

Estrategias de diseño urbano táctico en los lugares de memoria: el caso del parque Bosque de la República, en Tunja

Tactical urban design strategies in heritage places:
case Bosque de la República, Tunja

Linda Carolina Pardo-Parada

Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (Colombia)

Facultad de Educación,

Maestría en Patrimonio Cultural

CITE

Pardo-Parada, L. C. (2023). Estrategias de diseño urbano táctico en los lugares de memoria: el caso del parque Bosque de la República, en Tunja. *Revista de Arquitectura (Bogotá)*, 25(1), 53-66. <https://doi.org/10.14718/RevArq.2023.25.4191>

Diseñadora industrial, Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá (Colombia)

MG Patrimonio Cultural, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja (Colombia)

<https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=SVfRwmwAAAAJ>

<https://orcid.org/0000-0003-1017-5245>

linda.pardo@uptc.edu.co

carolinapardodisenadora@gmail.com

Resumen

Los lugares de memoria urbanos, como lo son los parques patrimoniales, representan espacios de una gran complejidad, manifiesta en las tensiones sociales que allí se presentan. El propósito de la investigación fue estudiar el caso del parque Bosque de la República, de Tunja, identificando y analizando todo aquello que hace parte de su significación cultural, que define su valor como patrimonio de la capital boyacense. La necesidad de una gestión adecuada del lugar, de carácter público-patrimonial, es oportuna para plantear estrategias desde el diseño urbano, encaminadas a resolver satisfactoriamente problemáticas y a reconocer a los actores locales como parte esencial de cualquier proyecto por realizar. Se presenta el estudio de dos herramientas metodológicas como respuesta estratégica a las problemáticas y las necesidades del lugar: el urbanismo táctico y el *placemaking*, con las cuales los procesos *bottom-up*, creativos y a corto plazo, incentivan el desarrollo comunitario, el desarrollo económico local, la inclusión social, la preponderancia del medio ambiente y, en general, la calidad de vida de los ciudadanos. Estas metodologías consideran al reconocimiento de los valores del lugar la base para plantear proyectos que generen un sistema de resignificación y activación del lugar de memoria y, en sí, de la ciudad misma.

Palabras clave: espacio público; parque histórico urbano; patrimonio cultural; *placemaking*; urbanismo táctico; valor patrimonial

Abstract

Places of urban memory, such as heritage parks, represent spaces of great complexity manifested in the social tensions that arise there. The purpose of the research was to study the Bosque de la República de Tunja case, identifying and analyzing everything that makes up its cultural significance, which defines its value as a city heritage. The need for proper management of the public-heritage place is urban opportune to propose strategies from the design aimed at satisfactorily solving problems and recognizing local actors as an essential part of any project to be carried out. This article mainly presents the study of two methodological tools as a strategic response to the problems and needs of the place, these are tactical urbanism and *placemaking*, with which *bottom-up*, creative and short-term processes encourage community development, local economic development, social inclusion, the preponderance of the environment and, in general, the quality of life of citizens. These methodologies considering the recognition of the values of the place as the basis for proposing projects that generate a system of resignification and activation of the place of memory, and in itself, of the city itself.

Keywords: public space, historic urban park, cultural heritage, *placemaking*, tactical urbanism, assessment

ESPACIO PÚBLICO PATRIMONIO CULTURAL TENSIONES
DISEÑO TUNJA SOCIALES
URBANO TÁCTICO CREATIVOS INCLUSIÓN
PARQUE HISTÓRICO VALOR COMUNITARIO
DESARROLLO



<http://dx.doi.org/10.14718/RevArq.2023.25.4191>

Recibido: agosto 24 / 2021 Evaluado: enero 25 / 2022 Aceptado: julio 14 / 2022

Introducción

El artículo se presenta como parte del resultado del proyecto de grado de la Maestría en Patrimonio Cultural, adscrita a la Facultad de Educación de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC), y titulado Bosque de la República de Tunja: significación cultural y estrategias de diseño para la interpretación y activación del lugar público-patrimonial.

El Bosque de la República (BR), es un parque patrimonial perteneciente al centro histórico de la ciudad de Tunja, en Boyacá, Colombia, declarado este último como bien de interés cultural (BIC) del ámbito nacional desde 1959. El parque es un espacio de carácter público-patrimonial. Este hito de la ciudad ha vivido consigo las transformaciones de la sociedad tunjana a lo largo del tiempo, las cuales se han visto reflejadas en su aspecto material; en la mayoría de los casos, de deterioro y abandono durante los últimos años, lo que causa una percepción general negativa del lugar.

El parque Bosque de la República es una muestra de los cambios, las tensiones y los conflictos propios de las sociedades urbanas, pues permite libertades a cualquier persona que en otros espacios —por ejemplo, en aquellos de orden privado— no son permitidas (García Canlini, 1999). En el BR, particularmente, se han identificado distintas problemáticas, tales como: el desconocimiento de los valores del lugar —especialmente, por parte de la población más joven—; el desaprovechamiento, el abandono y el deterioro de varios de sus espacios constitutivos y su materialidad; la falta de sensibilización hacia el lugar por parte de algunos de los actores; el escaso uso del lugar; los planes de manejo desactualizados que generan riesgos, y sobre todo, la percepción y la imagen negativa de miedo e inseguridad.

A pesar de las más recientes intervenciones de embellecimiento y cuidados del lugar —sobre todo, la reciente restauración del Paredón de los Mártires, que es su principal monumento—, siguen siendo evidentes las problemáticas ya mencionadas, que afectan y modifican el imaginario urbano, lo cual ha llevado a la polarización de la imagen que tienen las personas respecto al parque. En el ámbito del patrimonio, esta situación se define como la *pérdida de la significación cultural*¹, término que hace referencia al valor patrimonial de un sitio del que se comprende su sentido estético, histórico, científico, social y espiritual, así como lo que representa para las generaciones pasadas, presentes y futuras, en tanto se ve corporizado en elementos como su fábrica, el entorno, los usos, las asociaciones, los significados, los registros, los sitios y los objetos relacionados con el lugar (ICOMOS, 1999).

La investigación tuvo como objetivo general analizar las valoraciones y los usos del BR para diseñar estrategias que permitan mejorar las condiciones del bien patrimonial. Para ello, se plantea identificar y diagnosticar la materialidad del parque, analizar las prácticas cotidianas, identificar las valoraciones que realizan las personas (actores) sobre el lugar —como el valor histórico, el valor como lugar de memoria, el valor social, estético, ambiental y el valor de accesibilidad apropiacional, de los cuales en este artículo se hará un acercamiento a los dos últimos nombrados—. Por último, se evaluaron los factores del deterioro y pérdida de valoración, para formular estrategias de diseño que permitan mitigar la pérdida de la significación cultural del lugar.

El objetivo de este artículo es compartir el planteamiento de estrategias de diseño que conduzcan a una nueva interpretación del lugar a través de la divulgación de sus valores y la reactivación de su espacio, partiendo desde una perspectiva holística del diseño urbano que reconoce su función en la promoción de ciudades más justas, inclusivas, democráticas y responsables, tal cual se plantea en metodologías como el urbanismo táctico (Neder, 2020; Sasser, 2017) y otras más específicas para cada lugar, como el placemaking, en el caso específico de los lugares de memoria, a los que Pierre Nora describiría como posibles para escribir una nueva historia nacional (Nora, 1984).

