



*(haciendo espacio)*  
Hacer y ser el espacio público

Arte público: Una nueva mirada al espacio público en Cali a través del arte.

Jaime Andrés Manrique López

Marcela Mera Triana

Proyecto de grado

Tutores:

Fernando Enrique Franco

Sofía Suárez

Universidad Icesi

Facultad de Ingeniería

Departamento de Diseño

Diseño de Medios Interactivos

Santiago de Cali

2011

**Agradecimientos especiales:**

Agradecemos enormemente a aquellas personas que aportaron a la construcción de este proyecto. Sin su contribución, llevarlo a cabo no hubiera sido posible:

- *Javier Adolfo Aguirre*
- *Nathalia Muñoz Ballesteros*
- *Fernando Enrique Franco*
- *Viviam Unás*
- *Maria Cristina Tobón*
- *Sara María Agudelo*
- *Melissa Vargas García*
- *Santiago Barriga*
- *Diego Salcedo*
- *Alberto Saldarriaga*
- *Alberto Vargas*
- *Karen Aune*
- *Ana Carreira*
- *Policía Nacional*
- *Fenalco Valle*
- *Carolina Restrepo*
- *Camilo Melo*
- *Hugo Cubillos*
- *Rocío Soffia*
- *Julián Acosta*
- *Julio Jaramillo*
- *Daniel Gómez*
- *Juan Carlos Pérez*

**TABLA DE CONTENIDO**

**INTRODUCCIÓN**.....8

**I. Arte: Definición y evolución hasta el siglo XXI**.....10

**DEFINICIÓN DE ARTE**.....10

*Relación Arte y Ciencia* .....11

*Etapas de relación Arte - Ciencia* .....11

**HISTORIA DEL ARTE**.....12

*Prehistoria (ca. 25000-3000 a.C.):*.....13

*Paleolítico:* .....13

*Mesolítico:*.....14

*Neolítico:* .....14

*Arte Antiguo (ca. 3000 – 300 a.C.):*.....14

<b>Arte egipcio:</b> .....	14
<b>Arte Mesopotámico:</b> .....	15
<b>Arte Clásico (1000 a.C – 300 d.C)</b> .....	15
<b>Arte griego:</b> .....	15
<b>Arte romano:</b> .....	16
<b>Edad Media</b> .....	17
<b>Alta Edad Media:</b> .....	17
<b>Arte Prerrománico:</b> .....	18
<b>Baja Edad Media (900 – 1400):</b> .....	18
<b>Edad Moderna (1400-1800):</b> .....	19
<b>Renacimiento:</b> .....	19
<b>Manierismo:</b> .....	20
<b>Barroco:</b> .....	21
<b>Rococó:</b> .....	24
<b>Neoclasicismo:</b> .....	24

<b>Edad Contemporánea:</b> .....	25
<b>Siglo XIX</b> .....	25
<b>Siglo XX</b> .....	26
<b>ARTE Y TECNOLOGÍA</b> .....	31
<b>Performances &amp; Happenings</b> .....	36
<b>Tecnologías</b> .....	38
<b>Interfaces</b> .....	38
<b>Computación Ubicua (Ubicomp):</b> .....	39
<b>Realidad Virtual:</b> .....	42
<b>Realidad Aumentada:</b> .....	43
<b>Algunos artistas pinoreos Arte y Tecnología:</b> .....	44
<b>II. Ciudad: Evolución de la ciudad y construcción del espacio público</b> .....	<u>6846</u>
<b>DEFINICIÓN DE CIUDAD</b> .....	<u>3646</u>
<b>La ciudad en la historia</b> .....	<u>3650</u>
<b>Las ciudades clásicas</b> .....	<u>4250</u>

<i>La ciudad moderna y contemporánea</i> .....	4352
<i>La ciudad del Renacimiento</i> .....	4352
<i>La ciudad Moderna</i> .....	4353
<i>La ciudad Contemporánea</i> .....	55
<i>La ciudad en occidente</i> .....	56
<i>La ciudad pública</i> .....	4359
<i>La ciudad doméstica</i> .....	4361
<i>El urbanismo y la ciudad pública</i> .....	3664
III. <i>El espacio público: Pérdida del carácter urbano</i> .....	6865
<i>Definición de espacio público</i> .....	36
<i>Espacio concebido y espacio practicado</i> .....	66
IV. <i>Arte público: primeros indicios y actualidad</i> .....	6868
<i>Indicios en el período Barroco, fortalecimiento del academicismo</i> .....	6868
<i>City Marketing</i> .....	7171

V. CONCLUSIONES.....	6874
VI. ALTERNATIVAS DE DISEÑO Y ANÁLISIS .....	6878
VII. DETERMINANTES DE DISEÑO.....	6881
VIII. FACTORES DE INNOVACIÓN.....	6885
IX. HIPÓTESIS .....	6887
X. BIBLIOGRAFÍA.....	68107

## **INTRODUCCIÓN**

*“La ciudad es el arte mismo, no un espacio donde el arte sucede”*

Con esta frase, el sociólogo y urbanista Lewis Mumford hace un aporte al debate existente en cuanto a la definición de “Arte público”, cuya concepción popular ha sido criticada por algunos teóricos en el área: El arte público, como se concibe actualmente,

para muchos consiste en la intervención del espacio público proponiendo la existencia de “un museo al aire libre” (Monleón, 2000), donde son expuestas diferentes expresiones artísticas sin que se consideren las posibilidades de comunicación que proponen las relaciones entre el espacio, la obra y sus espectadores. Sin embargo, esta definición se aleja del concepto de arte público propuesto por algunos urbanistas como Jordi Borja y el mismo Lewis Mumford y artistas como Mau Monleón y Marcel Duchamp, entre otros, que aseguran que el arte público no debe jamás obviar el contexto en el que se desarrollan<sup>1</sup> ya que este le proporciona todo su significado (cosa que no sucede en el concepto de museo al aire libre). Además, dado que el espacio público “es un lugar de relación e identificación, de contacto entre las gentes, de animación urbana, a veces de expresión comunitaria”<sup>2</sup> las formas de expresión artística que se generen en estos espacios, deben permitir la participación del ciudadano de tal forma que se convierta en una parte fundamental del desarrollo de la obra.

En conclusión, el concepto de Arte público que ha sido estudiado por varios conocedores del tema a través de los años, tiene definiciones contradictorias. Se ha podido identificar que en Colombia, la intervención del arte en espacios públicos ha enfatizado en la necesidad de “embellecimiento de la ciudad”<sup>3</sup> más que la posibilidad de brindar escenarios culturales a los ciudadanos quienes son en realidad la ciudad misma<sup>4</sup>, incurriendo en la restricción de la mirada de lo que es el Arte Público y la pérdida del carácter urbano del espacio público.

Lo que se busca con el desarrollo del anteproyecto es documentar el fenómeno del Arte público y espacio público como un problema de restricción de la definición y evidenciar lo que al respecto es “ignorado” tanto por los entes gubernamentales como por los ciudadanos. De esta forma aportar a la recuperación del carácter urbano del espacio público y fomentar el desarrollo de Prácticas

<sup>1</sup> Arte Público / Espacio Público: Mau Monleón. Febrero de 2000.

<sup>2</sup> *La Agorafobia urbana*, Jordi Borja.

<sup>3</sup> Ciudadanía y espacio público: La Agorafobia urbana, Jordi Borja.

<sup>4</sup> La idea de ciudad: La Ciudad y el espacio público (Unidad 1): Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.

Artísticas, en específico dentro del espacio público.

Según lo anterior, la pregunta de investigación es:

¿De qué manera las *prácticas Artísticas en el espacio público* pueden romper con el paradigma de la obra de arte contemplativa y así proponer una opción de recuperación del carácter urbano del espacio público a través del arte?

I. **Arte: Definición y evolución hasta el siglo XXI.**

**DEFINICIÓN DE ARTE.**

La definición de arte puede ser vista de diferentes formas. Si nos vamos a una definición técnica, nos encontramos con algo idéntico a esto: *“actividad que requiere de un aprendizaje y a su vez puede limitarse a una habilidad técnica; como al mismo tiempo ampliarse*

*hasta el punto de incluir una visión particular del mundo.”*<sup>5</sup>A pesar de que esta definición no es en lo absoluto errónea, sí deja de lado algunas cosas fundamentales como la *subjetividad*, ya que sin esta, se privaría de toda libre y diversa interpretación que es básicamente una de las cosas que caracteriza esta disciplina, los seres humanos como se sabe son diferentes el uno del otro, así que carecería de precisión toda expresión (apreciada o efectuada) si fuera medida de la misma forma, es aquí donde la subjetividad entra a jugar su importante papel para el arte.

El talento requerido para el arte, ha sido desde sus principios ubicado dentro de un contexto *“literario, musical, visual o de puesta en escena”*<sup>6</sup>. Sin embargo con la aparición de las nuevas tecnologías, ese contexto hoy día se ha re evaluado y re acomodado aunque se sigue conservando una cosa: la experiencia del espectador, que puede ser de tipo intelectual, emocional, estético o bien una mezcla de todos ellos. *“El arte involucra tanto a las personas que lo practican como a quienes lo observan”*.

<sup>5</sup> <http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-arte.html>

<sup>6</sup> <http://www.abcpedia.com/diccionario/definicion-arte.html>

Hay que tener en cuenta algo importante, y es que la definición de arte es relativa al contexto histórico en el que se ubica, aunque profundizar en este aspecto no es el interés de este proyecto, sí es pertinente hacer un esbozo en cuanto a este tema. Para esto nada más apropiado que traer a colación el tema del Arte – Ciencia, ya que la disputa en cuanto a su relación o diferencias, nos permite observar la metamorfosis que ha tenido cada una en determinados períodos históricos.

### **Relación Arte y Ciencia**

Se suele pensar que tanto la ciencia como el arte pertenecen a dos temas completamente diferenciados. Sería muy superficial sin embargo apoyar del todo la afirmación anterior.

Por una parte el arte y la ciencia están relacionados (en primera instancia) por una “raíz ancestral”<sup>7</sup> es decir, estos se llegan a unir en los tiempos en los que se le atribuía a la magia la apropiación de la

realidad. Sin embargo, la ciencia se separa de esta relación (antigua Grecia) al mismo tiempo que se separa de cualquier sentimiento humano, del mismo modo que adopta como principio fundamental la investigación racional, la hipótesis, la explicación, etc. Creando una inevitable ruptura en cuanto a la relación con el arte, que por otro lado no deja de conservar la relación con la reacción del ser humano (sentimientos y emociones) como principio de creación (de una obra de arte).

### **Etapas de relación Arte - Ciencia**

No es difícil pensar hasta aquí, que hallar una relación Arte – Ciencia carecería de profundidad hoy día. Sin embargo según el filósofo chileno Pablo Oyarzun, nos promete cambiar un poco esta concepción, ubicando la unión de estas dos disciplinas en tres etapas:

**Primera Etapa:** Se ubica aproximadamente entre la Edad Media y los comienzos del Renacimiento. En esta etapa, la ciencia y el arte más que relacionados, están mezclados, dado que las fronteras en

<sup>7</sup> “Indicio histórico sobre la relación Arte y Ciencia” – Pablo Oyarzun R.

cuanto a las ramas que cada uno trata, no estaban bien definidas. Pondremos el ejemplo que el autor propone en este caso: “Así, las indagaciones de la perspectiva que realizan los grandes arquitectos y pintores del Renacimiento pertenecen a la vez al desarrollo de la ciencia geométrica de la época, y el experimento es practicado por primera vez en la pintura y en la música, previamente a su empleo sistemático en la ciencia de la naturaleza”.

**Segunda Etapa:** En esta etapa, el autor identifica esta etapa, como aquella en la que se reconoce el nivel (nivel desconocido y que no conlleva a la misma reacción, “determinación estética del arte”) de subjetividad al que nos pueden llevar la percepción de ciertas sensaciones y emociones “que no pueden ser reducidas al formato de una racionalidad única, como la que se abre paso a través del proceder de las ciencias de la naturaleza, en camino a su plena madurez”.

**Tercera Etapa:** Se da en la Edad Moderna, etapa que es clasificada como fundamental para la “determinación estética del arte” donde se define más estrictamente los límites del arte como tal. Es en esta

época donde el arte presencia un cambio de definición, un poco diferente al que en ese entonces era considerado, de aquí que al arte se le hallan asignado diferentes usos, específicamente hablando, los casos en los que la creación artística requiera una exploración cercana a los campos científicos, posteriormente se podría decir que se obtiene como resultado el “arte y la tecnología”.

### **HISTORIA DEL ARTE**

Al igual que el *concepto de arte*, el arte como tal también ha sufrido cambios característicos que se han convertido en períodos históricos destacados, en este caso: Prehistoria, Paleocristiano, Edad Media, Edad Moderna, Edad Contemporánea.

Nuestro objetivo en esta parte del marco teórico, es resaltar las características y cosas más importantes de cada período artístico. Sin embargo no está dentro de los alcances de nuestro proyecto profundizar en cada una, dado que a la que realmente nos interesa

llegar es a la Edad Contemporánea, como época en la que se desarrolla el arte y la tecnología.

***Prehistoria (ca. 25000-3000 a.C):***

Se divide en tres períodos básicamente:

***Paleolítico:***

Es la etapa se podría decir más larga del ser humano. En esta, el arte nace un poco después del 40.000 a. C y la mayoría de los indicios artísticos hallados (si no son los únicos) han sido encontrados en Europa. En esta época, se destacan dos movimientos artísticos: El arte parietal y el arte mueble o mobiliario.

***Arte Parietal (Rupestre):***

Es elaborado generalmente en la parte profunda (Con algunas excepciones) de las cuevas habitadas por el hombre en aquella época. Las manifestaciones más marcadas de este tipo de arte, se dan principalmente en Europa Occidental. La temática de estas obras eran principalmente pinturas o grabados de animales e

incluso humanos representados también con signos de forma abstracta (ideomorfos).

***Arte Mueble:***

Como se mencionó anteriormente, se denomina también Arte Mobiliario. A diferencia del arte rupestre, este trata de objetos artísticos (transportables). Este arte es una especie de manifestación artesanal, no hay seguridad de si es meramente estética o su carácter es ritual. Se encuentra también que fue utilizado para la decoración de elementos de utilización práctica como bastones, arpones, entre otros.

En el arte Paleolítico, se destacan cuatro técnicas de elaboración: *la Pintura* que era obtenida por medio de pigmentos minerales u orgánicos. Estos pigmentos eran aplicados directamente con los dedos, o con la boca (como una especie de aerosol). *El grabado*, que consistía en una serie de incisiones sobre roca (o hueso) hechas con especies de herramientas afiladas. *El relieve* que consistía en

incisiones (muy parecidas al las del grabado) tan profundas, que la figura sobresale de la roca. Finalmente están las estatuillas, que son pequeñas esculturas también en roca o en hueso generalmente figuras femeninas (llamadas Venus paleolíticas) o de animales.

**Mesolítico:**

Los hallazgos de expresiones artísticas en esta etapa histórica, son escasos ya que se resumen básicamente a arte mueble. Sin embargo se caracteriza por ser un arte más conceptual basado en la abstracción y la geometría. Se encuentra en lugares como la península Ibérica, la cornisa Cantábrica, en esta última, se encuentran restos tanto muebles como rupestre que presentan claras diferencias en comparación con el arte Paleolítico.

**Neolítico:**

El arte Neolítico muestra una evolución muy interesante, ya que el artista se deja de preocupar por la representación de la naturaleza que lo rodea, y en cambio comienza a desarrollar la creación de

símbolos mucho más conceptuales que se dedican a captar la esencia de las cosas a representar.

De esta época se destacan varios monumentos megalíticos:

\*Los Menhires

\*Los Dólmenes

\* Los Crómlechs

**Arte Antiguo (ca. 3000 – 300 a.C.):**

Representa las expresiones artísticas de las primeras civilizaciones que se desarrollaron en Egipto y Mesopotamia, estas expresiones constituyen un arte especializada y profesional.

**Arte egipcio:**

Sus obras fueron en su mayoría de carácter simbólico y religioso (o funerario) y cómo se mencionó en el trabajo anterior, las obras se realizan ya no como prácticas artesanas, sino como auténticas

obras e arte: En la escultura, se comienzan a representar seres superiores, tales como dioses y faraones. La “ley de la frontalidad” el cual consistió en desarrollar la imagen de esas figuras anteriormente mencionadas para ser vistas de frente. La Arquitectura se caracterizaba por su majestuosidad y por la implementación de ingeniosos métodos de construcción, muy bien ejemplificados hoy día con las pirámides, los templos y las tumbas.

### **Arte Mesopotámico:**

Las culturas mesopotámicas son identificadas como aquellas que nacieron en las cercanías de los ríos Eúfrates y Tigres, en la península Arábiga. Dentro de esta cultura, también se explotaron muchas formas de arte relativas a los diferentes pueblos que dominaron aquellas tierras. Hablando de arquitectura, la cultura Mesopotámica conserva un carácter cívico ya que tenía palacios, servicios técnicos, murallas, canales de sistema de riego, etc. Utilizaban muchos recursos, tales como relieves, repetición y simetría para añadirle valor estético a las obras. En la escultura tenía una finalidad tanto social como religiosa, por eso era utilitaria,

retrataban personalidades superiores, tanto divinas como reales. En su arte se podían apreciar la aplicación de innumerables leyes tales como verticalidad, frontalidad y simetría (no exploraron la perspectiva). La pintura de estas culturas se caracterizó por ser meramente decorativa como parte del embellecimiento de la arquitectura, las temáticas se constituían por escenas de sacrificios, rituales y escenas de guerras que poseían un realismo inigualable (no se mostraban sombras). Algo muy rescatable del arte mesopotámico, son los hallazgos de orfebrería, el trabajo de los metales fue una actividad supremamente significativa para estos pueblos.

### **Arte Clásico (1000 a.C – 300 d.C)**

El arte clásico se compone básicamente por el arte griego y el arte romano, que marcaron de manera única el campo de las artes en general:

#### **Arte griego:**

El arte en Grecia se caracteriza por la búsqueda constante de la

plasmación de la “belleza ideal”, por medio de la “imitación de la naturaleza”. El arte griego marcó una de las pautas fundamentales para la formación del arte occidental. En cuanto a la pintura, no se conservan muchas piezas, ya que en aquél entonces los griegos trabajaban con lienzos que eran como una especie de paneles de madera y no eran muy bien protegidas. La temática de la pintura griega, se caracteriza por representar leyendas mitológicas y escenas de vida humana. La escultura, se podría decir que fue la, máxima expresión de de “belleza ideal” que halla podido representar el ser humano. Se caracterizaba por su preferencia en materiales como el bronce y el mármol y tomando (al igual que la pintura) escenarios propios de la mitología y personajes como guerreros, personajes históricos.

La arquitectura, curiosamente, estaba concebida a manera de escultura, ya que si las obras arquitectónicas se observan con relación a su disposición espacial se puede observar un clarísimo

ejemplo de la “no-arquitectura”<sup>8</sup>.

#### **Arte romano:**

El arte romano, está de alguna forma influenciado por el arte etrusco, que a su vez está contagiado por el arte griego. Incluso se puede llegar a incurrir en el error de que el arte romano es una imitación al arte griego (y aunque sí se asemeja bastante) las fuentes y los motivos de inspiración de los artistas, fueron otros. La arquitectura del arte romano, se caracteriza por su conservación ya que muchas obras arquitectónicas se conservan en muy buen estado hasta la actualidad.

En la escultura, y como ya se mencionó anteriormente, se pensó por mucho tiempo que los romanos se dedicaban enteramente a copiar a los griegos, y en parte, no se puede negar que sí hubo una influencia (el arte etrusco como puente). Sin embargo, más tarde se descubrió que los romanos aportaron a la escultura un gran valor en el retrato y a la expresión, pues poseían una gran técnica.

---

<sup>8</sup> “Saber ver la arquitectura” – Zevi, B

En la pintura sucede algo muy similar que con la escultura ya que los artistas se veían animados a hacer copias de obras griegas previamente populares. Sin embargo presentan un excelente colorido y dinámica del movimiento. Hay que destacar que las obras (pintura) de los romanos se reconocen por ser del tipo mural que eran protegidos por una capa de cera que servía para avivar los colores. Se enfatizaban mucho en la historia y la mitología en aquellas obras de mural.

#### **Edad Media.**

#### **Alta Edad Media:**

#### **Paleocristiano:**

Este arte se ubica en el 313 tras la aparición del cristianismo (Edicto de Milán) durante el dominio de los romanos y tiene su duración hasta la invasión de los bárbaros. Sin embargo, en oriente se extiende un poco más teniendo como nombre: *Arte Bizantino*.

Las primeras manifestaciones se presentan en Occidente, ya que Roma es el símbolo principal de la cristiandad. Dado que esta religión se expandiera primero por las clases sociales más bajas, el arte Paleocristiano se caracteriza por la utilización de un lenguaje claro que pudiera ser comprensible por los fieles. A demás este arte se destaca también por la utilización del simbolismo, adoptando influencias anti clásicas y combinando estos dos factores, es decir, la sencillez del lenguaje y el simbolismo, obtenemos como resultado, el concepto general del arte cristiano – occidental, hasta los comienzos del naturalismo gótico en el siglo XIII<sup>9</sup>.

**Arquitectura:** Cuando en el 313 se acaba la clandestinidad de las celebraciones litúrgicas del cristianismo, los fieles se toman la basílica romana, que era según eso la que más se ajustaba a lo que necesitaban, anterior a eso, hacían sus celebraciones en catacumbas o pasadizos secretos. “De muy primera época son las basílicas de **Santa María la Mayor y Santa Sabina en Roma**. En ellas

---

<sup>9</sup> “El arte Paleocristiano” – Valdearcos Enrique.

quedan definidas las características que conformarán los templos cristianos de Occidente hasta nuestros días”<sup>10</sup>.

**Iconografía:** Con escenas tomadas tanto del antiguo como del nuevo testamento, el arte paleocristiano se aleja de la pintura convencional, para adoptar el mosaico. Aparecen símbolos característicos de la biblia, como el cordero, el pastor, entre otros, dejando de lado (como ya lo mencionamos) las expresiones clásicas, desaparece el relieve y se aplican los colores planos y las líneas gruesas.

