nivel básico de consulta a un nivel mayormente participativo en la producción de gráfica urbana, puede establecerse que si existe un antes y un después en los espacios trabajados. Es un cambio de apariencia en algunas paredes pero que ayuda a la reflexión en los habitantes sobre el porqué de las imágenes pintadas y la manera en la que entendemos lo público del espacio. Al concluir la investigación, las primeras intervenciones de gráfica urbana tenían más de un año de haber sido realizadas, únicamente un par de paredes fueron intervenidas con una imagen en esténcil con dimensiones entre 30 cm por 50 cm, pero que no se considera una respuesta sino más bien una manifestación de *street art* realizada de manera anónima, es decir, que a diferencia de las intervenciones gráficas realizadas previamente a la investigación las nuevas producciones gráficas no fueron vandalizadas, tampoco, se escribieron nombres o *tags* encima de ellas. Por otra parte, a la última intervención realizada dentro de esta investigación alguien agregó una imagen que podemos considerar como una respuesta de carácter lúdico al dibujar un personaje

de la serie *anima Rugarats*, pero sobre todo puede ser un diálogo con el mismo mural, el dibujante y por supuesto, el espacio.

Es importante rescatar que esta tesis contribuyó también a la discusión de cómo los paisajes urbanos de un entorno como ciudad Juárez, son producto del trabajo de desarrolladores urbanos con una visión de mercado y cómo diversos empresarios junto con autoridades de distintas administraciones municipales desde hace más de tres décadas determinaron la configuración espacial de la ciudad. En este sentido, en esta investigación se constató que existen deficiencias en el desarrollo urbano de Ciudad Juárez en la zona suroriente. En específico, respecto a un conjunto habitacional vemos que la configuración espacial determina comportamientos, pero también conlleva apropiaciones y devela lecturas respecto a la ciudad y las historias de sus habitantes. Al tratarse de un conjunto habitacional diseñado para trabajadores hay aspectos que pueden entenderse desde las perspectivas teóricas reseñadas. Por ejemplo, una primera lectura del diseño urbano de la zona suroriente de Ciudad Juárez muestra un paisaje mezclado por fraccionamientos, centros y plazas comerciales, tiendas de autoservicio, gasolineras y parques industriales. Esto nos permite deducir que existe una falta de previsión o de una perspectiva de diseño que tuviera preocupación por la calidad de vida espacial de los usuarios y de la armonización de paisajes urbanos con el espacio de la naturaleza de semidesierto que prevalece en esta frontera. En estudios e investigaciones sobre las implicaciones del desarrollo urbano, la industria maquiladora y los paisajes urbanos en la calidad de vida de los habitantes de Ciudad Juárez, autores como Almada (2012), Sánchez y Ravelo (2013) y Moreno y García (2013) manifiestan que la configuración actual de ciudad fragmentada acarrea distintas problemáticas que van desde la deficiencia de servicios de transporte, la falta de unidades médicas cercanas a los conjuntos habitacionales, el mal estado de las calles, el abandono de casas, entre otros. Concluyendo que lo que se visibiliza es una consideración del ciudadano a modo de consumidor y de mano de obra más que como usuario con derechos para la satisfacción de necesidades básicas y no únicamente las de consumo.

Hacer un recuento de las noticias y publicaciones en redes sociales sobre el Fraccionamiento Urbivilla del Cedro o Finca Bonita permitió develar que ya tiene una serie de atribuciones en el imaginario de muchos habitantes de la localidad, tales como considerar que se trata de un lugar alejado de la ciudad, que es un conjunto habitado por personas de otras ciudades y un lugar inseguro. Este imaginario puede influir en cómo se vive el fraccionamiento, sin embargo, son las experiencias de los propios usuarios las que dan mayor significado al lugar donde habitan.

La influencia del Estado en la vida de los habitantes del fraccionamiento se pudo leer de distintas maneras. En primer lugar, los aspectos visibles del espacio público revelan aspectos más allá

de lo material, por ejemplo, las casas abandonadas son más que espacios para la acumulación de basura o de inseguridad, son producto de políticas de mercado, crisis económicas, inseguridad y de la desigualdad económica en los salarios de los trabajadores. Por otra lado, la ocupación de estas casas también deja entrever la influencia de fenómenos como la migración, la sobreoferta de empleo en la industria maquiladora y la posible recuperación económica de algunos sectores de la ciudad. En segundo lugar, con la construcción de imaginarios se pueden interpretar historias o sucesos, tal como sucedió a través de relatos orales y pláticas con algunos vecinos donde señalaron las repercusiones del estado de excepción como norma política en la vida cotidiana, para ejemplificar, la detención de jóvenes del sector por parte de policías simplemente por su apariencia y por el hecho de vivir en esta zona de la ciudad.

Los distintos tipos de violencia en Ciudad Juárez que de manera histórica han afectado a las poblaciones vulnerables, especialmente contra la mujer por el hecho de ser mujer, que se refleja en los cientos, o tal vez miles, de casos de feminicidio que permanecen impunes en un vaivén de administraciones gubernamentales que muestran poco interés en aportar soluciones de fondo, de igual manera, las juventudes que no encuentran oportunidades de desarrollo y que terminan siendo víctimas fatales o se encuentran enredadas en las tramas del crimen organizado, despiertan el interés de distintos agentes con el propósito de generar cambios y proyectar una mejor calidad de vida para los habitantes de la ciudad. La experiencia de asociaciones civiles, colectivos y actores individuales muestra que el trabajo hacia la comunidad es necesario, los procesos que estas instancias llevan a cabo a través de distintos proyectos resultan relevantes y de gran aprendizaje para distintas disciplinas de conocimiento. Desde el diseño se pueden aprovechar enfoques y herramientas que se producen desde proyectos de carácter comunitario y artístico, pero, sobre todo, la reflexión sobre los procesos que llevan a un sector de la población de un conjunto habitacional a involucrarse en la transformación de su entorno.