Denise Jodelet (2010), quien ha profundizado en los estudios de los lugares de memoria urbana, define ciertos enfoques desde los cuales pueden llevarse a cabo estos estudios, al referirse, entre otros, al enfoque semiológico, el cual ilustra el carácter simbólico y significativo del espacio; esta lectura varía dependiendo de los actores que intervienen allí y de las dimensiones semánticas ligadas a la cultura, el imaginario urbano, los arquetipos culturales y la historia personal o colectiva. Afirma, además, que las percepciones de la ciudad, sus imaginarios, cargados de ideas reales y otras infundadas, son las que orientan los usos del espacio y su apropiación por parte de los ciudadanos. Esta interacción, que se da por ambos sujetos —parque-actores—, puede producir lo que Jodelet llama la *creatividad social*, como una manera que tienen los actores para apropiarse del lugar (Jodelet, 2010); sin embargo, el crecimiento rápido de la ciudad, las nuevas prácticas y el crecimiento de las comunicaciones y el transporte, entre otros aspectos, han repercutido en las relaciones sociales con estos entornos urbanos, además de alterar la percepción sobre ellos; aspectos que desdibujan los lazos sociales y, en sí, la imagen de la vida urbana, y acarrear que la población pierda dicha creatividad frente al manejo del espacio, así se disipe, indiscutiblemente, el interés mismo en el lugar, tal como ocurre en el BR. Surge, por esta razón, la necesidad de examinar y poner en

1 Carta de Burra, Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS), 1999.

práctica los medios propicios para que los habitantes se inclinen por la salvaguardia de estos lugares, que son reflejo de identidad, relación y memoria, y reconozcan la importancia del papel de la memoria como defensa de la identidad urbana y como elemento para comprender las representaciones socioespaciales (Jodelet, 2010).

Valoración del espacio público y ambiental

Los criterios para la valoración del espacio público de un BIC pueden resultar más complejos que otro tipo de inmuebles patrimoniales. Aun cuando estos espacios se encuentran protegidos bajo las leyes del país, es elemental definir los criterios propios para la valoración. Se plantea que uno de los principales valores del espacio público es el de la accesibilidad, que permite la movilidad de las personas dentro de los lugares, y acceder a bienes y servicios, así como a obtener experiencias que integren, el cuerpo, la mente y las emociones; comprende, entonces, una accesibilidad física, perceptual y apropiacional; elementos que han de verse reflejados en el diseño del espacio público. Estos lugares deben generar en las personas apreciación, familiaridad y comunicación (Deffner et al., 2015).

El diseño de los lugares público-patrimoniales debe ser ecuánime y facilitar el acceso, tanto físico como cultural, a todas las personas integrando, en cada proyecto, los principios de diseño universal: "Uso equitativo, flexibilidad del uso, uso intuitivo y simple, tolerancia de errores, bajo esfuerzo físico, tamaño y espacio para uso y aproximación" (Center for Universal Design 1997), y así, encontrar la aproximación y la apropiación efectivas de las personas hacia el lugar, además de generar impactos positivos en los ámbitos social, cultural, económico y medioambiental (Deffner et al., 2015).

Complementario a este importante valor de la accesibilidad en el espacio público, se identifica el valor ambiental, que, de igual manera, es significativo en el caso del parque BR. Este valor se convierte en un aspecto urgente por estudiar, analizar e interpretar; resaltando su significado de espacio verde urbano, que tiene gran importancia para el desarrollo de las ciudades (Alberto, 2016), el parque BR es considerado por muchos "el pulmón del centro histórico" de la ciudad. La recuperación de las zonas verdes es un tema obligatorio en la planificación urbana. Para el caso de Tunja, la ciudad sufre un alto déficit en la oferta de espacio público y verde, pues cuenta apenas con 1,34 m² por habitante (hab.) (Ruiz et al., 2015, p. 245); la Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda de 10 m²-15 m²/hab de espacio público, y 9 m²/hab de áreas verdes, considerando su papel fundamental en la mejora de la calidad de vida de los ciudadanos (Basurco Cayllahua, 2019).

Aspectos y metodologías de diseño urbano

Podría definirse el *diseño urbano* como el arte de crear posibilidades para el uso, el manejo y la forma de los sitios o de sus partes significativas, lo cual permite analizar todos estos aspectos bajo un enfoque holístico, en el cual participen distintas disciplinas en torno al logro de un mismo objetivo: la creación de ciudad. Es, entonces, el diseño urbano una actividad interdisciplinar que no pretende y no debe cerrarse a una sola profesión o una sola disciplina, ya que eso estaría coartando la posibilidad de lograr a cabalidad sus objetivos. El diseño urbano encargado del ámbito público se relaciona con el comportamiento social o se refiere a este, y a las transacciones, la cultura, la seguridad, el éxito comercial, etc., y se encamina, primordialmente, a la reunión o la congregación de personas (Velibeyoglu, 1999).

A través del tiempo, se ha reconocido el uso del arte, el diseño y otros medios, más creativos y menos convencionales, para la divulgación de los valores particulares de cada lugar patrimonial. Esto ha ido transformándose en la definición de procesos y metodologías que establecen modos y maneras oportunas para fomentar la gestión y la administración de los lugares público-patrimoniales (Borru, 2013; Griffith, 2016); responde así a las necesidades de activación y divulgación que provoquen una *accesibilidad apropiacional*, término definido como criterio para la intervención del espacio público-patrimonial (Deffner et al., 2015).

La invitación es, entonces, a que el diseño urbano se plantee como un ejercicio interdisciplinar, utilizando procesos creativos, distantes de las tradicionales intervenciones restaurativas y de construcción de grandes infraestructuras, promoviendo las visitas recurrentes, pero, sobre todo, creando una estrecha relación entre los actores del territorio; especialmente, y así mismo, con el lugar y la ciudad.

El arte en general, y los artistas en particular, incluidos los diseñadores, ofrecen, a menudo, una nueva perspectiva de las intervenciones dirigidas a los lugares públicos resaltando y mejorando las narrativas, y descentralizando la historia oficial, nutriéndose con historias de vida, de memoria, recuerdos y experiencias de distintas personas, y enriqueciendo así su valor como lugar de memoria (Patiño Zuluaga & Herrera Valencia, 2019; Santos, 2018), motivos por los cuales se plantea, como base de cualquier intervención, la participación de los movimientos artísticos y las industrias creativas; principalmente, locales, objetivos propios de *placemaking* y urbanismo táctico.

Para el diseño urbano, analizado en un contexto posmoderno, la calidad de vida de los ciudadanos y la integridad de sus necesidades como usuarios de la ciudad son temas de gran relevancia; propone, entonces, mejores lugares,

pensados en las personas; lugares más habitables, que logren su preservación histórica y de memoria, considerando la forma arquitectónica, su contexto comunitario, los elementos de la arquitectura de la ciudad, la función, la economía y la eficiencia, y sus cualidades estéticas y culturales (Velibeyoglu, 1999).

En algunas poblaciones, hoy en día sigue siendo una discusión latente en torno al diseño urbano la prioridad que se les ha dado a los proyectos enfocados exclusivamente en las condiciones estéticas del lugar, por encima, muchas veces, de la ética y de otras condiciones sociales, y dejando de lado a los principales afectados y sus necesidades; acciones que, finalmente, desencadenan distintos fenómenos sociales, como la *gentrificación*, por ejemplo (Velibeyoglu, 1999). Aunque no es esta la principal problemática analizada desde el trabajo de investigación, se hace menester mencionar este fenómeno, en tanto ha producido transformaciones en las condiciones físicas y sociales de los centros históricos y sus inmuebles patrimoniales, y desdibuja así los valores de identidad y relación en torno a los lugares por parte de la comunidad realizando acciones como la elevación de precios en los inmuebles que se encuentran dentro de estas áreas protegidas, haciendo que el habitante local —sobre todo, el de clase popular— encuentre imposible pagar tan altos precios, e incrementando las ventas de estos espacios a grandes inversionistas y prohibiendo, en muchas ocasiones, el uso del espacio público a las ventas ambulantes, lo cual, a su vez, causa el desplazamiento de los habitantes hacia lugares periféricos, y obliga a las personas a la realización de otras actividades, más por obligación que por satisfacción, lo cual afecta su calidad de vida y, en muchos de los casos, hace que pierdan su forma de sustento diario (Janoschka & Sequera, 2018). En este caso, las personas que realizan la venta ambulante hacen parte de los principales actores del lugar: juegan un papel importante, pues viven constantemente amenazadas respecto a su permiso para el uso del espacio público, según decisiones unánimes de la administración de turno, y eso genera incertidumbre y problemáticas mayores en estas personas, al no respetárseles su derecho al trabajo. Estos fenómenos se han venido repitiendo en distintos lugares de carácter patrimonial. Son estas algunas de las razones por las cuales se hacen necesarias la elaboración y la gestión de proyectos que vayan encaminados a la creación de leyes y políticas públicas que protejan, primordialmente, a las poblaciones más vulnerables en dichos entornos urbanos (Alonso, 2014; Hanley, 2008).