#### **Arte Prerrománico:**

La palabra “prerrománico” (hay que aclarar) que no se utiliza generalmente, para referirse a una forma artística como tal, con esta simplemente se designan todas obras artísticas que fueron concebidas antes del “arte románico” y después del período clásico

romano. En conclusión entrarían todas las obras desarrolladas e mediados del siglo V y los principios del XI.

#### **Baja Edad Media (900 – 1400):**

##### **Arte románico:**

Se puede decir que el arte románico, fue una de las primeras formas artísticas que abarcó un campo internacional, es decir, no corresponde a una sola ubicación geográfica (al igual que el arte prerrománico) dado que se dio simultáneamente en: Francia, Italia, España y Alemania, dada la expansión socio económica que se dio en el año 1000 que desembocó en un crecimiento demográfico. Su objetivo fundamental, fue representar la cristiandad y agrupa de cierta forma los diferentes recursos que se habían implementado en la Alta Edad Media. El arte románico se caracteriza por idealizar y simplificar su objeto de representación.

##### **Arte gótico:**

---

<sup>10</sup> “El arte Paleocristiano” – Valdearcos Enrique.

El arte gótico representa una consecuencia lógica de las formas de arte que se habían presentado hasta el momento y por lo tanto muestra el desarrollo máximo de la civilización urbana (en esta época se forman las universidades, la burguesía, las ordenes religiosas). Se caracteriza por la construcción de catedrales monumentales y llenas de luz en comparación con el arte románico que muestra iglesias oscuras y pequeñas (si miramos el tamaño de aquellas en la época gótica). En esta época particularmente sucede algo muy importante, y es que tanto la pintura como la escultura se independizan de la arquitectura.

En consecuencia, se sigue conservando la intención de conservar la influencia de la religión en el arte. La luz juega un papel muy importante en el arte gótico, como ya se mencionó, las catedrales construidas en este período histórico se caracterizan por la utilización de espacios ampliamente iluminados. Sin embargo esto no fue un hecho dado por el azar, ya que lo que buscaban estas era atraer de alguna manera a los fieles, representándolo analógicamente “alejarlos de la oscuridad y atraerlos hacia la luz”.

En la arquitectura, se permiten la construcción de estructuras mucho más amplias y elevadas, a demás de la presencia y persistencia de vanos sobre las paredes. Las representaciones en la pintura gótica, aparecen mucho más tarde, en 1200, después de las manifestaciones arquitectónicas y escultóricas, en esta fase la pintura comienza a mostrar un estilo mucho más sombrío y emotivo comparado nuevamente con el período románico que, como ya se mencionó anteriormente simplifica la figura, el arte gótico enfatiza mucho más en el realismo y naturalismo haciendo una aproximación hacia la edad moderna y el renacimiento.

#### ***Edad Moderna (1400-1800):***

#### ***Renacimiento:***

El Renacimiento abarca los siglos XV y XVI representa una etapa de esplendor y gran avance no sólo en el campo del arte, sino también de la ciencia, resaltado sobre todo en Europa Oriental, fue en esta etapa que se desarrollaron las ideas del humanismo, que formaron una nueva forma de concebir al hombre y por ende al mundo. Su

nombre, se debe a que se volvieron a retomar elementos de la época clásica, luego de siglos de estancamiento en la edad media. En la arquitectura, se produjo un cambio radical con respecto al estilo de arquitectura que se había manejado hasta un poco antes (el gótico) ya que buscó su inspiración hacia el arte clásico, esta vertiente arquitectónica fue considerado el modelo perfecto de las bellas artes. A continuación mencionaremos las características de la arquitectura en esta época (no profundizaremos del todo en estas, puesto que no está dentro de los intereses del proyecto):

- Búsqueda del ideal clásico
- Visión profana sobre temas religiosos
- Influencia de la naturaleza
- Antropocentrismo y humanismo

En la pintura renacentista, también se dan varios cambios representativos si se comparación con la etapa anterior. Algunos de estos cambios fundamentales son:

- Se dejan un poco de lado los cuadros religiosos (aunque aún se seguían produciendo, esta vez en menor medida), en cambio los artistas dan más importancia a cultivar el retrato y la representación del paisaje.
- Los artistas se enfocan en la exaltación de la belleza y la figura humana, la delicadeza y la suavidad de los músculos, es decir, la imitación de la naturaleza.
- Se dejan de lado completamente los realces y los dorados y se adopta casi todo el tiempo la pintura al óleo.

En la escultura, (al igual que en la pintura) se desarrolla un fuerte interés por la figura humana y la anatomía, por ende aparecen de nuevo los desnudos, así como nuevas técnicas una de ellas por ejemplo es el relieve en Stacciato que consiste en relieves con muy poca profundidad, casi plano incluso. La escultura monumental que dejó de implementarse en la edad media fue tomada en cuenta de nuevo.

### **Manierismo:**

El Manierismo es una etapa artística muy particular, en primer lugar porque representa la época de decadencia económica de la reforma protestante que (en segundo lugar) conllevó a una reacción anteclásica en el arte que cuestionaba la “belleza perfecta” que tanto se defendió en el Renacimiento. Los artistas de la pintura Manierista, (debido a las razones mencionadas anteriormente) no estaban interesados en crear nuevas formas artísticas, en cambio se encargaban de imitar los estilos de aquellos artistas que los precedieron como Miguel Ángel y Da Vinci; aunque tampoco buscaban (a diferencia de estos dos artistas anteriores) la representación de la realidad ni el naturalismo, por esta razón, el resultado, eran pinturas bastante extrañas que se caracterizaban por la implementación de poses bastante complicadas y deformadas (extremidades raramente alargadas, cabezas pequeñas) y la utilización de los colores era incluso en ocasiones artificial.

En cuanto a la arquitectura, pierde claridad en a composición y los edificios implementan elementos arquitectónicos aunque no funcionales.

**Barroco:**

En la época del Barroco hubo un desarrollo considerable en múltiples artes, esta vez no solo la arquitectura, la escultura y la pintura, sino también la literatura, la música y el teatro. Anteriormente, entre los siglos XVIII y XIX, la palabra Barroco tenía una connotación negativa, ya que se refería generalmente a algo muy recargado, excesivo y falso (por el uso permanente de ornamentos en sus obras). Sin embargo a finales del siglo XIX la palabra fue redefinida. El Barroco nace luego de una época en la que predomina un arte que iba en contra de todos los estándares estéticos que se habían formado hasta el momento (Manierismo) y en una época de revolución cultural contra la que la iglesia tuvo que luchar: (como ya lo mencionamos anteriormente) la Reforma protestante.

*“Las ciudades y todo lo que se encuentran en ellas son productos. Así lo han entendido algunos pocos dirigentes inteligentes, en el pasado remoto y en la actualidad<sup>11</sup>”*

**– Jorge E Pereira–**

La arquitectura en el período Barroco se puede decir que fue desarrollada con la intención de hacer marketing y desarrollar la urbanización (lo que hoy en día es llamado “City Marketing”), es decir, llamar la atención del espectador, creando estructuras monumentales, suntuosas y recargadas de detalle, (estructuras con características de grandiosismo) con el fin de mostrar una ciudad rica económicamente, en este caso (y algo que es muy importante para este proyecto), es que se puede apreciar las primeras señales de la democratización del arte que ya en este caso va dejando de pertenecer completamente a las élites y se van poniendo a disposición del pueblo como se mostrará más adelante. Sin embargo algo curioso es que los materiales utilizados en aquellas

construcciones, no eran (en ocasiones) materiales costosos, por lo que eran consideradas un poco falsas y sin sentido (aunque en muchas ocasiones sí eran implementados materiales finos). Dentro de los ejemplos de arquitectura barroca podemos encontrar la plaza Mayor de Madrid, la plaza de San Pedro ubicada en la ciudad del Vaticano, la catedral de la Asunción en Valladolid, entre otras.

La escultura barroca conserva las mismas características y son usadas para la ornamentación de las plazas, jardines, etc (*vivo ejemplo de democratización del arte*). Dentro de sus características generales están:

- Representación perfecta del ser humano (en todos los aspectos).
- Representación del desnudo en su más puro estado, donde predominan las diagonales, cuerpos oblicuos utilizando la técnica del Escorzo, la cual consiste en la reducción de los objetos debido a las reglas de la perspectiva.

<sup>11</sup> “City Marketing: El producto de ciudad” –Jorge E. Pereira.  
[http://www.mercadeo.com/77\\_citymarketing.htm](http://www.mercadeo.com/77_citymarketing.htm) Fecha de consulta: 06 de Mayo de 2010.

- Las composiciones dejan la proporción equilibrada que poseía el Renacimiento.

La pintura se caracteriza por explotar el retrato, los bodegones y los paisajes. En cuanto al color, éste predomina sobre la línea y la luz juega un papel fundamental sobre la obra, también se busca la perfección de la técnica del claroscuro. La pintura adquiere dinamismo y movimiento gracias a la experimentación a profundidad de la perspectiva y se logra el dominio de las técnicas de pintura al óleo y pintura al fresco. Las obras se permiten tanto realismo, que en ocasiones se engaña al espectador por medio de trampantojos (técnica que busca engañar al espectador por medio del uso de las perspectivas y diversos efectos ópticos)

La literatura barroca inicia con las obras de Góngora y Loe de Vega. Algunos de sus expositores más destacados, son: Francisco de Quevedo, Calderón de la Barca, Juan Ruiz de Alarcón, Tirso de Molina (junto con los mencionados al principio), entre otros.

La literatura presenta características bastante puntuales:

- Pesimismo.
- Preocupación por el paso del tiempo.
- Desengaño
- Pérdida de confianza en los ideales desarrollados en el Renacimiento.

La música desarrollada en el período Barroco se caracteriza por ser revolucionaria para su época, sin mencionar que marcó la cultura de Europa Occidental. Las características de la música barroca se podrían definir en una sola frase “*La música ha de ser sirviente de la poesía*”, por lo tanto “el ritmo de la palabra marca el discurso melódico”<sup>12</sup>.

El teatro barroco estuvo marcado por Lope de Vega, y la creación de la “comedia nacional” que fue muy bien aceptada por el pueblo. Se defiende el concepto de final feliz, es decir (como afirma Lope de

---

<sup>12</sup> Frase tomada de [http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica\\_barroca#Caracter.C3.ADsticas](http://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%BAsica_barroca#Caracter.C3.ADsticas) fecha de consulta: 01 de Mayo de 2010.

Vega) el final debe satisfacer al público. Se da la mezcla de situaciones cómicas y trágicas (tragicomedia).

**Rococó:**

El período del Rococó (desarrollado en el siglo XVIII), se caracteriza por la extensión e intensificación de los elementos fundamentales del Barroco, es decir, haciendo énfasis en la aplicación de ornamentos a la obra, la ostentación y la pretensión de elegancia y riqueza.

**Neoclasicismo:**

El Neoclasicismo nace en el siglo XVIII y la palabra fue implementada para nombrar de forma negativa a aquellos artistas quienes querían plasmar artísticamente los principios intelectuales de la ilustración. Sin embargo luego de la caída de Napoleón, los artistas cambiaron sus ideas para el Romanticismo.

En cuanto a la arquitectura, las características más importantes son<sup>13</sup>:

- Se inspira en los monumentos de la antigüedad grecorromana.
- La belleza basada en la simetría y las líneas arquitectónicas, todo basado en las leyes de la medida y de las matemáticas.
- Se desarrolla un gusto por la sencillez, en forma de reacción al Barroco y el Rococó. La composición arquitectónica predomina sobre lo ornamental.
- Emplean elementos básicos de la arquitectura clásica, tales como: las columnas, las cúpulas, etc.

Al igual que en la arquitectura, la escultura neoclásica busca reflejar sencillez, en respuesta al período de Barroco y el Rococó, a demás tiene de igual forma influencias del pasado, por esta razón la

---

<sup>13</sup> Estas características fueron tomadas de <http://www.arteespana.com/arquitecturaneoclasica.htm> fecha de consulta: 01 de Mayo de 2010.

mayoría de éstas fueron elaboradas en mármol blanco, ya que así se pensaba que eran esculturas antiguas.

La característica principal de la pintura neoclásica, aparte de que busca regresar a la pureza del arte romano, busca mostrar al protagonistas o protagonistas de la obra en un primer plano dándoles protagonismo, el dibujo indudablemente predomina. Una obra icónica del neoclasicismo, es el “Juramento de los Horacios” y “La Fuente” (En esta última, su autor no es propiamente exponente neoclasicista, pero ésta obra sí lo representa).

La música por su parte, busca en parte retornar al clasicismo. Sin embargo presenta implementan muchas notas disonantes y ritmos pocos convencionales e “irregulares”<sup>14</sup> fue a esto que se le denominó música Neoclásica.

### **Edad Contemporánea:**

#### **Siglo XIX**

---

<sup>14</sup> Características tomadas de: <http://es.wikipedia.org/wiki/Neoclasicismo> fecha de consulta: 02 de Mayo de 2010.

Finalmente llegamos a la etapa que más nos interesa: La Edad Contemporánea. Sin embargo, no vamos a entrar en detalles en todos los períodos artísticos ya que lo que más nos interesa para el enriquecimiento del marco teórico de nuestro proyecto, se desarrolla en el siglo XX. De todas maneras, nombraremos brevemente los movimientos artísticos que se dieron en la etapa del siglo XIX:

#### **Romanticismo:**

Surge como forma revolucionaria a la ilustración y el clasicismo. Se caracteriza por el abandono de la tradición clasicista.

#### **Realismo:**

Como su nombre lo dice, este movimiento se centró en plasmar la realidad tal cual era, se caracterizaban por pensar en que “sólo se puede pintar lo que se ve”<sup>15</sup>

#### **Impresionismo:**

---

<sup>15</sup> “La fotografía como documento social” – Freun Gisèle

Se muestra una ruptura radical con el arte académico y de esta manera se va construyendo el camino hacia el desarrollo de las vanguardias. Su inspiración principal era la naturaleza tratando de plasmarla a modo de “impresión visual”.

***Neoimpresionismo:***

El Neoimpresionismo se caracteriza por seguir de alguna forma las mismas características del impresionismo. Sin embargo propone nuevas lecturas del color e implementaron nuevas técnicas como el *puntillismo* y se preocupan más por los fenómenos ópticos.

***Postimpresionismo:***

Conserva las características de las dos anteriores, pero rechazando sus limitaciones. El término fue acuñado por el crítico Roger Fry para describir las pinturas de artistas como Van Gogh, Cézanne y Gauguin en 1910. Los temas tocados en el Postimpresionismo, seguían siendo temas de la vida real, pero buscaban añadirle más emoción y expresión a la obra.

***Simbolismo:***

Uno de los movimientos artísticos que tuvo más relevancia a finales del siglo XIX, surge como reacción a los movimientos que le precedieron como el romanticismo y el impresionismo. Los temas que trata son de índole más oscura, tales como temas satánicos, sexuales y de perversión. El movimiento se origina tomando como base el libro de Charles Baudelaire “Las flores del mal” y los escritos de Edgar Allan Poe.

***Siglo XX***

El arte del siglo XX fue testigo de una transformación determinante, ya que rompe con todo tradicionalismo artístico que se había llevado hasta entonces. Se crea un arte más dirigido hacia los sentidos que hacia el intelecto, teniendo en cuenta que se habla ahora de una sociedad consumista y materialista. De esta manera, nacen los movimientos de vanguardia, en esta parte sucede algo que nos interesa mucho, y es que estas vanguardias nacen con el ánimo de “introducir” el arte en la sociedad, es decir, integrar al

espectador en la obra, de forma que ésta pueda interpretarla incluso de formas que el mismo artista ignora. Aquí ya estamos hablando de alguna forma, de la obra de arte abierta al público, donde el artista la desarrolla y la entrega al espectador para que este “interactúe” (por así decirlo) con la obra, que la transforme (inicialmente de forma conceptual). En este siglo, también se comienza a dar importancia al arte espontáneo y efímero, (Happening y Performance).

### ***Vanguardismo (1905 – 1945)***

#### ***Fauvismo:***

Fue el primer movimiento de vanguardia, su característica principal es la utilización subjetiva del color en sus obras, añadiéndole un significado específico a cada uno. Se destacan los artistas Henri Matisse, Raoul Dufy, André Derain, entre otros.

#### ***Expresionismo:***

Nace como reacción al impresionismo, en este movimiento, el artista se preocupa más por plasmar su visión interior más que el resultado plasmado en la realidad (que en este caso es lo contrario al impresionismo). Este arte muestra constantemente la deformación de la realidad, tratando temas un tanto oscuros, como la soledad y la miseria. El expresionismo fue explotado básicamente por dos grupos: Die Brücke conformado por Erich Heckel, Ernst Ludwig Kirchner, Emil Nolde, etc y grupo Der Blaue Reiter con Kandinsky, August Macke, Franz Macke, Klee, etc.

#### ***Cubismo:***

En este movimiento, la realidad se deforma completamente, la perspectiva es totalmente destruida y en cambio se desarrolla la obra en función de un espacio geométrico utilizando colores menos vivos, más opacos. El principal exponente de esta vanguardia, es Pablo Picasso.

#### ***Futurismo:***

El futurismo es fundamental para el desarrollo del arte y la tecnología de hoy en día, (más adelante cuando entremos a mostrar el desarrollo de este último, analizaremos a profundidad sobre este detalle). Este movimiento vanguardista, busca dejar de lado el pasado y tomar provecho de los avances tecnológicos desarrollados a partir de la revolución industrial, por esta razón una de sus características fundamentales, es la inclusión de la máquina. De esta forma (al igual que muchos movimientos vanguardistas) rompen con los paradigmas del arte tradicionalista. Su fundador, fue Filippo Marinetti y sus dentro de sus exponentes se destacan Emilio Pettroruti (artes plásticas), Carlo Carrà, Gino Severini (Pintura), entre otros.

### ***Dadaísmo:***

Propuesto por Hugo Ball, quien escribió uno de los primeros textos perteneciente a este movimiento. El Dadaísmo plantea romper con los esquemas de lo racional impuestos por el positivismo y propone una burla al artista burgués. En cuanto al significado de la palabra Dadá, hay muchas interpretaciones dadas por los mismos dadaístas

que haciendo perfectamente su papel de artistas de este movimiento daban en ocasiones explicaciones sin sentido. Una de aquellas explicaciones, se muestran en el Manifiesto Dadá, que dice: “Dadá no significa nada. Si alguien lo considera inútil, si alguien no quiere perder su tiempo con una palabra que no significa nada”<sup>16</sup>.

Se destacan Marcel Duchamp, Hans Arp, Francis Picabia, entre otros.

### ***Surrealismo:***

Este movimiento se desarrolla a partir del Dadá. Inicia con el Manifiesto Surrealista, publicado por André Bretón quien buscaba proponer un nuevo tipo de arte que indagara más a profundidad sobre el pensamiento humano como método para lograr su entendimiento. Se propone el psicoanálisis como método de creación artística (Bretón era conocedor de los planteamientos de Freud). El Surrealismo propone una forma de arte en el que la

---

<sup>16</sup> Declaración dada por Tristan Tzara en el Manifiesto Dadá de 1918.

mente no tenga control, intentando plasmar “las realidades más profundas del ser humano, el subconsciente y el mundo de los sueños.”<sup>17</sup>

El Surrealismo, se divide en dos grupos: Surrealismo abstracto donde se construyen espacios completamente figurativos a partir del completo automatismo (Miró, Klee, Masson, entre otros como representantes) y el Surrealismo figurativo en cuyas obras se expresa un realismo fotográfico y sin embargo completamente alejado de la pintura tradicional (Dalí, Tanguy, Magritte, etc. como representantes).

#### **Arte Abstracto:**

El arte abstracto se puede decir que nace como consecuencia del surgimiento de las nuevas tecnologías como la fotografía y el cine. Dado que las anteriores ya se ocupan en representar fielmente la realidad (con muy pocas probabilidades de superarlos) el artista en cambio se encarga de representar su visión interior, sus

<sup>17</sup> Referencia tomada de: <http://www.arteespana.com/surrealismo.htm> fecha de consulta: 02 de mayo de 2010.

sentimientos. De esta forma se da una transformación enorme, ya que (finalmente) el arte se desprende por completo de sus intenciones de imitar la naturaleza y queda reducido a centrarse en la expresión del artista.

Este movimiento es iniciado por Kandinsky y sus exponentes posteriores son Mondrian y Van Doesburg.

#### **Constructivismo:**

Este movimiento guarda mucha relación con los anteriores (Cubismo, Dadaísmo). Sin embargo, guarda una estrecha relación especialmente con el futurismo, ya que presenta una nueva propuesta, basado en las tecnologías. Surgió con fuerza principalmente luego de la Revolución de Octubre. Una destacada intervención artística constructivista fue la desarrollada por Tatlin para el Monumento a la Tercera Internacional, donde hacía uso de tecnologías como reflectores y pantallas de proyección (en esta situación estamos siendo ya testigos de los inicios de la implementación de la hoy denominada instalación artística); este

tuvo que soportar fuertes críticas por parte de algunos artistas preferentes de la tradición como Gabo.

Por otra parte en Alemania la obra de Tatlin fue alabada como una revolución artística, de hecho, en una fotografía se pueden apreciar a George Grosz y John Heartfield quienes sostienen un cartel que dice: “El arte ha muerto – larga vida al arte de la máquina de Tatlin”<sup>18</sup>

Brevemente, hemos dado un recorrido a través de la historia del arte y sus vertientes (algunas que nos conciernen más que otras) esto con el fin de observar y analizar la transformación de la que ha sido protagonista el arte desde sus inicios, es decir, como se crea la tradición de la pintura, la escultura y la arquitectura con características sólidamente definidas, hasta llegar a un arte completamente subjetivo y en ocasiones irracional (en el caso del Dadá) que deja de lado los paradigmas tradicionalistas y comienza a incorporar una serie de nuevos elementos como artífices del arte.

<sup>18</sup> Información tomada de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo\\_\(arte\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(arte))  
fecha de consulta: 02 de mayo de 2010.

