



**Dra. Rosalía Guerrero**

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

@ rosalia\_guerrero@uaeh.edu.mx    ID 0000-0001-6332-7244

**Dr. Jesús Enciso González**

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

@ jesen962@yahoo.com.mx    ID 0000-0002-4806-3268

■ Recibido / Received  
19 de octubre de 2020

■ Aceptado / Accepted  
10 de noviembre de 2020

■ Páginas / Pages  
De la 311 a la 334

■ ISSN: 1885-365X

# La imaginabilidad urbana en Pachuca de Soto. Un análisis visual desde sus cronistas digitales

The urban imaginability in Pachuca de Soto.  
A visual analysis from your digital chroniclers

## RESUMEN:

Hoy la tecnología de internet y de los teléfonos inteligentes estructuran las subjetividades. Así, la imaginabilidad<sup>1</sup> urbana se vuelve materia prima para compartir por la vía virtual. Estas nuevas tecnologías, además, han modificado el modo de ver y comentar los problemas urbanos. Es decir, han aparecido en redes los cronistas digitales, narradores improvisados que con sus imágenes y comentarios combinan los gustos del imaginario popular con cierta base académica y, a veces, hasta artística. La estética de la simulación y del exceso es algo presente en estos medios digitales. Se tomaron las fotos del espacio público por ser un lugar nodal donde convergen distintas formas de entender la vida político-cultural de los habitantes de una ciudad. La pregunta central, y por tanto el objetivo perseguido, es identificar de qué manera las tecnologías ya planteadas modifican nuestra manera de ver, entender y vivenciar el problema urbano y si esta nueva forma impacta en la construcción de una identidad en el ciudadano. La metodología seguida en este trabajo consiste en la descripción de los elementos, en cuadro y fuera de éste, de las fotografías digitales compartidas, junto con su interactividad. Los resultados encontrados apuntan a afirmar que, para el ciudadano común, existe una mayor visibilización del problema urbano, pero no necesariamente un mayor involucramiento de los actores en las soluciones. La vía virtual deviene en un simulador que no asegura mayor participación ciudadana ni concepciones más sofisticadas de la dinámica de la urbe.

## PALABRAS CLAVE:

Problemas urbanos; Tecnología; Imaginabilidad; Crónica digital.

1/ Como se señalará después, si la imaginabilidad es un atributo de los espacios, el imaginario es una construcción social, una cualidad del sujeto colectivo.

**ABSTRACT:**

Today the technology of the internet and smartphones had structured subjectivities. Thus, urban imaginability becomes raw material to share on the virtual road. These new technologies, in addition, have modified the way of seeing and commenting on urban problems. That is to say, digital chroniclers, improvised narrators have appeared on networks who, with their images and comments, combine the tastes of the popular imagination with a certain academic and, sometimes, even artistic basis. The aesthetics of simulation and excess is something present in these digital media. The photos of the public space were taken because it is a nodal place where different ways of understanding the political-cultural life of the inhabitants of a city converge. The central question, and therefore the objective pursued, is to identify how the technologies already proposed modify our way of seeing, understanding and experiencing the urban problem and whether this new form impacts the construction of an identity in the citizen. The methodology followed in this work consists of describing the elements, in frame and outside it, of the shared digital photographs, together with their interactivity. The results found aim to affirm that, for the common citizen, there is a greater visibility of the urban problem, but not necessarily a greater involvement of the actors in the solutions. The virtual route becomes a simulator that does not ensure greater citizen participation or more sophisticated conceptions of the dynamics of the city.

---

**KEY WORDS:**

Imaginability; Public space; Urban chronicle; Photograph.

## 1. Introducción: algunas precisiones conceptuales y metodológicas

A principios de los años sesenta del siglo xx, Kevin Lynch señaló un conjunto de novedosos problemas para estudiar las metrópolis norteamericanas. Tales problemas estaban relacionados con la imagen de la ciudad, la cual, a su vez se conectó con el analizar la percepción del habitante respecto a su espacio urbano. Este análisis, fue desarrollado teniendo como base las subjetividades y el cómo las personas se apropian de los espacios. Según Lynch (1994: 1), la imagen de la ciudad es la representación mental que el individuo se hace de calles, plazas o edificios. Pero también incluye un darse cuenta de todas las actividades sociales, culturales, económicas, demográficas y ecológicas, por lo que el problema de la imagen de la urbe se vuelve complejo: la percepción está filtrada por condiciones de clase social y de costumbres culturales (Linares, 2009: 13).

Si esta imagen mental implica un fácil reconocimiento de cómo están organizadas las partes del espacio urbano, si se encuentra con simplicidad la coherencia de fragmentos de la ciudad, podemos decir que la imagen urbana es legible, es clara. Pero, si además de claridad, suscita representaciones mentales «vividamente identificadas, poderosamente estructuradas y de suma utilidad...cuando no sólo es posible ver los objetos, sino que se los presenta aguda e intensamente a los sentidos», entonces hablamos de imaginabilidad (Lynch, 1994: 19). De esta manera, entendemos por imaginabilidad la cualidad de un objeto o un espacio físico para generar en el sujeto «imágenes vigorosas» que impacten en el estado de ánimo, en los valores estéticos, de pertenencia o, incluso, en la estructura e identidad del mundo percibido. En este sentido, siempre siguiendo a Lynch, la identidad del sujeto o del objeto se define por los rasgos, atributos o características que sirven como diferenciadores. Pero, también menciona Giménez, las identidades sociales descansan sobre sentimientos de pertenencia a colectivos, y las identidades territoriales deberían estudiarse en relación con pertenencias socioterritoriales (Giménez, 1999: 34). Con estos argumentos, podemos señalar que



la identidad del objeto o del sujeto urbano deben analizarse en función de pertenencias a colectivos culturales.

También interesa mencionar que el desarrollo de la imagen es un proceso bilateral y fragmentado. Bilateral, porque incluye al observador y a lo observado. Y fragmentado porque el sujeto percibe sólo una parte de la ciudad. Es lo bilateral y lo fragmentado de la imagen urbana lo que hace que la idea de imaginabilidad sea flexible, elástica. Es decir, «el concepto de imaginabilidad no denota necesariamente algo fijo, limitado, preciso, unificado u ordenado regularmente, si bien puede tener a veces estas cualidades». (Lynch, 1994: 20). Tampoco podemos pensar que la imaginabilidad sea algo muy patente en una primera mirada, evidente, muy claro y simple. Incluso, la imaginabilidad requiere con frecuencia ser fortalecida mediante algunos aspectos simbólicos, con la reeducación del observador o definitivamente remodelando el entorno urbano. Al observador también se le puede dar un mapa o ayudarle con determinada señalética. La imaginabilidad entonces, es cualidad del espacio, pero siempre incluye la participación del observador: en la medida en que el sujeto pueda acoplar su movilidad y sus valores culturales a la realidad, el lugar cuenta con mejor imaginabilidad.

A fin de cerrar este pequeño marco conceptual, quisiéramos hacer una diferencia entre imagen, imaginación, imaginabilidad e imaginario, obviando por el momento el gran debate que hay al respecto. Si la imagen es una representación mental, la imaginación reproduce y recrea dicha realidad por medio de imágenes. La imaginabilidad, como decíamos, se ha concebido como una cualidad del espacio o del objeto para dar información coherente al sujeto. Pero el imaginario es más complejo. Citamos:

El imaginario es una matriz de significados, es orientador de sentidos asignados, a determinadas nociones vitales (el amor, el mal, el bien) o ideológicamente compartidas (la nación, lo político, el arte etc.) por miembros de una sociedad. La diferencia fundamental radica en que la imaginación es una innata cualidad humana, y el imaginario social una condición o regulación externa como característica propia de la vida en sociedad (Fuentes, 2016: 17).



## 2. Metodología

En el presente trabajo, atendemos más a la imaginabilidad casi como una categoría técnica que se acopla mejor a los métodos indiciales. Hablemos, entonces, de nuestra metodología.