Usualmente los habitantes de los conjuntos habitacionales desarrollados en los últimos treinta años asimilan mentalmente esta ciudad como un espacio fragmentado. Es evidente que los imaginarios de la ciudad son distintos de acuerdo al área de donde se habite, pero también de acuerdo a los esquemas de los propios ciudadanos. Por ejemplo, algunos sectores de la sociedad mantienen una filosofía clasista y racista reflejada en los relatos que pueden llegar a emitir en redes sociales respecto a determinadas zonas de la ciudad alejadas del centro, cuyos habitantes pueden ser trabajadores de la industria maquiladora o migrantes de otras ciudades de México o bien de otros países. Esquemas de racismo se suman a las distintas violencias que el ciudadano común puede enfrentar en su tránsito por la ciudad. Todo esto también debe ser considerado en la construcción de

paisajes e imaginarios urbanos. En suma, los escritos, artículos y capítulos de libros revisados sobre el contexto de Ciudad Juárez muestran una urbe con violencia manifestada en distintas formas, históricamente se desarrolló una concepción de las clases económicas más vulnerables como mano de obra barata y esa fue la oferta con la que se desarrollaron los programas de industrialización en los años 70 del siglo pasado, la visión de los ciudadanos como la fuerza laboral, de consumo, se visibiliza también en la construcción de conjuntos habitacionales de diseños estandarizados. En este sentido, una observación atenta a las estructuras materiales que conforman los paisajes urbanos permitió percatarnos de las huellas de una producción del espacio urbano capitalizada en detrimento de los que tienen una menor capacidad de ingreso.

Los distintos tipos de violencia sufridos por los habitantes de la ciudad, en especial de las periferias, pueden hacer que en el imaginario urbano algunos de los espacios públicos queden registrados como zonas de abandono de cuerpos, principalmente aquellos en los que se ha dejado más de un cadáver, las vidas sacrificables en un estado de excepción que señalara Agamben (2005) manifestada en el espacio público. Aunque el tema de la violencia y las consecuencias sociales son tema de estudio habitualmente de otras disciplinas, al establecer una relación histórica entre el espacio y los hechos de violencia ocurridos en una misma área de la ciudad se generan construcciones colectivas sobre determinados espacios que contribuyen a considerarlos como inseguros y que pueden generar emociones tales como el miedo al transitarlos.

Durante el transcurso de la investigación en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro se registraron varios hechos de violencia, se documentaron en medios de comunicación por lo menos tres sucesos relacionados con asesinatos de personas cada año, aunque hay otros eventos que no se publican en medios de comunicación. Se trata de una violencia que afecta directamente a víctimas y familiares, los demás habitantes asimilan estos hechos de manera distinta. La frecuencia con la que ocurren estos hechos es variable, sin embargo, no pasa más de un año entre un hecho violento y otro. Esto hace pensar en la memoria colectiva, si cada hecho de violencia representa para el habitante un recordatorio de la muerte ¿Cuáles son las identidades que otorgan mayor importancia a estos hechos? Respecto a la poca participación de los habitantes para cuestiones de carácter colectivo o comunitario ¿Existe una relación entre la anomia con los hechos de violencia y la permanencia de los mismos en la memoria colectiva? ¿Si la muerte es lo que pone en común a los habitantes, es la evasión a este tema lo que mayormente podría motivar una participación? Se trata de cuestionamientos que podrían comprenderse al poner un mayor énfasis en el estudio de las repercusiones de lo que ocurre en el espacio público y los procesos identitarios que se alteran ante cada hecho de violencia.

La implementación de distintas estrategias dentro del proyecto ColorEs Finca Bonita nos permite concluir que al integrar imágenes en lo común del fraccionamiento se contribuye a la generación de un espacio público que puede ser soporte para intervenciones de carácter recreativo a través de las manifestaciones gráficas por parte de los habitantes del lugar, además, de la participación ya generada en distintas actividades de carácter comunitario se fomenta otro tipo de participación en la configuración de paisajes urbanos. Las imágenes resultantes en cada mural deben de comprenderse desde la participación colaborativa en la aportación de ideas y en la acción de aprender a pintar en el mismo proceso de la intervención gráfica. La gráfica urbana se asimila de diferentes formas de acuerdo a las identidades de cada usuario, las imágenes que mayor impacto tuvieron fueron la pinta del señor de los elotes por lo que pasó a la persona representada y porque nos permitió ver que en algunos de los habitantes existe ya una predeterminación hacia la comprensión de lo que es plasmado en alguna pared. Otra intervención relevante en esta investigación fue la imagen en una de las paredes donde se instalan los puestos del mercado informal, se trata de una representación de las manos de Dios, esta imagen tiene un significado amplio ya que hay varias creencias religiosas que pueden verse representadas y también habla de la identidad. Por otra parte, las imágenes resultado de las sesiones del taller de gráfica urbana tienen un sentido para los participantes y otro para quienes son espectadores, en este caso, es de importancia buscar que se trate de imágenes que puedan generar un goce estético para el transeúnte común.