A partir de 1945 se comienzan a desarrollar las nuevas tendencias artísticas que nos siguen hasta la actualidad tales como: el Informalismo, Pop-art, Nuevo realismo, Arte cinético, Arte de acción, Minimalismo, Hiperrealismo, Arte conceptual, y Arte postmoderno. Sin embargo analizaremos aquellas que marquen una pauta fundamental en el crecimiento del arte y los nuevos medios:

#### ***Informalismo:***

Es básicamente un conjunto de tendencias que incluye diversas vertientes artísticas como el art brut, el machismo y la pintura matérica. El informalismo se caracteriza por la utilización de lo randómico y rechaza el desarrollo tradicional de la pintura. Lo más interesante del Informalismo (en nuestro caso), es que desarrolla en mayor medida la idea de la obra abierta al público (como lo mencionamos de forma breve anteriormente), con el fin de reaccionar contra aquellos estándares tradicionales que suponen la planeación y terminación de la obra.

### **Arte de Acción:**

Este término fue inicialmente acuñado por Allan Kaprow y supone una importancia mayor de el “acto de crear” por encima del resultado creado ya que se resalta la relación que hay entre el espectador y ese proceso creativo. La obra comienza a tener en ocasiones, un carácter efímero. Este movimiento comienza a tener auge en los años 60’s. Sin embargo se puede decir que sus predecesores serían el Dadá y el Surrealismo en los años 20’s.

Dentro de las prácticas realizadas en el arte de acción podemos encontrarnos con el *Happening*, el *performance*, el *environment* y la *instalación*, términos que resultan importantes para nuestra investigación y que desarrollaremos pertinentemente.

### **Arte Conceptual:**

Es un movimiento artístico, en el que el concepto predomina sobre el desarrollo o resultado de la obra, es decir, “*la idea de la obra*

*prevalece sobre sus aspectos formales, y en muchos casos, la idea es la obra en sí misma*”<sup>19</sup>.

Este movimiento se desarrolla a lo largo de los años 60’s y toma como precursor a Marcel Duchamp y sus ready-mades que al español se podría traducir como “*arte encontrado*” que consiste en utilizar objetos no artísticos en función del arte (podríamos poner como ejemplo el urinal al que este artista añade ese valor artístico). Generalmente se utilizan recursos como la fotografía o los videos para desarrollar este tipo de arte. Sin embargo, es muy interesante observar como hoy día se realizan constantes mezclas entre el informalismo (obra no terminada), el arte de acción (Carácter efímero y proceso creativo de la obra) y el arte conceptual para desarrollar creando un complemento que le dan un carácter sumamente profundo a la obra reinventándola constantemente.

### **ARTE Y TECNOLOGÍA**

<sup>19</sup> Referencia tomada de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_conceptual](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_conceptual) fecha de consulta: 03 de mayo de 2010.

El concepto de arte y tecnología se empezó a considerar a mediados del siglo XIX, luego que en el siglo XVIII la revolución industrial acelera el proceso de producción de maquinaria, innovando en procesos que más adelante se tomarían como base para nuevas creaciones, dentro de éstas, la fotografía y posteriormente la consideración de ésta como nuevo medio de expresión artística. A la fotografía se le debe en gran medida, la democratización del arte; en primer lugar porque tocó a la puerta de todas las clases sociales sin excepción, desde la aristocracia, hasta la burguesía ya que reemplazó de manera inmejorable al retrato pintado, no sólo por su precisión, sino por los bajos costos que traía consigo adquirir una pequeña fotografía en formato “tarjeta de visita” inventada por el recursivo Disderi.

La fotografía fue uno de los primeros indicios de inclusión de “nuevas tecnologías” en el medio artístico, principalmente porque muchos retratistas (pintores) tuvieron que dejar su oficio inicial y dedicarse a retratar fotográficamente para poder sobrevivir frente a este nuevo invento que estaba generando tanto impacto en las

masas. La fotografía encontró un gran apoyo en el Naturalismo y la filosofía positivista, la primera desdeñando cualquier aporte subjetivo del artista al momento de realizar su obra de arte, y la segunda exigiendo “*exactitud científica*”<sup>20</sup>; en resumen ambas corrientes exigían *precisión*, cualidad que la fotografía podía cumplir a cabalidad. Sin embargo, esta no fue siempre considerada un arte, muchos artistas (dentro de estos paradójicamente los Realistas) no estaban de acuerdo en considerar el hecho de que fuera una máquina quien produjera una obra artística sino más bien que dicha máquina fuera pensada como una herramienta para producir arte (en este caso la pintura) tal y como lo expresa el partidario del Realismo Fleury Champfleury “*Lo que veo entra en mi cabeza, baja por mi pluma y se convierte en lo que he visto... Como el hombre no es una máquina, no puede captar los objetos maquinalmente*”; del mismo modo, quienes defendían la fotografía como expresión artística, afirmaban que a pesar de que esta se daba de forma mecánica, era el fotógrafo quien le aportaba su visión de la misma realidad, a demás de la composición afirma

<sup>20</sup> “*La fotografía como documento social*” – Freun Gisèle.

Francis Wey escritor y crítico francés: *“Lo que define al artista, no es exclusivamente el dibujo, ni el color, ni la fidelidad de una copia: es la inspiración divina, de origen inmaterial. El cerebro, y no la mano, es lo que constituye el pintor; el instrumento se limita a obedecer. Reduciendo a la nada lo que le es inferior, la fotografía predestina el arte a nuevos progresos, y conectando de nuevo al artista con la naturaleza, lo aproxima a una fuente de inspiración cuya fecundidad es infinita”*. Este debate fue el preámbulo para el nacimiento del arte y la tecnología.

Años más tarde, a finales del siglo XIX el surgimiento del cine, revoluciona cualquier forma de producción de imágenes de la época, ya que le agrega el factor movimiento a la fotografía ya existente, siendo considerada (por primera vez por Ricciotto Canudo en 1911) una nueva forma de experimentación de arte. El cine incluye también una nueva dimensión espacio/temporal, ya

que mientras la fotografía sucede y se materializa, las imágenes del cine al proyectarse se hace *“impalpable y fugaz”*<sup>21</sup>.

Años más tarde, en el siglo XX más exactamente en 1909 en Italia, nace el movimiento que le dará a esta rama del arte un impulso definitivo: *el Futurismo*, representado por Filippo Marinetti (ya mencionado anteriormente), este movimiento planeaba la búsqueda de nuevos medios artísticos, planteando una visión alternativa a la que era considerada en ese entonces y era que la ciencia y la tecnología eran incompatibles: *“Yo preveo el fin del cuadro y de la estatua. Estas formas de arte, incluso empleadas con el espíritu más genuinamente innovador, limitan la libertad creativa del artista. Ellas mismas contienen sus destinos: museos y galerías de coleccionistas, en otras palabras, cementerios”* dice Gino Severini, futurista también. El futurismo trajo consigo una serie de cuestionamientos relevantes para el rumbo del *“nuevo arte”* en la época que desembocaron en el nacimiento de nuevos movimientos pictóricos: En el Dadaísmo, con Marcel Duchamp, Man Ray, Mac

<sup>21</sup> *Arte y nuevas tecnologías* – Material de apoyo para docentes, **Espacio Fundación Telefónica**.

Ernst, etc. Traen obras que proponen la tecnología como núcleo principal de sus obras. Igualmente el constructivismo que defendía en este caso el nacimiento de nuevos métodos para pintar, más que nuevas formas de pintura como tal. La Bauhaus (Alemania 1919 – 1933) también jugó un papel importante, ya que propició la formación del arte tradicional, así como el arte aplicado a la técnica y por consiguiente las nuevas tecnologías.

Las propuestas más interesantes nacen en Estados Unidos, esto no por azar, ya que la mayoría de los innovadores se trasladaron a este lugar durante la segunda guerra mundial. John Cage por ejemplo manipuló las cuerdas de un piano con diferentes materiales y propuso la composición musical de forma randómica, dando así, indicios a la música electrónica. Luego de esto comenzaron a nacer los llamados “*tecno artistas*” iniciando con Takis, Frank Malina, entre otros<sup>22</sup>.

La popularización de la televisión en los años 50 también atrajo a cierto número de artistas, que vieron en ésta una nueva forma de

expresión para el arte al igual que todos aquellos medios que habían surgido anteriormente a ésta.

En los años sesenta el arte y la tecnología presenció un proceso de profundización y síntesis, llegando a una comprensión más concreta. La aparición del video arte y el desarrollo de nuevas tecnologías audiovisuales y de comunicación, favorecieron la relación arte y tecnología cada vez más y de paso contribuyeron a la revolución de diversas formas de manifestaciones artísticas tales como: el collage, el fotomontaje y la fotografía<sup>23</sup>.

En vísperas de esa misma década (1959), nace “teóricamente” ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*) como forma de comunicación entre diferentes organizaciones en Estados Unidos, donde 10 años más adelante, el 21 de Noviembre de 1969, se interconecta la primera red del proyecto. ARPANET fue el núcleo principal de la internet hasta 1990 cuando se finalizó el protocolo TCP/IP que se inició en 1983. En pocas palabras la internet se puede

<sup>22</sup> “Arte y tecnología: una frontera que se desmorona” – Xavier Berenguer.

<sup>23</sup> “Arte y nuevas tecnologías” – Material de apoyo para docentes, Espacio Fundación Telefónica.

definir como “un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, garantizando que las redes físicas heterogéneas que la componen funcionen como una red lógica única, de alcance mundial”<sup>24</sup>. El desarrollo de este y de otros nuevos medios digitales, ha contribuido a estrechar la relación arte/ciencia/nuevas tecnologías. Hoy por hoy, muchos artistas se valen de las computadoras y el ya mencionado internet como medio de expresión para producir sus obras de arte.

### **Espectador/Usuario**

*“El potencial de la tecnología más actual no está cambiando sólo el proceso creativo, sino incluso la misma naturaleza de los papeles de creador y espectador”<sup>25</sup> –Juan Crego-*

Esta afirmación ayuda a sustentar algo que se ha evidenciado, observando la relación arte y tecnología y analizando la

<sup>24</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet> - Wikipedia “La enciclopedia libre”

<sup>25</sup> “Algunas cuestiones sobre Arte y Tecnología” – Lourdes Cilleruelo, Juan Crego  
[http://www.virose.pt/vector/b\\_03/lourdes.html](http://www.virose.pt/vector/b_03/lourdes.html)

transformación que ha tenido la primera desde sus inicios hasta la edad contemporánea: La interactividad que aporta la tecnología en algunas o muchas obras de arte (ya que la interactividad no es una propiedad inevitablemente incluida en el arte y la tecnología), hace que el espectador tome participación directa de la obra, permite que la transforme, que la manipule. Esta razón hace pensar en la transformación o cambio del que habla el Doctor en Bellas Artes Juan Crego, que posiblemente radica en que ese espectador deja de serlo como tal (de observar una obra meramente apreciativa) y se convierte en “usuario” (Co-autor y transformador de ese tipo de obras). Pero hay que hablar de algo importante e interesante: la interacción y el Arte y la Tecnología no están necesariamente ligadas, y esta condición aplica de igual manera para la relación interacción-tecnologías digitales, es decir, la interacción se puede lograr también por otros medios como los análogos, que también presentan múltiples opciones e igualmente se pueden considerar como tecnologías (mas no como tecnologías digitales), ya que este término acuña sistemas tan primitivos como la rueda. Sin embargo esta obra análoga no podría considerarse dentro de la rama del

Arte y la Tecnología, ya que para lograrlo la naturaleza de su creación debe estar basada en la implementación de los nuevos medios.

En conclusión y según todo lo anterior, las obras de Arte y tecnología, son consideradas todas aquellas que quepan dentro del nexo *Arte – Nuevas tecnologías*, definiendo esta última como “aquellas que incorporan la máquina como intermediario entre el hombre y la realidad, o el hombre y la imagen representada<sup>26</sup>” y que permite (en ocasiones) esa transformación en cuanto al papel del Espectador/Usuario y del mismo artista (Como desarrollador de una obra ya no terminada sino lista para ser intervenida). Sin embargo, hay que hacer una última aclaración: *“Es importante aclarar que el arte y la tecnología no se refieren específicamente a una obra que necesite de alimentación eléctrica, antes en los inicios del Arte y tecnología se hablaba de video, de modificación de señales sonoras, de modificación de la imagen, de performance en vivo que no necesitan necesariamente una conexión o un*

<sup>26</sup> “Arte y nuevas tecnologías” – Material de apoyo para docentes, **Espacio Fundación Telefónica.**

*mecanismo electrónico”<sup>27</sup>*. Es decir, la concepción de una obra de Arte y tecnología, no está intrínsecamente ligada al montaje (Proyectores, tarjetas wiring, pantallas táctiles) de robustos mecanismos para la proyección de la obra y un ejemplo fehaciente de esto es indudablemente Eduardo Kac con una de sus obras más comunes como la coneja Alba, quien utiliza nuevas tecnologías para desarrollar su obra, ya que se vale de elementos de este tipo para manipular su genética, pero la obra en sí es la misma Alba quien es la representación misma de la utilización de estos.

### ***Performances & Happenings***

En nuestros días, los performances y los happenings juegan un papel fundamental en el arte y la tecnología, aunque el primero no se ocasionó necesariamente por el nacimiento del segundo, su unión se dio de manera inevitable.

Con Pollock, Lucio Fontana y Shozo Shimamoto, y sus polémicas obras de arte, que incluían manchas de pintura por doquier y

<sup>27</sup> **Karen Aune.** Licenciada en Artes Visuales

aparentemente sin sentido, puñaladas y pinchazos sobre el lienzo, en 1959, se abrió una brecha en la que el arte experimentaba nuevas formas, según describe Paul Shimmel: “el acto de pintar tenía prioridad sobre el sujeto pintado”. En la revolución sexual y social, el arte seguía tomando un nuevo rumbo, de ahí a que muchos artistas e incluso espectadores, desarrollaran cierto rechazo por el lienzo convencional, es decir, *el cuadro* y en términos más generales *el arte* (en cuanto a la forma como era presentada) comenzaba a experimentar un cambio radical, en este caso “*se buscaba incorporar al espectador en la obra de arte*” y posteriormente, (a mediados del siglo XX) “los artistas comenzaron a darle más relevancia a la acción en sí como forma de arte”<sup>28</sup>.

Del performance se suele pensar que está únicamente atado a la pintura y aunque esto si tienen una relación estrecha, este nace del mestizaje entre el teatro, danza, cine, video y finalmente las artes plásticas. El performance puede tomar muchas formas, desde un hombre colgándose de la piel, para crear una reflexión y percibir

<sup>28</sup> “Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX”, Cap 1 Nuevos medios y performances – Michael Rush

sensaciones del entorno que lo rodea, tal y como lo hizo Stelarc, hasta uno arrastrándose por el barro como Kazuo Shiraga.

La línea de la diferencia entre Performance y Happening generalmente es muy difusa, mas no inexistente, por lo cual vamos a definir claramente ambos términos para que no haya duda al respecto:

El performance generalmente consiste en la realización de determinadas acciones por parte de un grupo (casi siempre relacionadas con acciones artísticas como la danza, el teatro, etc.) dirigidas hacia otro grupo, en este caso el público el cual necesariamente tiene que estar presente para darle sentido a la obra<sup>29</sup> y en el cual generalmente se recurren a ensayos previos para una realización satisfactoria de la obra.

Del Happening se tiene una definición mucho más concreta y fue aquella dada por el artista Allan Kaprow “*una forma de arte distinta a las preexistentes (...), un arte de naturaleza abstracta, sin intriga*

<sup>29</sup> Tal y como en la obra de Yves Klein *Anthropométries* descrita en “Happening, la acción efímera como expresión artística” – Berta Cervantes

*ni historia, que ocupa un lugar en el tiempo y debe ser realizado de manera activa por los artistas y espectadores, que pasan a convertirse en co-creadores de la obra, anulando así las barreras entre el público y la acción”.*

He aquí una diferencia más clara entre ambos: el primero es un acto planeado en la que el público debe estar presente para que este suceda, mas no necesita (obligatoriamente) tener una participación activa en la obra más que la observación. El segundo es un acto de espontaneidad e improvisación en la que el público tiene una participación activa dentro del proceso de desarrollo de la obra.

Los performances y happenings suelen mezclarse usualmente con nuevas tecnologías agregándole un componente interesante al arte y tecnología en nuestros días, ya que estas (las nuevas tecnologías) en ocasiones exigen un alto nivel de interacción.

### **Tecnologías**

Las tecnologías que serán nombradas a continuación, están más

ligadas a las tecnologías digitales cuyo desarrollo se ha dado a partir del siglo XX:

### **Interfaces**

*“En términos semióticos, la interfaz del ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes. Cuando usamos Internet, todo a lo que accedemos –texto, música, vídeos, espacios navegables – pasa a través de la interfaz del navegador y luego a su vez del sistema operativo<sup>30</sup>” –Lev Manovich–*

Basándonos en los escritos de Manovich, una interfaz es el lugar en el que se desarrolla todo proceso de interacción.

Esta interfaz transforma la manera en que el usuario ve (o “concibe”) el computador y “*determina también el modo en que piensa en cualquier objeto mediático al que accede a través del ordenador*”. Además propone sus propios y claros modelos del mundo, es decir, si observamos un “*sistema de archivos jerárquico*”

---

<sup>30</sup> “El lenguaje de los nuevos medios”-Lev Manovich.

(ejemplo mencionado por Manovich), este sistema supone el mundo como una organización “jerárquica lógica a múltiples niveles”. Por otro lado el modelo World Wide Web, muestra una organización contraria a la primera, (no jerárquica). En conclusión como pudimos ver con el ejemplo anterior, la interfaz maneja nuevos y diferentes métodos (“mensajes”) que propone y que nos los trae por medio del ordenador<sup>31</sup>.

Por otro lado estamos en una época en la que las actividades de ocio y el trabajo desembocan cada vez más en actividades mediadas por el ordenador y por lo tanto conllevan a la interfaz. Anteriormente estas actividades divergían entre sí, es decir, las herramientas que usábamos en el trabajo no eran las mismas que empleábamos en momentos de ocio. Con la interfaz del siglo XXI, esa división ha logrado hacer difusa y menos definida, ya que como manovich ejemplifica: *“El mejor ejemplo de esta convergencia es el navegador de Internet, que usamos tanto en la oficina como en casa; para trabajar y para jugar”*.

<sup>31</sup> Ejemplo referenciado de *“El lenguaje de los nuevos medios”* –Lev Manovich.

### **Computación Ubicua (UbiComp)<sup>32</sup>:**

Este término fue acuñado originalmente por Mark Weiser en "the computer for the 21th century" en 1991 donde dice: "The most profound technologies, are those that dissapear. They weave themselves into a fabric of everyday life, until they are indistinguishable from it" (Las tecnologías más profundas son las que desaparecen. Ellas se tejen en la trama de la vida cotidiana hasta que no se distinguen).

Según sustenta Weiser, la interacción entre el usuario y la computadora no es la correcta, ya que, según él, ésta es un dispositivo demasiado complejo y por lo tanto tiende a distraer al usuario del objetivo principal para lo que inicialmente es o va a ser usada. Es por esto que defiende la "desaparición" de las computadoras, es decir, en este caso que los dispositivos queden ocultos e imperceptibles al ojo del usuario, de manera que se enfoque en los usos que ofrece la computadora (o la instalación en

<sup>32</sup> Las referencias de esta sección fueron tomadas de: *“Computación ubicua”* – Antonio Berlanga

nuestro caso). En esto consiste básicamente la computación ubicua en tecnologías físicamente imperceptibles.

La computación ubicua se divide en dos campos fundamentales:

### **Sistemas distribuidos:**

*"Un sistema en el que los componentes hardware y/o software ubicados en computadores en red, se comunican y coordinan sus acciones intercambiando mensajes"*<sup>33</sup>

Entre ejemplos de los sistemas distribuidos se destacan las bases de datos, el desarrollo web, la tecnología inalámbrica, etc.

De estos, la computación ubicua toma algunas características que contribuyen para lograr su objetivo fundamental:

- Comunicación remota
- Tolerancia a fallos

- Alta accesibilidad
- Acceso a Información remota
- Seguridad

### - **Computación móvil:**

Es un sistema basado en los sistemas distribuidos, con el fin de integrar a estos sistemas de ordenadores, tecnologías móviles.

*"Mobile, ubiquitous, nomadic, untethered, pervasive and any time, any where, any person computing are used by researchers to refer to computing that uses small portable devices and wireless communication" (La computación móvil, ubicua, nómada, sin ataduras, omnipresente, en cualquier momento y cualquier lugar, es usada por investigadores para referirse a la computación que utiliza pequeños dispositivos de comunicación portátiles e inalámbricos)*<sup>34</sup>.

La computación ubicua se sirve de la computación móvil, por las

<sup>33</sup> "Sistemas Distribuidos". Tercera Edición – George Colouris.

<sup>34</sup> "Mobile computing" – R.K. Ghosh

siguientes características que este le ofrece y que están en constante proceso de investigación:

- Sistemas de redes móviles
- Acceso de información móvil
- Soporte para aplicaciones adaptativas
- Técnicas de ahorro de energía
- Sensibilidad respecto a la localización

Se dice entonces que tanto la computación móvil como los sistemas de distribución en conjunto conforman la computación ubicua que a su vez incorpora cuatro conceptos<sup>35</sup>:

- **Uso eficaz de espacios "perspicaces"**: Consiste en la detección del usuario, su estado y sus necesidades con relación a ese estado. Anteriormente, este concepto estaba más ligado a los sistemas distribuidos, pero ahora se ha

conseguido un mejor resultado en el funcionamiento individual de cada dispositivo (perspicacia). El espacio perspicaz se da de forma colaborativa, cuando los dispositivos se conectan en red y que coinciden en el mismo espacio físico para ofrecer una mejor experiencia al cada uno de los usuarios.

