

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE QUITO**

**CARRERA: COMUNICACIÓN SOCIAL**

**Tesis previa a la obtención del título de: LICENCIADO EN  
COMUNICACIÓN SOCIAL**

**TEMA:  
EXPOSICIÓN DE ARTE CONTEMPORÁNEO MULTIMEDIA: VISIONES  
DEL MAPA TURÍSTICO DE LA CIUDAD; “QUITO: EL LUGAR DE LOS NO  
LUGARES”.**

**AUTORAS:  
VIRGINIA NATALIA CARTOLINI PÉREZ  
LILIÁN NATHALIE MENA BERRAZUETA**

**DIRECTOR:  
DAVID JARA COBO**

**Quito, febrero de 2014**

**DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD Y AUTORIZACIÓN DE USO  
DEL TRABAJO DE GRADO**

Nosotras, Natalia Cartolini y Nathalie Mena, autorizamos a la Universidad Politécnica Salesiana la publicación total o parcial de este trabajo de grado y su reproducción sin fines de lucro.

Además declaramos que los conceptos y análisis desarrollados y las conclusiones del presente trabajo son de exclusiva responsabilidad de las autoras.

Quito, febrero de 2014.

-----

Virginia Natalia Cartolini Pérez

C.I. 8170582129

-----

LiliánNathalie Mena Berrazueta

C.I. 0503182461

*“La thèse n'est que l'interminable  
répétition d'une représentation qui  
n'aura jamais lieu”*

*Agradecemos a nuestros profesores David Jara,  
Álvaro Pazmiño, Juan Fernando Maestre y José  
Luis Galván por su gran aporte durante nuestra  
carrera universitaria, tanto en la formación  
profesional como personal.*

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	2
TERRITORIO, ESPACIO Y CIUDAD DE QUITO .....	2
1.1 ¿Qué es la ciudad?.....	2
1.1.1 Lugar Antropológico.....	11
1.1.2 No-lugar .....	13
CAPÍTULO II .....	19
ARTE CONTEMPORÁNEO MULTIMEDIA Y UNA NUEVA VISIÓN DE LA CIUDAD .....	19
2.1 ¿Qué es el arte contemporáneo? .....	19
2.2 Multimedia.....	24
2.3 Aportaciones de la multimedia al arte contemporáneo .....	28
CAPÍTULO 3 .....	32
EXPOSICIÓN DE ARTE CONTEMPORÁNEO MULTIMEDIA: “QUITO: EL LUGAR DE LOS NO LUGARES” .....	32
3.1 Introducción a la exposición .....	32
3.2 Obras de arte multimedia .....	34
3.2.1 Terminal Space .....	34
3.2.2 Insight – Outside.....	37

3.2.3. Anatomía Topográfica .....	39
3.2.4 Quito: El lugar de los no lugares .....	41
3.2.5 Cuidado las puertas .....	43
3.3 Montaje .....	45
3.3.1 Mapa de montaje .....	47
3.4 Dificultades de exposición y montaje.....	48
CONCLUSIONES .....	50
LISTA DE REFERENCIAS.....	51
ANEXOS.....	53

## ÍNDICE DE ANEXOS

Afiches Quito .....	53
Imagen de Santo Domingo con logo “getquito.com” .....	53
Videoarte “En Espera” .....	55
Videoarte “Adentro” .....	55
Videoarte animado “We Share Mother’s Healt” .....	56
Mapping “Box” .....	56
Sitio Web “Alberto Montt en dosis diarias” .....	57
Sitio Web “Kinetic V5” .....	57
Video Ilustración “Terminal Space” .....	58
Videoarte “Insight-Outside” .....	59
Videoarte “Anatomía Topográfica” .....	60
Sitio Web “Quito: El lugar de los no lugares” .....	61
Audios “Cuidado las puertas” .....	62

## RESUMEN

Esta tesis aborda a la ciudad de Quito como un encuentro de diversos imaginarios urbanos, los cuales hacen tangibles las teorías sobre el espacio urbano, tanto en su dimensión geográfica como humana, sensorial y perceptible.

Partiendo principalmente de las teorías del antropólogo francés Marc Augé, del filósofo y semiólogo colombiano Armando Silva, del arquitecto e investigador Fernando Carrión Mena, y el filósofo italiano Gianni Vattimo, este trabajo hace un estudio de la existencia de “no lugares” (no sólo físicos, sino también mentales y discursivos), los cuales desplazan la hegemonía del “lugar antropológico” de la ciudad, que hasta ahora ha sido sede de la identidad y la subjetividad tradicional.

Dicho análisis de la relación interna y externa de los habitantes con el espacio urbano, desemboca en una exposición denominada “Quito: El lugar de los No Lugares”. Basada en el arte contemporáneo, esta muestra busca comunicar e invitar al espectador a ser parte de la obra, así como es parte de la ciudad. Su objetivo es provocar una reflexión y cuestionamiento que vayan más allá de la apreciación estética, y conduzcan a una nueva comprensión de las relaciones y comportamientos en el escenario social-urbano.

Mediante una serie de productos que utilizan herramientas multimedia como videoarte, animación, audio, ilustración, diseño web y proyección, esta exposición busca representar diversos escenarios de Quito, que gracias a su complejidad por ubicación, utilidad y memoria individual, logran manifestar al mismo tiempo el diálogo y ruptura de los elementos que componen esta ciudad.

## ABSTRACT

This thesis approaches to Quito city as a meeting of many urban imaginaries, which make tangible to the urban space's theories, both from a geographical as human, sensory and perceptible.

Based mainly on the theories of French anthropologist Marc Augé, the Colombian philosopher and semiotician Armando Silva, the architect and researcher Fernando Carrión Mena, and the Italian philosopher Gianni Vattimo, this work makes a study of the existence of "non-places" (not just physical, but also mental and discursive), which displace the hegemony of "anthropological place" in the city, which has so far hosted the traditional identity and subjectivity.

This analysis of internal and external relations of the habitants with the urban space, leads to an exposition called "Quito: The Place of Non-Places". Based on the contemporary art, this exhibition seeks to communicate and invite to spectator to be a part of artwork, as he is part of the city. It aims to cause a reflection and questioning beyond aesthetic appreciation, and lead to a new understanding of the relationships and behaviors in the social-urban setting.

Through a set of products that use multimedia tools, such as video art, animation, audio, illustration, web design and projection, this exposition presents many Quito scenes, which due to its complexity by location, utility and individual memory, manage to manifesting, at the same time, dialogue and disruption of the elements that compose this city.

## INTRODUCCIÓN

Existen diversas formas de abordar los temas referentes a la realidad de la que somos parte, sin embargo, el arte contemporáneo y sus herramientas multimedia, brindan un sinnúmero de posibilidades de acercar al público a estas realidades. Las prácticas contemporáneas, que juegan con esta pasión por la realidad, se alejan del idealismo artístico y atienden al mundo como algo ya creado sobre lo que es necesario actuar, intervenir y observar.

Es así que la ciudad ofrece una gran gama de tópicos sobre los cuales el arte contemporáneo multimedia puede intervenir. Quito, por ejemplo, es una ciudad que a pesar de tener varios lugares antiguos e históricamente significativos, presenta el surgimiento de nuevos espacios que dan significado a los cambios de sus habitantes.