A partir de la situación vivida por la pandemia del coronavirus SARS-COV2 el espacio público adquirió otros significados, dejó de vivirse de la misma manera el encuentro con extraños y se aprendieron nuevos esquemas de comportamiento social. Ante las medidas recomendadas por las autoridades de salud se cancelaron actividades de carácter colectivo en el proyecto ColorEs Finca Bonita. La estrategia de resignificación se adecuó al considerar la oportunidad de trabajar en el plano imaginario del espacio público. Para esto, la información recabada, resultado de la radiografía de determinadas áreas del fraccionamiento, aportó elementos que condujeron a la construcción de un relato en la producción del ya mencionado micrometraje animado ¿Olvidas algo? Después de revisar información sobre la producción de micrometrajés, asesorías respecto a la producción audiovisual y de aprender aspectos técnicos sobre el software para la generación de imágenes en 3D, se estableció una premisa con la cual se desarrolló una narrativa donde se reprodujo un paisaje urbano reconocible como parte del fraccionamiento, una historia que refiere a la vida cotidiana de diversas identidades que conviven y comparten imaginarios urbanos de la periferia suroriente de Ciudad Juárez y donde se refleja parte de lo que se vivía en lo público del fraccionamiento durante la pandemia.

Como última conclusión es fundamental acotar que desde el diseño se pueden aportar herramientas para realizar un diagnóstico de un conjunto habitacional y generar propuestas de resignificación. El estudio de una parte focalizada de un conjunto habitacional contribuyó a corroborar las aportaciones realizadas desde los estudios críticos del desarrollo urbano de las ciudades. De esta manera, se pudo comprender de manera profunda cómo es vivir los espacios públicos y cómo el imaginario urbano influye en la manera en la que podemos generar un sentido de arraigo a un lugar. En esta investigación empleamos perspectivas teóricas desde lo espacial y herramientas propias de la etnografía, sin embargo, la búsqueda por generar una aportación al conocimiento se origina desde el diseño. Al ofrecer diferentes mecanismos de comunicación y registro visual acerca del espacio, se proporcionó a los usuarios la oportunidad de exteriorizar una visión de su entorno, al producir una gráfica urbana desplegada en los principales espacios comunes del fraccionamiento se ponen elementos en común de un imaginario urbano, al realizar gráfica colaborativa se hizo partícipes a unos cuantos usuarios y al generar narrativas audiovisuales se reproduce un paisaje urbano y se representan algunas identidades que en él conviven. De esta forma, esta investigación aporta elementos y reflexiones al mundo del diseño para integrarse en metodologías de resignificación de paisajes urbanos a través de gráfica y participación ciudadana. En el contexto local, se contribuye al estudio del desarrollo de gráfica urbana en dos planos: uno como herramienta empleada para resignificar y el otro como objeto de estudio para el entendimiento de los conceptos de identidad, memoria colectiva y comunidad en su relación con lo público del espacio. Por último, es posible que los habitantes y usuarios del fraccionamiento partícipes en el proyecto ampliaran su perspectiva respecto a su entorno, por otro lado, los transeúntes de los lugares intervenidos se percatan de los cambios y posibilidades de apropiación que pueden generarse en un espacio desde un proyecto con identidad propia, así, la permanencia de gráfica urbana durante meses o años junto con la gráfica desplegada en otros medios ayuda a construir un discurso en común en una estrategia que toma lo visual del espacio para diversas narrativas que son autorreferentes.

Índice de figuras

Figura 1. Cuadro de principales conceptos en marco teórico. 2019. Fuente: propia.....	14
Figura 2. Mapa conceptual respecto al espacio público urbano y el paisaje urbano. 2019. Fuente: Elaboración propia a partir del marco conceptual.....	25
Figura 3. Cronología de la gráfica urbana en relación a exposiciones y eventos significativos. 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de Danysz (2016), Mandel (2017) y Cardiel (2013). ..	44
Figura 4. Mural de Werc intervenido por Mir y Muska. 2018. Fuente: propia.....	70
Figura 5. Mural del proyecto Suroriente en Acción pintado en junio de 2017. 2019. Fuente: propia.	72
Figura 6. Mural de Juárez Mágico. 2019. Fuente: propia.	76
Figura 7. Mural de Juárez Mágico. 2019. Fuente: propia.	76
Figura 8. Paredes de fraccionamiento Villas de Salvárcar. 2018. Fuente: propia.	80
Figura 9. Mural pintado por colectivo Somo en San Pancho Color. 2018. Fuente: propia.	81
Figura 10. Vecinos discutiendo acerca de la intervención gráfica con miembros de templo cristiano. 2019. Fuente: propia.	83
Figura 11. Evento Graff Depot Space Jam en proceso. 2019. Fuente: propia.....	83
Figura 12. Cronología de principales eventos relacionados con la gráfica urbana en Ciudad Juárez. 2021. Fuente: elaboración propia.	87
Figura 13. Vivienda al inaugurarse el fraccionamiento y vivienda en los años 2018, 2019 y 2021. Fuente: Google Maps y fuente propia.....	103
Figura 14. Ubicación de fraccionamiento Urbivilla del Cedro en Ciudad Juárez, Chihuahua. 2019. Fuente: Elaboración propia.....	107
Figura 15. Entrada al fraccionamiento en etapa II y IV en el año 2009 y en el año 2019. 2019. Fuente: Google Maps y fuente propia.	108
Figura 16. Sucesos ocurridos en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro entre años 2009-2019 en relación al espacio. 2021. Fuente: Elaboración propia con datos de diversos sitios web de noticias.	114
Figura 17. Publicación en grupo de Facebook respecto a un hecho violento. 2020. Fuente: captura de pantalla de red social.....	115
Figura 18. Mapa de fraccionamientos Urbivilla del Cedro y Oriente XXI. 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de Google Maps.	119
Figura 19. Plano con recorridos a pie. 2019. Fuente: propia.....	120
Figura 20. Abordaje de camión entre avenida Manuel Talamás Camandari y calle Monte Blanco. 2019. Fuente: Propia.....	121
Figura 21. Plano con recorridos del transporte público de las rutas Juárez Zaragoza, Valle de Juárez, Línea 1A y 1B. 2019. Fuente: Propia.	122
Figura 22. Juegos mecánicos y puestos de comida y de venta de productos de segunda mano en la calle Monte Blanco. 2019. Fuente: Propia.	125
Figura 23. Apropiación del espacio con una pequeña instalación de sombra en la calle Monte Blanco. 2019. Fuente: Propia.....	126
Figura 24. Grafiti con sentido memorial dedicado a Mono por Lion. 2021. Fuente: propia.	128
Figura 25. Interior de mercado con los puestos instalados. 2019. Fuente: Propia.....	131
Figura 26. Anotaciones con el método POEMS (Kumar, 2013). 2019. Fuente: Elaboración propia.	132
Figura 27. Vista panorámica del mercado sobre la calle Monte Blanco. 2019. Fuente: Propia.	133