Aplicamos el concepto anteriormente señalado, imaginabilidad, en el estudio de la Ciudad de Pachuca de Soto, estado de Hidalgo, México, en la segunda década del siglo XXI. Trabajamos algunas plazas, avenidas, parques, monumentos, un estadio y un macromural; lugares donde transitan personas con sus esperanzas, miedos, sueños, compromisos y juramentos. Para ello, hemos revisado las imágenes de vistas compartidas en el grupo de Facebook «Crónica fotográfica de la vida cotidiana»<sup>2</sup> (CFVC). Tales imágenes dan veracidad a lo ahí compartido, pues «los grupos sociales necesitan depositar sus vivencias y recuerdos, fijándolas precisamente en documentos confiables capaces de forjar una realidad» (López

2/ Grupo creado en septiembre del 2015 para la investigación de tesis de doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Alcántara, 2012: 8). Aunque se trata de una crónica fotográfica, en los diarios de campo se recogieron algunos testimonios verbales que puede ser interesante rescatar. Se eligió la red social virtual Facebook<sup>3</sup>, por ser una interfaz interactiva e hipertextual, lo que permite a sus usuarios no ser simples observadores, sino más bien tener oportunidad de colaborar con la conformación de un imaginario virtual. Y es que Facebook propicia la generación de comunidades virtuales, propias para el intercambio de información y conocimiento, uniendo millones de universos subjetivos en una misma memoria dinámica, común y navegable, presente en estos espacios digitales. (Lévy, 2007)

Las capturas de pantalla que se presentan, se seleccionaron porque, a nuestro parecer, muestran los problemas de imaginabilidad, de coherencia, congruencia o estructura de los espacios urbanos públicos respecto a la cultura de los habitantes. Consideramos que en las imágenes mostradas se asoman a las problemáticas que estudiamos. Así, nos interesa el espacio virtual como el medio de difusión de estas fotografías, a través de un análisis de corte cualitativo, partiendo del paradigma de inferencias indiciales<sup>4</sup> de Carlo Ginzburg (2008) al identificar ciertos indicios del tipo de postales que se comparten y analizar lo que está en cuadro y fuera de éste. Resaltamos los registros fotográficos como una tendencia a la creación de identidad, lo cual es un factor determinante para la generación de un imaginario colectivo de internet.

Nos hemos decantado por el método indiciario precisamente por sus aplicaciones al mundo de los problemas estéticos y particularmente al mundo de la semiótica urbana. Es decir, compartiendo la idea de algunos autores (Leone, 2015), consideramos posible poder leer la ciudad e interpretar lo que pasa en ella a partir de breves imágenes. Es la estrategia de interpretación del método indiciario lo que nos permite encontrar referencias para descubrir las problemáticas de la ciudad de Pachuca. No nos parece casual que Ginzburg y Lynch hayan generado sus teorías y metodologías por los mismos años: se trataba de una ola de renovación en las formas de hallar conocimiento.

La importancia del análisis se basa en que la fotografía ha impactado en la sociedad desde su creación y se ha usado para diferentes objetivos; entre otros aspectos, se le consideró como prueba del progreso social, y sigue siendo una base importante para el imaginario social y la creación de nuestra identidad (Gómez Cruz y Ardévol Piera, 2011). Por lo tanto, observamos estas imágenes desde diferentes percepciones, no sólo desde lo visual, sino desde el contexto personal, cultural y social.

El escrito se estructura en cuatro partes: abordamos inicialmente como se vislumbra a la ciudad desde el medio virtual. Posteriormente abordamos la construcción de la imaginabilidad a través de internet. En un tercer momento entramos a ver específicamente la ciudad de Pachuca para finalizar con la visión de los problemas urbanos de esta ciudad según los cronistas digitales. Una última reflexión.

En la ciencia hay que dudar de las miradas inocentes. A partir del surgimiento de las tecnologías de internet, se ha modificado nuestra manera de observar las ciudades, de visitarlas,

---

3/ Es un medio digital que se distingue por la colaboración activa de sus usuarios, en donde convergen contenidos de diferentes formatos que publican personas, medios de comunicación, artistas, marcas, políticos y distintas organizaciones (López y Ciuffoli, 2012).

4/ Es «un método inductivo que se basa en los detalles y en la intuición como una forma alternativa de conocimiento» (Camacho-Morfin y Morales Damián, 2017: 29).



de disfrutarlas y hasta de temerlas. Por eso, Marc Augé (2009) hablaba del viaje imposible. Más de un sociólogo o antropólogo de finales del siglo xx (Lipovetsky, Bauman y otros) han señalado cómo filtramos nuestra mirada de la urbe a través de los teléfonos inteligentes, las cámaras fotográficas, las pinturas, las canciones, los periódicos o los libros académicos. Pero para el ciudadano «de a pie» pareciera que las nuevas plataformas virtuales como Facebook o Instagram son las novedosas (no las únicas) formas de vivir la ciudad con sus maravillas y sus desastres. Ellas se han convertido, por obra y gracia del internet, en una suerte de improvisados pero muy constantes cronistas de la vida urbana. Aquí analizamos algo de lo que supone esta nueva actividad que desarrollamos por gusto, por coraje, por solidaridad o por aceptación: narrar gráficamente lo que pasa en nuestro hábitat, particularmente en sus espacios públicos.

### 3. Ciudad y plataforma digital: protagonismo del espacio público

Por su multidimensionalidad, su diversidad de caras y por el gran espectro de miradas que admite, se ha definido a la ciudad como un cuerpo poliédrico (Camagni 2010; Roncayolo, 1988). Así, se le puede estudiar desde las ciencias sociales, las artes o las ingenierías, entre otras concepciones. Pero estas miradas, aun y cuando parezcan muy alejadas unas de otras, se dan cita en las representaciones gráficas o verbales que se montan en las plataformas digitales. Nos interesa, por el momento, analizar este tipo de imágenes que, en los tiempos que corren, pululan en los ordenadores.

En estas plataformas, la ciudad es escenario y personaje. Y, más que un objeto o una red de lugares, es como diría Bachelard, «un estado del alma» (1975), una alusión a lo que en el fondo somos y a veces a lo que queremos ser. En lo aquí presentado, lo que llama la atención de las fotografías y comentarios subidos a Facebook es la continua referencia al espacio público. No es casual. El espacio público es quizá el corazón de la ciudad, representa según un autor francés del siglo pasado (Topalov, 1979), la democratización de las fuerzas productivas físicas y comunitarias. Es también la advertencia de que, sin los espacios que pertenecen a todos, la ciudad es imposible.

El espacio público aporta a la funcionalidad, la politicidad y la estética de la ciudad. En cuanto a la funcionalidad de las urbes, los espacios públicos proporcionan la posibilidad a sus habitantes de circular, trabajar, habitar y recrearse (Le Corbusier, 1992), actividades básicas de todo urbanita. Es decir, los espacios públicos se transforman en catalizadores de la calidad de vida en las ciudades: mejoran su habitabilidad, productividad y competitividad. Así, lugares como las carreteras, avenidas y calles; complejos habitacionales, peatonales y zonas verdes; o la infraestructura para los servicios públicos de educación, salud, y las múltiples tareas de administración hacen que todo espacio urbano sea un ente vivo y marche con la precisión y los problemas de un eficiente aparato técnico-social. Estas funciones son soportadas por los espacios de todos y a los cuales Carlos Marx les llamó «condiciones generales de la producción» (Marx, 1990).

Pero también el espacio público abona a la politicidad, es decir, a aquella capacidad social para conectar emocional y funcionalmente a los seres humanos. Diríamos que las ciudades son «entes políticos» por excelencia. No en balde los antiguos griegos les llamaban *polis*. Y el centro físico que fomenta tal conexión es necesariamente el espacio público, lugar por



donde transcurren las marchas, donde se manifiestan los acuerdos y desacuerdos, donde se construyen las leyendas, se deambula con las esperanzas y con los temores.

En ese sentido, el espacio público como categoría tiene su referente material en una red de lugares que son emosignificativos para la población: en otras palabras, se trata de espacios recortados, capaces de recrear estados de ánimo y experiencias pretéritas en quien los experimenta. Relacionada con la imaginabilidad, centrada en lo emocional, se le llama indexicalidad precisamente a esta capacidad de los lugares de traer de nueva cuenta emociones de la vida pasada (Javeau, 2000). Sin embargo, la ciudad ha cambiado, y con ella, han cambiado también las formas de vivenciar los espacios. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en particular el internet, han alimentado el carácter icónico o visual de las sociedades modernas, y con ello han impuesto nuevas maneras de hacer significativa la experiencia espacial, de leer su imaginabilidad y de reconstruir su indexicalidad. ¿Cuáles son estas nuevas maneras? He ahí nuestra pregunta de investigación y lo que intentaremos descubrir y explicar más a fondo.

Por el momento, cabe observar que, cuando la pantalla del ordenador representa a la ciudad, prioriza los espacios que conciernen a todos o a nadie en particular. Se enfoca en calles, avenidas, plazas cívicas, jardines: elementos centrales de toda estructura urbana. Y hay otros espacios, que aunque son de paso restringido, conservan su accesibilidad física y social; son lugares como los panteones, las iglesias o las escuelas. Como era común ver en el cine mexicano de los años cincuenta del siglo pasado, el espacio público conserva la memoria de un sinnúmero de historias individuales y colectivas entrelazadas, confundidas, listas para ser interpretadas o reinventadas. Y preparadas también para ser compartidas por su imaginabilidad.