- **Invisibilidad**: La invisibilidad requiere (como se mencionó anteriormente) de la "desaparición" de los ordenadores según Mark Weiser. Sin embargo aún estamos lejos de lograr esa visión ya que primero hay que pensar la instalación con un propósito de distracción mínima del usuario, incluso es posible que sea necesario que la relación de la interfaz-computador se transforme drásticamente para lograrlo.
- **Escalabilidad local**: Básicamente dice que la ubicuidad de estas tecnologías se da dependiendo del contexto en el que se ubique, es decir si una instalación esta desarrollada para un espacio determinado es bastante complicado poder

<sup>35</sup> Estas características fueron tomadas en base al texto: "Computación ubicua" – Antonio Berlanga

tener acceso a ella dentro de un espacio diferente. "Al igual que la mayoría de interacciones en la naturaleza, la proporcionada por estos sistemas, decrece con la distancia del usuario!

- **Ocultación de los desniveles de acondicionamiento:** Dado que la distribución de las posibilidades que ofrece una instalación con tecnologías ubicuas han sido tan aisladas, aún se trabaja en ocultar esas transiciones entre una y la otra, ya que generalmente ese salto produce una conciencia de existencia de tecnologías físicas que rompe con la ubicuidad. Este punto es uno de los más complejos de la tecnología ubicua ya que aún sigue en vías de desarrollo.

### **Realidad Virtual:**

La realidad virtual se define como un espacio creado por computadora y otros dispositivos (generalmente el espacio es 3D), que simula la experiencia de un espacio real por medio de los sentidos. Actualmente se simulan experiencias para sentidos como la visión, el oído y el tacto.

Existen numerosos dispositivos físicos, para vivenciar la experiencia de la realidad virtual. Dentro de estos podemos destacar:

### **Head mounted displays (HSD) y lentes:**

Los HSD son dispositivos que se adaptan a los ojos y hacen la función de minimonitores. Los lentes tienen monitores CTR que crean la simulación de los objetos saliéndose de la pantalla.

### **Data gloves (Guantes de datos):**

Es otro de los dispositivos ofrecidos por la tecnología para interactuar en el mundo de la realidad virtual. Tiene como característica principal el uso de fibra óptica para lograr la medición de la flexión de los dedos, gestos que se traducen a información espacial para la computadora<sup>36</sup>.

---

<sup>36</sup> "Taller de investigación de realidad virtual" – Jose Luis García Nava

**Head Trackers:**

Son utilizadas para definir la posición de la cabeza en el espacio virtual (trackear), con relación al espacio real enviándole esta información al software de realidad virtual, que se encarga de realizar el mapeo entre ambas realidades.

**Realidad Aumentada:**

La realidad aumentada es un híbrido entre la realidad y el mundo virtual. En síntesis, "aumentar el mundo real con información generada por el ordenador" abriendo una brecha de posibilidades interactivas. Generalmente la realidad aumentada se concibe por medio del procesamiento de imágenes, video, 3D, objetos reales que adquieren un papel determinado en ese mundo virtual y que generan ciertas reacciones en este, estas reacciones son reveladas en tiempo real, sin mencionar que debe haber una sincronización

entre el mundo real y el virtual, esto para que haya coherencia espacial. Actualmente, esta tecnología es muy poco implementada, dada la complejidad de integración de diversas tecnologías.

Esta tecnología se da con el fin de satisfacer las exigencias nacientes del usuario frente al nacimiento y desarrollo diario de los nuevos medios. Hoy por hoy estas son utilizadas para diferentes fines como el marketing, la recuperación del patrimonio histórico, proyección de diseño de interiores, instalaciones artísticas interactivas e incluso en la educación. En cuanto a las tecnologías utilizadas para el desarrollo de esta, generalmente se aplican los lentes de realidad aumentada que están generados a partir de captura de video y de proyección.

Un ejemplo que se ha desarrollado a nivel educativo, es el *MagicBook* que consiste en un libro que es leído a través de los lentes de R.A y sobre las páginas se puede observar e interactuar con contenido virtual, de esta manera cuando el usuario escoge una escena en la que le gustaría profundizar, tiene la oportunidad de

vivenciar toda una experiencia inmersiva.

*"Un sistema de realidad aumentada general inicia con el registro de las señales del mundo real (video y audio, aunque se continúan evaluando subsistemas para la síntesis de señales para los otros sentidos). Estas señales son procesadas por un sistema de realce de orillas de objetos para preparar la imagen para la segmentación o extracción de objetos y el reconociendo de patrones y marcas fiduciaras. Este proceso permite determinar en dónde hay que remplazar un objeto real por uno virtual, cuál objeto virtual debe colocarse sobre el espacio real (el espacio de video) y en qué posición y perspectiva"<sup>37</sup>.*

Para concluir, las características que debe contener un proyecto de R.A para que pueda considerarse como tal, son:

- Combinar objetos reales y virtuales en nuevos ambientes integrados.

<sup>37</sup> "La realidad aumentada: Una tecnología a espera de usuarios" – Biol. Lisbeth Hieras Iara

- Las señales y su reconstrucción, se ejecutan en tiempo real.
- Interactividad en las aplicaciones.
- Los objetos reales y virtuales son registrados y alineados geoméricamente entre ellos y dentro del espacio, para darles coherencia espacial.

#### **Algunos artistas pinoreos Arte y Tecnología:**

**John Cage** (Los Ángeles, 5 de septiembre de 1912 - Nueva York, 12 de agosto de 1992):

Compositor estadounidense que revolucionó en el campo de la composición musical, incorporó a sus obras musicales el factor azar y la indeterminación. Dio mucha importancia a los Performances en sus obras las cuales se caracterizaron por usar silencios

interminables, sonidos atonales con una duración y timbre aleatorios.

Una de sus obras más representativas y que se caracteriza por hacer uso del recurso performance, fue Theatre Piece Nº 1 en 1952 en el Black Mountain College, en la cual incluía una serie de elementos indeterminados y expresivos que buscaban explorar la relación entre el público y la obra. La obra consistía básicamente en un salón con sillas ubicadas mirando hacia el centro. Cage, quien vestía de negro, leía una conferencia del Maestro Eckhart mientras la poeta MC Richards recitaba desde una escalera. De la misma forma otros performers que estaban sentados entre el público se sentaban y se paraban de vez en cuando para recitar algunas palabras. En el techo eran proyectadas películas mientras Robert Rauschenberg ponía discos viejos en un fonógrafo y Merce Cunningham bailaba para los espectadores.

**Frank Malina (October 2, 1912 – November 9, 1981):** Es considerado por muchos como el padre de la ingeniería de cohetes, su vida profesional es una especial combinación entre arte e

ingeniería, siendo uno de los primeros “tecno artistas” destacados en el campo. En 1934, Malina recibió una beca de posgrado del Instituto de Tecnología de California (Caltech), donde se involucró con el Laboratorio Aeronáutico Guggenheim (GALCIT) donde examinó los problemas de propulsión de los cohetes. En 1936 con el apoyo de Theodore Von Kármán (tutor de doctorado y compañero de trabajo) Malina y un grupo de hombres comenzaron a desarrollar y a probar motores de cohete, y propulsores sólidos y líquidos lo cual atrajo la atención del Cuerpo Aéreo del Ejército de los EE.UU. En 1947 Malina trabajó para la Organización de las Naciones Unidas, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en París, donde disminuyó las barreras nacionales que permitieron la libre circulación de científicos. Eventualmente se convirtió en jefe de la División de Investigaciones Científicas. En 1953 Malina renunció a la UNESCO para convertirse en artista inclinando sus intereses hacia la escultura, creando así más de 250 obras, donde utilizó luz eléctrica en movimiento. Fue fundador también de la revista de artes visuales “Leonardo”. Más tarde Malina regresó a los cohetes y ayudó a fundar la Academia Internacional de Astronautica.

Creó más de 250 obras, utilizando la luz eléctrica en movimiento, que se exhibió por toda Europa. Malina también fundó Leonardo, una revista de las artes contemporáneas, y actuó como su editor desde 1967-1968.

A finales de 1950, Malina regresó a los cohetes y ayudó a fundar la Academia Internacional de Astronáutica, creada para promover la cooperación internacional en la astronáutica. La academia fue única, ya que trasciende las barreras Guerra Fría. Malina hizo numerosas contribuciones a los cohetes durante su carrera, incluyendo la teoría del constante empuje de larga duración motores de combustible sólido del cohete, el desarrollo de una válvula de seguridad de alivio de presión para motores de cohetes de propulsante sólido, y el desarrollo de un combustible de hidracina del ácido nítrico, el cual fue utilizado para la propulsión del Servicio de Excursión Lunar Apolo y Módulos.

**Takis** (Grecia, Octubre 25, 1925): Es considerado el inventor de la expresión artística basada en la explotación funcional de las leyes de la naturaleza. Desde sus inicios en la escultura, Takis mostraba

gran interés por la incidencia de la naturaleza en los objetos, como las piedras moldeadas por el agua de río y el tiempo, que él consideraba esculturas. Dentro de sus manifestaciones más tempranas, se encuentra la realización de explosiones en campos abiertos. Más tarde, en los años 60's Takis comienza a experimentar con el arte cinético (con el que sigue trabajando hoy día) y descubre el poder y las posibilidades artísticas del campo magnético, es por eso que su obra se considera única dentro del arte cinético y la escultura electromagnética.

Takis se caracteriza por hacer uso de ese electromagnetismo para mover o suspender determinados objetos metálicos en condiciones supremamente difíciles. También trabajó (ocasionalmente en conjunto con la temática mencionada anteriormente) con instalaciones musicales. Dentro de sus obras representativas, está *Musicale London* ya que mezcla movimiento y sonido. La obra consiste en agujas metálicas que se mueven influenciadas por campos electromagnéticos, estas a su vez están suspendidas sobre

algunas cuerdas de guitarra que se activan sonoramente por el movimiento de las agujas, creando un espectáculo.

## II. **Ciudad:** *Evolución de la ciudad y construcción del espacio público*

### **Definición de Ciudad**

Cuando se comenzó a plantear el proyecto, aunque con algunos problemas, se tenía claro que un tema importante era “la ciudad”, como esa “cosa” que no sabemos que es formalmente, que hemos estudiado desde varias disciplinas como el diseño, el arte, la sociología, la economía, etc.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define Ciudad como: *“Conjunto de edificios y calles, regidos por un ayuntamiento, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas”* (RAE). *De esta forma, hablar de ciudad obliga a referirse a la constitución de sociedades, al*

asentamiento humano, a las intervenciones del territorio físico, a infraestructuras de comunicación, a la psiquis de los que conforman la ciudad: los ciudadanos. Todas estas características se relacionan inherentemente con procesos de desarrollo económico, político y social que han evolucionado desde los primeros asentamientos. Por esta razón, es imposible explicar la ciudad desde un solo aspecto, no se puede denominar solo como territorio de asentamiento humano, puesto que así como decía el poeta Walt Whitman: la ciudad *“Lo reúne todo y nada que se refiera al hombre le es ajeno”* (Forrat, 2008).

El concepto de ciudad puede abordarse desde diferentes miradas: socio-culturales, económicas, políticas, ambientales y físicas<sup>38</sup>.

Algunos geógrafos como Paul Vidal de Blanche afirman: *“La Naturaleza prepara el sitio, y el hombre lo organiza de tal manera que satisfaga sus necesidades y deseos”*. Esta frase reitera el protagonismo que tiene la influencia humana sobre la construcción

<sup>38</sup> Ciudad y Medo Ambiente, La ciudad moderna y la Ciudad Contemporánea. Universidad Nacional de Colombia. Sede Palmira

de las ciudades, no existen las ciudades sino existe la intervención humana en un determinado territorio. Así mismo, desde la economía, Henry Pirenne dice: *“en ninguna civilización la vida ciudadana se ha desarrollado con independencia del comercio y la industria”*, siendo este el segundo aspecto para conformar o determinar una ciudad. Los habitantes de un territorio crean la ciudad en cuanto se lleven a cabo actividades de comercio y relaciones de intereses. Esto es, en una frase: la construcción de dinámicas de relación social comunitaria. De esta forma, la mirada socio-cultural, es determinante para la existencia de los “ciudadanos”. Así también lo determinaba el sociólogo y urbanista Lewis Mumford: *“La Ciudad es la forma y el símbolo de una relación social integrada”* (Tella, 2006).

Se considera la ciudadanía *“un status, es decir, un reconocimiento social y jurídico por el cual una persona tiene derechos y deberes por su pertenencia a una comunidad, en general, de base territorial y cultural”* (Borja, 2001). La ciudadanía solo puede adquirirse en las ciudades al ser la ciudad un territorio de intercambio, comercio y

cultura, no solamente de *“concentración física de personas y edificios”* (Borja, 2001) sino de relación comunitaria. Esta afirmación que Borja hace en su escrito titulado: *La Ciudad y la nueva ciudadanía*, tiene su inicio en la *polis* griega, en específico Atenas, la ciudad visible (Mumford, 1966).

Es en esta ciudad con sus imperfecciones (desórdenes de crecimiento, secreciones de la vida, mal administración de las basuras, costumbres y tradiciones rurales que aún no se adecuaban a una vida urbana, entre otras) en la que el cuerpo y el espíritu toman vida en la Ciudad, y se podría denominar según Lewis Mumford *“El cuerpo social”* que termina por convertirse en la misma ciudad. No existe ciudad si no tiene incorporados a si misma personas: cuerpos sociales. Para Mumford, lo que podemos encontrar a partir del siglo V en las ciudades es: *“algo más profundamente orgánico, más próximo a la médula viva de la existencia humana”* (Mumford, 1966), es la posibilidad de estructurar procesos sociales en pro de un interés común, y de esta forma dar una libertad a los habitantes de *“hacer ciudad”*, de

constituirla como tal, *“una forma ideal que no fue primordialmente de piedra sino de carne y hueso”*.

El ciudadano se forma como “ser libre” a partir del siglo V, se libera parcialmente de las desiciones divínas que regían las ciudades y se comienza a sembrar el camino de la legalidad, como proceso mediador de las deciciones dentro de la ciudad, que determinan el desarrollo de los procesos de convivencia, manejo de poderes estatáles, administración de recursos, entre otros aspectos que demandan las ciudades tanto clásicas como contemporaneres. La ciudad al necesitar específicamente de un gobierno y normas estipuladas para vivir en comunidad, demanda la creación de instituciones que permiten respetar los derechos de los habitantes de la ciudad y median la forma como se relacionan, dándoles facultades para poder influir deliberativa y judicialmente en las decisiones sobre la ciudad, esto los hace “Ciudadanos” desde el ámbito jurídico.

Desde el ámbito político: *“La ciudad es un cierto número de ciudadanos”*, así lo expresó en el siglo IV a.c. Aristóteles<sup>39</sup>. El concepto de ciudad ha existido desde miles de años atrás. La epistemología de la palabra ciudad viene del latín “Civitas” que se refiere a una amplia organización comunal que se denominaría “Ciudad-estado” en la Antigua Grecia y que prevalece con organizaciones territoriales como “Ciudad del vaticano” y “Singapur”<sup>40</sup>. Sin embargo, el concepto de ciudad a nivel político ha evolucionado conforme el hombre ha delimitado su territorio y ha generado instituciones que administran y median los recursos y actividades que se realizan en el mismo.

El concepto de ciudad como se conoce actualmente (ciudad contemporánea) a nivel político nace en el estado de derecho, que surge como reacción política al modelo del estado absolutista, cuyo poder recaía totalmente sobre el Monarca. Se desconocía por completo la existencia de los derechos fundamentales de la persona y favorecía el enriquecimiento económico de la clase noble. A pesar

<sup>39</sup> Aristóteles, Política, Libro III. Cap. I.

<sup>40</sup> La Ciudad contemporánea: González Matta, Gabriela.

de que en el estado feudal ya existía la división del territorio y existía plurarquía ideológica entre señores feudales, no se consideran dentro de las características de ciudad, territorios independientes ajenos a los derechos humanos y a la equidad social, es decir: igualdad real<sup>41</sup>.

El arte y la literatura no se quedan atrás, Fernando Chueca en *Introducción a la ciudad* plantea: “La gran novelística del pasado siglo ha tenido casi siempre una ciudad como telón de fondo y lo mismo que las mejores descripciones del cuerpo y el alma de París se las debemos a Balzac, las de Madrid son obra de Galdós”. La ciudad ha sido el tema principal de la mayoría de los movimientos artísticos del siglo XX, comenzando con el Impresionismo que nace luego de la segunda etapa de la *Revolución industrial*, que generó nuevas instituciones de poder y control y una nueva forma de entender la economía: el *Capitalismo Fordista*. Las oportunidades de trabajo y asenso social se trasladaron del campo a la ciudad. El impresionismo, representa el comienzo de las vanguardias

<sup>41</sup> Estado social y democrático de derecho. Volmar Pérez Ortíz. Defensoría del pueblo, Colombia.

artísticas. El primer paso fue sacar la pintura del estudio, al “aire libre”, pintar el paisaje, pintar la ciudad<sup>42</sup>, puesto que era *la ciudad* la protagonista del contexto en su momento, el desplazamiento del campo y la inserción de una nueva clase en la sociedad, la clase media.

### La Ciudad en la historia

#### Las ciudades clásicas:

Las definiciones descritas anteriormente que corresponde a miradas diferentes de la ciudad representan la constitución de las ciudades contemporáneas, la ciudad actual. Para Ortega y Gasset: “La ciudad es un ensayo de secesión que hace el hombre para vivir fuera y frente al cosmos, tomando de él solo porciones selectas acotadas”<sup>43</sup>. Fernando Chueca en su libro: *Breve historia del urbanismo*, en el capítulo: *Introducción al estudio de la Ciudad* relaciona esta definición a las primeras ciudades en la historia: *las*

<sup>42</sup> El parlamento de Londres, pintado por Claude Oscar Monet es la obra que inicia una serie de pinturas impresionistas en homenaje a la ciudad, especialmente Londres.

<sup>43</sup> Ortega y Gasset: *Obras Completas*, Capítulo II, Pág. 408.

*ciudades clásicas*, siendo esta la ciudad por excelencia, que veían en “La plaza” el único espacio de relación: *“La urbe es, ante todo, esto: plazuela, ágora, lugar para la conversación, la disputa, la elocuencia, la política. En rigor, la urbe clásica no debía tener casas, sino sólo fachadas que son necesarias para cerrar una plaza, escena artificial que el animal político acota sobre el espacio agrícola”*. Así como lo afirman Ortega y Gasset y Chueca, la ciudad es una construcción humana y por tanto se aleja de la naturaleza. *“La ciudad clásica nace de un instinto opuesto al doméstico. Se edifica la casa para estar en ella; se funda la ciudad para salir de la casa y reunirse con otros que también han salido de sus casas”* (Chueca, 1998). De esta forma se convierte el *ágora* en el único lugar de reunión, de expresión comunitaria, de relación social y también política de las ciudades donde predomina lo público y se deja en un segundo plano lo doméstico. El significado de la plaza es para sus habitantes la ciudad, y no pueden dimensionar una ciudad sin espacio de reunión, mientras que si es posible alejarse del campo, de la naturaleza. Las ciudades clásicas son *“Ciudades exteriorizadas:*

*ciudades públicas”* (Chueca, 1998), es decir: aquellas que delimitan el espacio público con paredes, segregando al campo.

Las primeras ciudades en la historia fueron las ciudades egipcias caracterizadas por la organización y edificación basada en metáforas y en la relación con el espacio habitable. Las estructuras arquitectónicas del antiguo Egipto fueron moderadas en gran parte por la geografía, de esta forma, los templos orientaban sus puertas hacia la salida del sol, la ciudad se edificó según el curso del río Nilo que representaba para los egipcios la inmortalidad.

Para los habitantes de la ciudad egipcia, las construcciones significaban algo más que lugares de asentamiento, eran edificaciones que funcionarían aún después de la muerte, allí reposarían sus restos. Esta filosofía que describe al hombre como *“alguien que está en eterno tránsito”* fundamenta la teoría de la temporalidad, donde “las cosas” se hacen esperando a que eventualmente perduren y *“se haga justicia en el tiempo”*.

Así como afirma Ortega y Gasset: *“La ciudad es un ensayo de secesión que hace el hombre para vivir fuera y frente al cosmos, tomando de él solo porciones selectas acotadas”* la ciudad egipcia se fundó a partir de las relaciones con el *locus* que viene del latín *Locus*, que significa lugar.

Sin embargo, los egipcios no fueron determinantes para la formación de las ciudades contemporáneas, fueron los griegos quienes dieron sentido a la vida en la ciudad. De esta forma la Ciudad griega es quizá el modelo más importante en el estudio de las ciudades clásicas, puesto que es allí donde nace el concepto de lo público con el surgimiento de lugares para reunión del pueblo, lugares testigos del nacimiento de la democracia, de la filosofía y de las artes en general<sup>44</sup>. Estos lugares son, como lo expresaba Ortega y Gasset: los templos, el ágora, el mercado, etc. y ellos constituyen el inicio de *la ciudad pública* de la que habla Chueca en su libro.

A continuación se describirán las ciudades que marcan puntos importantes en la historia de las ciudades, en especial para el desarrollo del concepto contemporáneo de espacio público.

## La Ciudad moderna y contemporánea

### ■ La Ciudad del renacimiento

La ciudad ideal determinó la forma de estructurar los procesos políticos, económicos y sociales, además la forma como se vería representada la arquitectura de las ciudades en la época renacentista. El concepto de geometría poligonal, radio céntrica o de radio concéntrica *“es el más completo y perfecto de una ciudad estelar, el mayor alarde por conseguir una ciudad según los esquemas ideales del renacimiento”* (Chueca, 1998).

En todos los libros de historia del Arte, se reconoce a El Renacimiento como el punto de partida de la vida académica en el Arte. También determina la mayoría de los procesos culturales a partir del siglo XV. Este movimiento nace en Italia y se propaga alrededor de Europa.

<sup>44</sup> Introducción a la historia del urbanismo. Juan Cano Forrat. España.

La vida urbana en la ciudad renacentista se liga estrictamente a la construcción del espacio público y privado desde rígidas estructuras arquitectónicas. Una de las bases más importantes para este legado universal fue “el código de Vitrubio”<sup>45</sup> con el cual la ciudad ideal del renacimiento se convierte en “una construcción intelectual y utópica” (Rodríguez, 1999).