Con el objeto de tratar el concepto de estos nuevos espacios, denominados “no lugares”, esta exposición hace viable la experiencia de borrar la línea que separa una investigación (netamente teórica) del público y su interacción con ésta, convirtiéndolo así en un actor social implicado, con un lugar esencial en la ciudad y en el espacio público o socialmente significativo sobre el que se desenvuelve.

Debido a que en el arte contemporáneo, los medios, instrumentos o herramientas que utiliza el autor en sus producciones artísticas están en constante cambio, es de gran relevancia el aplicar las nuevas tecnologías como soporte para esta exposición.

## CAPÍTULO I

### TERRITORIO, ESPACIO Y CIUDAD DE QUITO

#### 1.1 ¿Qué es la ciudad?

Para llegar a la definición de ciudad, se opta por buscar la contrariedad de esta palabra. La ciudad como tal no tiene un opuesto concreto, sin embargo la urbanidad relacionada a ella tiene un polo contrario que es la ruralidad y se lo asocia al campo y a las actividades agrícolas. Lo cual conlleva a definir vagamente a la ciudad como un espacio que no dedica o no tiene como principal actividad económica todo lo relacionado a la agricultura. Esta definición era válida durante la primera mitad de siglo pasado, pero posteriormente se fue asociando a la ciudad como espacio donde hay modernidad y las actividades de quienes viven allí son bastante dispersas y variadas.

En términos generales, una ciudad se define como un área urbana que está caracterizada por la alta densidad poblacional, en donde se encuentra "...el centro del crecimiento económico, progreso tecnológico y producción cultural"(Publicaciones de las Naciones Unidas, 2002). Sin embargo, esta definición se presenta muy ambigua respecto de las nociones empíricas y cotidianas que individualmente se percibe como habitantes de una ciudad.

Se debe cuestionar también que muy a pesar de poseer las características que definen una ciudad, no todas son estructuralmente iguales, ya que cuando se quebrantan ciertos paradigmas surgen derivaciones que a su vez crean otras cualidades. Los flujos migratorios ayudan a construir una "nueva" ciudad, puesto que se arraigan en un espacio en particular y provoca un impacto a su alrededor porque hay más posibilidad de alienación con la cultura local.

No se debe olvidar que a ciertas ciudades como Quito, se les ha denominado Distrito Metropolitano, el cual “tiene un rango político y administrativo especial y superior al del cantón, que le autoriza ser parte del Consejo Territorial que preside el Presidente de la República, desde el cual se planifica el desarrollo nacional; tiene derecho a tener las competencias autónomas de una región, de una provincia y de un cantón al mismo tiempo; puede aglutinar dos o más cantones con los cuales exista una afinidad histórica, cultural, ecológica; puede complementar el territorio de un cantón en aras de lograr un desarrollo socialmente equitativo, ambientalmente sustentable, y democráticamente participativo.”(Castro, 2012). Es así que la ciudad ofrece un complejo entramado de espacios y lugares determinados por las vivencias de sus habitantes. Dichos puntos espaciales no pueden ser explicados sin antes tomar en cuenta la característica que los vincula y que, por ende, define a la ciudad: lo urbano.

Esta categoría se establece en base a las diversas mutaciones que van más allá de la conformación de espacios-territorios, y se ubica en el centro del *modus vivendi* y el modo de acción de los habitantes. Lo urbano está completamente relacionado a la ciudad, su ordenamiento e infraestructura. En este espacio se priva al sector primario como fuente económica de ingreso, y son los ciudadanos urbanos quienes crean productos con valor agregado e implementan y ofrecen servicios que suplen a los mismos habitantes dentro de su forma de vida.

Estos comportamientos se refieren a la capacidad que tienen los individuos para transmutar dichos espacios según sus necesidades, de acuerdo con los recursos de los que disponen. Este entramado de lo urbano encuentra su complejidad cuando se ve complementado con la subjetividad de las vivencias de cada persona durante su incursión en la ciudad.

Dentro de Quito, están presentes los imaginarios urbanos que construyen el pasado, presente y futuro de dicho lugar y de sus habitantes. Quito es una ciudad que a inicios del siglo XXI, había alcanzado 1.397,698 habitantes, los cuales se

concentraban en gran medida en la parte sur de la urbe. A mediados de los años 90, el municipio de Quito inició la recuperación del centro histórico y del área colonial.(Arregui, 2003). Actualmente la ciudad cuenta con una población total de 2.239, 191 habitantes. (INCEC, 2011)

El Centro Histórico de Quito concentra la mayor parte de los visitantes a la ciudad, siendo este uno de sus más interesantes atractivos. Quito comparte el título de Patrimonio Cultural de la Humanidad dentro del Ecuador junto con Cuenca, las cuales resultan ser las dos ciudades más importantes de la región sierra.

Quito ha acumulado varios títulos durante su historia, entre ellos se destacan “Luz de América,” por ser la primera ciudad en América hispana en buscar un gobierno autónomo, “Patrimonio Cultural de la Humanidad”, primera ciudad en ser nombrada por la UNESCO en 1978 y “Capital Iberoamericana de la Cultura en el año 2004”, designada por la Unión de Ciudades Capitales Iberoamericanas (UCCI). En cada una de estas trascendentales designaciones, Quito fue un referente mundial de belleza arquitectónica, histórica, cultural y artística. Quito fue la capital americana de la cultura en el año 2011.Todos estos nombramientos, títulos y reconocimientos, así como la valoración turística y cultural del centro histórico, forman parte de los imaginarios urbanos que tienen mucha influencia sobre la vida y actitudes de sus habitantes.

“Estos imaginarios urbanos corresponden a los sentidos, costumbres, tradiciones, actitudes y manifestaciones culturales que recrean los espacios urbanos, dejando huella en las vivencias y prácticas colectivas de sus habitantes, de manera que constituyen a las ciudades más allá del patrimonio edificado”(Lacarrière, 2005), construyendo la imagen “real” que cada habitante tiene de la ciudad.

“En este punto, se entiende la realidad como la actualidad singular e irreductible que nos llega a través de una hechura ficcional impuesta de forma fragmentada, discontinua, heterogénea y múltiple”(Vattimo, 1990, pág. 78). Es entonces una carga subjetiva imaginaria provocada por la existencia de un punto ciego que sesga la mirada y establece brechas en el campo visual. Sin embargo, este fenómeno no se advierte y forma parte de una disfunción de segundo orden que lleva a creer como verdadera y única la imagen “real” que cada uno o la representación de todos, tiene sobre la ciudad. Es decir, se produce una doble ceguera perceptual, *no se ve que no se ve*.

Quito presenta un juego imaginario simbólico que ha sido construido desde la historia, la tradición, la representación y el poder. Es importante recalcar que dicho imaginario puede tornarse radical e implicaría entonces “(...) la capacidad de hacer surgir como imagen algo que no es ni fue respecto de la ciudad y sus significados de sentido.”(Guerrero, 2002, pág. 160)

Por ejemplo, una de las primeras imágenes que se ha posicionado en el imaginario, no sólo quiteño, sino del país y algunas partes del mundo, es la imagen de la Virgen del Panecillo como símbolo establecido de la ciudad. Este monumento, marca un espacio de sentido, y corresponde a la dicotomía delante/detrás. Siempre se está adelante o atrás de algo, este eje tiene su mayor expresión en relación con la visión del paisaje urbano, el delante se expresa en una participación frontal y el detrás a una posición que impide contacto y niega la visión.