Muy particularmente desde la invención del cine, después con la televisión y ahora con internet, han venido cambiando nuestras maneras de ver a la ciudad. Hoy, con la caída de los metarrelatos que sugiere lo posmoderno, también nuestras miradas idílicas de la ciudad se han transformado. Y es que la posmodernidad es también una época en la cual se abre toda la panorámica de subjetividades para deambular por la vida social. En este sentido, en la ciencia de la sociedad, surgen muy diversas alternativas teóricas para explicar este auge de las subjetividades: representaciones, mentalidades, imaginarios, conciencias, cosmovisiones, ideologías. Habría que preguntarse si estamos hablando de cosas distintas, contrapuestas o complementarias. En el campo del análisis urbano, en los últimos tiempos se ha tendido a hablar de imaginarios. En este estudio nos proponemos algo más restringido: la categoría usada tendría que estar amarrada al problema por comprender o explicar. Aquí hablamos sólo de imaginabilidad como aquellos procesos mentales complejos, colectivos, de percepción, de emosignificatividad que particularmente las comunidades desarrollan sobre los espacios públicos de su ciudad. Si el lugar es fácilmente legible, comprensible, entonces, goza de imaginabilidad, una cualidad del espacio que hoy nos es mucho más accesible por los medios digitales.



## **4. La imaginabilidad de la ciudad en internet: una sugerente crónica urbana**

Nos interesa hablar, por tanto, de la imaginabilidad urbana generada a partir de las imágenes que se comparten de manera digital en las redes sociales de internet, junto con la interactividad que suscitan. Esta interactividad está en función de las experiencias personales —los

espacios no son leídos ni hablados de la misma forma— y por la percepción de éstos. Los filtros de la percepción son los gustos, actividades, intereses, clase social, costumbres e incluso elementos físicos de la persona o del espacio.

Estas imágenes, en tanto representaciones mentales, se dan dentro de los actos colectivos, que para Castoriadis (1983) se producen dentro de una red llena de símbolos que están al servicio del contenido. El ciberespacio no está exento de estas relaciones simbólicas que cohesionan a la sociedad, por lo que se construye también un imaginario dentro de las redes sociales de internet. Vayreda (2004) lo ha llamado el imaginario de internet, el cual responde a simbolismos desarrollados a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación y su interpretación. De la misma manera que al caminar por un espacio físico generamos una percepción individual y colectiva, al transitar por los espacios virtuales los simbolismos creados guían nuestra manera de percibir y nos remiten a los precedentes de la ciudad material. Esta «navegación» es el centro de la interactividad hipertextual. Por ello, el hipertexto y el surgimiento de la web 2.0 son importantes para esta construcción simbólica: la evolución del lenguaje informático genera nuevas relaciones a través del signo y del símbolo.

Hoy en día, los usuarios de internet son parte de un mundo virtual que les ofrece nuevas y numerosas posibilidades de actuación, creación y libertad. Con esto, se hace «un uso inmediato de lo simbólico, [donde] el sujeto puede dejarse dominar por este, pero también [hace] un uso lúcido» (Castoriadis, 1983: 217), lo cual le permite reflexionar sobre su entorno físico y virtual. En consecuencia, la dimensión de la imaginación no está lejos de la virtualidad, puesto que ambas requieren de la realidad física y de lo simbólico para existir y construir una percepción social que será mantenida en la memoria colectiva de los habitantes o usuarios de los espacios.

Entonces, podemos decir que hemos difuminado la línea entre la simulación y la realidad, «normalmente somos conscientes de que las imágenes y las representaciones en una pantalla no están en el mundo de la misma forma en que estamos nosotros» (Turkle, 1997: 209), pero hemos alternado nuestras vivencias entre el mundo físico y el virtual, nos hemos convertido y convivimos «con personas que viven la realidad virtual y merodean por diferentes personajes y géneros, de ventana en ventana en la pantalla del ordenador» (Turkle, 1997: 209).

Las tecnologías de nuestras vidas cotidianas cambian la manera en que vemos el mundo. La pintura y la fotografía se apropiaron de la naturaleza. Cuando miramos a los girasoles o a los lirios, los vemos a través de los ojos de Van Gogh o Monet. Cuando nos casamos, la ceremonia y la celebración que le sigue producen fotografías y grabaciones de video que desplazan el acontecimiento y se convierten en nuestros recuerdos de él (Turkle, 1997: 61).

Por su parte, Omar Calabrese (1989) en su estética neobarroca, nos plantea cómo en la acción cultural tenemos un límite y un exceso, siendo este último el que experimentamos hoy en día. En la era de las comunicaciones de masas estamos acostumbrados a operaciones «al límite», pero en la era digital esto se ha empujado más allá, pues se ha roto el tiempo y el espacio. La comunicación asincrónica y prácticamente omnipresente que nos permiten las redes virtuales nos lleva a una estética del exceso. Así, las tecnologías de la información y comunicación eliminan la confianza en la verificación personal de los hechos, produciendo «objetos que son más reales que lo real, más verdaderos que lo verdadero» (Calabrese, 1989: 71). Así, en este sentido Calabrese nos refiere que «la cultura contemporánea está viviendo fenómenos de



exceso endógeno cada vez más numerosos, que van desde la producción artística a la mediológica, hasta los comportamientos políticos y sociales» (Calabrese, 1989: 75), lo que se aprecia en la creación de comunidades virtuales focalizadas dentro de un ciberespacio que es global.

Así pues, la «vida del mundo moderno responde tanto a lo imaginario como cualquiera de las culturas arcaicas o históricas» (Castoriadis, 1983: 271), donde la sociedad establece una serie de necesidades que deben ser cubiertas de acuerdo con el momento presente. Como antes, «...reconstruimos nuestras identidades en una cultura de la simulación a través de las comunidades virtuales» (Turkle, 1997: 225) y nuestro caminar cibernético por la ciudad.

Cuando hablamos de interactividad en los espacios virtuales, los usuarios primero se relacionan con el equipo tecnológico que les permita conectarse con ese ciberespacio, el cual pone la información compartida en relación con otros usuarios. Ellos pueden generar una interactividad mínima, o reactiva, aunque no haya ningún tipo de acción deliberada por parte del espectador o del lector; la interactividad más plena implica al usuario, es decir, la «acción productiva que deja una marca duradera en el mundo textual» (Ryan, 2004: 249).

Ya en referencia específica a cómo se construye la imaginabilidad de la urbe, podemos decir que la imagen que se guarda en nuestra memoria de la ciudad evoca recuerdos diversos, entre ellos se encuentran los espacios transitados y vividos. Ernesto Licona Valencia (2001) trabajó los espacios plasmando estos recuerdos en dibujos; de esta forma, hay una «reapropiación del lugar, cómo vivieron el espacio y con ello la familiaridad que adquirieron como habitantes de la ciudad» (Licona Valencia, 2001: 160). De acuerdo con De Certau (citado en Licona Valencia, 2001) estas son «prácticas del espacio», en las cuales las acciones sociales como dibujar, fotografiar, hablar o caminar permiten reapropiarnos de los lugares y generar una vivencia espacial *sui generis* de éstos.

En este análisis, no retomamos el dibujo, pero sí la mirada fotográfica, la cual mantiene esa reapropiación, puesto que al encuadrar una fotografía hay una decisión de qué información poner en cuadro y cuál dejar fuera de él según nuestra propia identificación con ese lugar, con su imaginabilidad.

Los habitantes caminan por estos lugares, los observan, y en ocasiones los captan en sus teléfonos inteligentes. Hoy en día, esas imágenes son compartidas en espacios virtuales donde se exhiben y además se habla de ellas. Es decir, no sólo están puestas en la Red a la vista de cualquiera, también buscan generar un diálogo entre quien la comparte y quien la observa. La imagen y el comentario del fotógrafo pueden generar desde un aséptico símbolo de *me gusta*, *me divierte* o *me encanta*, entre otras opciones para expresar la emocionalidad del usuario, hasta un linchamiento virtual si es que a una gran cantidad de personas les parece ofensiva la imagen. Así, el deseo de compartir y a veces de ser aceptado, puede generar lo contrario: ser repudiado y etiquetado con adjetivos que probablemente nunca estuvieron en la mente de quien subió la imagen.

Licona Valencia (2001) plantea que «[h]acer memoria y dibujar el espacio es una forma de practicar el lugar». De igual forma, nos puede llevar a otra práctica del espacio, nos convida a repensarlo y recordarlo no a partir de la memoria, sino a revivirlo en una especie de retórica del andar: las ciudades son libros que se escriben con los pies, decía una imagen en la página de una usuaria de Facebook. Esta práctica del espacio, siguiendo a Licona Valencia (2001) permite que un elemento sustituya la totalidad: una plaza da cuenta de la ciudad completa. Pero las ausencias también apoyan el recuerdo de un espacio. Así, podemos ver la





fotografía como un fragmento que nos emociona por lo que muestra y por lo que no; nuestra memoria evoca aspectos precisamente por la falta de la ellos en la imagen.

Esta construcción imaginada de las urbes, el recuerdo por presencia o ausencia, también nos lleva a revivir límites territoriales reales o subjetivos. Delimitamos cuándo relacionamos con algo, y así hacemos que evolucione una identidad espacial. Poniendo límites, diferenciamos los espacios, construimos microrregiones donde se mueven a placer nuestras emociones más significativas. Entonces, la representación mental espacial construye una identidad ya que perpetúa la idea de lo patrimonial del lugar, al generar «un *corpus* de imágenes que hacen referencia a objetos locales que son los que posibilitan edificar una imagen identitaria» (Licona Valencia, 2001: 148), es decir, el «conjunto de representaciones comunes, puntos de coincidencia que son producto de la interacción» (2001: 149) de los habitantes del espacio asociado.