Finalmente, el diseño urbano debe tener en cuenta aspectos tácticos a la hora de planear y gestionar los lugares; es decir, que los proyectos sean planteados desde una perspectiva que beneficie a la mayor cantidad posible de personas,

y que, principalmente, fomenten los lazos de comunicación y trabajo mancomunado entre la población local territorial y los entes políticos y administrativos, quienes, desde un mismo sentir, se ocupen de la cocreación de los planes que benefician a la ciudad. Solo de esa manera se podrá definir dicha estrategia como *táctica*.

Actualmente, el diseño urbano táctico se encamina a proyectos desde una perspectiva *bottom-up*, que quiere decir “de abajo hacia arriba” en su dimensión. Se empieza con proyectos pequeños, pero que van creciendo en su alcance; es decir, proyectos de impacto a corto plazo, que requieran bajas inversiones y cuya función principal sea la generación de espacios de participación e inclusión ciudadanas; proyectos enfocados desde y para los ciudadanos, en pro de ser herramientas para una adecuada organización territorial, que piensa, principalmente, en el bienestar del ciudadano, del habitante local antes que en el visitante, ya que este segundo se verá igualmente beneficiado, como se plantea desde un paradigma de la intervención de las ciudades *posproductivas* (Alonso, 2014). El urbanismo en estos momentos debe buscar la protección de los valores propios de cada lugar, por encima de las modificaciones que no cuentan con un sustento más allá del embellecimiento físico o la búsqueda de oportunidades para el turismo, y las cuales deben ser oportunidades, mas no su fin último.

Metodologías como el *urbanismo táctico*, el *placemaking*, el *design thinking*, o los *imaginarios urbanos* son inherentes a proyectos pensados desde y para los ciudadanos-usuarios; y cada intervención debe ser realizada desde el sentir y el respeto por el territorio. Las estrategias deben conducir a procesos que permitan la generación de bienestar y oportunidad de desarrollo para los ciudadanos y para mejorar la calidad de vida en pro de la sostenibilidad del lugar y de sus valores (Alonso, 2014). Es importante resaltar que los parques son elementos fundamentales para la sustentabilidad de las ciudades (Sierra Rodríguez & Ramírez Silva, 2010); así mismo, los lugares de memoria juegan un papel en la creación de identidad del territorio. En este punto se sugiere seguir las recomendaciones declaradas en textos del ámbito patrimonial, como los *Principios de la Valeta para la salvaguardia y gestión de las poblaciones y áreas urbanas históricas* (ICOMOS, 2011), donde se da relevancia a los valores intangibles de los lugares a la hora de ser gestionados.

Interpretación del lugar patrimonial

La interpretación del patrimonio hace referencia a la acción de explicar o *dilucidar el significado*. Es la comunicación en su esencia más básica, y sirve como herramienta aplicativa en los sitios históricos. Esta comunicación, enfocada y basada en la interpretación de los mensajes, es

necesaria, y debe ser tan única como la historia de cada sitio en particular (ICOMOS Quebec, 2008). La fórmula para una interpretación exitosa requiere, primero, determinar lo que un sitio tiene que decir, y luego, determinar la mejor manera de decirlo; la interpretación formalizará la posibilidad de un plan “cohesivo” a futuro. El urbanismo táctico, en términos de comunicación, tiene como objetivo la equidad territorial. Es necesario comprender que cuanto más sabe un visitante sobre un lugar, mayor será su cercanía a este y, de igual manera, estará más predispuesto a protegerlo. La supervivencia continua del sitio se asegura a través de la expresión de sus valores a diferentes individuos y a diferentes escalas geográficas (Nora, 1984). La interpretación es, por tanto, una actividad educativa, y tiene como objetivo permitir que se vean los significados y las relaciones a través del uso de objetos originales, teniendo la experiencia de primera mano y por medios ilustrativos, y no solamente la comunicación de una información fáctica (Griffith, 2016). La interpretación debe adaptarse a todas las audiencias y convertirse en un elemento tangible que se pueda expresar de diferentes maneras; además, debe inclinarse por una interpretación del BR como una unidad sistémica. De esta manera, como parte del proyecto se lleva a cabo una fase inicial en la propuesta de diseño de una identidad visual propia del lugar, la cual se presenta en los resultados.

Interpreting our heritage (Tilden, 2009), ha servido como guía para la comprensión respecto a la interpretación abriendo espacio a su discusión. Los autores exponen la creencia de que el proceso interpretativo es un proceso creativo, y que una interpretación bien proporcionada requiere un trabajo comprometido, analizando diferentes variables y comunicando sus resultados de la mejor manera posible. Ha de reconocerse, como punto focal en la interpretación, que las personas invierten más atención —también, dinero— en los lugares donde las narrativas les reflejen identidad y les recuerden a sí mismos y a sus grupos sociales particulares (Griffith, 2016).

A menudo, el espacio público en general se muestra vulnerable ante diferentes factores como el creciente uso del ciberespacio, las percepciones negativas y la inseguridad de los lugares. La imagen de soledad, multiplicada actualmente por la pandemia, desencadena aún más que los espacios públicos se eviten y se restrinjan; sin embargo, esta problemática se ha convertido en una oportunidad para generar el intercambio de ideas desde el uso de las redes sociales divulgando proyectos en distintos lugares y de distintas escalas, que animan a desarrollar cada vez más este tipo de “tácticas no permanentes”, y han generado resultados en los cambios físicos y sociales de los lugares; algunos han sido exitosos, y otros, fuertemente sancionados. Esto ha permitido a artistas alre-

dedor del espacio realizar proyectos creativos y retadores que generan espacios para el trabajo comunitario y brindan espacios de diálogo.

El urbanismo táctico, así como la metodología *placemaking*, más que en un producto final, se enfoca en el proceso entre comunidad y Estado, y que va modificando las relaciones entre ambos actores con el lugar. Algunos estudios afirman que el uso de instalaciones de arte contemporáneo en los sitios históricos ha aumentado la manera de construir audiencias (Griffith, 2016).

De esta manera, autores como Myke Lydon y Antony García, entre otros, han definido al *urbanismo táctico* por las acciones realizadas en un periodo corto, pero cuyos cambios se ven reflejados en un plazo mayor, siguiendo un proceso circular en el que se hacen pruebas de eficiencia en cortos lapsos, que permiten ir realizando los ajustes necesarios para seguir el curso de los proyectos planteados, como se observa en la figura 1. Los autores resaltan que este enfoque de planeación táctica no es un fenómeno nuevo, y que las intervenciones a pequeña escala y sus desarrollos incrementales han demostrado su éxito como producto de su desarrollo orgánico durante siglos. Así mismo, los autores están de acuerdo en que las nuevas construcciones o las grandes alteraciones de las infraestructuras generan, normalmente, desconexión del lugar con la comunidad, y así se desligan significativamente de su propia significación cultural (Griffith, 2016).

Por otra parte, la metodología *placemaking* se traduce como “creación del lugar”, y se la entiende como una herramienta para la planificación, la gestión y el diseño de espacios públicos desde un enfoque comunitario. Este término es implementado, principalmente, por Project Public Spaces², quienes invitan e inspiran a los ciudadanos a re-imaginar y re-activar de manera creativa los espacios públicos.