Es usual el escuchar comentarios tanto de quienes están delante del monumento como de quienes están detrás, indicando qué posición es mejor respecto de esta. “Hasta la virgen les da la espalda” es el chiste característico para determinar a los habitantes de la parte sur de la ciudad, que por estar detrás de la virgen no gozan del “protagonismo” que los ciudadanos del norte piensan tener. Si se analiza con cuidado, en la mayoría de propagandas, diseños y publicidad de la ciudad de Quito

en general, existe el perfil de la ciudad en el cual la silueta de la Virgen del Panecillo es indispensable (Ver Anexo Afiches Quito). Este factor demuestra algo mucho más relevante que un ícono religioso que marca la identidad de los ciudadanos, es la evidencia de que la división delante/detrás, que coincide con norte/sur de la ciudad, está tan arraigada que pasa a ser imagen de la misma.

En este sentido, la lógica de la percepción juega un papel muy importante que dista de la lógica ortodoxa. “En esta lógica ortodoxa, una doble negación produce una afirmación; en cambio, es evidente que una disfunción perceptual como la ceguera de la ceguera no nos otorgará la visión.” (Prigogine, 1997, pág. 94). Para comprender esta clase de problemas de lo visual, se debe tomar en cuenta que tanto el lenguaje como los conceptos que se utilizan en la ciudad, generan cuestionamientos sobre qué es la realidad.

Dentro de la diferencia norte-sur que se ha mencionado anteriormente, se puede evidenciar también un plano metafórico de la ciudad que se propone como una instancia de mayor amplitud simbólica, buscando expresar la relación imaginaria en la que viven los ciudadanos, los cuales son afectados por los distintos modelos de comportamiento, que tienen en la conciencia la “terceridad” marginal.

Debido a que “elaborar los imaginarios no es una cuestión caprichosa. Obedece a reglas y formaciones discursivas y sociales muy profundas, de honda manifestación cultural.” (Guerrero, 2002, pág. 161), las relaciones de lo imaginario con lo simbólico en la ciudad se dan como principio fundamental en su percepción, lo imaginario utiliza lo simbólico para representarse, y cuando la fantasía ciudadana hace efecto en un simbolismo concreto como el rumor, el chiste o la marca de un lugar como sitio territorial, entonces lo urbano se hace presente como la imagen de una forma del ser.

Otro factor perteneciente a las metáforas urbanas de la ciudad es la concentración de sus habitantes por construir un mundo que se repita en su creación de la identidad negada, en el proceso de creación comienza por reconocer una doble presencia que generalmente se debate entre la identidad propia y su mezcla con las identidades externas que representan esa idea de alcanzar “lo primero” y termina cuando la operación tiene éxito, cuando tras este aparente barroquismo, se afirma la existencia real.

La comprensión del símbolo urbano, como expresión deducible de la imagen de la ciudad, es entendida como construcción social de un imaginario. Comprender lo urbano de una ciudad pasa por el entendimiento de ciertos sentidos de urbanización, debe presentarse el interés por producir una visión global desde donde invocar la ciudad como construcción simbólica, hacer especial referencia a este conjunto de ejes de sentido o isotopías.

“Lo imaginario, pues, afecta, filtra, y modela nuestra percepción de la vida y tiene gran impacto en la elaboración de los relatos de la cotidianidad. La ciudad viene a ser un espacio privilegiado de la cotidianidad, pronunciada por los ciudadanos diariamente, y tales pronunciamientos, la fabulación, el secreto o la mentira, constituyen, entre otras, tres estrategias en la narración del ser humano.” (Guerrero, 2002, pág. 162)

Acerca de estas isotopías, en la ciudad de Quito en especial, el factor del espacio posmoderno se evidencia con la dicotomía adentro/afuera. En la ciudad hay un eje que recorre el estar adentro y afuera como algo propio de la misma, todo funciona en base de experiencias y paradigmas existenciales. Es así que la mayoría de habitantes de los valles de Quito ya no se consideran parte de la ciudad, generando una especie de identidad “exterior” que guarda absurdamente el calificativo de “mejor que” estar adentro de la ciudad.

La dicotomía del antes y el después puede ubicarse en la noción de trama de ciudad, y se expresa en la relación del centro de la ciudad como lo antiguo, lo viejo, lo histórico y mítico, mientras que siguiendo este orden visual y narrativo, los nuevos centros urbanos, comerciales y sociales son el después, lo actual, lo permanente y lo real.

En este punto hay ejes evidentes entre el antes y el después, dicha relación entre lo vacío y lo ocupado forman parte de una visión social de la ciudad que funciona como señal de comunicación entre los usuarios ciudadanos. El antes y el después se vuelven narrativas fundamentales para contar una ciudad en sus sentidos, tejidos históricos, topológicos, míticos y utópicos.

El siguiente eje de sentido se levanta en base a la dicotomía entre ver o ser visto. El problema ésta respecto a los ejes semánticos de la vida pública en la ciudad, puede sintetizarse en comportamientos que van desde los modos alimenticios, la forma de vestir, de caminar, e incluso de hablar cuando el individuo se siente observado en la ciudad. De este modo, al tiempo que se entra en el juego de actuar para ser visto, se observa el comportamiento de los demás habitantes en la ciudad.

En muchos de los casos, son los adultos mayores que transitan por las calles de Quito, quienes entran en el cortocircuito de miradas con jóvenes que “son vistos” en actos que expresan su relación personal con una pareja. Muchas personas se sienten incomodados respecto de estas acciones, ya que existen ciertas reglas consensuadas previamente en el ejercicio de la convivencia en la ciudad, que ya sea por religiosidad o costumbres que vienen desde la época colonial, marcan el comportamiento tanto al ver como al ser observado.

En todos los casos, el presente miedo está en el ser visto por fuera del catálogo de lo determinado y permitido, a ser juzgado por hacer algo que no corresponda a lo establecido. Este miedo se produce por temores imaginarios en la conducta social que cada individuo acepta, legítima y adopta al entrar en el juego del “ver”.

Todas las dicotomías de sentido en la ciudad que se han expuesto, ponen en manifiesto que comprender el concepto de ciudad más allá de sus características arquitectónicas, geográficas o económicas para llegar al punto más interno de la relación entre el habitante, la vivencia y el espacio, se vuelve un punto crucial de análisis. La simbiosis que existe entre estos aspectos y habitantes (como organismos vivos) va construyendo la historia colectiva y a la vez individual, en base a la asociación de ciertas características de la ciudad con la memoria de los habitantes.

Existe una especie de contrato o pacto que permite el uso y apropiación de la ciudad dentro de sí misma. Sin embargo, este contrato se cumple para quienes tienen la competencia y capacidad de ejecutarlo. Es así que la ciudad corresponde a una organización cultural dentro de un espacio físico y social de construcción de sentido, donde se evidencian varios espacios producto del imaginario en una propia dimensión de la ciudad, no sólo en topografía sino como utopía de realización individual y colectiva.