Estos espacios comunes, son clasificados por Licona Valencia (2001) como sendas, bordes, nodos y mojonos. Es decir, sus caminos y vías, sus límites y fronteras, sus puntos estratégicos y lugares de confluencia, así como sus referentes exteriores al habitante y claves de identidad. Los cuatro elementos señalados, se relacionan entre sí y constituyen una totalidad identitaria llamada imagen urbana. Esta suma de fragmentos completa la memoria colectiva de un espacio y nos referencia la vida de quienes habitan o lo habitaron.

## 5. Pachuca en la mirada digital

Pachuca de Soto, lugar de referencia para nuestro estudio, es la capital del estado de Hidalgo, México. Se trata de una ciudad media localizada en la zona centro del país. Durante la colonia fue un asentamiento minero, lo cual marcó su configuración territorial y su vocación productiva, al menos hasta la primera mitad del siglo xx.

Al hallarse muy cerca de la Ciudad de México (antes llamada Distrito Federal), capital del país, a Pachuca fueron llegando muchos capitalinos, de clase media y alta, que no encontraban vivienda en la gran ciudad (Granados, 2010: 39) o que deseaban tener una inversión inmobiliaria. Así, el pequeño asentamiento de Pachuca se fue convirtiendo en un gran dormitorio, con muchas casas deshabitadas, donde a partir de los años sesenta del siglo xx empezaron a crecer las zonas de vivienda y los servicios urbanos que los habitantes exigían. En los años ochenta de ese mismo siglo, con los fuertes sismos que destruyeron una parte del centro histórico del entonces Distrito Federal, se incrementó el flujo de habitantes a la capital hidalguense y ésta se metropoliza.

Económicamente, los servicios quedan como la actividad principal, por lo que lo minero se convierte sólo en un símbolo. Hoy en día, a pesar de su reducida dimensión territorial de apenas de 154 km<sup>2</sup> y sus 281.702 habitantes<sup>5</sup>, en Pachuca ya no se respira la «tranquilidad de la provincia», ya no es un pueblo alejado de los problemas que aquejan a las grandes ciudades. Como parte de la megalópolis de la Ciudad de México, Pachuca se ha convertido en una ciudad dinámica que está reproduciendo a poca escala, las dificultades de movilidad, agua, escasez de vivienda y desempleo de las grandes urbes. Y sin embargo, las plataformas virtuales han contribuido a idealizar una identidad que con el tiempo se ha ido desfigurando: como ya se dijo, actualmente vemos un caos urbano donde se observan segundos pisos en

5/ Estimación al 2020 hecha en los perfiles municipales de Pachuca de Soto



las vialidades, embotellamientos, corredores comerciales y crecimiento desordenado entre otros conflictos. Todo ello concentrado en un pequeño valle que no cuenta con las reservas territoriales para alojar una gran urbe.

## 6. Mirar los problemas urbanos de Pachuca desde simuladores: la crónica digital

Muchos habitantes del lugar, pero más quienes no viven aquí, conocemos la ciudad por lo que vemos en el ciberespacio. La interactividad en el ciberespacio implica relacionarnos con las tecnologías de la información y la comunicación a través de los dispositivos pertinentes. El medio para ello es el hipertexto, el cual permite vincular información verbal y no verbal. Interactuar, entonces, supera a la lectura del documento tradicional, donde hay un inicio, un clímax y un final. Más aún, el hipertexto fomenta una lectura no lineal (Ryan, 2004: 250), y por tanto interactiva, donde cada lector puede elegir cómo iniciar, continuar y concluir la lectura. Así, para Sherry Turkle (1997), en estos medios virtuales vivimos una estética de la simulación porque estamos «cada vez más acostumbrados a navegar por simulaciones de pantalla y hemos crecido con menos posibilidades para neutralizar los ordenadores que nos rodean» (Turkle, 1997: 55). Esas pantallas se han vuelto una extensión de nuestras vidas, por lo que buscamos proyectarnos en ellas.

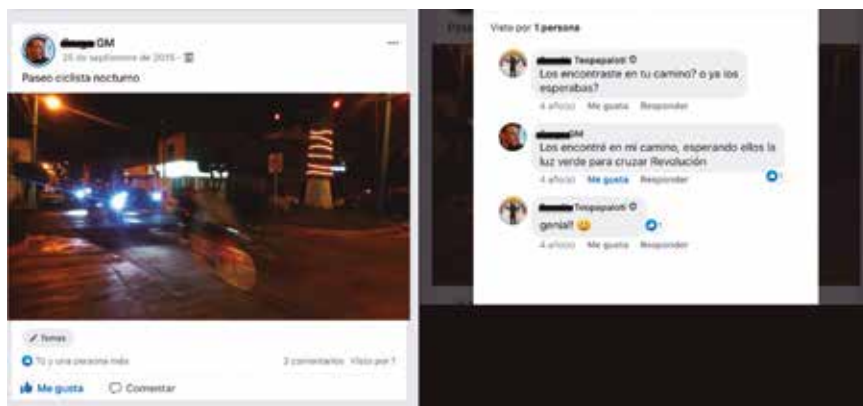
Partiendo de esa estética de la simulación a través del hipertexto, detectamos que todo queda enmarcado en una pantalla, por lo tanto «cualquier actuación en el ámbito digital es vehiculizada por la mirada» (Borrás Castanyer, 2004: 283). En este contexto, la mirada queda libre en tiempo y en espacio, puede dirigirse o encaminarse a dónde lo desee. La lectura de las imágenes sirve para «construir una opinión o, como mínimo, para ofrecer elementos para configurarla» (Borrás Castanyer, 2004: 284). El usuario del ciberespacio ya no es un observador pasivo, sino que debe interactuar con lo que ve. Con su labor espontánea como cronista de la ciudad, esto implica otra manera de ver y reapropiarse de ella.

En lo siguiente, haremos un análisis descriptivo partiendo del *corpus* de 182 fotografías de vistas compartidas en el grupo de Facebook CFVC, entre septiembre de 2015 y septiembre de 2017, de las cuales nuestra primera segmentación se dio por las imágenes de la ciudad de Pachuca de Soto, centrándonos en este espacio urbano que hemos descrito anteriormente, quedando así 69 vistas que se clasificaron en torno a 4 grandes grupos como son sendas, caminos, calles y vías; bordes, límites y divisiones; nodos y puntos de encuentro o áreas comunes; y mojones, monumentos y espacios distintivos. Esto nos permitió detectar las similitudes entre las publicaciones seleccionando las 12 capturas de pantalla que presentamos en este análisis, las cuales representan preocupaciones de la vida urbana y, en tanto tales, son comentadas por los cronistas digitales del lugar.

### 6.1. LOS CAMINOS Y LA CULTURA VIAL: LA IMAGINABILIDAD EN POSITIVO Y EN NEGATIVO

Iniciamos con el problema de la movilidad, de la eficacia del transporte y la limpieza en el ambiente. Con el título de *Ciclopista río de las avenidas* se muestran dos fotografías que





**Figura 1.** Captura de pantalla de la publicación *Paseo ciclista nocturno* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

reivindican los caminos peatonales y la accesibilidad para las bicicletas. Además, las fotografías que acompañan la publicación muestran una exposición de siluetas lo cual señala que los caminos son versátiles, y que no sólo se usan para ir de un punto a otro, también pueden servir para promover el arte y la cultura en la ciudad. Esta flexibilidad nos remite a una estructura, un orden, una funcionalidad de las vías.

Pero, si en una imagen se presenta una vía específica para bicicletas, en otra se muestra sobre plena avenida para automóviles un *Paseo ciclista nocturno* (Fig. 1). Esta imagen presenta una fotografía horizontal en exposición lenta, lo que permite el barrido de las siluetas de las bicicletas que se encuentran transitando por una avenida ancha e iluminada que se presume del centro de la ciudad. Con esto, la promoción del uso de la bicicleta en toda la ciudad parece ser el mensaje principal. Es una visión positiva.