El *placemaking* transforma los *no-lugares* (*non-lieux*), como los denomina Marc Augé (Augé, 1993): lugares a los que, debido a las transformaciones sociales, se los considera hoy en día espacios despojados de su carácter, o que son poco atractivos en la cotidianidad de sus transeúntes

2 <https://www.pps.org>

TACTICAL URBANISM - PROCESO



Figura 1. Diagrama del proceso de *Design Thinking - Tactical Urbanism*, propuesto por Myke Lydon et al.

Fuente: elaboración propia (2021). Dominio público.

(Schroeder & Coello Torres, 2019), como hoy en día podemos observar en distintos lugares de memoria (Jodelet, 2010). Las investigaciones que se han realizado en torno a proyectos de *placemaking* arrojan como resultado beneficios para la comunidad, como el apoyo a las economías locales, la inversión empresarial, la atracción de un turismo responsable y otras oportunidades culturales; todo ello reduce problemáticas como la delincuencia y aumenta la seguridad, principalmente, para los peatones, y mejora así la salud en general y el estado del medio ambiente.

La oficina de planeación del Distrito de Columbia, Washington, compartió la *Guía de administración y activación del espacio público (Public Space Activation & Stewardship Guide)* (Distrito de Columbia, 2018): un ejemplo en el cual se utilizan como base las metodologías de urbanismo táctico y *placemaking* definiendo al primero como un acercamiento de las administraciones a los barrios (vecinos y construcciones) y a la activación de estos en corto tiempo, a bajos costos y de manera escalable, y al *placemaking*, como un enfoque multifacético para la planificación, el diseño y la gestión de los espacios públicos (Distrito de Columbia, 2018). Esta guía muestra el objetivo, por parte del distrito, de servir a la construcción de comunidad a través de las artes y el patrimonio de la ciudad, y en la mayor cantidad de espacio público posible. Adicionalmente, el documento presenta recursos significativos que dirigen las estrategias de activación, como las orientaciones para la activación del espacio público, las tipologías espaciales, un formulario para reconocer la ruta por seguir—dependiendo del ejercicio de activación—, hojas de trabajo con las consideraciones para tener en cuenta en el mapeo del espacio público, las consideraciones de diseño, la participación de la comunidad, las consideraciones culturales, los costos y los presupuestos, el papel de las administraciones públicas y una tabla de medición de impacto (Distrito de Columbia, 2018).

En el siguiente apartado se explica la metodología aplicada para investigar el caso Bosque de la República, así como herramientas y métodos pertinentes para lograr los objetivos planteados. Posteriormente se comparten los resultados, los cuales incluyen un bosquejo de la estrategia gráfica para la reinterpretación del lugar.

Metodología

Esta investigación se desarrolló a partir de 2017, y el ejercicio culminó en 2021. Durante ese tiempo se implementó una metodología cualitativa, que comprendió la recolección de datos no numéricos. Así mismo, se trabajó desde la *observación participante*, en la que el investigador se convierte en un habitante asiduo del lugar. En el ejercicio se utilizaron herramientas propias del método etnográfico (Guber, 2019), tales como las conversaciones abiertas

y espontáneas, el diario de campo, el registro de las prácticas cotidianas (De Certeau, 1996), el registro documental de sus antecedentes, el acercamiento a diversos actores de la comunidad vecina o usuaria frecuente del parque, la participación activa en actividades propias del parque, y el registro fotográfico y audiovisual, entre otras acciones que permiten una profunda reflexión, para así analizar y categorizar todos los hallazgos. Se utilizaron métodos y las técnicas de recolección de datos como el mapeo del lugar, fichas de inventario patrimonial para escenarios, elementos constitutivos, y actores del sitio, buscando identificar elementos tangibles e intangibles como parte de la unidad que conforma el patrimonio cultural. Cabe anotar la importancia de tener en cuenta el respeto por los sitios, sus relaciones y su espíritu en medio del proceso.

Se indagó, además, sobre la memoria del lugar, los recuerdos de las personas que lo han frecuentado y las vivencias de sus vecinos y sus usuarios, siguiendo las pesquisas de los relatos que dan sentido al parque, desde su constitución hasta lo que es y representa hoy en día. Se tuvieron conversaciones con personas mayores de 70 años que visitan el parque, y quienes enseñan relatos y recuerdos únicos que reflejan la historia, no solo del territorio, sino de todo un país.

Por otra parte, la elección de las metodologías propuestas para la interpretación, la activación y la gestión del parque se hizo mediante el análisis riguroso de la bibliografía y las referencias de casos similares, de acuerdo con la temática escogida, así como según guías y manuales desarrollados desde la academia y por parte de instituciones que tienen a su cargo proyectos de esta índole.

En particular, el presente documento aborda las estrategias o metodologías pertinentes al diseño urbano para dar soluciones creativas a las problemáticas del lugar identificadas durante la investigación. El fundamento para las estrategias nace del análisis hecho a los datos tomados del lugar y al estudio riguroso de bibliografía acerca de las metodologías exitosas y de los casos similares realizados en países como Estados Unidos, principalmente, y otros casos en Europa y América Latina (Enriquez Santana, 2021).

Resultados

En primer lugar, el principal hallazgo de la investigación tiene que ver con el reconocimiento de la significación cultural del sitio, y en segundo lugar, con la propuesta de diseño de un *Sistema comunicativo e interpretativo para la activación del Bosque de la República*, como fase inicial del proyecto encaminado al urbanismo táctico. Se define *sistema* como una respuesta desde el proceso de diseño, buscando la creación de una unidad compuesta por distintos subsistemas, elementos, objetos y procesos que deben relacionarse

entre sí (Von Bertalanffy, 1976), y que, de manera integral, respondan a las necesidades de comunicación y activación del lugar.

Para un planteamiento riguroso de dicho sistema, se requiere un trabajo arduo con la comunidad, disponiendo varios espacios de congregación y participación que generen confianza en la comunidad, y en los que se permita a los integrantes de ella actuar y discutir con libertad acerca de los temas que más resuenen en común, para seguir dando los siguientes pasos, los cuales son, en paralelo, la divulgación de los valores del parque. Continuó el proceso con la definición de las temáticas específicas y las acciones por seguir, guiados en todo momento por los

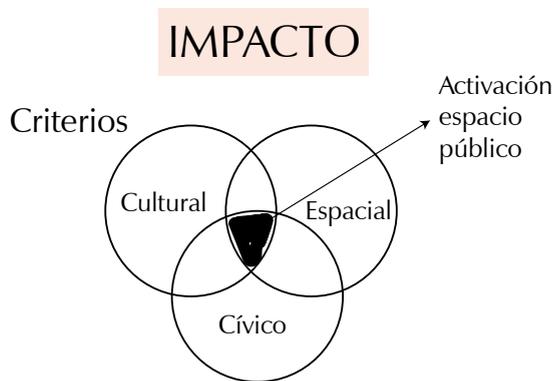
profesionales, especializados tanto en las metodologías por aplicar como en el desarrollo de proyectos comunitarios; especialmente, desde los lugares patrimoniales, para así encontrar los caminos precisos que seguir y a hacer perseverar en el tiempo.

El proceso de urbanismo táctico se maneja bajo tres criterios: *espaciales*, *cívicos* y *culturales*. También define tres actores del proceso: los *creadores*, los *consumidores* y los *reguladores*. Todo ello se observa en la figura 2. Los criterios espaciales incluyen elementos como el impacto, la escala, el costo, la duración, la seguridad, y el planteamiento de un prototipo potencial. En los criterios culturales se analizan los componentes

Figura 2. Diagrama de los actores y los criterios para la activación pública del espacio, con base en la *Guía para la activación y administración del espacio público*.

Fuente: elaboración propia (2021). Dominio público.