La ciudad como punto de encuentro, nos lleva a esos círculos para estar dentro de la cultura, vista como ese espacio físico, que sirve para plasmar historia y dar a conocer sus puntos de vista. Así, la realidad de las imágenes pueden llegar a jugar con lo teórico para dar a conocer un punto de vista de lo que nos rodea cada día. “La diferencia entre imágenes y lenguaje no son cuestiones meramente formales: en la práctica están relacionadas como la diferencia entre el yo (que habla) y el otro (que es visto), entre el decir y el mostrar.”(Mitchell, 2009, pág. 13)

El lenguaje de la realidad está íntimamente conectado por supuestos. Suele sostenerse que el lenguaje es la representación del mundo. Contrariamente a lo que se piensa, el lenguaje es lo que viene primero, el mundo es una consecuencia de él. En este caso se puede decir que los imaginarios urbanos son una expresión de la realidad, pero se podría decir también que son los lenguajes visuales la pauta primordial para empezar a construir la visión de ésta. Sin embargo, invariablemente se llega a una construcción anteriormente asignada por alguien más, y este proceso siempre implica la influencia de la representación dominante de lo que somos.

Este proceso pone en manifiesto las atribuciones que se hacen en cuanto al significado, uso y trayectoria de la ciudad como espacio de flujos y lugares. Sin embargo, existen dos dimensiones que se deben contemplar dentro del espacio urbano-ciudad, ya que en un primer momento la ciudad recupera la noción del lugar como sitio de tránsito y de lugar simbolizado, y en un segundo momento la ciudad posee una característica comunicativa como un sistema de especialización mediante redes compuestas por acumulaciones heterotópicas y de resignificación individual. Se concluye así con la conformación de dos categorías (dimensiones – no formas puras) en las que se enmarcan los lugares que conforman la ciudad.

Se llega a la necesidad de recurrir a un concepto más detallado acerca de qué es un lugar. Podría decirse en teoría, que un lugar es aquel territorio o espacio que posee características y atributos particulares donde se habita y existe una relación entre ese espacio y la sociedad, que da paso a la creación de una identidad con diversos significados, tanto singulares como colectivos. Cada lugar es distinto a otro, ya sea por sus percepciones internas o externas, sin embargo existirá un lazo único que las une a los demás lugares: sus relaciones sociales.

### **1.1.1 Lugar Antropológico**

Tal como se leyó anteriormente, existen diversas interpretaciones y definiciones para describir un “lugar”, y es que en teoría todas se resumen al hecho de que son espacios que se ocupan en un determinado momento y que puede ser posesionado por cualquier ente. Marc Augé analiza siempre la necesidad de tener o pertenecer a un lugar. Al no poseerla, el ser humano pierde un punto de referencia y por ende su identidad.

Michel de Certeau (historiador y filósofo francés) propone dos variables para explicar este tipo de espacio práctico. En primera instancia tenemos a la ‘variable de movimiento’ que se refiere a un lugar en sí, donde radica la estabilidad, mientras que el espacio es más bien donde hay mayor movimiento y dinamismo. En segundo lugar, la ‘variable de historia’ es donde las historias transforman a los lugares en espacios y esto se transforma en un sentido simbólico.

Dicho lo anterior, se denomina esta categoría en base al nexo entre lugar y significado que existe “...porque la identidad, las relaciones y la historia de los que lo habitan se inscriben en el espacio.” (Augé, 1996, pág. 46). El lugar antropológico viene a ser entonces el espacio común para el desarrollo de la memoria, las relaciones históricas y de identidad pertenecientes al conjunto de individuos que lo habitan.

Es importante mencionar que dicho conjunto es en su mayoría identificado por quienes no lo habitan directamente. Esto sucede debido a que este es el lugar en el que se da un profundo reconocimiento de los habitantes que lo componen, como consecuencia del manejo de un mismo lenguaje, códigos y contraseñas que generan comprensión cotidiana sin dificultad.

El lugar antropológico hace que la ciudad se reconfigure como una ciudad “imaginada”, más personal, familiar y comunitaria; convirtiéndose así en el espacio que permite establecer relaciones duraderas y vincular una historia colectiva entre sus habitantes, quienes encuentran en este lugar su principio de sentido.

En estas diversas interpretaciones acerca del lugar antropológico, dependerá totalmente de la visión personal de cada habitante que pertenezca o viva en un determinado espacio, ya sea propio o ajeno. Se puede crear cierto sentido de pertenencia, por ejemplo cuando se visita un estadio donde muchos hinchas se identifican con un deporte en particular y después con el equipo simpatizante; esto hace que el estadio sea un lugar de pertenencia para las personas que asisten a un partido sólo por el hecho de que haya ocurrido algo dentro de ese espacio. Es allí donde fluyen otros tipos de comportamientos y se generan también rituales que forman parte de su propia identificación con lo que se desarrolla en dicho lugar.

Para Augé, "la primera dificultad de la etnología del "aquí" es que siempre tiene que lidiar con la "otra parte", sin que el estatuto pueda establecerse como un objeto singular y distinto."(Souty, 2009)

El lugar antropológico como se define anteriormente, es un espacio de identificación donde hay relaciones sociales y contienen historia, todo este conjunto supera lo físico, lo tangible y se convierte en cultura.(Ramírez C., 2008)

### 1.1.2 No-lugar

Frente a la conformación del término, se podría decir que el no-lugar es la simple negación del lugar. Sin embargo, estos no son polos opuestos sino nociones límite ya que el primero no se acaba completamente y el segundo nunca se realiza en su totalidad.

Si bien el lugar y el no-lugar están constituidos socialmente, el no-lugar tiene la principal característica de mutar a causa de la época contemporánea en la que habitan los pasajeros, consumidores y usuarios que lo constituyen. De lo que se puede concluir que es un espacio de tránsito e intermitencia, ya que se puede referir “(...) tanto a las instalaciones necesarias para la circulación de personas y bienes (rutas, caminos, vías, aeropuertos) como a los propios medios de transporte o los grandes centros comerciales, o hasta a los campos de refugiados.”(Augé, 1996, pág. 41)

Entonces, según Marc Augé, un no-lugar está dividido en tres grupos: “a) espacios de circulación (autopistas, aeropuertos, gasolineras), b) espacios de consumo (supermercados, hoteles), c) espacios de comunicación (pantallas gigantes).”(Lagunas Arias, 2006, pág. 125)

Para acercarse más a la definición de no-lugar, se deben analizar las figuras del exceso de la posmodernidad, tratadas anteriormente por Marc Augé. El exceso de individualismo es el principal en un no-lugar ya que dentro de este, cada individuo se desenvuelve de manera particular en las actividades por las que ha debido acudir al no-lugar, creando la ilusión de una identidad separada y sin pertenencia, que no parece repetirse en ninguno de “los otros”.

Este proceso ficticio se completa bajo la premisa de que en los no-lugares “nadie se siente en su propia casa, pero tampoco en la casa de los demás.” (Augé, 1996, pág. 82), generando una forma particular de soledad autoinducida para preservar la identidad de individuo ‘no perteneciente’ en el “...espacio de los otros sin la presencia de los otros” (Augé, 1996, pág. 82). Dicha identidad ha sido construida de tal manera que si un individuo se siente en exceso identificado como extranjero en un no-lugar, de inmediato adquiere la seguridad del anonimato que le brinda la idea de no guardar ninguna memoria relevante en común con el colectivo.