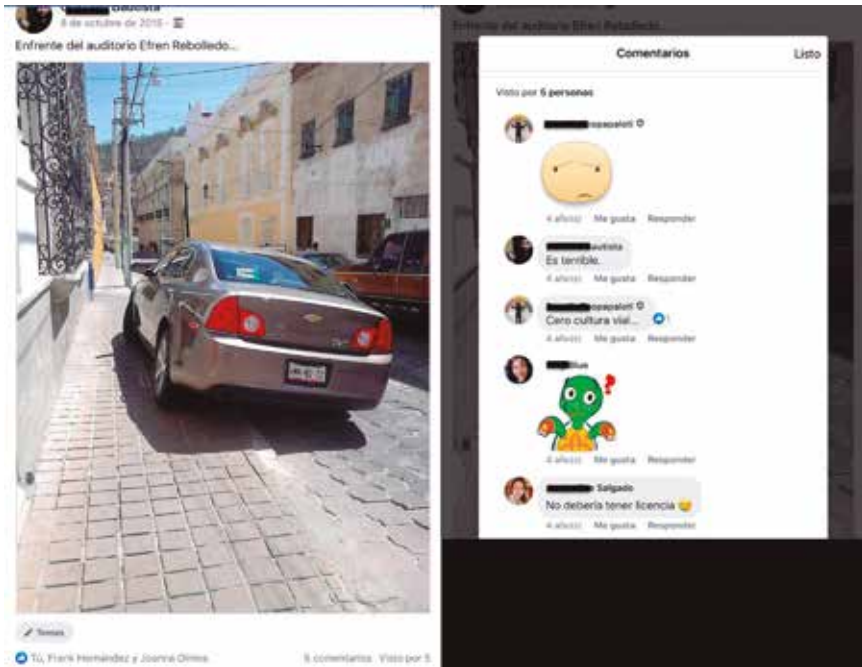
Sin embargo, las inquietudes no son sólo sobre lo que se debe hacer sino lo que hay que evitar. Hay publicaciones que responden a denuncias ciudadanas de actos que afectan la sana convivencia. En este sentido, se compartió la publicación bajo el texto de

Estos días el Tuzobus se ha vuelto el «demonio favorito» para achacar los problemas de vialidad en Pachuca, especialmente en el centro. Pero como vemos en la foto la cultura vial de algunos conductores y la pasividad de la autoridad también abonan al tráfico.

Las imágenes que la acompañan muestran a vehículos estacionados frente a una señal de tránsito que indica no estacionarse. Las dos escenas ocurren en el centro de la ciudad como indica el texto. Los comentarios a la publicación tratan a su vez de cuestionar el que se culpe a un transporte público del caos vial: la falta de cultura vial en el ciudadano aporta su parte. La imaginabilidad empieza a romper con los valores culturales del habitante.

La otra publicación, intitulada *Enfrente del auditorio Efen(sic) Rebolledo* (Fig. 2) señala una historia similar. En este caso, tenemos una fotografía vertical que nos presenta en primer plano la parte trasera de un automóvil que se encuentra subido sobre la banqueta, no hay un anuncio de no estacionarse, más bien se aprecia una calle angosta del centro de la ciudad, y automóviles estacionados del lado derecho, mientras que el automóvil, protagonista de la





**Figura 2.** Captura de pantalla de la publicación *Enfrente del auditorio Efren Rebolledo* compartida en el grupo de Facebook CFVC.



escena, está sobre la banqueta y parte del carril izquierdo, podríamos asumir que intentó dejar espacio al paso de coches sin lograrlo, además de estorbar el paso peatonal. Los comentarios, acompañados de emoticonos confundidos y enojados, también responden a la molestia y la muestra de que no hay cultura vial, incluso se comenta que el conductor de ese vehículo no debería tener licencia.

## **6.2. AL LÍMITE, LOS BARRIOS ALTOS DE LA CIUDAD: LA IMAGINABILIDAD DE LO NO ATENDIDO**

Otro tipo de denuncia en las publicaciones, muestra el olvido de algunas zonas de difícil acceso en la ciudad. Pachuca, como valle que es, está rodeada de cerros, que son espacios que han sido utilizados por grupos empobrecidos para fundar asentamientos irregulares conocidos como Barrios Altos.

Al ser asentamientos sin ninguna planeación, ha generado que los gobiernos no otorguen los servicios básicos como el drenaje, la luz y el agua potable, y mucho menos con caminos pavimentados, algunas zonas han logrado mejorar estas condiciones a través de diversos programas de gobierno o de su organización social. Así, esta publicación, muestra una serie fotográfica en la que se puede observar una calle que el usuario denomina como «olvidada», puesto que su estado no es óptimo para transeúntes y menos para vehículos. La publicación no tiene comentarios, pero el texto que la acompaña muestra la impotencia



**Figura 3.** Captura de pantalla de la publicación sobre la *Colonia Cubitos* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

de quien comparte estas imágenes por la desatención del municipio a estas áreas de vivienda. Es clara una representación que lleva a una idea mental de lo olvidado, lo marginado. Con intención, las fotografías se presentan en blanco y negro, tonalidades que resaltan la desolación del lugar, así como refuerzan la denuncia por el deterioro y abandono de la zona (Fig. 3).

### **6.3. FRAGMENTACIÓN DE LA CIUDAD: UNA IMAGINABILIDAD QUE DISCIERNE LA DESIGUALDAD SOCIOESPACIAL**

Desde la clasificación presentada de Licono Valencia (2001), los nodos son puntos estratégicos, lugares de confluencia o de concentración, son espacios memorables pues significan la experiencia de los habitantes de estar en esa ciudad, simbolizan también un uso social determinado. Así, la figura 3 también es un ejemplo de cómo se delimita una ciudad para beneficiar algunos espacios de potencial económico, excluyendo estos barrios de las vistas principales de la ciudad. Para el habitante común, es normal que las áreas de mayor potencial económico tengan mejores condiciones de servicios.

Por su parte, los bordes son límites entre dos elementos que separan o unen una región de otra y aquí podemos observar a las avenidas principales de la ciudad de Pachuca. Así, con estas características encontramos al Bulevar Felipe Ángeles, pues es el camino principal para ir o venir de la Ciudad de México. Y, por lo tanto, en la imaginabilidad del urbanita, puede fungir como una entrada o salida hacia la gran metrópoli de la Ciudad de México: el lugar del





**Figura 4.** Captura de pantalla de la publicación *El general vs la tormenta* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

progreso económico<sup>6</sup>. Otro de los caminos que unen, separan o nos sacan de Pachuca es el Bulevar Luis Donaldo Colosio<sup>7</sup>. Estas avenidas fragmentan la ciudad y delimitan los espacios privilegiados para que la economía se nutra y se alejan de aquellos que no son turísticos ni alimentan el movimiento mercantil. Por tanto, en la imaginación del solicitante de empleo, o del empleado de clase baja, los beneficios de la urbanización pueden esperar.

Como avenidas importantes que son, deben también de alimentar los mitos histórico-políticos del lugar: la primera imagen que compartimos es del Monumento al General Felipe Ángeles, ubicado en la vía del mismo nombre. La descripción que la acompaña habla de un guardián de la ciudad, lo que indica la puerta de entrada y salida de esta. *El general vs la tormenta* (Fig. 4) es la frase de esta fotografía, y parece apoyar la fortaleza de la figura frente a cualquier cielo tormentoso en lo político o lo económico.

Es común que las visiones panorámicas sean idealizadas de lo que sucede. Es el caso con mito político presente en el Boulevard Luis Donaldo Colosio. Se encuentra presente en dos publicaciones: una bajo el título de *Otro punto de la ciudad*, dónde se aprecia una avenida muy amplia e iluminada, y la segunda bajo el título de *Una bonita postal nocturna frente a Gran Foro* (Fig. 5), salón de eventos ubicado al poniente de esta vía. Ambas imágenes presentan la estética de la modernidad de la urbe y los espacios privilegiados por el movimiento de mercancías. Son lugares donde continuamente hay intervenciones de mejora urbana. Son espacios cuyas representaciones mentales en los ciudadanos tienen muy visibles ganancias políticas: es la imagen del funcionario eficiente y «cumplidor».

6/ Cabe señalar que, en el trabajo de campo realizado, y según se anotó en las bitácoras, varios automovilistas y quienes usaban esta vía en transporte público, mencionaron que «entrando a esa vía» ya se sentían más tranquilos, iban directo a la gran ciudad, donde estaban sus trabajos.

7/ Tal es la importancia de dichas vialidades que el gobierno del estado de Hidalgo, 2016–2022, a cargo de Omara Fayad Meneses, ha implementado una serie de cambios a la movilidad en estos caminos para hacer el tránsito más interconectado y ágil, las modificaciones contemplan distribuidores viales, puentes y ampliaciones de carriles ([criteriohidalgo.com](http://criteriohidalgo.com), 2019).