Figura 28. Vista panorámica de la calle Monte Blanco sin los puestos del mercado. 2019. Fuente: Propia.	133
Figura 29. Mapa de participantes en la investigación (Kumar, 2013). 2019. Fuente: Elaboración propia.	146
Figura 30. Esquema de los tipos de usuario de acuerdo al uso del espacio. 2019. Fuente: Propia.	148
Figura 31. Pared intervenida gráficamente en 2020 y renovación de imagen. 2021. Fuente: Propia.	150
Figura 32. Plano cuestionario contestado por usuarios. 2020. Fuente: elaboración propia.	157
Figura 33. Plano con las marcas de lugares más transitados. 2020. Fuente: elaboración propia.	159
Figura 34. Plano con marcas de lugares menos limpios. 2020. Fuente: Elaboración propia.	160
Figura 35. Plano con marcas de lugares más seguros. 2020. Fuente: elaboración propia.	161
Figura 36. Plano con las marcas de los lugares inseguros. 2020. Fuente: elaboración propia. ...	162
Figura 37. Logotipo de identidad para el proyecto ColorEs Finca Bonita versión a color y monocromática. 2020. Fuente: Elaboración propia.	165
Figura 38. Diseño de volantes que fueron repartidos antes de cada taller o intervención. 2021. Fuente: Elaboración propia.	166
Figura 39. Fotografía publicada el 17 de mayo de 2020 que muestra el uso al techo de una casa habitación. 2020. Fuente: publicación en fanpage Fraccionamiento Finca Bonita.	167
Figura 40. Plan de medios del proyecto ColorEs Finca Bonita. 2020. Fuente: Elaboración propia.	171
Figura 41. Portada y contraportada de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	174
Figura 42. Páginas 4 y 5 de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	175
Figura 43. Páginas 6 y 7 de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	176
Figura 44. Páginas 8 y 9 de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	177
Figura 45. Páginas 10 y 11 de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	178
Figura 46. Páginas 12 y 13 de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	178
Figura 47. Páginas 14 y 15 de cuaderno para colorear. 2019. Fuente: propia.	179
Figura 48. Páginas del cuaderno para colorear intervenidas por usuarios. 2020. Fuente: propia.	181
Figura 49. Mural pintado por el investigador Fausto Mota en fraccionamiento Urbivilla del Cedro. 2018. Fuente: propia.	182
Figura 50. Primer ejercicio de intervención gráfica día 1. 2019. Fuente: elaboración propia. ...	184
Figura 51. Primer ejercicio de intervención gráfica día 2. 2019. Fuente: elaboración propia. ...	184
Figura 52. Intervención gráfica en primera sesión de taller. 2020. Fuente: propia.	191
Figura 53. Intervenciones colaborativas dentro del taller de gráfica urbana. 2020. Fuente: Elaboración propia.	193
Figura 54. Cuadro de acciones de acuerdo a estrategia para ayuda a reconfigurar el espacio urbano. 2019. Fuente: Elaboración propia.	194
Figura 55. Resultado de imagen repintada. 2021. Fuente: propia.	197
Figura 56. Intervención en homenaje a Lorena Ramírez. 2021. Fuente: propia.	198
Figura 57. Intervención gráfica con tema del micrometraje. 2021. Fuente: propia.	199
Figura 58. Intervención gráfica dedicada a Frida Kahlo y al venado Kauyumari. 2021. Fuente: propia.	200
Figura 59. Intervención a mural durante pandemia. 2020. Fuente: propia.	206

Figura 60. Imagen modelada en 3D a modo de metonimia del fraccionamiento. 2020. Fuente: elaboración propia.....	209
Figura 61. Esquema del proceso para la producción del micrometraje animado. 2021. Fuente: elaboración propia basado en Vilchis (2014).	213
Figura 62. Página de storyboard en micrometraje ¿Olvidas algo? 2020. Fuente: elaboración propia.	219
Figura 63. Página 2 del storyboard de micrometraje Olvidas algo. 2020. Fuente: elaboración propia.	220
Figura 64. Personajes de micrometraje en 3D. 2020. Fuente: elaboración propia.....	221
Figura 65. Modelo 3D de caricatura de personaje inspirado en Germán Valdés Tin Tan. 2020. Fuente: Elaboración propia.	222
Figura 66. Esquemas de color en micrometraje animado. 2021. Fuente: elaboración propia.	224
Figura 67. Fotograma de escena en interior de camión. 2021. Fuente: propia.	226