El exceso de espacio es la segunda figura presente en un no-lugar, que no se refiere a la dimensión física en la que este está representado, sino al estrechamiento del planeta producido por el fenómeno global a nivel social, económico, cultural y tecnológico que acerca cada vez más lo producido y ocurrido en la antípoda de donde un individuo se encuentra; generando así la ilusión de un ensanchamiento del espacio habitable, en donde nuevamente, el anonimato se vuelve más sencillo.

Evidentemente, es en centros comerciales, supermercados y aeropuertos donde el estrechamiento del espacio se pronuncia. Estos espacios distribuyen y organizan productos, servicios, geografía e imaginarios de todo el mundo, de manera que el usuario transitorio tenga la ilusión de formar parte de algo más grande, de una cultura global que está a su alcance.

Finalmente y como consecuencia de las dos figuras anteriores, el exceso de tiempo se hace evidente debido a que en un no-lugar la memoria histórica se ve reducida a la información que está expuesta independientemente de si el individuo la recibe, la concibe y la socializa; lo cual ocasiona que sea casi imposible el encontrar un hilo conductor que constituya el sentido.

Si se habla de información ininterrumpida como reemplazo de procesos e historias, un claro ejemplo de este fenómeno se da en centros comerciales y sistemas de transporte, donde la música, radio o avisos se transmiten de manera permanente con el objetivo de que los individuos adviertan estos procesos comunicativos como parte de un entramado previamente establecido, que no está presente exclusivamente para ellos ni interviene con el tiempo específico y las demandas particulares de quien se encuentra en un no-lugar. La misma situación ocurre en aeropuertos, terminales terrestres, bancos y cualquier tipo de espacio en el que las pantallas y avisos electrónicos den la pauta de acción, información y movimiento a la que se limita la historia en estos espacios.

La información dentro de los mismos espacios que se acaba de citar, es la clara muestra de que los usuarios deben moldear y autolimitar sus horarios en base a esto para poder acceder a comprar un bien en un centro comercial (horarios de atención), o para acceder a su medio de transporte (horarios de vuelos, buses, trenes y estaciones de transporte). De lo contrario, no serán tenidos en cuenta a la hora de dicha prestación.

De lo anterior, se puede afirmar que “el no-lugar parece ser un estado donde la realidad del lugar se esfuerza para reproducir la ficción de la inexistencia de las contradicciones.” (Augé, 1996, pág. 85). De este modo, la lógica presente en el no-lugar corresponde a la idea de que los sujetos no se detienen en éste, es decir que transitan momentáneamente, y que son los textos, carteles, pantallas, altavoces, etc., los que se interponen entre él y el mundo exterior. Los sujetos presentes en un no-lugar, pasan a formar parte de un simulacro en el cual se es espectador y al mismo tiempo se es parte del espectáculo.

Ahora bien, en la época contemporánea, tantos los conceptos de lugar antropológico como de no-lugar son en extremo subjetivos y ambiguos, debido a que, como se menciona al inicio de este apartado, no hay un límite físico ni una característica

totalmente objetiva que divida y polarice estos espacios. Es así que se puede llegar a la noción de que hay un no-lugar dentro de todo lugar y viceversa.

Se analiza entonces tanto los lugares antropológicos como los no-lugares desde dos lecturas diferentes. La primera viene dada desde la visión del ocupante permanente, es decir, la persona que por motivos de ubicación o empleo se ve determinada a convivir en este lugar de forma más cercana, cotidiana y profunda. La segunda lectura pertenece al individuo que debe recurrir a este espacio para satisfacer una necesidad física, monetaria, de entretenimiento o por el simple hecho de que debe transitar a través de aquel espacio para desplazarse hacia otro.

En un centro comercial por ejemplo, las personas que trabajan en los distintos almacenes, después de un tiempo de hacerlo, habrán dejado de percibir en dicho centro comercial un no-lugar, debido a que han entablado relaciones personales y cotidianas con otros empleados y con las mismas instalaciones donde deben pasar la mayoría del tiempo. El centro comercial se vuelve entonces su lugar antropológico, donde los códigos que se manejan no sólo les son familiares sino que los usan a diario como un sentido de pertenencia mediante el que construyen su propia historia ensamblada con la del colectivo. Sin embargo, las personas que frecuentan un centro comercial por razones de entretenimiento, compras o la satisfacciones de necesidades, seguirán encontrando en éste un no-lugar, en el que se establecerán momentáneamente guiados por procesos homogéneos que seguirán con el objetivo de cumplir la función que fueron a realizar, más no por el hecho de sentirse identificados o pertenecientes a dicho espacio.

Frente a estas posturas se presenta un nuevo interrogante que se forma en base a la necesidad que adquieren los grupos contemporáneos por sentirse identificados con un colectivo, formar parte y pertenecer a este. Además de la pertenencia intangible, necesitan de un espacio en el que vean realizarse sus rituales y puedan expresarse con sus códigos, de modo que buscan apropiarse de ciertos espacios que al no ser de

“alguien” en específico, les dan la oportunidad de adoptarlo como suyo pero continuar en el anonimato y en la idea de no pertenecer a ningún lugar.

El anonimato se vuelve muy importante dentro de un no-lugar ya que las personas confunden anonimato con libertad para actuar, para hacer determinadas cosas sin ser identificados, o simplemente para no hacer nada. La sensación de anonimato esconde al control y la constante ansiedad de ser visto, ya que supuestamente éste no puede existir si los demás no saben quién es uno.

Existe entonces un cambio de percepción, el no-lugar responde a la emergencia de un nuevo modo de habitar en donde los individuos son “liberados” de toda carga de identidad requerida. Martín-Barbero plantea el concepto del cambio de sensorium, el cual se refiere a una permutación de la sensibilidad colectiva, de los modos de percibir el espacio, el tiempo, lo próximo, lo lejano, lo viejo y lo nuevo. Se puede entender a este cambio como una crisis en la que “lo viejo” está perdiendo su vigencia y sus valores; y sin embargo, “lo nuevo” no está claro aún.

Este cambio de sensibilidad ha encontrado en la tecnología la aparición de una masa urbana para la cual ya no existen barreras. Evidentemente es una mutación de sensibilidad y percepción, de lenguajes y de escrituras. Entonces, donde está verdaderamente el cambio radical del que habla Martín-Barbero es en la sensibilidad de la sociedad.

Como resultado emerge un sensorium nuevo, que tiene como herramientas clave la fragmentación de la experiencia, la desagregación social y el flujo. Este cambio de sensibilidad se hace visible especialmente en el cambio generacional y su mutación cultural. Aunque no se puede ignorar el hecho de que exista una historia sobre la cual

se han construido las “micro-historias”, son estas últimas las que dotan de esencia a los no-lugares emergentes en la ciudad.

## CAPÍTULO II

### ARTE CONTEMPORÁNEO MULTIMEDIA Y UNA NUEVA VISIÓN DE LA CIUDAD

#### 2.1 ¿Qué es el arte contemporáneo?

Desde el principio de la humanidad, la experiencia estética ha sido el lugar donde se deposita el contenido puro del instinto gregario, de comunidad. Es así que el origen del placer estético no es colocado por ninguna experiencia sensorial del objeto como tal, sino por la experiencia de reconocimiento de una semejanza estructural con los otros sujetos en la coincidencia incondicionada del juicio de gusto y valoración del objeto.