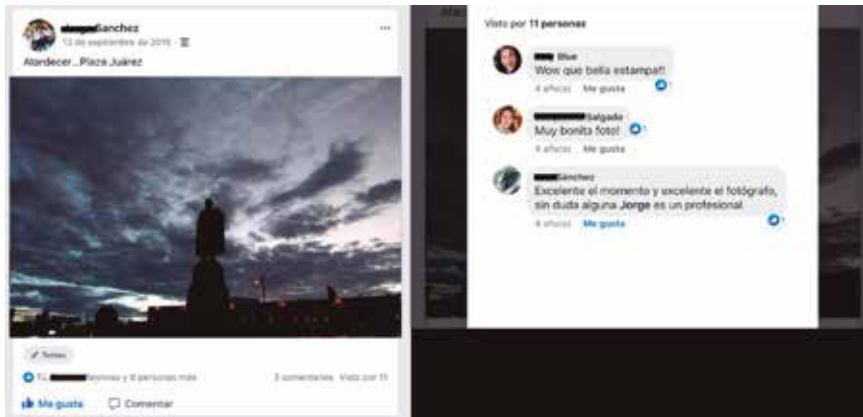
**Figura 5.** Captura de pantalla de la publicación *Una bonita postal nocturna frente a Gran Foro* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

## 6.4. LAS PLAZAS PÚBLICAS: DE LO CÍVICO A LO LÚDICO. LA IMAGINABILIDAD DE LA SOCIALIZACIÓN



El meollo de la plaza pública puede no ser precisamente lo económico, sino lo cívico o lo lúdico. Son puntos de encuentro privilegiados, es decir, espacios abiertos en los que convergen los caminantes de una ciudad y en los que la interacción cara a cara es más común. Uno de los principales espacios compartidos por los usuarios de Facebook dentro del grupo CFVC fue la Plaza Juárez, plaza en honor del ex-presidente de México Benito Pablo Juárez García, quien erigió el estado de Hidalgo en 1869, eligiendo a Pachuca como su capital. Esta plaza cívica se encuentra en el centro de la ciudad y está circundada en uno de sus lados por el Palacio de Gobierno, un parque, un teatro que se ha conocido como Teatro Hidalgo y Teatro Bartolomé de Medina. En las avenidas que circundan la plaza, se observan negocios y espacios diversos que resaltan por el uso de arcos coloniales conocidos como Los Portales. Dentro de la plaza se puede observar el atrio donde se ubica el mástil con la bandera y el monumento a Benito Juárez.

Las plazas alimentan la imaginabilidad de la estructura social igualitaria: es el espacio de todos. Desde los que juegan hasta los que venden, se inconforman o sólo transitan. En la plaza cívica pueden dirimirse inconformidades políticas, protestas por la desigual distribución de recursos o simplemente realizarse festejos que intentan generar cohesión social y reafirmar identidades regionales y nacionales. Imágenes que verifican la calma social son aquellas donde se muestran atardeceres con cielos cuasi románticos o animadas fiestas populares. En *Atardecer... Plaza Juárez* (Fig. 6) se pueden leer los comentarios en torno a la estética de la estampa con su cielo y al centro la figura del mito histórico.



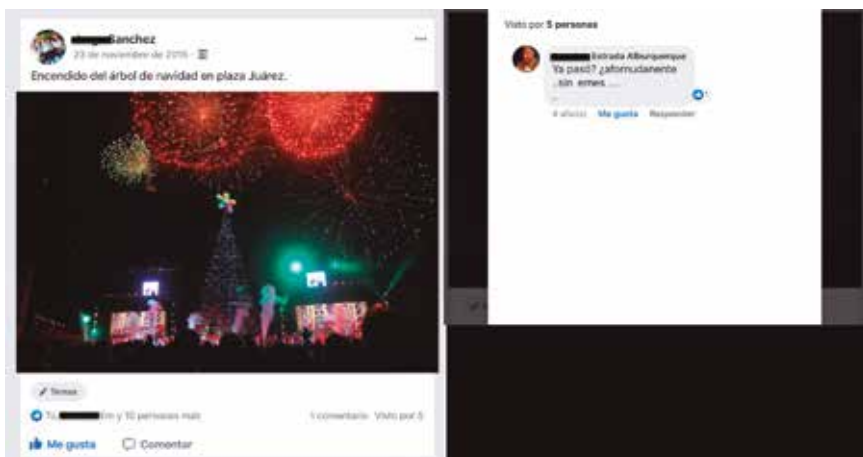
**Figura 6.** Captura de pantalla de la publicación *Atardecer... Plaza Juárez* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

Otras fotografías de la plaza, señalan la armonía de las fiestas patrias populares por la independencia de México. En estas fiestas hay un encuentro de clases sociales y de posturas políticas cuya conciliación se enmarca en fuegos artificiales y presentación de artistas que amenizan este encuentro. Otro evento que se realiza allí es el *Encendido del árbol de navidad en plaza Juárez* (Fig. 7) actividad que se realiza cada año. Esta publicación generó un comentario que dice: «Ya paso? ¿afornudamente (sic) ..sin emes...» el cual, tal vez, busca parodiar la confusa participación del gobierno estatal que realizó este acto.



Respecto a los parques de Pachuca, como espacios abiertos al público y a la convivencia, se destacan publicaciones del Parque David Ben Gurión, el Parque Miguel Hidalgo y el Parque Luis Pasteur.

Según señalaba Le Corbusier (1992, p. 45), los jardines, entre otros espacios públicos, son extensiones de la vivienda. Es curioso observar que en la imaginación del habitante



**Figura 7.** Captura de pantalla de la publicación *Encendido del árbol de navidad en plaza Juárez* compartida en el grupo de Facebook CFVC.





**Figura 8.** Captura de pantalla de la publicación *Tardes de helado sabor calabaza :)* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

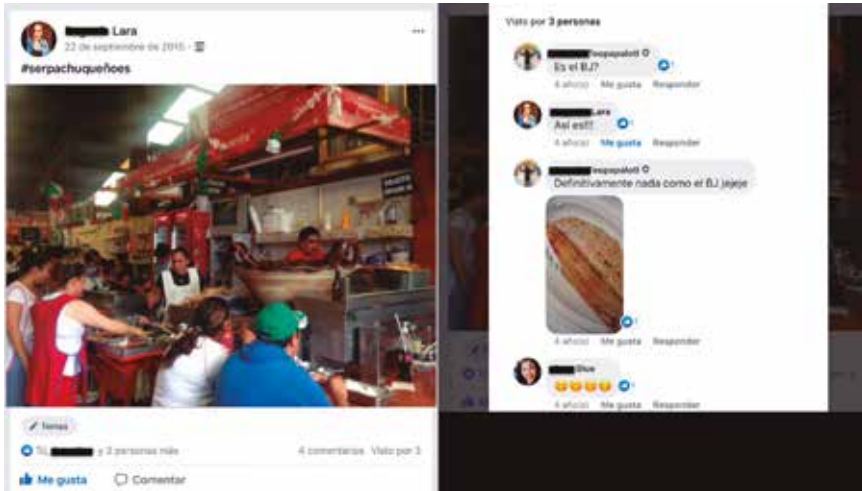
exista este sentido de extensión de la vivienda pero en su lenguaje nunca lo mencione. Es decir, lugares donde es posible realizar actividades personales como comer, jugar, descansar, meditar, pasear o leer. Por ejemplo, una de las publicaciones dice *Un descanso en el Pasteur...* (emoticono durmiendo) y muestra la tranquilidad de las bancas. Otra se intitula *Tardes de helado sabor calabaza :)* (Fig. 8), la cual presenta una actividad emocionalmente significativa, a veces nostálgica, como tomar un helado y simplemente sentarse a observar el paisaje urbano.

Otros puntos de encuentro, donde la convivencia puede ser mediada por la religión, la afición o la necesidad material, son los mercados, comercios, iglesias, panteones y museos. En el grupo, se publicaron escenas de espacios como las iglesias o los panteones que tienden a amarrar lazos y a reforzar creencias religiosas. También señalan la diversidad entre los espacios profanos, sagrados y liminales: una diferencia que permite convivir en espacios comunes a grupos con distintas creencias. De los panteones se compartió una publicación con dos fotografías bajo el título de *Celebración de Día de Muertos en Pachuca, Hgo.*; en el estado de Hidalgo, la forma de festejo que más destaca es el llamado *Xantolo*<sup>8</sup>, donde es común poner el altar a los muertos sobre la tumba, lo que puede apreciarse en una de las fotografías compartidas. Por otro lado, en ambas imágenes se muestra la hibridación<sup>9</sup> cultural,

8/ Palabra introducida al náhuatl por la deformación de la frase latina *festivum omnium sanctorum*, que quiere decir fiesta de todos los santos.

9/ Existe una discusión al respecto de la situación de la hibridación y el sincretismo como fenómeno natural de toda cultura o como contaminación.





**Figura 9.** Captura de pantalla de la publicación #serpachuqueños compartida en el grupo de Facebook CFVC.

al mostrar niñas disfrazadas de catrina, referente de estas fiestas a nivel mundial, y de otros personajes, como el diablo u otros monstruos, más asociados con el conocido *Halloween*.

Espacios comunitarios, que tienden a cerrar el tejido social y económico son los mercados. Aquí no solamente se comparten costumbres gastronómicas, sino que se establece una comunicación propia del lugar.