De esta forma, se propone una ciudad donde *“la planta es un octógono rodeado de murallas. Cada lienzo de muralla se opone a un viento. En los ángulos del octógono, torres circulares muy salientes. Las razones de índole militar se suman a las consideraciones meteorológicas. La figura de la ciudad no puede ser cuadrada ni formada por ángulos muy salientes. Debe ser un recinto para poder ver al enemigo desde varios lugares; los ángulos avanzados no son propios para la defensa y son más favorables a los sitiadores que a los sitiados”* (Rodríguez, 1999), y se convierte en un modelo genérico tanto para las ciudades Europeas como para las

<sup>45</sup> El Código de Vitrubio: solano, que sopla del lado del levante equinoccial; Auster, del lado del medio día; Favonius, del lado del poniente y Septentrio, del lado del norte. (Chueca, 1998).

ciudades Americanas.

Por primera vez en la historia de la humanidad se piensa en ciudad como espacio, como territorio susceptible de ser intervenido y amoblado. La ciudad, entonces es proyecto, pero también es realidad. Ciudad ideal y ciudad real que se sobreponen para dar paso a la ciudad moderna que termina de fundamentar lo que conocemos actualmente como ciudad, pues introduce de una forma diferente a los ciudadanos en la ciudad y en el territorio, desde el desarrollo urbanístico.

### ■ La Ciudad moderna

La ciudad Moderna es una secuela de la ciudad Renacentista, representa entonces la unión de la Ciudad real y la ciudad ideal. Pero más allá de la forma de concepción de la ciudad, es el movimiento moderno que nace como consecuencia de la revolución industrial después de su segunda etapa (de 1880 hasta 1914) quien transforma de nuevo la visión de la ciudad y la ciudadanía. La modernidad se caracteriza por que por primera vez

en la historia de la humanidad, la sociedad comienza a actuar desprendida de la divinidad. Se da paso a *“la razón como norma trascendental de la sociedad”*<sup>46</sup>.

Con la Revolución Industrial cambia la planeación urbanística de la ciudad. El surgimiento del vehículo automotor genera una nueva necesidad dentro de la estructura física de la ciudad: la maya vial y la infraestructura de comunicación. Se facilitó el transporte entre una ciudad y otra y con esto el surgimiento de nuevas redes de comercio. El peatón ha sido desplazado y la población comienza a ver alternativas de vida enriquecida en la ciudad, lo que origina un fenómeno de migración de la sociedad que aún vivía en los terrenos rurales hacia una metrópolis que prometía una suerte de evolución económica, política y social (Chueca, 1998).

La industrialización evolucionó de forma acelerada pero la capacidad territorial y la estructura judicial se quedaron atrás. La ciudad moderna no estaba preparada para recibir la cantidad de personas desplazadas del campo y las que ya vivían en la ciudad. El

capitalismo fordista que tiene auge también en la revolución industrial incrementa la cantidad de bienes y servicios para suplir las necesidades de toda la población. La solución a la distribución espacial de los habitantes en la ciudad se ve reflejada en la edificación acelerada de la ciudad, que comenzaba a cambiar el estilo arquitectónico heredado del Renacimiento, y comenzaba a incluir estéticamente las siluetas inspiradas por la maquinización, una estructura más cuadrículada y no tan orgánica (Colombia, La Ciudad Moderna y la Ciudad Contemporánea).

El proyecto moderno piensa la ciudad desde una perspectiva social, y se planean ideales de justicia, de equidad y de prosperidad para sus habitantes, se incrementa el comercio y con ello el éxito del capitalismo, y una de las cosas más importantes para la ciudad moderna, se genera un sentimiento nacionalista como respuesta al ideal aclamado por la Francia de 1789 cuando vive su revolución (Chueca, 1998).

Este pensamiento nacionalista que evoluciona con la tecnificación de la ciudad y el surgimiento de la clase media en la sociedad con el

<sup>46</sup> Información extraída de Wikipedia, la enciclopedia libre.

ascenso de la burguesía, demandan la extensión del poder jurídico en todo el territorio. Se crean entonces los estados nacionalistas orientados hacia un gobierno monárquico<sup>47</sup>.

Le Corbusier identifica cuatro funciones específicas que tiene la ciudad moderna en su “Carta de Atenas”<sup>48</sup>:

- Habitar: vivir en ella
- Trabajar: realizar actividades productivas que permitan habitar en la ciudad y vivir una vida comercial competente.
- Cultivar el cuerpo y el espíritu: encontrar espacios de dispersión y relación comunitaria con otros miembros de la sociedad en la ciudad para realizar actividades propias de la vida urbana.

<sup>47</sup> La Ciudad y el Espacio Público. Unidad II: La Ciudad en la historia, Alcaldía Mayor de Bogotá D.C

<sup>48</sup> La Carta de Atenas es el manifiesto urbanístico escrito por Le Corbusier en 1933 durante el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM) de París. Solo fue publicado hacia 1942.

- Circular: la existencia de medios de transporte teniendo en cuenta las reglas urbanísticas dentro de la ciudad: las mayas viales para vehículos, peatones, etc.

Las formas de usar la ciudad que propone Le Corbusier son la base de segmentación poblacional por barrios de la ciudad moderna, y por primera vez, la incorporación de la naturaleza que había sido relegada por el auge de la industrialización buscaba incorporarse de nuevo a la ciudad. Como diría Chueca, Le Corbusier trae a la ciudad la naturaleza reviviendo la nostalgia de un territorio creado por el hombre (Chueca, 1998). De esta forma, cada casa en la ciudad moderna debía incorporar un pequeño espacio de zona verde para acompañar la vivienda, cumpliendo también la función de espacio público. Es en la ciudad moderna en la que el espacio público comienza a transgredir su connotación dentro de la ciudad.

### ■ La Ciudad contemporánea

El cambio de siglo trajo consigo una evolución en la economía y la cultura de una sociedad acomodada. Luego de la Revolución

Industrial y con la conformación de la ciudad moderna, el auge del comercio, y las normas de desarrollo urbano nace una nueva sociedad, en la que prevalecen las clases sociales, siendo la Burguesía la clase dominante y quién tenía el poder legítimo.

Existen dudas sobre si aún vivimos en la contemporaneidad teniendo en cuenta los acelerados cambios sistémicos de las naciones y el incremento de ofertas tecnológicas que facilitan los procesos de comunicación, transporte y organización en las ciudades. Sin embargo, se sigue hablando de ciudad contemporánea y se remite a ella para describir lo que nos presenta la historia a partir del siglo XX.

Uno de los primeros signos de cambio de la ciudad fue el proceso que se conoce como *Reforma Interior* que consiste en la creación de un centro en la ciudad en donde se encontraba la zona comercial más importante de la ciudad. A partir de allí se organiza en la ciudad zonas de comercio que valorizan cada sector dependiendo de las actividades económicas que se desarrollan y la cercanía de las mismas. De esta forma, en la Ciudad contemporánea ya no es

posible encontrar un precio unificado del territorio, y por consiguiente los recursos del estado se dividen según los espacios más visitados por la población a causa de los intereses comerciales. Calles nuevas, alumbrado, arboles (zonas verdes), servicios de alcantarillado, condiciones de salubridad más refinadas, son los nuevos enfoques de la ciudad contemporánea, y se determinan para otorgar mayores beneficios a la clase Burguesa.

Con la centralización del comercio y el ensanche del territorio, la ciudad comienza a ser usada no solo como lugar para habitar y “llevar una vida urbana” sino también como forma lugar de negocios, de ocio, de turismo. La ciudad comienza a ser comercial.

Aunque a simple vista pareciera que la ciudad contemporánea terminó de hacer el trabajo iniciado por el Movimiento Moderno, en este momento de la historia se presenta con mayor agudeza el fenómeno de diferenciación económica entre diferentes sectores de la población, lo que origina que se estratifiquen los barrios y las condiciones de vida por el aumento de la población hacia los años 60, y sea esta la causa de la pobreza de la mayoría de los países del

sur de Europa y Latinoamérica que aún perdura en algunas regiones.

No se puede asegurar entonces que esta tipología de ciudad persiste, sin embargo existen definiciones que aclaran el concepto de ciudad en el mundo Occidental.

#### **La Ciudad en occidente:**

Como se ha visto en el proceso histórico del desarrollo de las ciudades, la ciudad clásica y la ciudad moderna fueron determinantes en la construcción de la actual Ciudad contemporánea, podría decirse a modo de reflexión que la ciudad del renacimiento es el puente entre una y otra.

Las ciudades clásicas han sido siempre clasificables, una como complemento teórico y constitutivo de la otra. Se habla de ciudad griega, romana, egipcia, mesopotámica, etc. Pero a partir del

renacimiento, las ciudades comienzan a unificarse, a aplicar tendencias tanto en su arquitectura como en su forma de hacer arte, permitiendo que estos modelos de desarrollo propuestos por el Renacimiento en Italia hayan sido tomados también por las ciudades en occidente.

Pero ante esta reacción de adaptar formas y usos de la ciudad, cabe la pregunta auto-formulada por Rem Koolhaas (Arquitecto inglés) y que es la base de su libro *La Ciudad Genérica*<sup>49</sup>: “¿Son las ciudades contemporáneas como los aeropuertos contemporáneos, es decir, ‘todas iguales’? ¿Es posible teorizar esta convergencia? Y si es así, ¿a qué configuración definitiva aspiran? La convergencia es posible sólo a costa de despojarse de la identidad. Esto suele verse como una pérdida. Pero a la escala se produce, debe significar algo. ¿Cuáles son las desventajas de la identidad; y, a la inversa, cuáles

---

<sup>49</sup> La Ciudad Genérica es todo lo que quedad de lo que solía ser ciudad. La Ciudad Genérica es la post-ciudad que se está preparando en el emplazamiento de la ex-ciudad” (Koolhaas, 1994).

*son las ventajas de la vacuidad? ¿Y si esta homogeneización accidental -y habitualmente deplorada- fuese un proceso intencional, un movimiento consciente de alejamiento de la diferencia y acercamiento a la similitud? ¿Y si estamos siendo testigos de un movimiento de liberación global: ¿'Abajo el carácter!?' ¿Qué queda si se quita la identidad? ¿Lo Genérico?'*

Es posible encontrar actualmente lo que fue imposible antes del siglo XX: ¿una definición única que abarque lo que está pasando con las ciudades en el mundo y lo que significan?

Al parecer no es posible (aunque cada vez nos acercamos más) unificar las características de las ciudades alrededor del mundo y poder definir las con exactitud. La identidad es algo puramente independiente que cada ciudad tiene inherente a su cultura, tradiciones, ubicación geográfica, y cada una de las características estructurales que ha forjado la historia en su territorio, así como lo define la Real Academia Española: (Del b. lat. *identitas*, -*ātis*). “conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás”.

*“La identidad es como una ratonera en la que cada vez más y más ratones tienen que compartir el cebo original, que inspeccionado de cerca, puede llevar vacío siglos. La identidad mientras más fuerte, más acorralada, más se resiste a la expansión, la interpretación, la renovación o la contradicción. La identidad se convierte en un faro fijo, predeterminado: puede cambiar su posición o el mensaje que emite sólo a costa de desestabilizar la navegación” (Koolhaas, 1994).*

Entonces la identidad es la primera prueba de que es poco probable la existencia universal de la Ciudad genérica. Sin embargo, es un concepto que se atribuye a las ciudades desarrolladas y que se liga estrictamente a los nuevos planes de desarrollo urbano y la economía globalizadora.

No obstante, aunque podríamos hablar de las ciudades colombianas siguiendo los parámetros de la ciudad genérica y la ciudad contemporánea, nos remitimos a una definición aún más compleja que habla estrictamente del desarrollo ciudadano en

Occidente. La ciudad doméstica y la ciudad pública, que Fernando Chueca propone en el libro *Breve historia del urbanismo*.

Estos dos modelos de Ciudad corresponden a construcciones teóricas o ideales a seguir en el mundo contemporáneo, especialmente en la ciudad pública la cual se contrasta críticamente con la ciudad doméstica.

### **La Ciudad Pública:**

La ciudad pública es el resultado de las tipologías de ciudad descritas entre la época clásica y renacentista. Aquí tienen cabida la ciudad antigua, medieval, renacentista y barroca. La ciudad pública es entonces para Chueca: *“una ciudad de puertas afuera”* y su característica más importante y definitiva es el carácter urbano.

La ciudad pública es como diría Ortega y Gasset: *“una creación abstracta y artificial”, “escena artificial que el animal político acota en el espacio agrícola”*. Pero lo más importante de la ciudad pública es las posibilidades que da a la sociedad para evolucionar. Esta evolución es evidente cuando podemos encontrar en casi todas las ciudades del mundo, infraestructuras de comunicación robustas, mayas viales estructuradas y señalizadas vehicular y peatonalmente, equipamientos y lugares de trabajo, zonas residenciales, y los “nuevos” centros comerciales que marcan un vacío en la forma como se relacionan las personas en la ciudad actual.

El objetivo de la ciudad pública no es entonces solamente cumplir con los estatutos de construcción, de comercio entre ciudades, de estructuras judiciales, sino también de permitirles a los ciudadanos una forma de disfrutar y vivir la propia ciudad. Así lo indica también Joseph Oliva *“a la componente dinámica de puras vías de paso, le añade un cierto esteticismo o, por lo menos, un lento camino para visualizar y gozar del espacio ciudadano”*.

La posibilidad de gozar la ciudad, de encontrar dentro de ella lugares de relación comunes y lugares con funciones y usos para toda la población es la evidencia de que la ciudad pública es el reflejo de una vida urbana completamente vivida. Sin embargo estos espacios públicos deben ser puramente urbanísticos y calificados, además deben ser los ciudadanos quienes decidan salir de sus casas y hacer uso de estos espacios.

*De esta confluencia de personas debido a motivaciones varias, que a veces es el simple goce del lugar, aparece la vida urbana hecha de complejidad y que refleja y hace visible el latido de la ciudad. Compartir esos espacios públicos es una manifestación elocuente de la manera de exteriorizar la ciudad” (Oliva i Casas, 2005).*

La ciudad pública es una estructura física a la que se suma la vertiente social<sup>50</sup>, es la combinación de espacios y arquitectura con las relaciones sociales. Este resultado, es el que le da el valor añadido a la ciudad pública, la posibilidad de usar los espacios no

solo como lugares de habitabilidad sino como espacios dignos de ser visitados y vividos tanto física como socialmente.

Oliva enumera nueve características de la ciudad pública como reflexión de lo planteado por la teoría de Fernando Chueca:

- *Artificialidad:* la relación entre la construcción (edificación, mobiliario, equipamientos de todo tipo, etc) y la vegetación como representación de la vida natural, que en ocasiones no es tan visible desde lo público y se usa como ornamental.
- *Continuidad física y social:* es la posibilidad de vivir los espacios físicos a través de la relación social.
- *Formalización del espacio:* creación de espacios formales de relación, verdaderamente públicos, además de espacios privados, que en comparación permiten diferenciar lo privado de lo público y lo intervenible de lo no intervenible.

<sup>50</sup> La confusión del urbanismo: Ciudad pública vs. Ciudad doméstica: Joseph Oliva I Casas. (2005) – página 35.

- *Mezcla de usos:* posibilidades de uso del espacio tanto privado como público. Se relaciona con la característica anterior.
- *Predominio de la pequeña escala:* vivienda, dotaciones, industrias que en relación conforman la vida urbana y por ende la ciudadanía.
- *Espacio público:* este es quizá el lugar más importante dentro de la ciudad, es el determinante para diferenciar entre lo público y lo privado, es el lugar disponible para habitantes y visitantes de la ciudad, el lugar de integración de las actividades sociales urbanas que vive la ciudad y se convierte en una vía circulatoria.
- *Edificios encarados a la calle:* aquí se estructura la calle como pública. Son los edificios los entes privados, las calles y la acera pertenecen a la ciudadanía.
- *Prioridad al peatón:* una ciudad pensada para el ciudadano de forma integral, se potencializa la red de transporte público y se crean vías de acceso peatonal.
- *Especial actitud de la arquitectura:* la arquitectura de la ciudad pública da el protagonismo al urbanismo completamente y sus formas y estructuras son especialmente ideadas para el público. La estética es primordial a la hora de hablar de arquitectura en la ciudad pública.

En conclusión, es la ciudad pública aquella que considera dentro de todas sus dimensiones al espacio público y a los ciudadanos como organismos indispensables y formadores de la ciudad y por tanto da comodidades y funcionalidades para que la vida urbana no se vea atropellada por ningún otro organismo, ente o factor. Para Oliva:

*“La ciudad pública es para ser vivida y gozada como lugar compartido de una gran colectividad humana en el marco de un espacio público neutral e indiferenciado en su condición de abierto y*

*fluido pero enfatizado en cuanto a su intencionalidad y complejidad” (Oliva i Casas, 2005)*

### La Ciudad Doméstica:

La ciudad doméstica se relaciona con la ciudad moderna y la ciudad contemporánea y se caracteriza por haberse formado durante el Movimiento Moderno<sup>51</sup> principalmente en Estados Unidos.

Por influencia del Movimiento Moderno, se refutaron los conceptos arquitectónicos con los que había sido instaurada la ciudad del Renacimiento. Surge entonces una necesidad de reestructurar la ciudad, de darle un aire nuevo fruto de la industrialización, paso que determinó como esencial el desarrollo urbanístico. Sin embargo, este concepto de urbanismo se limitó a la construcción de nuevas edificaciones y a la incursión de espacios verdes o como lo

<sup>51</sup> El Movimiento Moderno para Oliva se considera como: *“un auténtico cambio de mentalidad producto de la evolución del pensamiento en diversos campos y a consecuencia también de los avances científicos y técnicos, dando lugar estos últimos a la entrada de la era maquinista”* Oliva Joseph (2005).

denomina Chueca: *ciudad jardín*, prevaleciendo la estructura cartesiana de la ciudad (que aún se conserva) por encima de las necesidades de la población. *“Apela a la inteligencia racional y no a la emotiva, obviando que la ciudad es un organismo vivo. No tiene en cuenta necesidades que pertenecen al área de los sentimientos e ignoran aspectos psicológicos en su relación con el medio físico diseñado”* (Oliva i Casas, 2005). De esta forma, se unifica la construcción de la ciudad doméstica, se crean patrones de diseño del espacio público, se convierten en ideales formales más no reales. No es la población la latente causa de este cambio y se disminuye la complejidad que viene etimológicamente con la palabra *ciudad*, al prevalecer lo físico sobre lo social.

La base de la reconstrucción de la ciudad Moderna es el *Zoning*<sup>52</sup> que fue propuesto como un instrumento integrador acentuado por la compartimentación de las Administraciones públicas y de los

<sup>52</sup> Zoning es en español Zonificación y se define como: *un dispositivo de ordenación del territorio utilizado por los gobiernos locales en la mayoría de los países desarrollados. La palabra se deriva de la práctica de designar a los usos permitidos de la tierra basada en las zonas asignadas por separado un conjunto de usos de la tierra de otro.* Extraído de Wikipedia, la enciclopedia libre.

cuerpos profesionales (Borja, Ciudadanía y espacio público: la agorafobia urbana, 1998). Sin embargo, este instrumento resultó ser separador, y confundió al urbanismo con la vivienda y con las obras públicas. *“El hacer ciudad como producto integral e integrador quedó olvidado y con ello el espacio público. O por lo menos relegado a un rol secundario”* (Borja, Ciudadanía y espacio público: la agorafobia urbana, 1998).

Es entonces la ciudad pública una ciudad *interiorizada* e ignora la prevalencia del interés general, que es: *lo público*. Se reduce entonces a una simple forma de asentamiento humano en búsqueda de abastecimientos materiales, de servicios públicos y comercio global. De esta forma, Oliva describe que la ciudad doméstica se convierte en: *“desplazamientos pendulares desde la vivienda, normalmente en coche privado, hasta cada uno de los*

*diferentes equipamientos<sup>53</sup>, lugares de trabajo, de ocio o de consumo de los cuales se requiere sus servicios”*.

La ciudad doméstica se construye en base política y como consecuencia se congregan edificios representativos e institucionales que simbolizan el poder político, un espacio que se separa del resto de la ciudad y que comúnmente se encuentra en proporciones mayores al resto de las edificaciones. Se evidencia entonces la desproporción que existe frente a la monumentalidad y a la existencia de espacios sociológicos que sean verdaderamente urbanos (Oliva i Casas, 2005)

Se define este modelo de ciudad como doméstica entonces porque *“concibe la vivienda como santuario de la familia”* (Chueca, 1998) y menosprecia e ignora, la dimensión de la ciudad. Equipa la ciudad con centros comerciales que son públicos pero con estrictas leyes de acceso, de funciones y de uso. De esta forma se privatiza el

---

<sup>53</sup> Equipamiento se refiere a las estructuras arquitectónica de acceso público que tienen las ciudades (sin importar su tipología o modelo) tales como: iglesias, estadios, museos, bancos, etc.

espacio que originalmente en las ciudades clásicas pertenecía a la población. Estos nuevos movimientos suburbanos de la contemporaneidad se relacionan también con la descentralización<sup>54</sup> de las ciudades que consiste en la fragmentación del centro de la ciudad en otros centros que se ubican en los extremos de las urbes y que corresponden a estratos socioeconómicos diferentes.

#### **El urbanismo y la Ciudad pública:**

El urbanismo es la *“expresión de la ciudad”* (Castro, 2003), el carácter del espacio que evidencia la existencia de dinámicas socio-culturales. *“La historia de lo público y de la sociedad en su conjunto, ha estado ligada de forma vertebral al fenómeno de lo urbano. Desde el ágora a la calle, la plaza, y el edificio monumental, configuradores de lo público en las ciudades clásicas, hasta la red compleja del ciberespacio, el hombre ha optado por un sinnúmero*

<sup>54</sup> “La descentralización, ¿una nueva panacea para impulsar el desarrollo local?”, Carlos A. de Mattos.

*de respuestas de tipo espacial, que han actuado como sustento de su ser colectivo y de su naturaleza social”.*<sup>55</sup>

Como se explica en la afirmación anterior y como se ha visto durante todo el documento, el urbanismo ha sido en todas las etapas de la historia de la ciudad un tema de gran relevancia. Se podría decir entonces que siempre ha existido el urbanismo, aunque no se ha presentado de la misma manera.