GUÍA PARA LA ACTIVACIÓN PÚBLICA DEL ESPACIO



Actores

LOS CREADORES

Producen las expresiones culturales, visualizan, planifican e implementan proyectos y eventos de activación espacial. A menudo toman el proyecto desde la concepción inicial, hasta las fases de mantenimiento y administración. Pueden incluir: ciudadanos independientes, grupos vecinales, instituciones, distritos de mejora empresarial (BID) y agencias gubernamentales.

LOS CONSUMIDORES

Experimentan y apoyan la producción cultural a través de la participación. Pueden incluir residentes, trabajadores, visitantes. Su participación puede variar desde el disfrute pasivo hasta la participación física en un evento o instalación.

LOS REGULADORES

Agencias que protegen la salud y bienestar de las personas. Regulación del espacio público. Refuerzan el objetivo del distrito de hacer que los espacios públicos sean inclusivos, equitativos, estéticamente agradables y seguros. Las agencias tienen sus roles específicos, algunas agencias revisan las aplicaciones del espacio público y otras crean y desarrollan estrategias de activación y administración del espacio.

Criterios

Criterio CULTURAL

- | | |
|---|--|
| 1. Componente artístico/ o de las artes | Apoyo talento local. |
| 2. Componente histórico/ cultural | Patrimonio cultural material-inmaterial. |

Criterio CÍVICO

- | | |
|------------------------------------|--|
| 3. Participación de la comunidad | Involucrar a las partes interesadas en el proceso de activación, residentes, grupos y organizaciones comunitarias, socios comerciales, locales distritos de mejoras comerciales y desarrolladores. |
| 4. Campeones en "una cuestión" | Agente de cambio creando conciencia sobre cuestiones clave. |
| 5. Igualdad social/ equidad social | No mostrar sesgo por un individuo, grupo o agencia. Las intervenciones del espacio pueden ayudar a demostrar equidad en tiempo real. |

Criterio ESPACIAL

- | | |
|-------------------------------|---|
| 6. Escala | La escala de una activación o evento se puede medir mediante varias métricas, incluida su área física, la cantidad de personas a las que llega y el tamaño del "asunto" que está siendo llevado a cabo. |
| 7. Costo | Las diferentes activaciones tienen costos variables, que podrían incluir la solicitud de permisos, el personal, los materiales y las tarifas de mantenimiento. |
| 8. Duración | Las activaciones pueden ser temporales o permanentes. La duración de una actividad puede afectar su impacto general, el seguimiento de permisos y los requisitos de la administración. |
| 9. Seguridad / seguro de vida | La seguridad, la accesibilidad y los métodos organizados de movimiento, son factores clave que contribuyen al éxito general de las activaciones del espacio público. |
| 10. Prototipo potencial | Las activaciones temporales del espacio público pueden abrir la puerta a soluciones más permanentes, oportunidades para reconsiderar la escala e instalaciones similares en otros lugares. |



Figura 3. Diseño de imagen principal para la IV del BR.

Fuente: elaboración propia, en colaboración con el artista Carlos Bonilla (2021). CC BY-ND

artístico y cultural/patrimonial. Los criterios cívicos son aspectos como la equidad social, el capital social, la organización comunitaria y otras cuestiones clave para la activación del lugar. El éxito de los proyectos reside en la confluencia de cada una de las consideraciones, los actores y los criterios establecidos.

Para el urbanismo táctico, toda ciudad está conformada por sus propios entornos sociales, espaciales y regulatorios; su comprensión y su “sensibilidad” desde estos contextos validan el tipo de activación y de gestión apropiados para el lugar.

Enseguida, como parte de los resultados, se presenta una fracción del proceso de diseño realizado como estrategia de interpretación y activación, parte, a su vez, del producto de divulgación realizado para el trabajo investigativo. Es una representación inicial del planteamiento del sistema comunicativo, siguiendo una línea coherente de diseño con herramientas y elementos de base como la identidad visual, al igual que la propuesta de actividades creativas para la activación y la apropiación del lugar.

Pero el desarrollo integral de la propuesta, como ya se definió, debe ser un ejercicio realizado por un equipo de profesionales de distintas disciplinas encaminadas al mismo objetivo de urbanismo táctico, por lo cual se trata de un trabajo más complejo.

El prototipo del plan piloto es el primer paso por seguir en la aplicación de las estrategias en temas de resignificación y activación del lugar. Enseguida, se presenta un boceto del diseño planteado generando una identidad visual (IV) del lugar que permita generar identidad, relación y recordación del lugar; en este caso, se hace pensando en la población más joven. Esta IV es

capaz de reproducirse en distintos productos comunicativos, e incluso comerciales, que permitan generar fondos para el lugar.

Planteamiento del proyecto piloto: Bosque de la República

Como primer paso para el diseño del sistema, se vio la ocasión para crear una IV que comunique los valores ilustrando un escenario del parque e incluyendo elementos constitutivos; monumentos y actores del patrimonio recreando usos y prácticas propias del lugar, como se observa en la figura 3, disponiendo un espacio en la imagen para la inclusión de códigos QR, apto para implementarse en los distintos productos resultantes del proceso de diseño, y que permita así el fácil acceso a la información del lugar. En la IV se definieron elementos como el logo, las tipografías, los colores y el manejo de imagen, cumpliendo la misma línea gráfica; adicionalmente, se crearon la maqueta de un blog y redes sociales en las que se abre un espacio para dialogar y discutir, así como para divulgar datos importantes de la investigación. Esta IV es apta para el uso en presentaciones de proyectos ante distintos agentes, gestores culturales, planeadores y gobierno, etc., y que comunica intrínsecamente los objetivos de la estrategia y genera visualmente facilidad de recordación, así como asertividad y dinamismo en la comunicación del lugar y sus valores, tal como se observa en la figura 4, que incluye el diseño de elementos para la IV propuesta en el BR.

La presencia en medios de comunicación requiere un trabajo constante, en la creación continua de contenidos, el diseño gráfico de piezas y estrategias de *marketing*, entre otras, para así garantizar su éxito en temas de comunicación e interpretación asertiva. Pensar en el uso táctico de estos recursos para la participación en espacios virtuales y físicos (páginas web, blogs, redes sociales, *podcasts*, *apps*, conversatorios, convocatorias, talleres, proyectos de *crowdfunding*, etc.), los cuales se dedican a temas de interés particular (patrimonio, cultura, arte, ciudad, diseño, lugares de memoria, urbanismo, arquitectura, redes de *placemaking*, etc.), hace parte de la estrategia comunicativa e interpretativa.

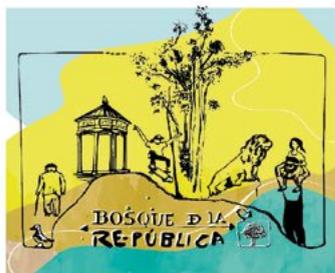
Acciones para la activación del espacio

Las estrategias de activación del espacio se plantean desde acciones que se identifiquen con el espíritu y los valores del lugar. En este punto se toma en cuenta la vinculación de proyectos artísticos que ya se han realizado en la ciudad y en el lugar.