Una de las publicaciones que se compartió de estos espacios lleva el título de #serpachuqueños (Fig. 9) lo que no deja duda sobre la identidad ( es decir, aquella que resalta la pertenencia a un colectivo) que crea este lugar, es una fotografía horizontal que presenta un puesto de comida en el que se observa a las cocineras, los comensales y los principales utensilios de este tipo de negocios dentro de un mercado de la ciudad, como son los comales y las grandes ollas de barro, así como los refrigeradores provistos por las grandes cadenas de bebidas gasificadas. Cabe destacar que la representación gráfica y mental de este espacio se refuerza en los comentarios al compartir la foto de un platillo que suele prepararse en este mercado, es la imagen de una quesadilla<sup>10</sup>.

## 6.5. ESPACIOS DISTINTIVOS: «EVITANDO QUE EL TIEMPO ESCAPE» . LA IMAGINABILIDAD PROYECTUAL

La ola globalizadora que inundó al país en la última década del siglo xx, hizo del turismo una de sus estrategias más prominentes. Así, al calor de una mercadotecnia de localidades (como técnicamente se le llamó), se eligió al estado de Hidalgo para iniciar el programa de Pueblos Mágicos y, vía las actividades turísticas, sacar de su depresión a otros municipios

10/ Plato mexicano elaborado con una tortilla, de harina o maíz, doblada a la mitad con queso u otros guisados.

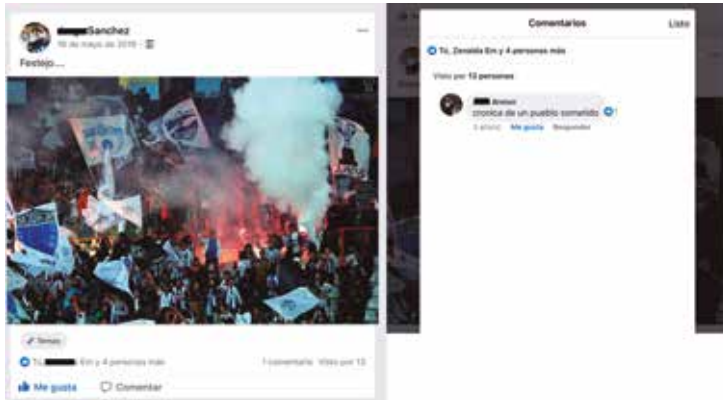
que rodean a Pachuca. Posteriormente, esta misma estrategia tratarían de aplicarla a esta urbe, por lo que a la identidad de una *Ciudad del Conocimiento y la Cultura* (como ya la habían nombrado) le intentarían anexar, tiempo después, una vocación hacia lo turístico. Y para sostener esta segunda vocación, sería indispensable cuidar particularmente el patrimonio arquitectónico colonial y los monumentos que se encuentran dispersos por toda la ciudad. La magia que vende el turismo es el tiempo histórico de sus asentamientos, de ahí que conservar el patrimonio material sea una forma de evitar que «el tiempo escape», que se diluya la historia a los ojos del turista.

Sin embargo, la vocación turística nunca pudo consolidarse. En cambio, la de *Ciudad del Conocimiento y la Cultura* parecía prosperar, debido a las grandes infraestructuras educativas públicas y privadas. Con esta idea, colabora el que desde hace una década se han establecido en la zona una gran cantidad de escuelas diversas; además de haberse instalado museos, centros culturales y ferias del libro. Esta nueva identidad está promovida desde un proyecto económico y político por un grupo de poder cuya sede es la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Así, al menos, dos han sido las posibles identidades que se han intentado asentar en el municipio. Inicialmente, durante toda la colonia y hasta finales de los ochenta, el ser un espacio minero. Posteriormente, iniciando el siglo XXI, el ser una ciudad donde lo característico es la ciencia y la cultura: ambas, identidades ligadas al poder económico y político.

Uno de los principales monumentos que distingue a la ciudad de Pachuca es el Reloj Monumental, ubicado en la Plaza Independencia en la zona central. Este monumento se ha convertido en el emblema de esta urbe y es visible desde los principales puntos del centro histórico. De este monumento se compartieron varias publicaciones, que van desde un romántico atardecer hasta la denuncia de actos vandálicos realizados contra los ventanales del mismo. Una en particular, lleva el texto de *El monumental Reloj de Pachuca. Hace aproximadamente 3 años. Llegué a quererlo...* (Fig. 10). El texto hace alusión al sentimiento de apro-



**Figura 10.** Captura de pantalla de la publicación *El monumental Reloj de Pachuca. Hace aproximadamente 3 años. Llegué a quererlo...* compartida en el grupo de Facebook CFVC.



**Figura 11.** Captura de pantalla de la publicación *Festejo...* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

piación de la ciudad y de sus iconos que experimentan los migrantes, trabajadores de pueblos aledaños hacia la capital del estado. El cobijo que da la población pachuqueña a estos estos trabajadores, es devuelto no sólo con un afecto hacia los residentes sino metafóricamente hacia estos espacios distintivos. La imaginabilidad espacial, da paso a una representación de lo afectivo.

Otro espacio emblemático que se comparte virtualmente es el Estadio de Fútbol Huracán, también conocido como estadio Hidalgo, en el cual juega sus partidos el equipo de *Los Tuzos* del Club Pachuca. Las imágenes principalmente muestran lo que ocurre en las gradas.

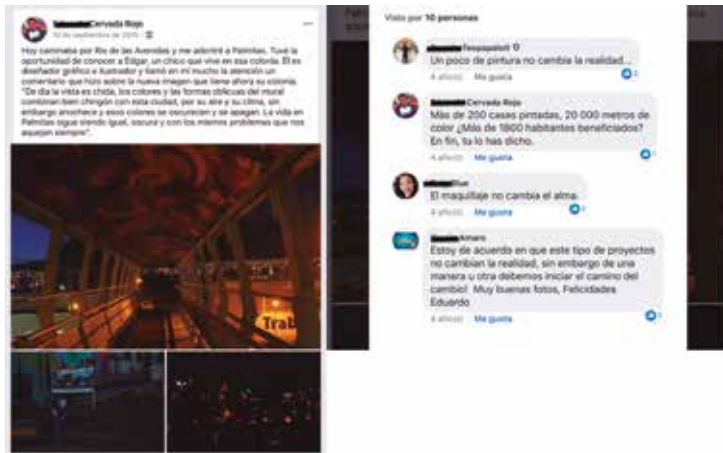
El enfrentamiento y lo aguerrido de los jugadores en el campo, parece ser emulado por las porras oficiales, con sus banderas de batalla, sus tambores y sus pirotecnias. Recuerda el originario simbolismo bélico de estos juegos. Pero quienes interactúan en este espacio virtual pueden tener otra lectura; uno de los comentarios en torno a estas imágenes fue «Crónica de un pueblo sometido», lo cual elimina el júbilo por el juego para resaltar la manipulación o la distracción de las preocupaciones económicas o políticas del ciudadano (Fig. 11). Dependiendo de la cultura política, más o menos desarrollada de quienes escriben en la red, la imaginabilidad remite a una opresión o a una liberación momentánea.

Esta imagen nos permite analizar el uso de la hipertextualidad, ya que se realiza una publicación con una imagen y comentario positivo que recibe una narrativa verbal contraria, con una carga negativa. Se pueden comentar con emoticonos, o con fotografías, se le puede dar *me gusta* (o alguna de las seis variantes de reacciones) tanto a la publicación como a los comentarios, y esto genera una interactividad diversa y en sentidos, a veces, contrapuestos.

## **6.6. EL PAPEL DE LA IMAGEN URBANA: LA IMAGINABILIDAD DE LA ESTÉTICA EXPLÍCITA**

Por último, analizamos las imágenes sobre el Macromural de Palmitas, espacio que tiene pocos años, pero rápidamente se volvió emblemático, incluso algunos artistas internacionales le dieron vista en sus medios sociales. Este mural fue pintado en las casas del cerro de





**Figura 12.** Captura de pantalla de la publicación *...De día la vista es chida (...) sin embargo anochece y esos colores se oscurecen y se apagan...* compartida en el grupo de Facebook CFVC.

Palmitas, zona vecina al cerro de Cubitos que en apartados anteriores se destacaba como olvidado y marginado. Estas colonias son asentamientos irregulares, por lo que se tratan como zonas de riesgo, por su difícil acceso, la construcción irregular y los altos índices delictivos. Se pintó en 2015 y consta de un lienzo de más de 20 mil metros cuadrados, plasmados en fachadas de las viviendas de la zona, lo que lo hace visible desde varios puntos de la ciudad. Desde su anuncio, estuvo rodeado de polémica, la cual se observa en las publicaciones que se hicieron de este espacio urbano.

Por un lado, podemos encontrar publicaciones que lo denominan *La nueva atracción de #Pachuca* con una imagen frontal de las coloridas casas tras la inauguración de este mural. En este mismo tenor, se comparte otra imagen que captura el mural desde otro punto de la ciudad. Más alejado, se aprecia un arcoíris cayendo justo sobre las casas de colores *Así pintamos las casas en las Pachuca*s (sic). Por otro lado, y en contraste a estas publicaciones, está una serie fotográfica que el usuario realizó de noche donde comenta que (...) *De día la vista es chida*<sup>11</sup> (...) *sin embargo anochece y esos colores se oscurecen y se apagan* (...) (Fig. 12). Los comentarios de igual forma están dentro del mismo debate, unos apoyan la propuesta del usuario diciendo que *El maquillaje no cambia el alma*, mientras que otro considera que esto es una manera de *iniciar el camino del cambio*.