Para interés del lector, el proyecto surge luego de una reflexión sobre el uso del espacio público y la relación que este uso tenía directamente con las obras escultóricas que habitan los espacios dentro de la ciudad. Inicialmente se pensó era un problema local (Santiago de Cali, Valle), pero se pudo ver en la mayoría de los autores referentes en el proyecto que es un problema general que asecha actualmente a las ciudades en el mundo, especialmente en América Latina.

<sup>55</sup> La Ciudad y el espacio público: Unidad 1: La Idea de Ciudad. Alcaldía Mayor de Bogotá D.C

El Movimiento Moderno iniciado con las ideas urbanísticas de Le Corbusier se identifica según Oliva como el momento en el que la ciudad comienza a dar relevancia a la construcción de *grandes almacenes* que serían identificados luego como espacios urbanos en el que se desarrollan actividades interesantes. Otros ejemplos de espacios urbanos construidos a partir del Movimiento Moderno son los aeropuertos, estaciones ferroviarias, etc. Considerar estos espacios “*privados*” como espacios urbanos ha representado para los teóricos del urbanismo una gran confusión: ¿hasta que punto vivimos en una ciudad pública o en una ciudad doméstica? Como diría Oliva: “*algunos arquitectos urbanistas, sin embargo, anclados todavía en la supuesta vanguardia, viven una especie de esquizofrenia urbanística representada por los dos modelos de ciudad*”. Es difícil entonces poder definir el urbanismo desde el ámbito arquitectónico o desde la estructura del espacio en la ciudad, puesto que la ciudad doméstica propone una vida urbana dentro de “*las casas*”, como diría Chueca: “*puertas adentro*”, lo que evidentemente no constituye el urbanismo que propone la ciudad pública y que ha sido por milenios el carácter urbano de la ciudad.

### III. El espacio público: Pérdida del carácter urbano

Se ha hablado del concepto general del espacio público, de cómo se ha dimensionado a lo largo de la historia en las ciudades en el mundo. Incluso en occidente, donde hemos visto que se han presentado dinámicas relacionales diferentes que modifican tanto el uso como la forma de este espacio “común” para todos. No obstante, es necesario para la investigación hablar del espacio público en Colombia, debido a que es nuestra plaza a intervenir (específicamente Cali).

La modernidad y la *Carta de Atenas* de Le Corbusier fueron determinantes para la construcción de los espacios tanto privados como públicos de las ciudades en Occidente. No obstante, los países latinoamericanos sufrieron un proceso diferente. En Colombia, con la segunda oleada de violencia se desencadenaron los procesos violentos del Bogotazo que repercutieron en el orden público de las demás ciudades del país, además de las luchas

constantes entre partidos políticos y los desplazamientos iniciales por parte de las “chusmas” (como se conocía actualmente a las guerrillas o fuerzas armadas ilegales).

Estos conflictos obligaron a los ciudadanos a dejar de lado los espacios públicos, a transformar la percepción de los mismos, y como consecuencia de ello, se quedaron en sus casas con miedo a salir de ellas. Jordi Borja habla sobre este proceso y lo denomina: *“La agorafobia urbana”, “Hay un temor al espacio público. No es un espacio protector ni protegido. En unos casos no ha sido pensado para dar seguridad sino para funciones como circular o estacionar, o es sencillamente un espacio residual entre edificios vías. En otros casos ha sido ocupado por las clases <<peligrosas>> de la sociedad: inmigrados, pobres o marginados. Porque la agorafobia es una enfermedad de clase de la que parecen exentos aquellos que viven la ciudad como un oportunidad de supervivencia. Aunque muchas veces sean las principales víctimas, no pueden permitirse prescindir del espacio público”.*

Esta agorafobia se originó gracias al “estado de sitio” en el que se determinó Colombia a partir de 1948 con la muerte de Jorge Eliecer Gaitán. El estado de sitio es más conocido actualmente como “toque de queda”, no importa el nombre en realidad, lo que importa fue que este momento en el país determinó que los ciudadanos hayan tenido que permanecer en sus casas a partir de las 7 de la noche. De no ser así, su vida corría peligro.

En este momento histórico el espacio público en el país pierde fuerza en su totalidad y se convierte en un lugar de paso, de tránsito, sin que brinde ninguna otra función. Así mismo se convierte en vivienda de los “peligrosos” de los que habla Borja y comienza la pérdida del carácter urbano.

El gobierno colombiano, transformado a partir de 1991 con el nacimiento de la nueva constitución y con esto el cambio de tipo de estado a uno: “social de derecho” le da nuevas garantías a los ciudadanos, entre ellas: el espacio público, determinado como uno de los derechos colectivos a los cuales todos los colombianos deben tener acceso.

El estudio de Ana Carreira durante su doctorado dio cuenta al proyecto de algunos datos históricos que se habían dejado de lado y que son la base argumentativa de la teoría que ella misma desarrolló sobre el espacio público, en especial el de Colombia.

### **Espacio concebido y espacio practicado:**

El concepto de espacio practicado y espacio concebido nace de la entrevista realizada a Ana Carreira, Arquitecta de la Universidad de Buenos Aires; Magister en Planificación y Administración del Desarrollo Regional en la Universidad de los Andes; Doctora en Historia de la Universidad Nacional de Colombia cuya tesis se dirigió a la investigación del espacio público en Bogotá entre el año 1945 y 1955. Tesis que fue determinante para que sus temas de investigación, actividad docente y consultoría se dedicaran en su totalidad a la historia urbana, la evolución de la ciudad latinoamericana, el desarrollo urbano y regional, el territorio y por supuesto el espacio público.

Para Ana Carreira: *“El concepto (de espacio público) es un concepto novedoso, en realidad no se hablaba antes de espacio público. Antes se hablaba de espacios abiertos, espacios verdes, playas, parques en la ciudad. Pero “espacio público” era más un concepto que se usaba desde la filosofía o desde la política. Indagué a partir justamente de estos conceptos anteriores, de cómo habían sido manejados sobre todo en la filosofía política y logre armar una definición propia o tomada de diferentes autores para entender como mirar el espacio público”*. De esta forma, Ana Carreira define el espacio público como la combinación de un: espacio concebido y un espacio practicado.

El espacio concebido hace referencia a la forma como los entes gubernamentales lo han construido. Este espacio tiene inherentes unas funciones específicas, unos objetivos claros y una forma de uso. Un ejemplo claro es la plaza de los estudiantes en la ciudad de Cali o conocida popularmente como la plaza de Jovita. Este lugar fue diseñado para disminuir el grado de inseguridad de la zona y también para adecuarse a la arquitectura de las construcciones del

MIO. De esta forma se construye lo que Carreira denomina espacio concebido.

El espacio practicado es el que se crea con la intervención de los usuarios, es decir, como usan el espacio que ya ha sido concebido. Aquí es donde se le da el carácter público a espacio, cuando es la gente: los ciudadanos quienes lo adecúan le dan nuevos usos y funciones diferentes a las concebidas, cuando el espacio se convierte en sujeto que puede comunicar, que genera experiencias y es mediador de los comportamientos que los ciudadanos realizan fuera de sus casas, es con el espacio practicado que se conforma la “ciudad pública” de Chueca.

#### IV. Arte público: primeros indicios y actualidad.

##### ***Indicios en el período Barroco, fortalecimiento del academicismo***

Como se había mencionado anteriormente, en el período Barroco se dieron las primeras inclusiones de la obra de arte en lugares

públicos como forma de expresión de la autoridad y el poderío de la época. El arte Barroco, es considerado como “*arte de propaganda*”<sup>56</sup> que buscaba impactar al espectador y ostentar estabilidad económica en la ciudad, por medio de la monumentalidad, obras de arte de gran tamaño y lujo, que eran ubicadas en plazas, jardines, hospitales, universidades y diferentes lugares de acceso común, de modo que el espectador (dentro de los que se encontraban turistas también) se sintiera atraído y a gusto con la ciudad que observaba.

El Barroco desarrolla una habilidad comunicativa y directa, no al azar; si se observa todo el trasfondo socio-económico de la época. Se puede concluir que este interés de urbanizar esos espacios de encuentro, de persuadir no sólo a los habitantes, sino también a turistas y posibles inversionistas, de ostentar y demostrar por medio del arte la influencia y el poder de los entes superiores tiene

<sup>56</sup> “Arte Barroco” **Material informativo-educativo del Gobierno de Canarias.**  
<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/9/Usr/vierayclavijo/geografia/apuntesarthe/barroco.pdf> Fecha de consulta: 7 de Mayo de 2010.

una intención específica y es de cierta manera, maquillar la situación real que se vivía entonces:

- **Económicamente:** Feudalismo, inflación, estancamiento agrícola.
- **Demográficamente:** Hambruna, epidemias, guerras y malas cosechas.
- **Religiosamente:** Se habla de un cuestionamiento de la fe católica dando como resultado el “protestantismo”.
- **Socialmente:** “Malestar entre los grupos sociales”
- **Políticamente:** Absolutismo.

Existía el interés que tenían entes como la monarquía, la nobleza y la iglesia por obtener un control psicológico (por medio de la imposición del gusto artístico) sobre la población, a fin de evitar el desarrollo de ideologías independientes que propiciaran el

empeoro de la situación<sup>57</sup> de la época y conservar su hegemonía tanto política como religiosa.

En España por ejemplo, el Barroco, la arquitectura y el urbanismo están intrínsecamente ligados y aunque no se habla específicamente de “Arte público” para referirse a la obra ubicada en un espacio de convergencia de la población, trae consigo una “nueva idea de ciudad”<sup>58</sup>. Contribuyendo a la construcción de espacios públicos.

*“Los monumentos (...) estaban ubicados en jardines y parques, conjuntando así las glorias de la historia patria con la naturaleza dominada y estructurada, como símbolo de la dominación general de la urbe sobre el territorio, en una palabra, los monumentos (y con ellos las plazas, los jardines y los parques) formaban parte de un*

<sup>57</sup> “Historia del Arte”. Unidad 14. **Material de apoyo educativo I.E.S Condesa Eylo.**

<http://proxy.iescondesaeylo.com/publico/GEOGRAF%C3%8DA%20E%20HISTORIA/HISTORIA%20del%20ARTE/UNIDADES%20PDF/14%20El%20Arte%20Barroco-Arquitectura%20y%20escultura.pdf> Fecha de consulta: 7 de Mayo de 2010.

<sup>58</sup> “Arte Barroco” **Material informativo-educativo del Gobierno de Canarias.**

<http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/9/Usr/vierayclavijo/geografia/apuntesarte/barroco.pdf> Fecha de consulta: 7 de Mayo de 2010.

*triple modo de espaciar, de <<hacer sitio>> público y de <<hacerle sitio>> al público<sup>59</sup>* - **Félix Duque**-

Los desarrollos urbanísticos del periodo Barroco son fruto de una ideología Renacentista, que nace de la forma como se comienza a estructurar la ciudad. La idea de *construir espacio público* evoluciona en el periodo Barroco, pero es ideada en el Renacimiento con la nueva forma de la Arquitectura en Italia en general en Europa. Arquitectura que sería luego reconocida como estándar en el mundo occidental, de la cual en la actualidad se conservan algunos monumentos.

Así como lo expresa Félix Duque, la ciudad hacia finales del siglo XVIII y comienzos del siglo XIX se llenó de monumentos escultóricos, de artistas que ahora hacen parte de los libros de Historia del Arte y que reconocemos fácilmente por las soluciones que dieron a los cuestionamientos técnicos y teóricos del Arte y la Ciudad. No obstante, aunque pareciera que el Arte y la Ciudad (como concepción sociológica) han estado siempre relacionados, es

imposible pensar que en el Arte del Renacimiento, el interés primordial haya sido la “gente”, “los habitantes” de esa ciudad de Artistas (Italia) que la llenaron de colores y formas, debido a que la manera de “hacer arte” era puramente académica. Una muestra evidente de este proceso es la obra pictórica de Botticelli caracterizada por el contenido religioso y mítico. Mujeres desnudas inmersas en paisajes naturales son seguramente las imágenes que se vienen a la cabeza del lector al mencionar su nombre. Pero estos espacios naturales, casi perfectos en su construcción formal no son la representación real del espacio, son parte del imaginario del artista que recrea la naturaleza desde el interior de su estudio de pintura. Podríamos comparar esta forma de representación (respetando la complejidad que demanda una obra de arte pictórico) con los montajes digitales que actualmente abundan en el mercado de la fotografía. Este arte era y es entonces un Arte académico.

La palabra “Academia”, ha sido interpretada de múltiples formas a lo largo de la historia. Inicialmente provenía del jardín “Academos”

<sup>59</sup> “Arte público y espacio político” – Félix Duque

que era el lugar en el que enseñaba Platón. Generalmente abarca a aquellas escuelas que se encargan de enseñar arte y en el que el desnudo es la materia básica<sup>60</sup>. En este orden de ideas, una “Obra Académica” es aquella que cumple con las normas técnicas sugeridas por la Academia y califica de esta forma las obras que se desarrollan: Pintura y Escultura, que son las únicas formas de arte que la Academia califica como tal.

En numerosas ocasiones, la Academia ha demostrado ubicarse en una posición tradicionalista. Un buen ejemplo, fue el surgimiento del Impresionismo que rompió con los paradigmas del academicismo en la época y por esta misma razón, no les era permitido a los artistas impresionistas mostrar sus obras en salones oficiales, por lo que fueron llamados “Los rechazados” y se veían obligados a buscar otros espacios para hacer sus exposiciones (uno de esos lugares, fue el estudio del fotógrafo Nadar)<sup>61</sup>

<sup>60</sup> Concepto tomado del Museo Nacional de Artes Visuales de Uruguay <http://www.mnav.gub.uy/academ.htm> Fecha de consulta: 2 de Mayo de 2010.

<sup>61</sup> Entrevista con Diego Salcedo.

### **City Marketing**

*“Las ciudades tienen que transformarse en vendedoras de sus productos y servicios. Las ciudades son en realidad productos cuyas identidades y valores deben ser diseñados y comercializados. Muchas ciudades del mundo se han concebido como productos sujetos a constante cambio y mejoría y como marcas con alto posicionamiento<sup>62</sup>”*

**-Jorge E. Pereira-**

El city marketing, plantea a la ciudad como una marca que debe promover sus propios productos o servicios a fin de “vender” la idea de ciudad ideal y generar el flujo de turistas e inversionistas en pro de mejorar la economía.

Según el experto en Marketing y expansión de empresas, Jorge E. Pereira, el “city marketing” se ha implementado desde tiempos

<sup>62</sup> “City Marketing: El producto de ciudad” –Jorge E. Pereira. [http://www.mercadeo.com/77\\_citymarketing.htm](http://www.mercadeo.com/77_citymarketing.htm) Fecha de consulta: 06 de Mayo de 2010.

remotos (aquí vale la pena recordar el período Barroco del que se ha estado hablando anteriormente) con el fin de que quienes habiten la ciudad (fijos o de paso) “*puedan sentirse bien y tengan una vida placentera*”, es por esto que al igual que un producto o servicio, la ciudad realiza campaña de marketing para lograr esos objetivos, campañas que generalmente están muy arraigados a temáticas de conservación y patrimonio histórico, culturales, promoción de los valores y las buenas costumbres y atractivos naturales. Es por esta razón (más que todo por la conservación histórica de la que se habla) que la ciudad (más específicamente los entes gubernamentales encargados del proceso) insiste constantemente no sólo en la inclusión de obras de arte en el espacio público, sino en la insistencia de la colocación de arte monumental en estos sitios (al menos en la ciudad de Cali), con el ánimo de eternizar hazañas y/o infundar valores que planteen una reflexión hacia la convivencia ciudadana.

*“(…) Esos mismos artistas “Neorrománticos”, suelen cobrar de los poderes públicos, si están instalados o tienen acceso a ellos, sumas*

*importantes de dinero a realizar en público justamente aquello que al público normalmente repugna o le deja indiferente, con la consiguiente irritación(…)”<sup>63</sup>– Félix Duque-*

Con esta frase, a modo de análisis y reflexión, podemos ver cómo el city marketing ha llevado no sólo a darle valor a la obra (obras generalmente desarrolladas por artistas renombrados, a fin de aumentar el interés ciudadano por estas) y adquirirla, para posteriormente ubicarla en los espacios, sino que se tratan de obras que no proponen una comunicación, ni un mensaje directo al espectador, si no que por el contrario termina siéndole indiferente al mismo, puesto que no muestra al público como “*objeto de estudio*” (como se verá más adelante) alejándolo de una aproximación acertada de arte público. Un ejemplo de esta situación, es la Plaza Botero en Medellín, cuyas esculturas aunque adornan un espacio y crea un sitio de encuentro, se han hecho parte del paisaje de la ciudad a tal punto que el ciudadano las pasa

<sup>63</sup> “Arte público y espacio político” – Félix Duque

por alto (en el mejor de los casos estas obras son rayadas y/o graffiteadas por los mismos) sin llevarse alguna reflexión de esta.

El arte público como se piensa popularmente, se ha resumido a lo que Félix Duque llama *kitsch* (Duque, 2001) que consiste no sólo en la grandeza de la obra de arte (grandeza de tamaño), sino en arte estéticamente deficiente (que tienen como fin el cumplimiento de la demanda) que imponen poder y autoridad (aún hoy se sigue conservando esa característica del Barroco) y que surge como consecuencia de la “Mercantilización del arte”. Las entidades respectivas, encargadas de situar estas obras de las que hemos hablado e incluso los propios autores de estas, han olvidado (al menos en nuestra ciudad) el factor “interacción” que se le puede agregar a la obra y que puede contribuir a romper los esquemas meramente apreciativos en los que hemos estado e incluso, pocas veces hemos podido ser testigos de la implementación de nuevas tecnologías, del nexa Arte/Tecnología en obras contextualizadas en el espacio público, sin tener en cuenta todo lo que estas pueden aportar, incluso a transformar la forma despectiva en la que los

ciudadanos conciben el espacio, haciendo un llamado hacia la apropiación de este. *“me parece que la interacción y las tecnologías le aportan un montón de atributos a las obras de arte convencionales que en el pasado no eran posibles, estábamos condenados a las obras de arte completamente terminadas, cuando hoy en día estos medios nos permiten ejecutar una obra que nunca termina de ejecutarse, que estén en una permanente construcción, una aproximación mucho más participativa y colaborativa, el artista puede ser de alguna manera el artífice o el gestor de algo en el que la sociedad misma puede ser el artista, eso es una oportunidad maravillosa<sup>64</sup>”*.

Por otro lado, el poco interés de los ciudadanos hacia ese “arte público” se debe también a que la ignorancia de pensamiento en cuanto al desarrollo urbano no sólo de Cali, sino de Colombia, dejó a este último en “stand by” y por lo tanto no se cultivó el pensamiento cultural en el ciudadano, dejando pues, poco pensamiento crítico con respecto al arte.

---

<sup>64</sup> Entrevista Santiago Barriga

*“Esa ignorancia por parte del pensamiento dejó el proceso de desarrollo urbano y de la conformación de la vida ciudadana y citadina, en manos de la mera especulación tanto profesional como económica. La investigación, el estudio sistemático y el análisis crítico cedieron el espacio urbano en conformación al mundo especulativo de la consultoría, la asesoría y planeación urbana tecnocrática, el cual, en una alianza mortal con el clientelismo y la corrupción política, y la especulación inmobiliaria y la industria de la construcción “modeló” el horror de urbe con la que nos encontramos en la última década” (Ayala M., 2006)*

Como se menciona en esta cita, la mercantilización del arte, es decir, el obtener un beneficio económico por medio de la obra y la *corrupción política* en conjunto con una construcción a medias del espacio público urbano, da como resultado una ciudad cuya población poca relación tiene que tener no sólo con el espacio, sino con todo lo que ahí se encuentre, en este caso se podría hablar específicamente de la obra de arte.

## V. CONCLUSIONES.

En conclusión a la investigación anterior, si nos enfocamos específicamente a la ciudad de Santiago de Cali observamos que el problema conceptual de Arte público y espacio público es latente. A diario nos encontramos con diferentes intentos de culturización por parte de los entes gubernamentales de la ciudad y la región, y evidencian que sí existen iniciativas para que la gente “aprenda de arte”. Sin embargo encontramos que estas vías intentan a toda costa involucrar el espacio público, espacio que ha sido intervenido y de esta forma modificado por la arquitectura futurista que trae consigo las nuevas construcciones en la ciudad, entre ellas el transporte masivo integrado MIO.

De esta forma, aunque el arte está haciendo parte del espacio público – un ejemplo claro son “*Las Novias del Gato*”<sup>65</sup> –, se está descuidando la reacción que la gente pueda tener ante esta “invasión” artística que se presenta en la ciudad contemporánea,

---

<sup>65</sup> Esculturas realizadas por diferentes artistas caleños en honor al “*Gato de Tejada*”.

además de obviar el tipo de relaciones que se pueden generar con el espacio en el cual son expuestas.

El desconocimiento del arte por parte de la población Colombiana no es gratuito. Artistas como Doris Salcedo, Pilar Riaño, Beatriz Gonzales, Jaime Zerón y otros más contemporáneos como Simon Hosie intentan recrear por medio de sus obras de arte de carácter “plástico” y algunos de ellos público, la memoria violenta de nuestro país. Esta decisión de valerse de la historia bañada en sangre de Colombia para desarrollar conceptualmente obras que han sido ganadoras de galardones internacionales y nacionales es una característica que desde el trabajo de campo se convirtió en un tema de investigación. Estos procesos de violencia vividos por generaciones de colombianos son también una causa de la ignorancia frente al arte, frente al espacio y frente a la relación de estos dos. El aporte que hacen estos artistas antes mencionados es admirable y representa una forma de evidenciar lo que se ha olvidado para que no vuelva a ser repetido.