Existe entonces una tensión dialéctica sobre el modo en que esa experiencia estética se traduce como creación, ya que el arte y sus diversas formas han creado, mantenido y eliminado ciertas características como el universalismo, que se hacen presentes incluso en los métodos de espacio y tiempo que difunden la estética, de modo que la dicotomía entre lo privado y lo público es central a toda la construcción de la visión moderna del sistema-mundo. Es así que se controla y se homogeniza el pensamiento que del arte se obtiene, poniendo a la razón especulativa al margen de la disposición de un mecanismo de "puesta en lo público", evitando así el contraste dialógico, los propios juicios y las propias opiniones.

Este proceso que busca legitimar que el arte, en cuanto a expresión intelectual de la belleza, ha sido siempre un elemento dentro de la categoría de lo privado, exclusivo para ciertas clases y geoculturas que son quienes pueden entenderlo y apreciarlo de forma adecuada. De este modo, el arte ha quedado limitado, en la mayoría de los casos, a las galerías y eventos cerrados para la élite intelectual-creativa.

De acuerdo con esta situación, los intentos contemporáneos del arte, buscan la reconstrucción trascendental de un ámbito público de intercambio del pensamiento. Pero antes de continuar con este análisis, es de vital importancia desarrollar la definición de arte contemporáneo.

En términos generales, el arte contemporáneo se refiere al hacer artístico que se desarrolla en un mismo lapso temporal a un referente. Sin embargo, desde el surgimiento de este concepto, lo contemporáneo ya no se usa en su sentido de significado temporal sino como un género artístico.

Dicho lo anterior, este género se desarrolla desde la teoría postestructuralista, la cual ha acuñado el término "postmoderno", ya que esta teoría designa lo que se denomina como deconstrucción para examinar el estudio de la narrativa de la época.

“Los posestructuralistas descubrieron la naturaleza esencialmente inestable de la significación.”(Selden, 1989, pág. 90), sin embargo, esto no se refiere a un total abandono de la estructura, sino a una reflexión crítica de su dinámica. El posestructuralismo acepta la responsabilidad de reflexionar sobre los comportamientos humanos, por lo que vislumbra la imposibilidad de seguir creando desde estos preceptos oficiales, aparentemente originales y novedosos, propios de la modernidad. En lugar de ello se apunta a elementos como reinterpretaciones, resignificaciones y giros lingüísticos con el fin de ampliar el concepto de arte y establecerlo como un acto comunicativo.

Este tipo de prácticas se inician desde la obra de Marcel Duchamp y sus cuestionamientos de la institución del arte mediante dos de las principales rupturas del siglo XX, que son el arte cinético y el arte ready-made. “Este último abarca la combinación arbitraria de objetos de uso cotidiano que podían convertirse en arte por

deseo del artista.”(Delgado-Gal, 1999) Pero fue desde la década de los setenta hasta nuestros días que se produjo un redescubrimiento de su obra.

En circunstancias como éstas, el concepto de "arte contemporáneo" se impone en el uso cotidiano como un término general para referirse al arte de hoy en su totalidad, en oposición al arte moderno (el arte de un período histórico en la vida y los valores de muchas personas). Es decir, el arte contemporáneo “...es lo que nosotros decimos que es, es lo que hacemos, es el arte que mostramos, vendemos y compramos, el que promovemos e interpretamos. Se trata de una escena que se define a sí misma, a partir de la práctica y la promoción constante de su propia auto-representación. Tiende a sostenerse en complicidad consigo misma, a menudo por medio del reciclaje de conceptos centenarios, románticos y oscuros acerca de la práctica artística.” (Smith, 2012)

La obra artística contemporánea suele vincularse con lo real como representación y como simulacro, buscando hacer del arte un lugar para inventarse, para ensayar formas aún impensadas de nuestra existencia, para “pensar, junto con lo real, sus transformaciones imprevistas.” (Canclini, 2006, pág. 149)

Es así que las prácticas contemporáneas juegan con su pasión por la realidad, alejándose del idealismo artístico y atendiendo al mundo como algo ya creado sobre lo que es necesario observar, actuar e intervenir. Desde esta visión, el arte existe para mejorar la manera de concebir el mundo, para entregarnos una sensibilidad necesaria que nos permita evolucionar como seres humanos.

El artista contemporáneo borra la línea que lo separa del público e interactúa con éste, convirtiéndose en un actor social implicado, creando en colectividad, no situándose fuera de la realidad para mostrarla a los demás, sino en medio de ella,

viviéndola y experimentándola. Por eso, este apego por la realidad podría definirse como una “co-presencia” o una forma de habitar con la realidad, pero también actuar dentro de ella, de una manera distinta a la cotidiana, para enseñar, mostrar y experimentar otras formas de relación con el contexto. En este caso, aunque dicho contexto tiene como lugar esencial la ciudad, también cabe encontrarlo en el paisaje, el internet, y en el espacio público o socialmente significativo que el artista trabaja.

Se presenta un triple juego basado en transgresión, reacción y aceptación. El artista transgrede, el espectador reacciona y los sentidos aceptan. No se debe olvidar entonces que el arte contemporáneo exige ser analítico, crítico y no sólo entregarse al placer hedónico. El creador trabaja con las ideas, el pensamiento y el raciocinio, antes que con las manos, las herramientas y el material. Es un sujeto que reflexiona y analiza, antes de accionar y manipular. El artista, en este caso, defiende su trabajo visual con el argumento intelectual.

Hay que tomar en cuenta que el artista como “creador” siempre comienza siendo sujeto, ya que al encontrarse en el cruce de múltiples canales (familiares, culturales, económicos, etc.), sus códigos compositivos y perceptivos derivan de su sujeción a una estructura. Es así que, “...la originalidad formal en el manejo de los materiales, el uso novedoso de la tecnología reciente, parten de cambios sociales y las reglas técnicas que los hacen posible; las manifestaciones subjetivas son, en primer término, relaciones objetivas interiorizadas.” (Canclini, 2006, pág. 140)

Es por esto que dentro de las prácticas contemporáneas, se abandona toda referencia del artista como genio o dios, para concebirlo como mensajero y transmisor. El artista “absorbe y redistribuye, por destellos y ocultaciones, la tonalidad continua, cargada de sentido, cargada de ruido, del nosotros”(Serres, 1970, pág. 141), y genera un lugar de intercambios e interpelaciones.

Además, la iniciativa del artista, que se sitúa en la red de los conflictos para levantar señales imaginarias de lo real, brota en su mayoría de una fuente colectiva que transforma a la obra en un conjunto de intersubjetividades; llevando al arte a un estado de transindividualidad.

Es así que el arte contemporáneo trabaja bajo una serie de estrategias, prácticas y experiencias artísticas alejadas de la lógica tradicional de la obra de arte (fuera del museo, de la mercancía, del idealismo, de la creación individual) que pretenden acercar lo máximo posible el arte a la realidad, situándose respecto a ella en una posición de acción, interacción y participación. “Contemporáneo, entonces, bien podría significar "sin período", perpetuamente fuera del tiempo o, cuanto menos, no sujeto al despliegue de la historia.”. (Serres, 1970, pág. 141) De este modo, se rompe con la constante ansiedad de segmentar los períodos históricos para dejar al término “contemporáneo” en una especie de suspensión permanente que se encuentra más allá de la historia.