Se presenta el mapeo del lugar como parte de la estrategia, al ser un recurso que funciona para la representación virtual de las posibles intervenciones temporales en los distintos espacios del parque, tal como se observa en la figura 5. Así mismo, como parte de este prototipo se generó

IDENTIDAD GRÁFICA/VISUAL - BOSQUE DE LA REPÚBLICA

ILUSTRACIÓN PRINCIPAL



ARTISTA: CARLOS BONILLA

LOGO



TIPOGRAFÍA Y PALETA DE COLOR



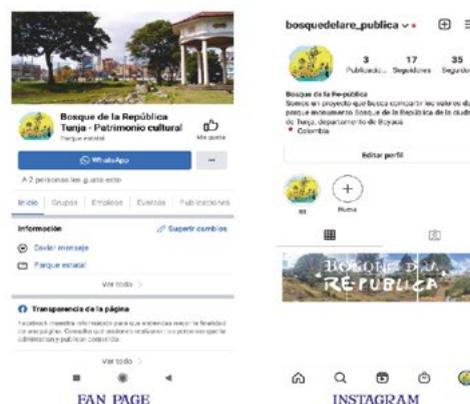
Tipo de fuente

Lorem ipsum - A little pot

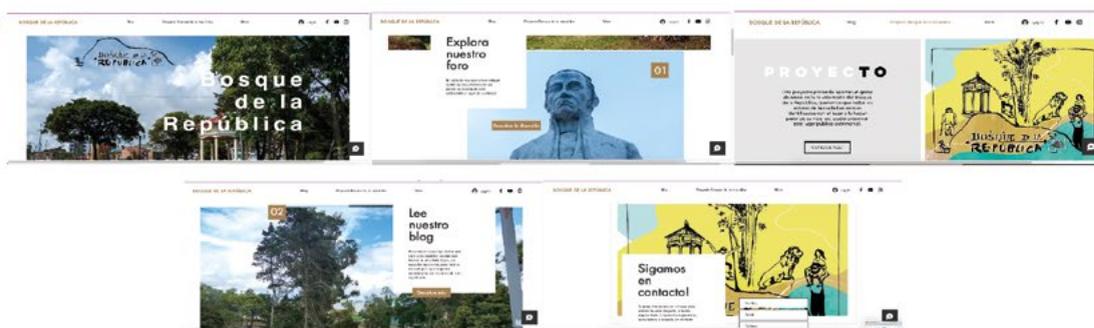
TRATAMIENTO FOTOGRÁFICO O DE ILUSTRACIÓN



REDES SOCIALES



WEB / BLOG



DISEÑADORA: LINDA CAROLINA PARDO PARADA
2021

un montaje para una visualización más real de la forma como pueden lucir las posibles intervenciones de alto impacto, según se observa en la figura 6, y comprendiendo que el *placemaking* genera espacios creativos, coloridos y muy atractivos, y que, además, sirven como medios para compartir los mensajes de divulgación patrimonial. Es importante comprender que, si bien las intervenciones de muralismo y color hacen parte de lo que se hace más visible en la aplicación de estas metodologías, lo más importante será la participación activa de la comunidad en todas las acciones implementadas y su congregación al trabajo por su territorio; el uso regular y adecuado del sitio por parte de los ciudadanos medirá el impacto de las intervenciones.

Además de las intervenciones artísticas, se plantean otros proyectos que puedan enriquecer la composición del parque sin alterar su fábrica, tales como piezas de mobiliario urbano itinerante: intervenciones *DIY* (hágalo usted mismo), en las cuales los habitantes participen aportando y aprendiendo, desde procesos manuales que, a su vez, generen la oportunidad para discutir temas que generen conciencia en los ciudadanos, como la protección del medio ambiente, el reciclaje, los procesos manuales meditativos, el arte y las artesanías, entre otros. También, brindando talleres educativos teóricos y prácticos que generen la congregación de la comunidad y, por ende, la activación del lugar.

Figura 4. Diseño de elementos propios de la IV propuesta para implementar en el BR.

Fuente: elaboración propia (2021). CC BY-ND

Por último, en el planteamiento de las acciones para el proyecto piloto se encuentra la activación del parque por medio de acciones itinerantes de cine, en las cuales se traten temas de actualidad para la sociedad, como *la paz* en nuestro país, con proyectos locales como Cine Vagabundo, entidad que se ofreció a hacer parte de este primer proyecto. Ese tipo de proyectos, como muchos otros, se destaca por sus iniciativas de convocatoria dirigidas a la comunidad, en torno a temáticas de interés social-cultural, que también han manifestado en distintas ocasiones varios de los actores entrevistados. Junto a esta acción, se plantean algunas otras, como instalaciones artísticas realizadas por artistas locales, al igual que la ambientación y la presentación

musical por parte de grupos vecinos del lugar, y los espacios de diálogo y concertación de los planes por seguir para el manejo del lugar. Por último, otra acción en particular es el diseño de *souvenirs* para el BR, que permitan comunicar e interpretar sus valores patrimoniales, y llevar su legado más allá de la ciudad de Tunja. Esta última acción permitiría recaudar fondos para ejecutar y sostener más proyectos. A continuación pueden observarse, en las figuras 7 y 8, algunas de las estrategias planteadas para este primer proyecto piloto de activación.

Discusión

El análisis de todos los elementos que constituyen la significación cultural conforman, en primer lugar, la manera como el diseñador urbano comprenderá la base para seguir con la implementación de estrategias de activación del lugar. Del conocimiento del valor patrimonial del parque dependerán las acciones por tomar, teniendo todo el cuidado posible para no alterar el paisaje cultural del que hace parte el BR; esto, como parte de la transición hacia los nuevos paradigmas del urbanismo (Alonso, 2014).

La comunicación asertiva desde la interpretación y resignificación del lugar de memoria se hace posible desde el uso de medios no convencionales y más creativos, como lo plantean los autores en torno a las metodologías de urbanismo táctico: *Placemaking*, *Guerilla Urbanism*, *City Repair* o *DIY* entre otros, en las cuales su enfoque es similar: subvertir el orden establecido, desde las altas jerarquías, en los lugares de memoria, al aportar estas metodologías la posibilidad de crear comunidad y fortalecer el espacio con nuevos y novedosos usos promoviendo nuevas y mejores relaciones en torno al lugar. Un gran ejemplo de este tipo de activaciones es el lugar de memoria The Oval, en Filadelfia, Estados Unidos, tal como se muestra en la figura 9 (Griffith, 2016).

Si bien ya se realizan actividades encaminadas al *placemaking* en el BR, y a las que se llama también urbanismo táctico, es necesario profun-

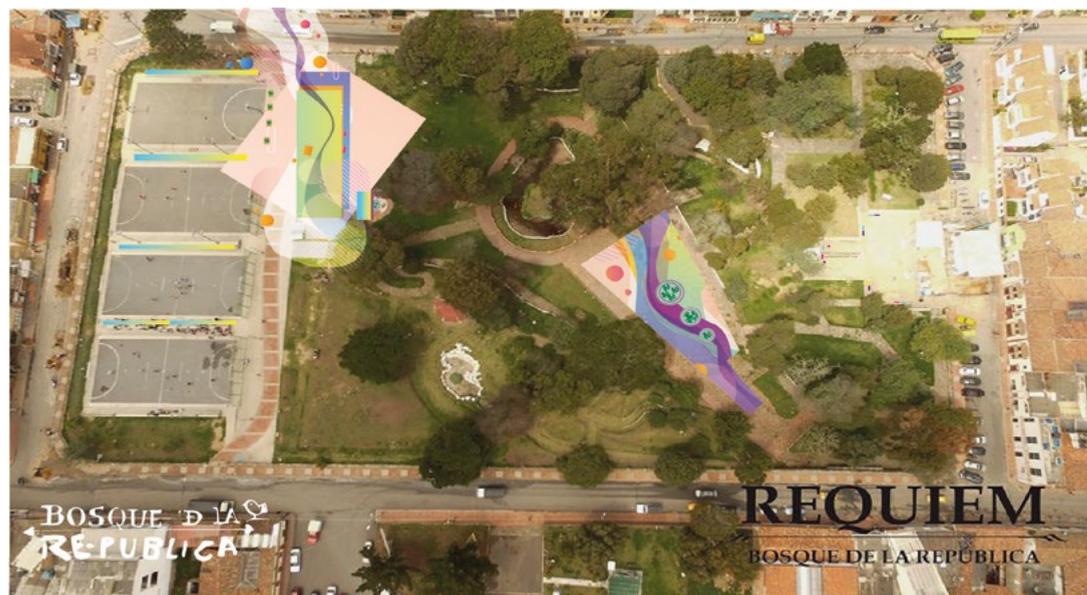


Figura 5. Mapeo del lugar y prototipo de visualización a escala de las intervenciones por realizar en el BR.