No obstante esta iniciativa es apenas comprensible por aquellos para quienes el Arte es un interés, los que son de formación artística y cultural y los que no lo son pero se preocupan por lo que pasa en el país en torno al tema. La obra de Hosie: “*ablado con la pared*” representa una iniciativa a la realización de obras de Arte público (que no son necesariamente digitales) que involucren a los ciudadanos y que les brindan otro tipos de experiencias sensoriales. Durante la publicación de la obra de Beatriz González en el periódico el Tiempo, Simon Hosie encontró el momento perfecto para dar vida a “La lavadora de ropa”, una habitante del barrio “El paraíso” en Bogotá. Una de las cuantas historias que logró retratar y conocer durante su trabajo de campo de 10 meses en el barrio. Su propuesta era inicialmente desarrollar una Biblioteca comunitaria que utilizara la misma mano de obra de la comunidad, una forma de apropiar la arquitectura a sus mismos usuarios, proyecto que llegó a su final. Beatriz González recibió luego una carta en su casa con uno de los dibujos “para niños” que ella había publicado. En este momento, la artista Pop Colombiana queda conmovida por la forma como *la lavandera* había escrito tal carta, de esta forma

realiza una obra pop titulada: “Carta furtiva” que sería luego expuesta. Simon Hosie sin conocer las consecuencias de su acto, expone en la plaza de Bolívar de Bogotá *la casa de la lavandera*, en un lugar que no podía ser otro, puesto que su crítica es exactamente a los entes gubernamentales que se han olvidado no solo de *su lavandera* sino de los miles de colombianos que viven en la misma condición. Esta obra es un ejemplo de cómo el objeto viene de la gente, es desarrollado por la gente y se expone en un lugar concurrido por una pluralidad social.

No es solo Hosie quien ha realizado obras de este tipo, Oscar Muñoz con su obra “Documentos de la amnesia”<sup>66</sup>, Doris Salcedo con su obra “Acción de duelo” que expuso en la plaza de Bolívar de Bogotá y que representa la memoria de los diputados del departamento del Valle asesinados por las Fuerzas Armadas

---

<sup>66</sup> Utilizando materiales como el agua, la luz o el polvo, y diversos soportes como el video, la fotografía o el dibujo, el autor intenta representar procesos de la vida tan elementales como por ejemplo el reconocimiento de una persona al mirarse en un espejo o verse en un retrato. «Quiero hacer una reflexión acerca de los medios, los mecanismos de representación ya que siempre existen procesos ideológicos y filosóficos que están escondidos detrás de esos sistemas». Extraído del sitio Web: <http://www.hoy.es>.

Revolucionarias de Colombia (FARC), entre otros también tienen interés en lo público.

De lo poco que se ha visto en Colombia en Arte y Tecnología, poco de ello se relaciona con el espacio público. Museos contemporáneos de diferentes tipologías han incursionado en la “era digital” y han abarcado un nuevo tipo de mercado: los jóvenes. Aquellos individuos que hacen parte de la ciudadanía y que representan una excelente oportunidad comercial. La pregunta es: ¿El Arte y la Tecnología es solamente la posibilidad de encontrar arte que pueda ser tocado, manipulado, intervenido? ¿Cuál es el objetivo? ¿Que la gente tenga un espacio de dispersión y recreación? El trabajo de campo nos entregó respuestas a estas preguntas. El Arte y la tecnología tienden a ser mal interpretados. Diego Salcedo, profesor de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, especialista en la *Teoría de la Museología* nos habló sobre la incursión de la tecnología dentro de los museos en Colombia. Es claro que la posibilidad de transgredir el carácter contemplativo de la obra de arte estática pasa a ser un interés general, y una forma

de atraer público a estos *centros culturales*, pero se descuidan las posibilidades que brindan estas nuevas propuestas artísticas para generar una conciencia frente a la necesidad de entender el arte y la relevancia que tiene frente a la vida ciudadana.

Por lo tanto, hacer obras de Arte y tecnología en Colombia es un camino que no se ha terminado de explorar, y específicamente en relación con el espacio público, existen propuestas e iniciativas pero no las suficientes. El espacio público ha sido reformado en los últimos 20 años en la mayoría de las ciudades del país. Claramente el caso más representativo es el de Bogotá en la administración de Mockus y Peñalosa. No obstante, aunque el cambio radical del espacio público ha favorecido la forma como los ciudadanos ven su ciudad y se apropian de ella, se ha descuidado aquello que es necesario para la población, aquello que los hace ciudadanos y lo que en primera instancia era el objetivo de los espacios públicos según lo que nos dice la historia de la ciudad: la posibilidad de encontrar en esos espacios un lugar de reflexión, de relación comunitaria, de encuentro social, de debate, de aprender de Arte,

filosofía, política. Un espacio de producción intelectual y de ejemplo de vida en comunidad. No un espacio que genere temor al visitarlo (agorafobia urbana) y que pueda ser reemplazado por los centros comerciales.

Así como describe Alberto Saldarriaga: *“La definición de una << cultura urbana >> por otra parte, no es tan fácil de formular y, por lo mismo, no es muy clara cómo se puede contribuir a desarrollarla. En tanto que cultura de las ciudades, la cultura urbana presupone la existencia de pautas de convivencia, de imaginarios compartidos, de relaciones entre ciudadanos y de relaciones con la ciudad, que presentan ciertas mínimas de coherencia y solidaridad. El hecho de que en el mundo existan ciudades donde estas pautas, imaginarios y relaciones se manifiestan con la coherencia esperada, hace pensar que son esos los paradigmas que debemos apreciar y reproducir. Tras la idea de una cultura urbana paradigmática se encuentran supuestos tales como el de una convivencia tranquila y estable, en la cual los conflictos se resuelven mediante el diálogo o el reclamo legal de los derechos y deberes, en la que el ciudadano aprecia la*

*ciudad y esta le ofrece la mayor cantidad de opciones para su bienestar. Una ciudad paradigmática “cultura” es aquella en la que se aprecian valores de confianza y de seguridad que permiten a los ciudadanos habitar “normalmente” sus espacios y convivir con confianza con sus vecinos”.*

Estamos evidenciando una oportunidad de reconstrucción del espacio público, de aporte a una cultura urbana con bases sólidas, a una reflexión del significado de la ciudad y generar un interés en los ciudadanos de vivirla en todas sus dimensiones a través del Arte y la tecnología. *“La dimensión artística juega un papel importante en la construcción y en la reconstrucción de la ciudad futura en América Latina y, particularmente, en Colombia”* (Saldarriga Roa, 1997). El problema del espacio público es un problema de Diseño, está es una de las reflexiones que nos quedaron de las entrevistas con 6 personas que compartieron su conocimiento y que están interesados y convencidos de que las nuevas tecnologías en relación con el Arte son una propuesta interesante para que se

genere una cultura frente al tema del Arte y se conciba el espacio público como lugar para vivir la ciudad.

## **VI. ALTERNATIVAS DE DISEÑO Y ANÁLISIS**

Karen Aune, Artista visual profesora de la Universidad de los Andes nos dejó dos reflexiones muy interesantes de la entrevista que le realizamos durante la salida de campo. La primera hace referencia a la era tecnológica que ha sido tanto alagada como criticada. Para ella: “estamos en la era del simulacro total, el simulacro total de las cosas” tomando como referencia la posibilidad que tienen actualmente las personas para usar software de manipulación de la imagen como Photoshop. La segunda reflexión parte del problema del espacio público. Para Aune: “El problema del espacio público es un problema de Diseño”, de la forma como se organizan los objetos en el espacio y de la función con las cuales son concebidos.

La tecnología se ha presentado en el mundo contemporáneo como una nueva posibilidad de manipular la realidad, de allí que se hable de “foto-montajes”, de “realidad aumentada”, de “realidad virtual”, de “espacios inmersivos”. Adicional a esto, visiones de artistas como Patricia Piccinini nos demuestran que la evolución tecnológica se dirige hacia la manipulación genética de la raza humana y la mezcla (tal cual se realiza de forma digital) de la información que llevamos en nuestro genoma humano. No es entonces en vano la afirmación de Aune de que estamos viviendo una realidad simulada.

Dentro de nuestra carrera universitaria, nos movimos básicamente en 4 líneas que nos definen: la animación, los videojuegos, el diseño gráfico y las instalaciones interactivas. En cualquiera de las cuatro líneas el Arte está presente como un determinante estético y conceptual de las piezas que se desarrollan pero el espacio público no. Este último se presenta como un elemento a intervenir, a criticar, a recrear, a mostrar, etc. en una animación, en un videojuego, en la imagen, en la fotografía, y dentro de una

instalación. Sin embargo, aunque pueda hablarse de espacio público en cada una de ellas, el problema que se plantea en este proyecto es un problema de vivencia del espacio, de habitabilidad, de movilidad en el espacio, de relación entre los entes que lo habitan y del Arte que se involucra con el espacio estando inmerso en él. En este orden de ideas, así como lo asegura Aune, el problema del espacio público es un problema de diseño y el problema del Arte público es un problema de comunicación.

Teniendo en cuenta que las prácticas artísticas deben proponer una experiencia más allá de la contemplativa (según determinantes de diseño), es claro que no podríamos usar la animación ni el diseño gráfico como una solución acertada para nuestro proyecto de grado puesto que así conciben inherentemente características artísticas y conceptuales, no traspasan las fronteras de la experiencia estética.

Al contrario de las dos anteriores, los videojuegos y las instalaciones interactivas proponen un trabajo corporal e intelectual, una forma diferente de acceder a la información, un esfuerzo, por tanto una interacción. Sin embargo, el espacio público físico heredado del

ágora de la ciudad griega no hace parte de la escenografía del videojuego. Contrario a esto, se desarrolla un ambiente virtual que émula un espacio público en el que se desarrollan las situaciones que definen el futuro del juego.

De esta forma llegamos a la conclusión de que la mejor solución para poder recuperar el carácter urbano del espacio público y acercar a la población de Santiago de Cali a una cultura que involucre un pensamiento crítico frente al arte público son las instalaciones interactivas.

Como se explicó al inicio de este análisis, la tecnología digital es parte activa del mundo contemporáneo y tiene diversas maneras de ser interpretada. No obstante, en cualquiera de estas interpretaciones es claro que la evolución de las tecnologías no solo ha sido técnica sino también en la forma como se usan y las funcionalidades que proponen a los dilemas de la vida diaria. A nivel de la comunicación, el internet y las redes en general han roto

las fronteras espaciales a tal punto que es normal comunicarse vía redes sociales, canales de comunicación virtual o medios electrónicos. Este es uno de los argumentos más fuertes dentro de la investigación, puesto que para el desarrollo del proyecto es estrictamente necesario que se generen “expresiones culturales colectivas” y las nuevas tecnologías digitales (medios interactivos) nos permiten encontrar un punto en común dentro del comportamiento actual de la población en la ciudad, hacen parte de ella.

Durante todo el proceso de investigación hemos sustentado de diferentes maneras que la solución a nuestro proyecto se basa en el desarrollo de una “práctica artística”. Esta como muchas actividades ligadas al Arte, están asociadas directamente al concepto de “inspiración artística”.

“El artista cuando está inspirado, se encuentra en un estado comparable al del éxtasis. Siente impulsos y arrobamientos y la sensación de que un agente exterior actúa por su mediación. Surgen ideas y fantasías hasta entonces ocultas” (Ernst Kris, 1955).

En este caso, lo que el historiador Ernst Kris nos quiere decir, es que la inspiración no es un factor controlable, es decir, el artista no decide cuándo y cómo esta debe llegar, ni tampoco presenta diferentes propuestas antes de realizar su obra de arte, es por lo tanto un impulso irracional e inconsciente del ser humano. Por esta razón no consideremos pertinente en nuestro caso determinar más de una propuesta para desarrollar nuestra práctica, ya que la desligaría en esencia de una relación legítima con el concepto de “inspiración artística” y a su vez del Arte, remitiéndonos a la simple creación mecánica de la instalación para la solución del problema.

## VII. DETERMINANTES DE DISEÑO

El interés por el arte, y específicamente la forma como el arte se presenta en la ciudad, es el motivo que da inicio a esta investigación. Por lo tanto, se dirigió hacia el arte como forma de representación cultural y al espacio público como lugar para vivir la ciudad. El marco teórico fue una pieza determinante para la

conceptualización de temas que desconocíamos y para profundizar y aclarar algunas ideas que se preveían anteriormente. Sin embargo fue en la salida de campo en la que pudimos adquirir una noción más clara sobre esta problemática a nivel nacional. Este acercamiento al estado del arte fue determinante para el planteamiento de esta hipótesis.

El objetivo inicial de este proyecto era desarrollar una “obra de arte público” que evidenciara las características arrojadas por la investigación en cuanto al estudio de arte/espacio público/ciudad y por consiguiente la unión de estos tres conceptos: “Arte público”. Sin embargo, al referirnos a “obra de arte” nos enfrentamos a un término que ha experimentado cambios a partir del siglo XX (Edad contemporánea y nacimiento de las primeras vanguardias), es por esta razón que se decidió (a consejo de Alberto Saldarriaga) hablar de “práctica artística” dada nuestra preparación académica como diseñadores y no como artistas en sí. De esta forma, se plantean las siguientes determinantes de diseño:

### Conceptuales:

- No se realizará una obra de Arte, se realizará una práctica artística. “No existen <<obras de arte>>. Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de experiencia. Pero no tienen que ver con la producción de objetos particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos...” (Brea, 2003). El Autor determina que no existen obras de arte, sin embargo, esta apreciación hacer referencia al contexto actual del Arte en relación con las nuevas tecnologías que han evolucionado las teorías de la interacción.
- *Tal como lo propuso Marcel Duchamp: “el arte no puede obviar su contexto, ya que es éste el que le otorga todo su significado; de esta forma, el arte público no puede tampoco olvidar la arquitectura, el urbanismo, la cultura y, en definitiva, la idiosincrasia de la audiencia a la que se*

*dirige” (Monleón, 2000). Así mismo, la práctica artística que se propone no debe obviar el contexto en el que se desarrolla y expone, involucrando así mismo las dinámicas de relación existentes en el espacio en el cual estará ubicada (usuarios-obra, obra-espacio, usuarios-espacio, usuarios-usuarios).*

- La instalación debe plantear una reflexión al usuario durante y después de la experiencia según lo menciona Félix Duque: “(...) no es un arte para el público ni del público, sino un arte que toma como <<objeto de estudio>> al público mismo, a la vez que pretende elevar a ese público a sujeto consciente y responsable, no solo de sus actos (último refugio ético del buen burgués) sino de los actos cometidos por otros contra otros: porque él mismo, el público, ha de saber (algunos lo saben ya, desde Baudelaire y Rimbaud) que yo es otro” (Duque, 2001).
- En relación con la afirmación anterior del libro Arte público y espacio político de Félix Duque, para poder acceder a ese tipo de reflexión no es suficiente con la apreciación. Lo que

proponen las prácticas artísticas es recrear espacios a partir de dinámicas de carácter efímero que se medían por el comportamiento y acción de las personas. En nuestro caso, es necesario que la práctica artística incorpore elementos interactivos desarrollados a partir de los medios digitales puesto que permite involucrar a los usuarios en la misma obra generando respuestas a partir de los estímulos. De esta forma se rompe con el paradigma de la obra de arte contemplativa.

- La práctica artística debe desarrollarse a partir de “expresiones culturales colectivas”, es decir: la posibilidad de encontrar relaciones entre las personas en el espacio que se vean medidas por comportamientos que hacen alusión al imaginario social de las mismas, la forma como estas “viven la ciudad” así como dice Alberto Saldarriga en su artículo: Arte público y cultura ciudadana, en el libro: “Arte para Bogotá”.
- La práctica artística no consiste únicamente en la instalación dentro de un espacio público urbano, sino que

involucra a los ciudadanos en el proceso artístico, es decir, la obra se abre a la exposición, pero son los usuarios quienes la transforman y le dan sentido. De esta forma el usuario se convierte en co-autor de la obra (según Santiago Barriga y Alberto Saldarriga) y esta toma un carácter efímero. Así como plantea José Luis Brea en su libro “El tercer umbral”: “No existe más el artista, como tal. El artista es un trabajador, un productor, un ciudadano cuyo “trabajo inmaterial” -vinculado al afecto, al sentido, al deseo, al significado y al placer- debe considerarse como integrado en un equipo de producción. Se impone, pues, repensar las cuestiones de autoría, así como la propiedad intelectual. Los ingresos del artista del siglo XXI surgirán de la circulación pública de su trabajo inmaterial” (Brea, 2003).

- Las nuevas tecnologías digitales nos permiten acceder a un nuevo espacio público que se desarrolla desde lo virtual. El argumento anterior es una justificación más de las múltiples formas como se puede entender y presentar el espacio público en la ciudad contemporánea. Estas nuevas

representaciones del espacio público son vistos en la actualidad como perjudiciales frente a las teorías del urbanismo, puesto que el espacio público físico ha perdido su protagonismo como espacio para vivir la ciudad. Sin embargo, como objetivo específico el proyecto pretende utilizar las tecnologías digitales, entre ellas el internet y la conexión inalámbrica para conectar dos espacios públicos de Santiago de Cali. La información que se captura estará almacenada en un servidor en internet, pero no podrá ser visualizada ni manipulada en un dominio Web, será un espacio público virtual inmaterial. De esta forma no se elimina la función urbana del espacio público físico, al contrario se potencializa.

- La instalación debe procurar no modificar las funciones para las que ha sido concebido el espacio y las que nacen de la práctica de sus habitantes. Al contrario debe potencializarlas o proponer nuevas formas, mas no transformar las existentes. Algo cierto es que los espacios aunque no conserven las características inherentes del

urbanismo, de cierta forma son usados por un grupo de personas para ciertas “cosas”, que no pueden eliminarse pues se incurriría de forma contradictoria a la privatización del espacio, pues se estaría orientando una nueva forma de “vivir el espacio” totalmente ajena a la ya existente.

- El carácter de la práctica artística será efímero. Es decir, está en constante cambio. Los medios interactivos brindan la posibilidad de transformar la obra (por los usuarios) y se transgrede el paradigma de la obra de arte estática.

#### **Tecnológicas:**

- La práctica artística tiene como elementos mediáticos componentes interactivos que hacen uso de tecnologías digitales.
  - Computación ubicua
  - Realidad aumentada
  - Espacios inmersivos
- Se deben tener en cuenta las condiciones ambientales como variables no controlables que puedan convertirse en estímulos medibles por la instalación y jugar así con los

conceptos de emergencia<sup>67</sup>.

- La interacción con la obra debe ser 100% colaborativa y debe proponer la creación de nuevas relaciones sociales con los usuarios. Esto se logrará por medio de las siguientes estrategias:
  - Proponiendo la existencia de relaciones entre usuarios de la instalación
  - Proponiendo la existencia de relaciones entre usuarios virtuales y usuarios reales
  - Proponiendo la existencia de relaciones entre la instalación y el recorrido del espacio
  - Proponiendo la existencia de un canal de comunicación entre los dos espacios escogidos

---

<sup>67</sup> Según Santiago Barriga, los conceptos de emergencia son aquellas variables que surgen a partir de los elementos no controlables cuando se usa como escenario un espacio abierto, en este caso: un espacio público. Cuando se presentan componentes interactivos en este tipo de espacios se deben *suponer* los conceptos de emergencia de tal forma que no se conviertan en un obstáculo o un problema, al contrario puedan potencializar la experiencia de los usuarios durante su actividad con la práctica artística.

## VIII. FACTORES DE INNOVACIÓN

El proyecto “Haciendo espacio: hacer y ser el espacio público” es un aporte significativo a la definición de los conceptos de Arte público y espacio público vistos desde una perspectiva del diseño. Teniendo en cuenta que el concepto de lo que es o no es arte, e incluso la condición de ser conocedor de arte representa un elemento divisor de la “alta y baja” cultura. De esta forma, el concepto de arte público termina por transgredirse hasta el punto de olvidar la importancia del cómo se concibe una obra en el espacio público.

Así como Danto se refiere a la diferencia entre una obra de arte y una simple cosa: las obras de Arte buscan transmitir un mensaje, un ¿sobre qué? Y para sustentarlo, la obra se debe poner en juego como medio. Por tanto, para poder calificar algo como “obra de arte” debe de existir un mensaje y un medio para que luego sea interpretado. Además, no se debe desconocer la historia, es decir, el contexto con el que el público se relaciona en primera instancia, teniendo en cuenta que la obra de arte se determina por el

sentimiento a nivel estético. El proyecto busca construir en base a esta teoría una práctica artística que pueda ser interpretada mediante su discurso y los medios que se usen por el público aproximándose así al conocimiento de la importancia estética y conceptual de la obra de arte respecto del espacio público y la cultura ciudadana.

Aunque ya existen obras de carácter efímero que usan el espacio público como territorio y que no obedecen a estructuralismos y tecnicismos como los impuestos por la institución “museo”, estos son de carácter análogo, es decir se valen de lo meramente físico y mecánico, únicamente humano. En el proyecto se busca potencializar las funciones humanas de las que se ha valido el arte conceptual de finales del siglo XX y comienzos del XXI por medio de las nuevas tecnologías digitales que proponen otras formas de interacción basadas en los sentidos, en los elementos no controlables, y en la relación inherente con el “yo digital, mi presencia virtual”.

## IX. HIPÓTESIS

El diseño físico del objeto está pensado en función de la estética misma del espacio. Al realizar una observación exhaustiva del lugar, pudimos ver que este posee una forma circular excéntrica (Figura 1). A su vez, dentro del mismo espacio se pueden observar unas líneas que se prolongan desde el centro hasta el final del espacio que si se observan en conjunto con los círculos, se destaca una figura que se repite por toda la distribución del espacio idónea para el concepto de conformación de la estructura la cual sufrió un proceso de abstracción y transformación para lograr finalmente una figura de la cual partir para la planeación del resto de la estructura (Figura 2).