Todo lo anterior lleva a afirmar que el arte contemporáneo se está convirtiendo en uno de los medios más efectivos y creativos para punzar, inquietar, tambalear y desujetar al espectador-participante a través de sus prácticas contemporáneas de documentalismo emergente, estéticas relacionales y atención al contexto específico.

Dentro de los múltiples fenómenos y técnicas emergentes del arte contemporáneo, los artistas tienen cada vez más conciencia de la influencia definitiva que tienen los lenguajes y códigos visuales en la cultura. Pero si se quiere que estas prácticas simbólicas sean actos transformadores, hay que socializarlas.

## 2.2 Multimedia

La interactividad no es algo nuevo, puesto que las relaciones humanas siempre existieron desde el origen de la comunicación, como el hecho de establecer una conversación y ver a otra persona durante el proceso. En términos de la multimedia, se refiere más a la interactividad humano-máquina o humano-tecnología.

La multimedia en la actualidad es parte de la vida diaria de muchas personas que interactúan constantemente con una computadora. Usuarios que mientras navegan en páginas de internet, escuchan música, escriben e-mails, ven fotografías o juegan, pasan en constante interacción dentro de un medio multitarea.

Se utiliza el término la multimedia para definir cualquier objeto o sistema que integra múltiples medios de expresión para expresar algún tipo de información, idea o producto en particular, dentro de una composición creativa y única, que necesariamente requiere para su reproducción el uso de herramientas de tecnología. (Gil & Rosas, 2010, pág. 49)

Dentro de estas múltiples herramientas se encuentra el video, tecnología de captación, grabación, procesamiento, almacenamiento, transmisión y reconstrucción por medios electrónicos digitales o analógicos de una secuencia de imágenes que representan escenas en movimiento. (López, 1986)

El videoarte es una variante de esta tecnología, que nace como un fenómeno de ruptura con el cine y la televisión. Se refiere a una forma de captar la realidad utilizando una gran gama de artes audiovisuales y visuales, que le otorgan una condición de hibridación. Dicha situación le provee de múltiples códigos culturales,

visuales y artísticos que le permiten redescubrir y reinventar constantemente su lenguaje.

“Este lenguaje no es otro que el experimental, originado en el contexto las vanguardias artísticas durante los años veinte (cine abstracto, impresionista, futurista, surrealista, etc.) y cultivado entre las décadas de los treinta y los sesenta por el cine experimental.”(Osorio, 2012)

Este tipo de video experimenta con varios recursos como el texto (palabras, frases, figuras literarias, acentos, gramática, etc.), stop motion (técnica de animación cuadro a cuadro), loop (repetición sistemática de un fragmento visual o sonoro), found footage (imágenes o audios contruidos a partir de otros), y técnicas de edición como congelación, ralentización, aceleración y reversibilidad de imágenes o audios. (Ver Anexo Videoarte “En Espera”)

El audio digital también es un recurso que es generado mediante la recopilación y codificación digital de ondas sonoras por medio de equipos especializados en la captación de sonido. El arte sonoro no sólo se resume a la edición de este material sonoro con el fin de crear sensaciones en los oyentes, sino que también permite jugar con la imaginación e invitar a ser más atentos con los cientos de sonidos que capta el ser humano sin darse cuenta. (Ver Anexo Videoarte “Adentro”)

Otra de estas herramientas es la animación, resultado de crear movimiento a imágenes, figuras, elementos u objetos que se proyectan de manera cronológica, así se crea la ilusión de movimiento.

La animación digital como arte pretende conectarse visualmente con el público recreando sensaciones y jugando con la ficción rompiendo las barreras de lo real. A su vez también es una expresión visual que se conecta con lo sonoro y en su conjunto recrea y juega con los sentidos, llevando al público receptor a vivir algo único desde una perspectiva diferente. (Ver Anexo Videoarte animado “We share Mother’sHealt”)

También, el mapping es una técnica que permite crear imágenes o videos manipulados que son proyectados sobre objetos, sitios arquitectónicos u otras superficies ideales para representar las imágenes tridimensionales, muchas veces éste es acompañado de música o sonidos en sincronía con la dinámica de la proyección. (Ver Anexo Mappig “Box”)

Otra de estas herramientas, son las ilustraciones, que sirven para crear imágenes que acompañen visualmente a los textos. En la misma línea, la ilustración digital resalta por la creación de imágenes directamente desde la computadora o de tabletas digitalizadoras, utilizando programas. (Molano, 2012) (Ver Anexo Sitio Web “Alberto Montt en dosis diarias”)

Los blogs son una nueva forma de aplicar la multimedia, ya que son plataformas similares a una página web, que permiten al usuario por medio de la creación de una cuenta, administrar, crear y editar todo tipo de contenido multimedia. Su forma de personalización es a través de diversos tipos de código fuente, siendo su principal base el HTML (lenguaje de programación para páginas web) que a su vez se integran con otras aplicaciones de instalación para el mejoramiento y control del sitio. (Ver Anexo Sitio Web “Knetic V5”)

Finalmente, los códigos QR han llegado también a convertirse en instrumentos de la multimedia ya que son una codificación gráfica, similar al código de barras pero que se procede a su lectura a través del escaneo con la cámara de una herramienta móvil como celulares o tablets y que a su vez, será necesario la instalación previa de una aplicación móvil para proceder al escaneo y lo dirigirá al destino correspondiente, que generalmente son páginas web u otras aplicaciones, a través del uso de internet. Esto permite ampliar y conectar por ejemplo el medio offline con el online. Al poner en impreso un código QR y escanearlo con un móvil con internet para dirigirse a un sitio web donde el público encontrará más información.

### **2.3 Aportaciones de la multimedia al arte contemporáneo**

El arte contemporáneo comprende diferentes manifestaciones artísticas como son el videoarte, animación, arte interactivo, fotomontaje digital, net art, entre otras, que tienen como base la utilización de las herramientas multimedia digitales.

El Internet se toma como recurso importante para realizar este tipo de arte, ya que democratiza en cierta forma, el acceso a estas herramientas, por ello también se incrementa esta forma de expresión.

Esta es una forma de redefinir el arte, rompiendo convencionalismos que se han arraigado durante varias épocas y que se destinaban a un número reducido de expectantes. Nuevos artistas, nuevos medios.

Este siglo en el que las nuevas tecnologías de la información y las herramientas multimedia se complementan con la necesidad, se formaron culturas que son en su mayoría regidas por lo visual, y también se realizan muchas acciones de forma simultánea para fortalecer nuestro mensaje, producto o arte. La percepción ya no se concentra en un sólo punto, son muchos mensajes emitidos a la vez.