Índice de tabla

Tabla 1. Niveles de participación ciudadana. 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de los autores Gómez (2004), Sánchez (2013), Parramon (2003), Aguado, Melero y Gil-Jaurena (2018) y Enet, Romero y Gómez (2008).....	59
Tabla 2. Metodologías de participación ciudadana. 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de los autores Enet, Romero y Gómez (2008), Díaz, et al.. (2019) y del Manual Metodologías Participativas (2009).	60
Tabla 3. Proyectos de gráfica urbana en relación a niveles de participación. 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de Salas, X., Viegas, I., Esparza, D. y Padilla, S. (2012), Fernández y Zamarró (2013, Checa (2013) y Stone (2009).	65
Tabla 4. Eventos y su relación con la participación ciudadana. 2019. Fuente: Elaboración propia.	85
Tabla 5. Sucesos ocurridos en el fraccionamiento Urbivilla del Cedro entre años 2009-2019. 2019. Fuente: Elaboración propia con datos de diversos sitios web de noticias.	114
Tabla 6. Horarios de las rutas de transporte público. 2019. Fuente: Elaboración propia.....	122
Tabla 7. Metodología empleada para la resignificación en conjunto con la participación y gráfica urbana. 2020. Fuente: Elaboración propia con propuestas de Enet, Romer y Gómez (2008), Paisaje Transversal (2019), Manual de metodologías participativas (2009) y Kumar (2013).....	154
Tabla 8. Respuestas y conceptos asociados del mapa cuestionario. 2020. Fuente: elaboración propia.....	158
Tabla 9. Resultados de publicaciones en fanpage al primer mes de funcionamiento. 2020. Fuente: elaboración propia.	172
Tabla 10. Espacios representados y propósitos de cuaderno para colorear. 2020. Fuente: Elaboración propia.	180
Tabla 11. Conceptos en los que se basó la premisa de micromeraje ¿Olvidas algo? 2021. Fuente: elaboración propia.	217
Tabla 12. Preguntas y respuestas de encuesta sobre micrometraje animado. 2021. Fuente: elaboración propia.....	228

BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, G. (2005). Estado de excepción. Homo sacer, II, I (Trads. Costa, F. y Costa, I.). Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Aguado, T., Melero, H. y Gil-Jaurena, I. (2018). Espacios y prácticas de participación ciudadana. Propuestas educativas desde una mirada intercultural. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 24,(2). Doi: <http://doi.org/10.7203/relieve.24.2.13194>
- Aimaretti, M., G. (2014). Reinscripciones discursivas del espacio público: un compromiso con la memoria y el encuentro social. Una aproximación al vínculo entre experiencias estéticas y territorio. *Culturas*, 18(6), 117-146. doi : <https://doi.org/10.14409/culturas.v18i6.4329>
- Almada, M. (2012). Las familias en Ciudad Juárez. En L. Barraza y H. Almada (Coords.), *La realidad social y las violencias Ciudad Juárez* (pp. 53-91). Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Anzaldúa, G. (2016). Borderland. La frontera (Trad. Valle, C.). Madrid, España: Capitan Swing
- Arreola, A. y Saldívar, A. (2017). De Reclus a Harvey, la resignificación del territorio en la construcción de la sustentabilidad. *Región y sociedad* 39(68), 223-257.
- Ashitaka, J. (2019). Colossus. Gran Bretaña, Reino Unido: Carpet Bombing Culture.
- Augé, M. (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Aziz, A., N. (2012). Violencia y destrucción en una periferia urbana. El caso de Ciudad Juárez, México. *Gestión y Política Pública*, 221-268. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/gpp/v21nspe/v21nspea7.pdf>
- Barzola, M. V. (2018). Prospectiva latinoamericana desde la filosofía del diseño social. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. 19 (69), 31-38.
- Bengtzen, P. (2018). Street art and the nature of the city. Recuperado de <http://lup.lub.lu.se/record/10e4b4db-987a-4b42-afe0-b460393346e3>
- Bourriaud, N. (2008). *Estética relacional* (Trad. C. Beceyro y S. Delgado). Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo editora.
- Cabrolié, C., Montecinos, M., Muños C., y Ortiz, N. (2012). Actitud de la población "San Miguel" frente a la implementación del "Museo A Cielo Abierto".