Figura 1

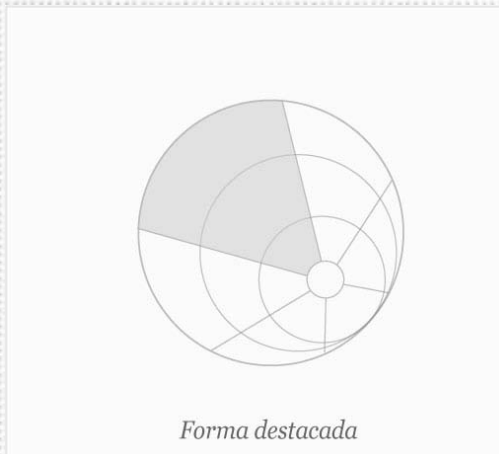


Figura 2

Dicho proceso se realizó de esta manera:





Módulo del espacio	Abstracción de forma del módulo	Módulo en repetición	Resultado de la forma
			

Figura3

Tal como se observa, se obtuvo una figura octagonal y para el diseño del cuerpo se decidió seguir la misma lógica de la figura inicial, es decir la parte de arriba un poco más ancha que abajo y como resultado se logra un semi-cono octagonal con un corte en diagonal. En este se ubicaron por diferentes partes los siguientes objetos: cámara web, sensor de proximidad, un par de parlantes, luces y una pantalla en acrílico polarizado de 35x35cm dispuestos como se muestra en la siguiente imagen:



Imagen 1

Esta pantalla, es de material acrílico polarizado en espejo y tiene doble funcionalidad (de día refleja la imagen del usuario, de noche muestra las imágenes de la pantalla LCD, ésta junto con la tapa superior tienen una inclinación de 30° aprox, para lograr una mejor

visibilidad de la pantalla con relación a la luz y para evitar el posicionamiento de objetos ajenos a la instalación en el momento del montaje en el espacio público. Las luces se encuentran ubicadas en los soportes de la figura para lograr el mejor aprovechamiento del espacio. De esta forma, llegamos pues, al resultado del proceso de análisis de la estructura.

Es necesario ahora sustentar más detenidamente la ubicación de los objetos. Es indispensable que el sensor de proximidad se encuentre en la parte frontal del objeto ya que será el que detecte las personas que se acerquen a este y así accionar los demás dispositivos de la instalación.

Los parlantes por supuesto están ubicados a lado y lado con el fin de lograr una mejor experiencia auditiva, frente a estos se antepone una rejilla de acrílico polarizado del mismo material de la pantalla y los demás espejos.



Imagen 2

La función de estos espejos es meramente estética, en primer lugar para completar una continuidad con los espejos superiores (parlantes) y también con la intención de crear reflejos interesantes con la luz solar, de modo que resulte llamativo para el usuario que

está dentro del espacio y para quién es transeúnte a sus alrededores.



Imagen 3

En este caso, no es necesario que el sensor de temperatura se haga visible, así que se ubica en la parte trasera del objeto.

Internamente, los objetos de mayor tamaño que se dispondrán en el objeto, son un computador portátil y una pantalla LCD que estarán ubicados junto con el resto de los dispositivos.

Finalmente en la tapa superior del objeto se coloca un acrílico con la misma forma para lograr una mejor protección del objeto, sobre todo contra las infiltraciones de agua que pueden darse por las ranuras de la pantalla.

La interacción de “Haciendo espacio” se divide en dos, interacción diurna y nocturna.

### **Secuencia Diurna**

En esta parte de la interacción la instalación se dedica a recolectar la información necesaria para llevar a cabo la interacción nocturna,

como en audio, el video y la temperatura que se lleva a cabo en el siguiente orden:

La Instalación a lo largo del día, es decir, de 6:00 Am a 6:00 Pm graba video cada período par de 15 min.

La grabación de sonido es constante.

Por otra parte, mientras suceden los dos pasos anteriores, la instalación censa permanentemente la temperatura.

### **Secuencia Nocturna**

En la interacción nocturna, la instalación se encarga de interpretar todos los datos recolectados durante el día para tomar vida y plasmarlos ante el usuario de esta forma:

La instalación espera hasta detectar usuarios cercanos, una vez sucede, esta comienza a encendiendo las luces.

Los sonidos grabados durante el día empiezan a reproducirse de menor a mayor intensidad dependiendo de la cercanía del usuario con respecto a la instalación.

Una vez el usuario haya llegado finalmente a la instalación, los videos grabados durante el día, se empiezan a reproducir en forma de mezcla (superposición de diferentes videos al tiempo) con matices rojos o azules que dependen de la recepción de la temperatura (rojos si se registraron temperaturas muy altas y azules en caso de que suceda lo contrario)

Una vez el usuario se aleja de la instalación, esta muere esperando por un nuevo usuario.

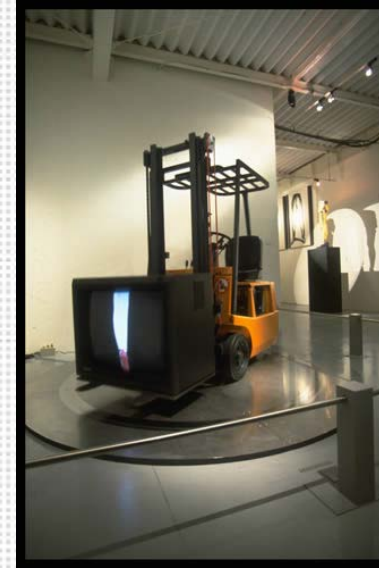
Disappearance es una obra realizada durante una residencia artística en el ZKM-Medienmuseum en Alemania. Se trata de una video instalación que evoca la tradicional bailarina de Ballet en su caja de música. Hace referencia a la bailarina frágil, intocable, inmanipulable y sublime pero controlada a partir de una máquina y visualizada por un objeto con características contrarias a la de la bailarina: rústica, fuerte, grande, totalmente manipulable. Son dos elementos en espacios diferentes que se relacionan por su comportamiento que se ve mediado por un eje de rotación y una cámara de circuito cerrado.

#### 1. Referencias:

**Disappearance (1993)**

**Jeffrey Shaw**

**Formato: Video instalación**



La instalación consiste en una carretilla elevadora industrial o más conocida como “montacargas” que tiene sobre su parrilla un televisor. El montacargas se encuentra ubicado dentro de un salón de exposición que ha sido adecuado para que la elevadora se encuentre adherida al piso por medio de un eje central. Este eje le permite al montacargas moverse 360 grados en dirección opuesta a las manecillas del reloj.

En la otra escena de la instalación se encuentra una bailarina que está dando vueltas tal cual se presentan en las cajas de música. Frente a ella, una cámara de seguridad que está registrando el movimiento de la bailarina se conecta sincrónicamente con el mecanismo de movimiento vertical del montacargas. De esta forma, cada vez que la cámara asciende o desciende, así mismo lo hace el peso del montacargas, es decir: el televisor. Se genera entonces una reflexión frente al sentido “conservador” del arte (Ballet).

Web:

[http://www.jeffrey-shaw.net/html\\_main/show\\_work.php3?record\\_id=90#](http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/show_work.php3?record_id=90#)

**Scrapple (2005)**

**Golan Levi**

**Instalación Audiovisual**

Scrapple es una instalación audiovisual en la que los objetos puestos sobre una mesa se interpretan como sonido. El sistema escanea la superficie de una mesa como si fuera una especie de notación musical produciendo música en tiempo real con cualquier objeto. Las proyecciones de video sobre la mesa permiten transformar la superficie en una simple realidad aumentada, en la que los objetos puestos por los usuarios se elaboran a través de luminancia. Los 3 metros de largo-produce un cuadro de 4 segundos de audio de lazo, permitiendo a los participantes experimentar libremente con los materiales y por consiguiente generar una composición audiovisual interactiva.



Cada cambio producido en la pantalla de forma visual y los sonidos que se reproducen están basados en técnicas de animación y paisajes sonoros experimentales.

### Audiovisual Environment Suite

Golan Levi (1998-2000)

Instalación interactiva

Es un conjunto de sistemas de software que permiten a los usuarios crear y realizar ediciones de sonido y animación en tiempo real. Cada ambiente es un intento experimental para diseñar una interfaz tanto flexible como fácil de aprender, pero que de igual forma tenga un rendimiento eficiente e infinitas variables para modificar de cualquier manera los sonidos y los gráficos.

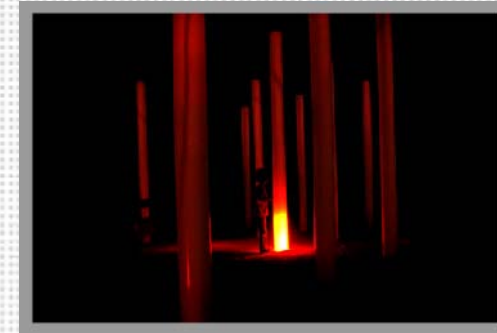
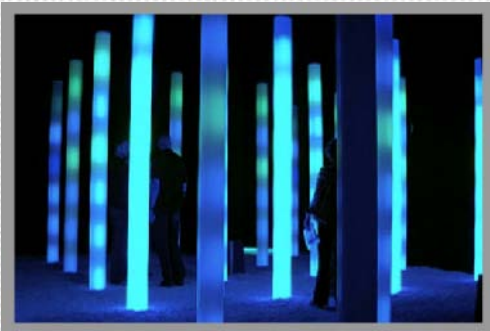


### The Synthetic Oracle: interactive sound and light environment

Universidad Pompeu Fabra

Formato: Instalación Interactiva

El Synthetic Oracle es un campo interactivo hecho de pilares de plexiglás de 3 m colocados de forma que forman un bosque de columnas. Este bosque interactúa con los visitantes a nivel audiovisual por medio de recorridos y movimiento en el espacio.



El Synthetic Oracle ilustra la forma en que estas tecnologías, además de influir en nuestras soluciones a problemas prácticos, también añadirán riqueza a la experiencia humana. *“The Systemic Oracle is an example of an emerging class of real world technologies that will be part of our future world”*

El Synthetic Oracle funciona a partir de cámaras de video instaladas cada una sobre uno de los módulos de la instalación. Las señales de las cámaras son procesadas en un computador que luego envía los datos obtenidos (que representan los movimientos y rutas de las

personas en el espacio) por Ethernet a otro computador que digitalizará por medio de un convertidor MIDI los datos obtenidos para luego ser reproducidos por uno de los actuadores: luces y sonido.

Web: <http://www.iaa.upf.es/activitats/syntheticOracle/>

### ARON Music lives in the cloud

Equipo de Lisa Nugent

Formato: Instalación interactiva

*ARON Music lives in the cloud* es una instalación que permite reproducir pistas de audio al posar la mano cerca a una “nube”. La interfaz es un objeto en forma de nube por que representa que la música está en aire, dispersa. Cuando alguien reproduce un sonido se lo envía por la red a sus otros compañeros que estén usando su nube.



Esta instalación permite comunicar a diversos usuarios en la red de forma pasiva, sin necesidad de obtener una respuesta formal entre cada usuario, la experiencia de cambiar de línea musical y de poder intervenir en la instalación por medio de la luz es lo primordial para Aron. La instalación se desarrolló en base al concepto de

“Instalaciones reflexivas” que consiste en las posibilidades que brinda el diseño de interacción como mediador social.

Fuente: <http://people.artcenter.edu/~lyoon/>

AgoraPhones, quien podría ser cualquier persona. El concepto consiste en la posibilidad de inhibir la presencia de la persona que habla y conservar y retomar la comunicación oral que ha ido perdiendo valor en la historia.

### **AgoraPhones**

#### **MIT Massachusetts**

#### **Instalación interactiva**

Existen indicios de este problema, aunque no en Colombia, en EEUU, el MIT desarrollo una instalación llamada AgoraPhone<sup>68</sup>. Esta instalación se basa en el sistema de teléfono convencional pero es amplificado por una máquina mediadora. Varios de estos “AgoraPhones” fueron instalados durante algunos meses en el campus del MIT en Cambridge, Massachusetts. El objetivo de esta instalación era simplemente generar un canal de comunicación entre los estudiantes del MIT y quienes decidieran llamar a los

---

<sup>68</sup> Sitio oficial: <http://web.media.mit.edu/~monster/AgoraPhone/>



La necesidad de expresar las cosas que la gente piensa y que pareciera que “a nadie más le importan” es un tema susceptible de

investigación que está siendo indagado desde los laboratorios de nuevas tecnologías, puesto que lo que para muchos no tendría sentido: “hablar con una máquina”, es actualmente la única manera de sentirse seguros de expresar lo que se siente sin llegar a ser juzgados, las máquinas “neutras” se han convertido en artefactos poseedores de la mediación social y el poder hegemónico de conocerlo todo.

### **Opto Isolator (2007)**

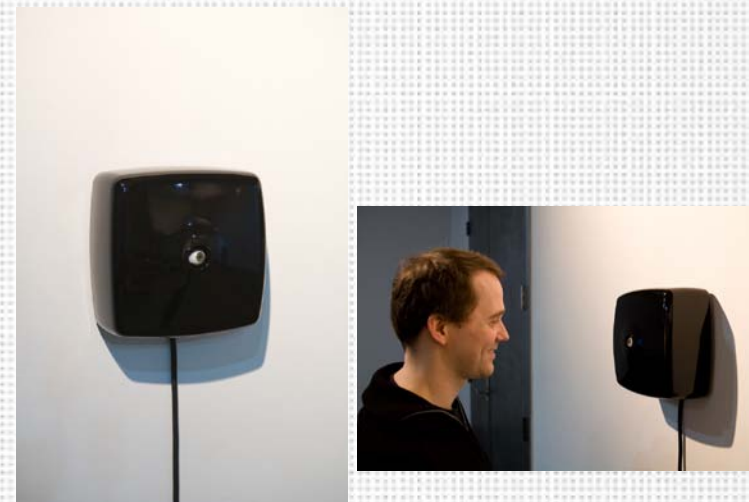
**Golan Levi**

**Instalación interactiva**

Opto Isolator es una instalación interactiva que juega con los usuarios. Esta obra de construye el concepto de obra de arte donde la obra es el centro de atención y así tenga componentes interactivos, termina siendo una experiencia estática. Con Opto Isolator es la obra quien busca al público. Se compone de un ojo que busca constantemente la mirada del usuario haciendo una

composición del rostro de las personas por medio de tecnología IA o (Inteligencia Artificial, similar al reconocimiento de algunas cámaras fotográficas digitales actuales).

La obra tiene instalado un servomotor que le da movilidad al ojo frente a la base estática de color negro y una cámara que permite identificar el rostro de las personas para controlar la dirección en la que se mueve el ojo.



**Chat-stop, Communication instead of Surveillance**

**Friedrich von Borries, Gesa Glück, Tobias Neumann, André Schmidt**

**Formato: Instalación interactiva.**

Chat stop es una instalación que toma como escenario los paraderos de buses. El tiempo que se pasa en el paradero de bus, puede tornarse incierto y en ocasiones inseguro. De esta forma, la instalación plantea el tema de seguridad al permitir a los usuarios comunicarse con otras personas en otros paraderos de buses en la ciudad y de esta forma no sentirse tan solos ni tan inseguros.

Para el desarrollo del proyecto, es importante el concepto de seguridad que puede generar una máquina por medio de las nuevas tecnologías. Además, la forma como se interactúa en Chat-Stop es intuitiva, funciona con el tacto, solo es necesario elegir la persona, tocar su imagen y comenzar a hablar tal cual se hace por medios telefónicos. Esta característica proporciona una facilidad en el momento de definir las personas que interactuarán, puesto que al

utilizar una forma de interacción intuitiva (no del todo natural) puede ser usada por cualquier persona.

Este proyecto identifica claramente el papel que cumplen las nuevas tecnologías instaladas en el espacio público para generar procesos de comunicación entre las personas que habitan el espacio y proveerles funcionalidades no solo de entretenimiento.



Es interesante este proyecto por que relaciona perfectamente la tecnología con un tema cotidiano como es “el secreto”. La definición de secreto: es la práctica de compartir información entre un grupo de personas, en la que se esconde información a personas que no están en el espacio, permiten comprender mejor la posibilidad que brindan las tecnologías para “virtualizar” las conductas humanas. Un acto que hace parte intrínseca de la comunicación oral toma lugar en el tiempo y en el espacio por medio de la tecnología de información y comunicación sin desvirtuar el carácter personal de los usuarios: su propia voz.



Fuente: [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)

Can You See Me Now? (2007)

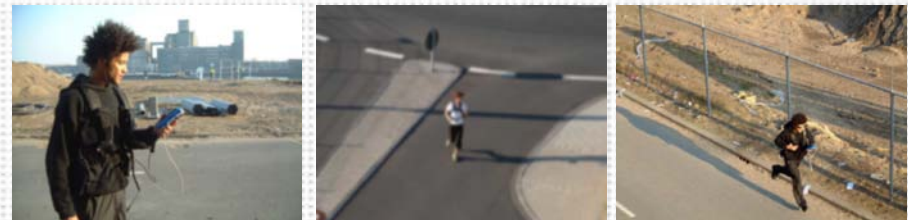
Blast Theory

### Intervención especial interactiva

Can You See Me Now? plantea una reflexión que parte de la ubicuidad de los dispositivos portátiles que se conectan a través de la RED recreando el uso de Celulares (mobiles) en diversas poblaciones que componen una sociedad.

Esta obra combina dos términos cuya relación es inversamente proporcional: La Ausencia y la Presencia por medio de una estructura que nace del conocido NET ART que permite dar vida a dos ciudades, la virtual y la real, basado en las tecnologías ubicuas. Esta obra consta de 6 “Corredores” y Jugadores virtuales. Los Jugadores virtuales son reales en cuanto tienen relación física con el ordenador pero sus decisiones y movimientos están sujetos a las de otras personas “Reales” que al mismo tiempo son virtuales y que están corriendo al rededor de alguna ciudad buscando a los usuarios inscritos en la RED y miembros del juego.

Esta obra, considerada dentro del Arte Digital como una de las obras que usan de forma macro el NetArt, tiene varios elementos importantes dentro de la Interfaz. El primero de ellos: La RED, sistema de posicionamiento global GPS, tarjeta Wireless inalámbrico, Walkie Talkie. Blast Theory de construye la función básica de los teléfonos móviles y aprovecha la tecnología para conectar el mundo real con un mundo virtual generado por ellos mismos. La comunicación se realiza con el uso del cuerpo generando energía mecánica. Para poder relacionarme con los entes virtuales tengo como corredor tengo que estar en movimiento.



**Aurora Organ**

### **Camille Utterback**

#### **Formato: Instalación interactiva**

Aurora Organ es una instalación interactiva realizada por Camille Utterback en la cual se desea plantear una reflexión sobre las posibilidades de que la presencia humana afecte en el comportamiento de la luz y la arquitectura de un espacio determinado. En la instalación seis columnas de luz están dispuestas a diferentes alturas en el techo del teatro donde está la instalación, en las barandas del segundo piso del teatro están ubicados seis sensores igualmente iluminados. Según como las personas toquen el sensor las columnas luminosas reaccionan según el tiempo y patrón de iluminación. La instalación utiliza sensores de presión que hacen reaccionar por medio de patrones luminosos a unas barras de LEDs RGB dispuestas en el techo.



### **Dune**

#### **Daan Roosegaarde**

#### **Instalación interactiva**

Dune es una instalación interactiva realizada por Daan Roosegaarde que tiene como fin investigar la naturaleza en una relación futurista del espacio urbano y los sujetos por medio de mirar, caminar e interactuar. Propone desarrollar un paisaje interactivo que reacciona al comportamiento de las personas, este híbrido de la naturaleza y la tecnología dispuesta reacciona de acuerdo a los sonidos y el movimiento de los visitantes de paso. Para poder lograr

esto, la instalación hace uso de tecnologías digitales basadas en Leds (como actuadores), sensores de sonido y sensores de movimiento.



Fuente: <http://www.studioroosegaarde.nl/>

### **Body Movies**

**Rafael Lozano Hemmer**

**Instalación interactiva**

Una obra interactiva del artista Mexicano Rafael Lozano Hemmer, en la que se exponen sobre fachadas de edificios seleccionados para estudiar la Arquitectura Relacional, una serie de imágenes que son tomadas de escenarios o espacios urbanos, de la ciudad donde se está presentando la instalación.

La obra involucra el espacio público como ambiente de interacción, también involucra la luz como relacionante con las proyecciones cinematográficas en las que se expone un contenido e implícitamente induce a los espectadores a tomar cierto patrón de comportamiento comunitario en donde comparte experiencias colectivas.



En la obra también se utilizan tecnologías de redes de comunicación, de proyección, sensores de posición, que presentan las herramientas necesarias para que la instalación proponga un dialogo, no únicamente de contenido o mensaje si no también un dialogo de interacción, donde la instalación responde a las acciones individuales y colectivas de los usuarios.

## X. BIBLIOGRAFÍA

- Ayala M., A. (2006). *Memorias para pensar la ciudad*. Cali: Bellas Artes.
- Borja, J. (1998). Ciudadanía y espacio público: la agorafobia urbana. *Ciutat real, ciutat ideal. Significat i funció a l'espai urbà modern*. Barcelona.
- Borja, J. (2001). *La ciudad y la nueva ciudadanía*. Barcelona.
- Castro, P. V. (2003). ¿Que es una ciudad? Aportaciones para su definición desde la Prehistoria. *Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*. , VII (146(010)).
- Chueca, F. (1998). *Breve historia del urbanismo*. Madrid.
- Colombia, U. N. *La Ciudad moderna y la ciudad contemporanea*. Palmira.
- Colombia, U. N. (s.f.). *La Ciudad Moderna y la Ciudad Contemporanea*.
- Duque, F. (2001). *Arte público y espacio político*. Madrid: Ediciones Akal.
- Forrat, J. C. (2008). *Introducción a la historia del urbanismo*. Valencia: Editorial de la UPV.
- Koolhaas, R. (1994). *La Ciudad Genérica*.
- Mera, M. (2010).
- Mumford, L. (1966). *La Ciudad en la Historia: sus orígenes, transformaciones y perspectivas*.

Oliva i Casas, J. (2005). *La Confusión del urbanismo: Ciudad pública vs. Ciudad doméstica*.

RAE. (s.f.). *Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición*. Recuperado el 18 de Marzo de 2010, de [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=ciudad](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ciudad)

Rodriguez, H. (1999). *El Palimpsesto de la Ciudad*. Armenia, Colombia.

Tella, G. (2006). *Hacer ciudad/Make City: La construcción de las metrópolis*. Buenos Aires.

Saldarriga Roa, A. (1997). Arte pública y cultura ciudadana. En *Arte para Bogotá*. Bogotá D.C: Universidad Nacional de Colombia.