Fuente: elaboración propia, (2021). CC BY-ND

Figura 6. Prototipo de intervenciones artísticas en los distintos espacios del BR.

Fuente: elaboración propia (2021). Modelación sobre fotografía del proyecto Réquiem Bosque de la República. CC BY-ND



ESTRATEGIA ACTIVACIÓN - PROYECTO PILOTO

← BOSQUE DE LA REPÚBLICA →



Figura 7. Diseño de acciones en el proyecto piloto para la activación del BR. Fuente: elaboración propia (2021). CC BY-ND

dizar en qué hace posible esto último: principalmente, la toma de decisiones en conjunto de comunidad-instituciones, y su articulación desde un planteamiento holístico, donde se tengan en cuenta otros aspectos que permitan planes a mayor escala estableciendo calendarios de actividades, una organización rigurosa de la información, sistemas de información especializados y todo de manera estratégica o táctica que se base en el pensamiento de diseño, o *design thinking*, que consiste, a su vez, en enfatizar, definir, idear, prototipar y testear, de manera cíclica, cada uno de los proyectos por realizar, para que más adelante estas estrategias puedan configurarse como parte de las políticas públicas de ordenamiento territorial en la ciudad.

Las actividades planteadas abarcan un sinnúmero de temáticas que pretenden generar la participación de los ciudadanos en el sitio, y que, además, puedan extenderse a otros lugares de la ciudad, y así formen nodos que se conecten

entre sí, para la generación de planes de manejo integrales contemplando al territorio como un paisaje cultural (López Sánchez, Tejedor Cabrera, & Linares Gómez del Pulgar, 2021), o bien, como un paisaje histórico urbano; este último también es un enfoque metodológico eficaz en el estudio de las ciudades y sus elementos patrimoniales (Conti, 2009).

Urbanismo táctico y *placemaking* se relacionan y son metodologías encaminadas a realizar proyectos dirigidos a la comunidad, en participación activa y generación de calidad de vida y bienestar en torno a los espacios públicos, y produciendo impactos sociales reales y positivos para los habitantes y los visitantes de la ciudad; en este sentido, dichas metodologías complementan los objetivos de la preservación del patrimonio cultural pensando, primordialmente, en espacios para las personas, su interacción, su disfrute y su apropiación. Vale la pena implementar y replicar

ESTRATEGIA DE DISEÑO - ACTIVIDADES ACTIVACIÓN*

- ACTIVIDADES SUGERIDAS
- - Mapeo del Bosque de la República
 - Instalaciones itinerantes
 - - Recorrido histórico - botánico
 - Proyecto paisajístico DIY
 - Instalación temporal o permanente en la zona central
 - Murales en zonas estratégicas
 - Cine itinerante
 - Mercados locales
 - Calendario anual, clases de Yoga y meditación
 - Eventos musicales (pequeña escala, que garanticen la conservación del lugar)
 - Diseño de espacio en la zona central, aprovechamiento del espacio para niños
 - Murales en zonas estratégicas - (congreso de grafiti y arte urbano)
 - - Tiendas *pop-up*, *food trucks* (regulado)
 - Lugar estratégico - venta *souvenirs*
 - - Intervención artística a zona arbórea y/o columnas
 - Visitas guiadas
 - Cursos permacultura, huertas urbanas

BOSQUE DE LA
RE-PÚBLICA



*Actividades aplicando las metodologías *placemaking* y *Tactical urbanism*

*Es importante conservar las actividades que ya se realizan en el parque y las que surgen espontáneamente.

Figura 8. Diseño actividades de *placemaking* planteadas para la activación del BR.

Fuente: elaboración propia (2021). CC BY-ND

estas metodologías a escala local; concebir al lugar BR como parte de un paisaje urbano (PU) sería ideal para el desarrollo sostenible e integral de la ciudad. Con la implementación de los nuevos conceptos como PU histórico, el diseño urbano táctico se convierte en una herramienta que puede traer grandes beneficios para la comunidad local, para quienes habitan estos espacios y, especialmente, para quienes el BR hace parte de su cotidianidad, pero también, para quienes, por distintas cuestiones, llevan al BR en su memoria, en sus sentires, sus recuerdos y sus nostalgias.

El parque Bosque de la República juega, por tanto, un papel importante en la construcción de la memoria de la ciudad; las modificaciones dan cuenta de la vida del territorio; sus huellas y sus capas permiten dilucidar los constantes cambios de la sociedad, sus intereses y las maneras como se relacionan con los lugares públicos —concebidos estos últimos para el disfrute de los ciuda-

danos— y los llamados a mostrar interés en hacer a su ciudad desde el amor, el respeto y el entendimiento de su territorio, reconociendo el espíritu del lugar, como ya se había mencionado.

Actualmente existen sistemas que permiten medir y analizar de manera científica/tecnológica el impacto de las prácticas de urbanismo táctico (Neder, 2020): por ejemplo, mapeando las prácticas de diseño dentro de una perspectiva multi-nivel (MLP), a través de un análisis comparativo, lo cual sugiere que las transiciones sociotécnicas ocurren a partir de interacciones dinámicas entre tres niveles: *paisaje*, *nicho* y *régimen* (gobierno), lo cual muestra de manera más contundente cómo la implementación del urbanismo táctico sí conlleva cambios sociales, si bien no hay que olvidar que la misma metodología busca testear los resultados de sus proyectos para poder continuarlos, por nombrar un ejemplo.



Figura 9. Un ejemplo de intervención *placemaking* en The Oval, Philadelphia: el Summer Kaleidoscope Mural Arts Philadelphia.

Fuente: <https://www.muralarts.org/blog/experiments-in-creative-placemaking-with-the-oval/>
Photo by Steve Weinik (2015)
© Copyright.

Conclusiones

El parque Bosque de la República, como otros parques patrimoniales, cuenta con las características idóneas para las intervenciones planteadas. El BR requiere acciones que generen el fortalecimiento de sus valores patrimoniales interviniendo con proyectos que duren un corto plazo, pero de participación e impacto para las comunidades vecinas, y así generar lazos de colaboración para el desarrollo de proyectos encaminados al reconocimiento del bien patrimonial, y al desarrollo del urbanismo de la ciudad, comunicando la importancia de preservar la significación cultural del territorio en el que se emplaza.

El imaginario urbano juega un papel fundamental, ya que al estar compuesto por elementos tanto reales como subjetivos, influye directamente en dicha percepción del lugar (Silva, 2000).

Un proyecto táctico emplea estrategias y planificación para demostrar un cambio deseado, y utiliza una intervención física para abrir el diálogo entre ciudadanos, funcionarios de la ciudad y organizaciones sin fines de lucro.

Considerando el éxito que han tenido este tipo de estrategias, y teniendo como base la investigación realizada acerca del lugar y su valoración, es importante desarrollar a profundidad y seguir con las estrategias planteadas, a fin de tomar a tiempo acciones que permitan el aprovechamiento del potencial que guarda este el lugar.

El patrimonio juega un papel fundamental en la regeneración urbana, gracias a los variados propósitos que tiene respecto al servicio a las comunidades (Pendlebury & Porfyriou, 2017) integrando valores representativos del paisaje histórico urbano particular en cada ciudad (Conti, 2009).

La gestión pertinente de los lugares patrimoniales dependerá del interés de la comunidad involucrada en trabajar de la mano con las administraciones públicas; así mismo, y viceversa, de gobernantes dispuestos a trabajar con la comunidad en la generación y el desarrollo de proyectos que cumplan las necesidades de la comunidad. La constante evaluación de los proyectos o procesos realizados garantizará su éxito en la comunidad y en la ciudad en general.