- Campo, S. Cañas, S. (Productores). (2016). *South Graf. Pinrando la voz del barrio* [Episodio]. De <https://www.rtve.es/television/20160111/south-graff-pintando-voz-del-barrio-carta-blanca-fernando-figueroa/1282959.shtml>
- Campos, C. (2013). *Street art*. Barcelona, España: Loft Publications.
- Capasso, V. (2011). *Muralismo, memoria y espacio público: un estudio sobre producciones platenses*. IX jornadas de sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://cdsa.aacademica.org/000-034/41.pdf>
- Cardiel, H. J. (2013). *El movimiento estridentista en la red del arte vanguardista y en el espacio social mexicano* (Tesis de maestría). Centro de Cultura Casa LAMM. México.
- Castleman, C. (2012). *Getting up. Hacerse ver*. Madrid, España: Capitán Swing.
- Ceniceros, B. (2016). *Imagen urbana y espacios vacíos de Ciudad Juárez, Chihuahua. De la percepción social hacia una propuesta de intervención urbano-artística* (tesis de maestría). Toluca de Lerdo, México: Instituto de Administración Público del Estado de México, A.C.
- Chacón, L. E. (2014). *El pincel y la memoria. Muralistas tamaulipecos*. Tamaulipas, México: Quintanilla Ediciones.
- Chalfant, H. y Prigoff, J. (1987). *Spracan art*. Londres, Inglaterra: Thames & Hudson.
- Chamberlin, L. (2018). *Urban scrawl: The written word in street art*. Melbourne, Australia: Hardie Grant Travel.
- Checa, M. (2013). *Arte urbano y participación ciudadana para rehabilitar: el caso de Xanenetla, Puebla*. *Revista Espacialidades*, No. 4. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/264450352_CHECA-ARTASU_Martin_2013_Arte_urbano_y_participacion_ciudadana_para_rehabilitar_el_caso_de_Xanenetla_Puebla_Revista_Espacialidades_n4_Dep_Estudios_Socioterritoriales_Universidad_Autonoma_Metropolitana/download
- Chihu, A. (2021). La teoría de los campos en Pierre Bourdieu. *Polis México*, 17(1), 179-198. Recuperado de <https://polismexico.izt.uam.mx/index.php/rp/article/view/345/340>
- Comisión Nacional de Vivienda. (2010). *Código de edificación de vivienda*. Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/69503/GLOSARIO_DE_TERMINOS_IN_DAABIN.pdf?ved=2ahUKEwiv9vfg0Zn0AhWIlmoFHcgaAGsQFnoECAMQAQ&usq=AOvVaw3xM7ZkvmcrAOfdnb8OowHO

- Cooper, M. y Chalfant, H. (2005). *Subway art*. Nueva York, Estados Unidos: Owl Books.
- Cooper, M. y Sciorra, J. (1994). *RIP: New York spraycan memorials*. Londres, Inglaterra: Thames and Hudson Ltd.
- Córdova, B. G. y Romo, A. M. (2015). *Espacio urbano y actores sociales. En la ciudad de Chihuahua ¿mutua reconfiguración?*. Tijuana, México: El colegio de la frontera norte A.C.
- Couvreux, N. (2016). *La biblia del grafitero. Una teoría constructiva para la generación que tomará el relevo* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.
- Danysz, M. (2016). *Antología del arte urbano. Del grafiti al arte contextual*. Barcelona, España: Promopress.
- Dascal, G. (2007). Reflexiones acerca de la relación entre los espacios públicos y el capital social. En O. Segovia (Ed.), *Espacios públicos y construcción social* (pp. 41-47). Santiago de Chile, Chile: Ediciones Sur.
- Delgado, M. (1999). *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*. Barcelona, España: Anagrama.
- Egri, L. (2009). *El arte de la escritura dramática. Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas* (Trad. Peláez, S.). Universidad Nacional Autónoma de México. México.
- Ellard, C. (2015). *Ambientes de bienestar. La ciudad y su importancia en tu vida*. México: Ediciones B México.
- Enet, M., Romero, G. F. y Gómez, R. O. (2008). *Herramientas para pensar y crear en colectivo en programas intersectoriales de hábitat*. Buenos Aires, Argentina: Ciencia y tecnología para el desarrollo.
- Escobedo, S., E. (2015). *La intertextualidad en la narrativa audiovisual de los micrometrajés animados: Imaginantes*. Tesis de maestría. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. México.
- Esposito, R. (1998). *Comunitas origen y destino de la comunidad* (Trad. Molinari, M., C.). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Fernández, M. A. y Zamarro, E. F. (2013). Aliseda 18 Muralismo desde la participación ciudadana, para la recuperación urbana. En *Arte y Ciudad* No. 3 pp. 557-567. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-56050/186-189-1-PB.pdf>
- Fernández, V., N. (2010). *Disseny social: ¿Utopia o realitat?*. (Trads. Beverly, J., A.). En *Reptes del disseny ciencia*. Valencia, España: Universitat Politècnica de Valencia.

- Figuroa, S., F. (1999). El graffiti movement en Vallecas. Historia, estética y sociología de una subcultura urbana (1980-1996) (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
- Figuroa, S., F. (2007). Estética popular y espacio urbano: El papel del graffiti, la gráfica y las intervenciones de calle en la configuración de la personalidad de barrio. *Revista de dialectología y tradiciones populares*, 64 (1), 114-144.
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C. y Tarrago, R. (2008). Research through design and transdisciplinarity: A tentative contribution to the methodology of design research. Focused Swiss Design Network Symposium, 67-91.
- Gaito, J. (2018). La función social del diseño o el diseño al servicio social. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. 19 (69), 21-29.
- Ganz, N., & Pérez Mata, E. (2010). Graffiti: arte urbano de los cinco continentes. En Manco, T. (Ed.) New York: Harry N. Abrahms, Incorporated.
- García, C. N. (1997). *Imaginario urbanos*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Universal de Buenos Aires.
- García, R. (2010). Ciudad Juárez la fea. Tradición de una imagen estigmatizada. Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- García, R. J. (2015). Configuración y expresión en el espacio público. Intervenciones en la Acequia Madre de Ciudad Juárez, Chihuahua, México (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México.
- Gehl, J. (2014). Ciudades para la gente (Trad. Décima, J.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Gómez, A. F. (2004). Arte, ciudadanía y espacio público. *On the w@terfront*, (5), 36-51.
- Gómez, F. T. (2015). La conformación de lugares en la ciudad. En C., Méndez (Coord.) *La otra ciudad recorridos de una gráfica disidente* (pp. 171-186). Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- González, L. M. (2011). Artes de acción: re-significación del cuerpo y el espacio público. *Nodo 5*(10) 55-72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3736212>
- Gutiérrez, M. V. (2012). La ciudad como espacio real-abstracto y las posibilidades de su resignificación. *Fuentes Humanísticas*. 26 (47), pp. 97-106.
- Halbwachs, M. (2002). Fragmentos de la memoria colectiva (Trad. M. A. Aguilar). *Athenea Digital* (2).

- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana* (Trad. Madariaga, J.). Madrid, España: Ediciones Akal.
- Hernández, C. A. (2008). De la dialéctica a la trialectica del espacio: aproximaciones al pensamiento de Milton Santos y Edward Soja. En Cristóbal Mendoza (coord.). *Tras las huellas de Milton Santos. Una mirada de la geografía humana contemporánea* (pp. 84-97) Barcelona: Anthropos-UAML.
- Hiernaux, D. y Lindón, A. (2004). La periferia: voz y sentido en los estudios urbanos. *Papeles de población*. (42), 101-123.
- IMIP (2016). *Plan de Desarrollo Urbano Sostenible*. Ciudad Juárez. Recuperado de: <https://www.imip.org.mx/imip/files/sites/pdus2016/>
- Jean, J., M. (2020). Muralismo en América Latina: el caso del mural comunitario y colaborativo sobre la masacre de Panzós en Guatemala. *Revista Actos*. Recuperado de: <http://revistas.academia.cl/index.php/actos/article/view/1689/1900>
- Kohl, H. (1969). Names, graffiti and culture. *The urban review*. Pp. 24- 38. Recuperado de:
- Kosari, M. y Amoori, A. (2018). Thirdspace: the trialectics of the real, virtual and blended spaces original article. *Journal of cyberspace studies*. 2 (2), 163-185.
- Kumar, V. (2013). *101 Design methods a structure approach for driving innovation in your organization*. New Jersey, Estados Unidos: John Wiley & Sons.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. (Trad. Martínez, E.). Capitán Swing Libros. Madrid, España.
- Ley, D. y Cybriwsky, R. (1974). Urban graffiti as territorial markers. *Annals of the association of american geographers*. 64 (4), pp. 491-505.
- Lynch, K. (1984). *La imagen de la ciudad*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- McGuigan, N. (1983). The open air gallery of political art. *Circa Art Magazine*. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/25556741>
- Maderuelo, J. (2010). El paisaje urbano. *Estudios Geográficos*, 71(269), 575-600. doi: 10.3989/estgeogr.201019.
- Mailer, N. y Naar, J. (2010). *La fe del grafiti*. Madrid, España: 452 Editores.

- Malaver, A. (2017). Microrrelato y nanofilología: dos enfoques nano(tecno)filológicos para entender las configuraciones de la escritura mínima(lizada). En A. Ana (Ed.), *Minificación y nanofilología: latitudes de la hiperbrevedad* (pp. 123-134). Madrid, España: Iberoamericana.
- Mandel, C. (2007). Muralismo mexicano: arte público / identidad / memoria colectiva. *Escena*. 30 (61), 37-54. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/8181/7784>
- Margolin, V., Margolin, S. (2012). Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Kepes*, 9(8), 61-71.
- Martínez, W. (2012). Situación y evolución demográfica. En L. Barraza y H. Almada (Coords.), *La realidad social y las violencias Ciudad Juárez* (pp. 21-52). Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Maycotte, E. y Acosta, D. (2012). Especulación del suelo, vivienda e infraestructura urbana. En L. Barraza y H. Almada (Coords.), *La realidad social y las violencias Ciudad Juárez* (pp. 139-194). Ciudad Juárez, México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Mendoza, G., J. (2009). El transcurrir de la memoria colectiva: La identidad. *Casa del Tiempo*, 2(17), 59-68. Recuperado de: http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/17_iv_mar_2009/casa_del_tiempo_eIV_num17_59_68.pdf
- Molina, N. (2013). Discusiones acerca de la Resignificación y Conceptos Asociados. *MEC-EDUPAZ* (3), 39-63. Recuperado de: <http://www.journals.unam.mx/index.php/mecedupaz/article/view/36436/33013>
- Moreno, R., L. y García, G. (2013). Sociología y arquitectura: retratos urbanos en Juárez Chihuahua. *Revista de Arquitectura, urbanismos y ciencias sociales*, 4 (2). Recuperado de: <https://es.scribd.com/document/340963915/Sociologia-y-Arquitectura-Retratos-Urbanos-en-Juarez-Chihuahua>
- Mota, J. F. (2016). *Revista Juaritox Ensemble* (Tesis de maestría). Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Ciudad Juárez, México.
- Murillo, F., Schweitzer, M., Artese, G., Díaz, S., Schweitzer, P., Snitcofsky, V. y Tabbita, J. (2011). *Planear el barrio: urbanismo participativo para construir el derecho a la ciudad*. Buenos Aires, Argentina: Cuentahilos.