El fenómeno del macromural, y su efecto sobre el control o disminución de la delincuencia, se inserta dentro de la discusión acerca de la función social de la imagen urbana. Una visión optimista, y que fue común para justificar que se pintara el macromural, es que la belleza del lugar impacta positivamente en la conducta armoniosa de los habitantes. Esta teoría, cercana a la de la «ventana rota», es más avalada por la clase política que por la comunidad, la cual considera que la función de la imagen urbana de calidad no es determinante sino indirecta. Y debería estar relacionada con políticas públicas de mejora de vivienda o empleo a fin de superar el sentido puramente cosmético. Ya se había dicho que la imaginabilidad

11/ Forma coloquial usada en México para denominar algo bonito o lindo.



no era siempre visible a primera ojeada, que podía ser a veces difícil de apreciarla. Con el macromural se intentó que la imaginabilidad, con sus colores vivos y sus formas muy tangibles, pasara a primer término. En la perspectiva antropológica, dice Lynch (1994: 13) que un paisaje llamativo es el esqueleto para que muchos pueblos primitivos formulen mitos de importancia comunitaria. Y en las ciudades puede no ser muy distinto.

## 7. Conclusiones/Discusión

La ciudad es objeto de reflexión, de deleite y de preocupación. Todo ello se expresa en los novedosos medios informáticos de las páginas virtuales. La mirada ha dejado de ser inocente y, cuando se sube una foto a la plataforma, se espera agrandar o provocar, a veces no conscientemente. Y es que el componente racional-real de un simbolismo está entretejido con la imaginación, por lo que el ciberespacio ofrece un excelente lugar para conformar una nueva imaginabilidad (tendiente a construir un nuevo imaginario colectivo) que pueda permear en espacios locales y globales de la sociedad a través de sus relaciones en las redes sociales digitales, como es Facebook.

Si decía Hobsbawn que las identidades son cambiantes, esto lo reafirma la interactividad que permiten los ámbitos virtuales, pues ahí no sólo convergen distintas formas de comunicación sino se construyen identidades idealizadas o francamente desechables. Así, podemos observar que el ciberespacio ha contribuido «a pensar la identidad en términos de multiplicidad» (Turkle, 1997: 227). Todo ello parece más bien coincidir con la multidimensionalidad de las dinámicas urbanas actuales.

Por la facilidad para captar una imagen y subirla a la red, los urbanitas «de a pie» se han convertido en cronistas de lo que pasa en la ciudad. En el caso del grupo de Facebook analizado, los usuarios han sido capaces de ilustrar problemáticas actuales de Pachuca como los bloqueos a la movilidad, la fragmentación y desigualdad socioespacial, la mercadotecnia de los espacios, la función social de la imagen urbana, las agresiones al patrimonio material e inmaterial, el sentido cívico, lúdico o francamente manipulador de eventos deportivos y artísticos o la lógica simbólico política de iconos, nombres de avenidas y colonias.

Los resultados encontrados apuntan a una imaginabilidad del territorio colectivo que podría reafirmar la identidad local, pues para el ciudadano común, existe una mayor visibilización del problema urbano. La vía virtual deviene en un simulador que no asegura mayor participación ciudadana en las acciones empíricas, aunque tal vez sí en sus quejas por la red. Pero tampoco garantiza concepciones más sofisticadas de la dinámica de la urbe.

Por ello, cabe todavía integrar a la discusión académica si estas actividades de crónica gráfica, a pesar de su carácter de simulación de la realidad, abonan al nacimiento de una conciencia por el mejoramiento de la vida urbana o es tan sólo un entretenimiento de aceptación narcisista propio de una sociedad que prioriza cada vez más el individualismo. Nosotros pensamos que, con la actual dinámica de Facebook, con las imágenes que se proyectan en los comentarios a las fotografías subidas a la plataforma, no hay un avance significativo para mover las fuerzas ciudadanas. Para ello, se requeriría, diría García Almaguer (2018) la articulación de causas a través de redes sociales hasta arribar a un naciente movimiento digital.



## 8. Bibliografía

- AUGÉ, Marc (2009). *El viaje imposible: el turismo y sus imágenes*. Madrid: Gedisa.
- BACHELARD, Gaston (1975). *La poética del espacio*. (2ª ed.) México: FCE.
- BORRÁS CASTANYER, Laura (2004). «De la estética de la recepción a la estética de la interactividad. Notas para una hermenéutica de la lectura hipertextual». En Muro Munilla, Miguel Ángel (Coord.). *Arte y Nuevas Tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*, pags. 272-287.
- CALABRESE, Omar (1989). «Límite y exceso». En Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra, págs. 64-83.
- CAMACHO-MORFIN, Thelma y MORALES DAMIÁN, Manuel Alberto (2017). «Estudiar la imagen desde la historia y la historia del arte». En Morales Damián, M. (Coord.). *Culturas visuales en México. Reflexiones y estudios sobre la imagen*. Pachuca de Soto: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- CAMAGNI, Roberto (2010). *Economía urbana*. Barcelona: Taurus.
- CASTORIADIS, Cornelius (1983). *La institución imaginaria de la sociedad 1*. Barcelona: Tusquets Editores, págs. 197- 285.
- CRITERIO HIDALGO (2019). «Habrà puente atirantado en Supervía Colosio, sobre Glorieta 24 horas: Fayad». *Criterio Hidalgo*, 24 de agosto. Recuperado de <https://criteriohidalgo.com/destacado/habr-puente-atirantado-en-supervia-colosio-sobre-glorieta-24-horas-fayad>
- FUENTES, H. (2016). «Imaginarios el turismo. Rebasando la perspectiva estereotipada». En Valverde, Carmen y López levi, Liliana. *Los imaginarios del turismo. El caso de los pueblos mágicos*. México D.F.: UNAM-UAM, págs. 15-30.
- GARCÍA ALMAGUER, Marcelo (2018). *Movimiento digital. Cómo articular causas a través de redes sociales*. Puebla, México: IEXE editorial.
- GIMÉNEZ, Gilberto (1999). «Territorio, cultura e identidades. La región sociocultural». *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 5(9), 25-57. Recuperado de <http://www.economia.unam.mx/academia/inae/pdf/inae5/516.pdf>
- GINZBURG, Carlo (2008). «Indicios. Raíces de un paradigma de inferencias indiciales». En Ginzburg, Carlo. *Mitos, emblemas e indicios. Morfología e historia*. Barcelona: Gedisa, pp. 185-239.
- GÓMEZ CRUZ, Edgar y ARDEVOL PIERA, Elisenda (2011). «Imágenes revueltas: los contextos de la fotografía digital». *Quaderns-e*, 16(1-2), 89-102.
- GRANADOS, José Aurelio (2010). *Los nuevos residentes de Pachuca. Análisis de la migración y características de los migrantes en la Aglomeración urbana de Pachuca*. Pachuca de Soto, Hgo.: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- JAVEAU, Claude (2000). «Lugares de memoria individuales y estructuración de las interacciones: acerca de los síndromes de Lamartine y de Proust». En Lindón Villoria, Alicia (Coord.). *La vida cotidiana y su espacio temporalidad*. Barcelona: Anthropos.
- LE CORBUSIER (1992). *Carta de Atenas*. Madrid: Planeta.
- LEONE, Massimo (2015). «Cruzando calles: cosmos y caos en la semiótica urbana». *Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada*, 7(14), 131-144. Recuperado de <https://publicaciones sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3808>
- LÉVY, Pierre (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- LICONA VALENCIA, E. (2001). «La imaginabilidad de un territorio a partir de la oralidad y el dibujo». En Vergara, A. (Coord.). *Imaginarios: horizontes plurales*. México: Conaculta.



- LINARES, Jaime (2009). *La imagen urbana, México en el siglo XXI*. México D.F.: Miguel Ángel Porrúa. UNAM.
- LÓPEZ, Guadalupe y CIUFFOLI, Clara (2012). *Facebook es el mensaje. Oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- LÓPEZ ALCÁNTARA, Benjamín (2012). *Paradojas en la representación documental. El trabajo fotográfico de Maya Goded*. Tesis inédita de Maestría. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- LYNCH, Kevin (1994). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MARX, Karl (1990). *Elementos fundamentales para la Crítica de la Economía Política*. México: Siglo XXI.
- RONCAYOLO, Marcel (1988). *La ciudad*. Barcelona: Paidós.
- RYAN, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- TOPALOV, Christian (1979). *La urbanización capitalista: algunos elementos para su análisis*. México: Edicol.
- TURKLE, Sherry (1995). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- VAYREDA, Agnès (2004). «Las promesas del imaginario Internet: las comunidades virtuales». *Athenea Digital*, (5).