Referencias

- Alberto, J. A. (2016). Recuperación y rehabilitación de espacios verdes para una valoración y preservación del patrimonio natural y cultural de una ciudad: el caso del Parque Ávalos, Resistencia, Chaco, Argentina. *Geográfica digital*, 13(26): 1-20.
- Augé, M. (1993). *Los «No lugares»: espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- Basurco Cayllahua, K. I. (2019). *Lineamientos para el modelo integral de ordenamiento y gestión del subsistema de parques urbanos en Arequipa Metropolitana* [Tesis]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9288>
- Bertalanffy, L. V. (1976). *Teoría general de los sistemas*. Fondo de Cultura Económica. https://ia800809.us.archive.org/33/items/TeoriaGeneralDeLosSistemasV4/Teoria%20general%20de%20los%20sistemas_v4.pdf
- Borrupt, T. (2013). Artists & Creativity in Urban Placemaking Reflections on a Downtown Minneapolis Cultural District. *Journal of Urban Culture Research*, 7, 96-111. <https://creativecommunitybuilders.com/wp-content/uploads/Artists-Creativity-JUCR-Borrupt.pdf>
- Center for Universal Design. (1997). *The principles of Universal Design*, version 2.0.
- Conti, A. L. (2009). *Paisajes históricos urbanos: Nuevos paradigmas en conservación urbana*. Jornadas Nacionales "Paisajes Históricos Urbanos" (San Juan, 2009). <https://digital.cic.gba.gob.ar/items/fb65e0d9-8f94-412f-bc10-60365168afdc>

- De Certeau, M. (1996). *La invención de lo cotidiano: artes de hacer*. Universidad Iberoamericana. https://www.academia.edu/42714784/De_Certeau_Michel_La_inveni%C3%B3n_de_lo_cotidiano_I_Artes_de_hacer
- Deffner, A., Psatha, E., Bogiantzidis, N., Mantas, N., Vlachaki, E., & Ntaflouka, P. (2015). *Accessibility to culture and heritage: Designing for all*. Proceedings of the AESOP. https://www.researchgate.net/publication/280312809_ACCESSIBILITY_TO_CULTURE_AND_HERITAGE_DESIGNING_FOR_ALL
- Distrito de Columbia. (2018). *Public space activation & stewardship guide*. https://planning.dc.gov/sites/default/files/dc/sites/op/page_content/attachments/2018.12%20DC%20Public%20Space%20Activation%20Stewardship%20Guide_web.pdf
- Enriquez Santana, K. M. (2021). *Placemaking. El rol del urbanismo comunitario para lograr una ciudad más segura: Experiencias en Europa y América*. <https://riunet.upv.es/handle/10251/171145>
- García Canclini, N. (1999). *Los usos sociales del patrimonio cultural*. Consejería de Cultura. Junta de Andalucía. <https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/130/Canclini-usos%20sociales.pdf>
- Griffith, J. D. (2016). Reimagining a past reality: Tactical design interventions for historic sites. https://www.researchgate.net/publication/303971001_Reimagining_a_Past_Reality_Tactical_Design_Interventions_for_Historic_Sites
- Guber, R. (2019). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Siglo XXI Editores. https://www.academia.edu/36344758/LA_ETNOGRAF%C3%8DA_M%C3%89TODO_CAMPO_Y_REFLEXIVIDAD_Rosana_Guber
- Hanley, L. M. (2008). Centros históricos: Espacios de rehabilitación y disputa. *Centro-h (1)*, 78-84 <https://biblat.unam.mx/hevila/CentrohQuito/2008/no1/6.pdf>
- ICOMOS. (1999). *Carta de Burra. Guía para la conservación de sitios de significación cultural*. https://www.patrimonio.go.cr/quienes_somos/legislacion/leyes_reglamentos/Carta%20de%20Burra.pdf
- ICOMOS. (2011). *Principios de La Valeta para la salvaguardia y gestión de las poblaciones y áreas urbanas históricas*. <https://www.icomos.org/charters/CIVVIH%20Principios%20de%20La%20Valeta.pdf>
- ICOMOS Quebec. (2008). The ICOMOS charter for the interpretation and presentation of cultural heritage sites. *International Journal of Cultural Property*, 15(4), 377-383. <https://doi.org/10.1017/S0940739108080417>
- Janoschka, M., & Sequera, J. (2018). Procesos de gentrificación y desplazamiento en América Latina: Una perspectiva comparativista. En J. J. Michelini, *Desafíos metropolitanos. Un diálogo entre Europa y América Latina* (pp. 82-104). Catarata. https://www.researchgate.net/publication/282124136_Procesos_de_gentrificacion_y_desplazamiento_en_America_Latina_una_perspectiva_comparativista
- Jodelet, D. (2010). La memoria de los lugares urbanos. *Alteridades*, 20(39), 81-89. <http://www.scielo.org.mx/pdf/alte/v20n39/v20n39a7.pdf>
- López Sánchez, M., Tejedor Cabrera, A., & Linares Gómez del Pulgar, M. (2021). Claves operativas para la gestión del paisaje desde el reconocimiento patrimonial del territorio. *Arquitectura, Ciudad y Entorno*, 16(46). <https://doi.org/10.5821/ace.16.46.9524>
- Lydon, M., & García, A. (2015). *Tactical urbanism: Short-term action for long-term change*. The Streets Plans Collaborative.
- Neder, P. (2020). *A theory of change for public design: An analysis of tactical urbanism through the multi-level perspective theory*. https://etda.libraries.psu.edu/files/final_submissions/22083
- Nora, P. (1984). *Les lieux de memoire*. Gallimard. <https://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD/Quarto/Les-Lieux-de-memoire#>
- Patiño Zuluaga, E., & Herrera Valencia, A. C. (2019). Lugares de memoria: objetos de estudio y reflexión del patrimonio cultural. *La Tadeo Dearte*, 5(5), 18-41. <https://doi.org/10.21789/24223158.1584>
- Pendlebury, J., & Porfyriou, H. (2017). Heritage, urban regeneration and placemaking. *Journal of Urban Design*, 22(4), 429-432. <https://doi.org/10.1080/13574809.2017.1326712>
- Ruiz, J., Parra, E., & López-Carr, D. (2015). Una visión geográfica de los parques urbanos de la ciudad de Tunja, Boyacá, Colombia. *Perspectiva Geográfica*, 20(2), 245-268. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-37692015000200002&lng=en&lng=es
- Santos, V. S. (2018). *La memoria y el patrimonio urbano expresos en micro-historias geolocalizadas*. Quiroga. *Revista de patrimonio iberoamericano*, (14), 26-35. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/quiroga/article/view/16104>
- Sasser, J. (2017). Tactical urbanism: Short-term action for long-term change, by Mike Lydon and Anthony Garcia. *Journal of Urban Affairs*, 39(5), 740-741. <https://doi.org/10.1111/juaf.12287>
- Schroeder, S., & Coello Torres, C. (2019). Placemaking-Transformación de un lugar en el asentamiento humano Santa Julia, Piura, Perú. *Revista hábitat sustentable*, 9(1), 6-19. <https://doi.org/10.22320/07190700.2019.09.01.01>
- Sierra Rodríguez, I., & Ramírez Silva, J. P. (2010). *Los parques como elementos de sustentabilidad de las ciudades*. CONACYT. <http://fuente.uan.edu.mx/publicaciones/02-05/1.pdf>
- Silva, A. (2000). *Imaginario urbanos*. Tercer Mundo Editores. https://www.academia.edu/39558966/Imaginario_Urbanos_Armando_Silva
- Tilden, F. (2009). *Interpreting our heritage*. The University of North Carolina Press. <https://muse.jhu.edu/book/44059/>
- Velibeyoglu, K. (1999). *Urban design in the postmodern context*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Urban-Design-in-the-Postmodern-Context-Velibeyoglu/1ceada361a4f4d6544addee6c952a9d36faba6e8>