- Nevaer, L. (2009). *Protest graffiti México Oaxaca*. Nueva York, Estados Unidos: Mark Batty Publisher.
- Nin, M. y Shmite, S. (2015). Manifestaciones sociales en ciudades españolas. El 15M y la resignificación del paisaje urbano. *Geofricando*, 11(2). Recuperado de: <http://www.geograficando.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Geov11n02a04>
- Orozco, V. (2020). Historia general de Chihuahua. De la guerra de independencia a la insurrección de los apaches. 1810-1831 Volumen I. Chihuahua, México: El Colegio de Chihuahua.
- Paisaje, Transversal (2019). Escuchar y transformar la ciudad. Urbanismo colaborativo y participación ciudadana. Madrid, España: Catarata.
- Papanek, V. (1971). Design for the real world. Reino Unido: Thames & Hudson.
- Parramon, R. (2003). Arte, participación y espacio público. *Models de participació en xarxax*. Recuperado de: <https://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Espacio%20publico%20y%20participacion.pdf>
- Payán, T. (2011). Ciudad Juárez: la tormenta perfecta. En N. Armijo (ed). *Migración y seguridad: nuevo desafío en México* (pp. 127-143). México: Colectivo de Análisis de la Seguridad con Democracia CASEDE.
- Pinilla, D., A. (2011). La memoria y la construcción de lo subjetivo. *Segunda época* (34), 15-24.
- Popper, F. (1989). Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Raposo, Q, G. (2009). Narrativas de la imagen: Memoria, relato y fotografía. *Revista chilena de antropología visual*, (13), 79-103.
- Ramírez, I. R. (2015). Paisaje urbano y fragmentación en la ciudad. *Bitácora* 25 (1), 103-112.
- Recio, S. S. (2012). *De la gráfica urbana al imaginario visual de resistencia en Ciudad Juárez. Dos colectivos: REZIZTE y Morada* (Tesis de Maestría). Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. Ciudad Juárez, México.
- Recio, S., S. (2018). *La participación de los productores de gráfica urbana en la reconfiguración simbólica de Ciudad Juárez* (Tesis doctoral). El Colegio de San Luis. San Luis Potosí, México.
- Recio, S., S. (2020). Los memoriales una práctica conmemorativa. *Kult-Ur*, 7(13), 185-204. doi: <https://doi.org/10.6035/Kult-ur.2020.7.13.7>
- RomanyWG (2013). Burn after reading. Gran Bretaña, Reino Unido: Carpet Bombing Culture.

- Saidel, M. (2013). Ontologías de lo común en el pensamiento de Giorgio Agamben y Roberto Esposito: entre ética y política. *Revista de filosofía moral y política* (49), 439-457. doi: 10.3989/isegoria.2013.049.0
- Salas, X., Viegas, I., Esparza, D. y Padilla, S. (2012). El mural de la memoria y la Rambla Ciutat d'Asunción del barrio de Baró de Viver (Barcelona): repensado la participación ciudadana en el diseño urbano.
- Sánchez, D., Ravelo, B. P. (2013). Cultura de la violencia en el contexto de la vida cotidiana de la clase obrera en las maquiladoras de Ciudad Juárez. *El Cotidiano* 182 pp. 41-50
- Sánchez, G. V. (2013). La participación ciudadana en el desarrollo urbano. *Revista Jurídica Jalisciense* (48) 169-213. Recuperado de: http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/pperiod/jurjal/jurjal48/participacion_ciudadana.pdf
- Sánchez, L., J. (2010). La construcción simbólica del paisaje urbano. La disputa por la significación del graffiti en Tijuana (Tesis de maestría). El Colegio de la Frontera Norte, Tijuana, México.
- Segovia, O. (2007). Espacios públicos urbanos y construcción social: una relación de correspondencia. En O. Segovia (Ed.), *Espacios públicos y construcción social* (pp. 15-28). Santiago de Chile, Chile: Ediciones Sur.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*. Bogotá, Colombia: Arango Editores Ltda.
- Soares, P. (2018). Urban or public art?. En U. Blanche y I. Hoppe. (Eds.), *Urban art: Creating the urban with art proceedings of the international conference at Humboldt-Universität zu Berlin 15-16 July, 2016* (pp. 29-36). Lisbon, Portugal: Authors and Editors.
- Soja, E. W. (2000). *Postmetrópolis. Estudios sobre las ciudades y las regiones*. (Trad. Verónica Hendel y Mónica Cifuentes) . Madrid, España: Traficantes de sueños.
- Soja, E. W. (1989). *Postmodern geographies. The reassertion of space in critical social theory*. Brooklyn, Estados Unidos. Verso.
- Stahl, J. (2018). Some defining aspects in graffiti, street art and urban art. En U. Blanche y I. Hoppe. (Eds.), *Urban art: Creating the urban with art proceedings of the international conference at Humboldt-Universität zu Berlin 15-16 July, 2016* (pp. 19-28). Lisbon, Portugal: Authors and Editors.
- Stone, (2009). *Cubabrazil*. Berlin, Alemania: From here to fame publishing.

- Tokeshi, J. (2013). Arte y espacio público. Una ventana abierta a la cultura popular. En Hamann, J. (Ed.), *Lima: espacio público, arte y ciudad* (pp. 117-136). Lima, Perú. Pontificia universidad católica del Perú.
- Tomadoni, C., y C. Romero. 2014. «El lugar como categoría de análisis del espacio público. Complejidad, (in)materialidad, resignificación y planificación del espacio público». *Gestión y Ambiente* 17 (1): 99-113. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1694/169432879007.pdf>
- Vicherat, D. M. (2007). ¿Qué tienen en común la identidad, el espacio público y la democracia?. En O. Segovia (Ed.), *Espacios públicos y construcción social* (pp. 57-68). Santiago de Chile, Chile: Ediciones Sur.
- Vilchis, E., L. (2016). *Diseño: universe de conocimiento. Teoría general del diseño*. Sonora, México: Qartuppi.
- Watson, J. (1983). Brightening the place up?. *Circa Art Magazine*. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/25556739>
- Williams, R. (2009). *The animators survival kit*. Reino Unido: Faber & Faber.
- Wolbergs, B. (2007). *Urban illustration Berlin street art cityguide*. Corte Madera, Estados Unidos de América: Gingko Press Inc.
- 13:20 Films (Productor). (2014). *Arte colectivo*. Recuperado de: <https://youtu.be/Q1imbwFK1MA>