De este modo, el arte contemporáneo ha encontrado en técnicas como la multimedia la oportunidad de cambiar radicalmente las estructuras cognitivas, afectivas y volitivas. Según Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, ésta técnica consigue una audiencia substancial entre comunicación, diálogo y diversión; iniciando vías al margen de valores impedidos por un sistema teórico e ideológico, estructurado anteriormente mediante su inmediatez, inmaterialidad y temporalidad de sus acciones basadas en un proceso. En la práctica, el arte contemporáneo multimedia ha

conseguido el ideal utópico de la desaparición del vacío existente entre el arte y la vida cotidiana, lleva más allá la crítica institucional, con lo cual tanto el artista como el espectador pueden equivaler o situarse al mismo nivel que cualquier institución o corporación.

Evidentemente es en fusiones como está entre la tecnología y el arte, donde la dialéctica entre lo privado y público se cuestiona y se revela, puesto que el arte contemporáneo multimedia está emprendiendo transformaciones cada vez mayores debido al reconocimiento fuera de la institución, que es la representación de la naturalización de diferencias culturales y la reubicación temporal de las mismas.

Mientras que el arte y la tecnología iban evolucionando cada uno por su propio lado, se abrió un nuevo camino en el que ambos comenzaron a integrarse en diversos ambientes como lo auditivo, lo visual y perceptivo desde nuestras sensaciones, una fusión que resulta de alguna manera novedosa y llamativa para los artistas. Esto les ha permitido experimentar de múltiples formas la representación de su propio arte, creando un acceso de libertad de percepción de la idea del artista e interpretarla de manera personal. Lo interesante de esto es que se conjugan más las sensaciones. Todo el tiempo en nuestra vida cotidiana recibimos miles de códigos comunicativos, pero sólo interpretamos una mínima parte, es decir, lo que realmente interesa.

Ya no estamos hablando de un producto artístico en el que una persona se detiene frente a un cuadro o fotografía, o camina alrededor de una escultura donde el silencio es primordial para conectarse con la esencia del artista.

Al principio de la década del siglo pasado, las herramientas para crear estos diversos tipos de producciones multimedia, como es el caso del inicio del cine sonoro, era

bastante limitado y sólo accesible para las grandes compañías que podían obtener todas las herramientas necesarias.

Durante la década del presente siglo, estas herramientas que sirven para crear productos multimedia fueron diversificándose y con mayor accesibilidad gracias a las nuevas tecnologías como lo son los celulares, equipos de cómputo, tablets. Lo que aporta a su expansión es la cantidad de aplicaciones y programas que permiten que la creatividad del artista pueda expresarse y desarrollarse, plasmándose enteramente en un producto multimedia.

Cabe destacar también que con esta accesibilidad, el término “artista”, puede adquirirlo cualquiera que tenga este tipo de herramienta. Aquí se puede encontrar el dilema de determinar qué es arte o no. ¿Es necesaria la experiencia concreta para ser un artista?

La multimedia abarcando sus distintos medios de difusión, se ha expandido de manera global. Es por ello que por ejemplo se ven muchos creadores de arte multimedia que bajo sus ideas, han producido impresionantes obras, desde hacer animaciones y videos colgados en YouTube o crear páginas web totalmente interactivas, todo gracias al alcance de las herramientas.

Actualmente existen aplicaciones móviles que permiten hacer música no sólo por medio de comandos que generan un sonido electrónico en particular, sino también emular el sonido de cualquier instrumento musical para crear una obra sonora. También se pueden encontrar aplicaciones que permiten realizar animaciones al compás de la música o incluso editores de video. Pero sin duda la herramienta esencial para crear arte multimedia son las computadoras, ya que los diferentes tipos

de software (de pago o gratuito), ofrecen toda posibilidad de generar por medio de la creatividad, todo tipo de arte que se considere multimedia.

“Arte digital perfecto: Productores y editores que trabajan del lado de la fabricación del arte digital, sólo se centra en crear perfección, sin vulnerabilidad, belleza y sobre todo humanidad.” Moby (compositor estadounidense de música electrónica).

La búsqueda de la perfección en el arte (cualquier tipo de arte), es asunto del mismo autor, quien decide si seguir manipulándola o no. En el caso del arte multimedia se permite que los errores naturales puedan ser corregidos, hay un post-tiempo que permite hacer que las cosas captadas en el momento, luego puedan perfeccionarla en la medida que busca el artista, sin embargo, esto hace que el producto final pierda algo de su esencia, ya que la imperfección también tiene su encanto. En la fotografía, el cine, la música; la edición permite que nos acerquemos a esa perfección anhelada.

Es por ello que algunos en su época vivida, miran al pasado con la nostalgia que las generaciones actuales no comprenderán. Las cosas cambian todo el tiempo, algunos se adaptan, otros la conocen, otros forjan su evolución para seguir creando aquello que se llama arte.

## CAPÍTULO 3

### EXPOSICIÓN DE ARTE CONTEMPORÁNEO MULTIMEDIA: “QUITO: EL LUGAR DE LOS NO LUGARES”

#### 3.1 Introducción a la exposición

La ciudad apasiona, es ese espacio donde todo sucede y se puede fingir que no sucede nada. Guarda un especial sentido de construcción y encuentro. Ninguna ciudad es igual a otra, cada una, con sus peculiares formas de comunicación (transporte, entretenimiento, geografía), crea cualidades y comportamientos especiales en sus habitantes.

Ese barroquismo causado casi a propósito, como una necesidad obligatoria de mostrar lo que a la fuerza buscamos que nos componga y nos represente, que nos identifique. Esa ciudad fragmentada que es un caos y precisamente por eso tiene una dinámica tan significativa. Esa ciudad que cuándo te demora más de una hora en llegar a un destino se hace acreedora a una maldición, pero cuando le da por llover ligeramente mientras se la observa desde algún punto alto, es digna de los mejores halagos.

Quito, escenario de expresiones culturales, la ciudad en su eterna trifurcación entre sur, norte y valles; yuxtapuesta con el paisaje local de las montañas y ese intento de metrópoli del primer mundo. Esa dicotomía constante de la ciudad, que evoca un cielo soleado por las mañanas y un inconstante frío por las noches, mientras la gente la recorre en buses, viajando más de una hora de pie, al son de una particular banda sonora de Michael Jackson en versión tecnocumbia.

Es por ello que esta exposición espera activar en los habitantes el cuestionamiento sobre sus vivencias en la ciudad. Cómo llevan a cabo sus procesos, los lugares que frecuentan, los que no (y los porqués respectivos), su relación con los transeúntes en lugares públicos y privados, su relación con el espacio, la arquitectura y los (no) lugares que abren un universo de significantes en concordancia con el espacio urbano.

Mediante los productos que forman parte de esta muestra, se pretende lograr que los habitantes identifiquen su propia identidad, más allá de la aparentemente única representación colectiva de un grupo de personas que pertenecen a una determinada ciudad o sector de la misma.

Con los objetivos claros, se espera además que los espectadores comprendan que existen otras formas de hacer arte. Ya no se trata de enfrentarse a un cuadro estático, ahora se trata de jugar con las sensaciones, alternando todos nuestros sentidos, y que finalmente puedan sentirse identificados como personas, como habitantes, y más que todo como protagonistas en vez de simples espectadores.

## 3.2 Obras de arte multimedia

### 3.2.1 Terminal Space

Autor: Jimmy Pavel- Diseñador gráfico multimedia.



Elaborado por: Jimmy Pavel

*Ilustración digital realizada en base a una fotografía tomada en la terminal de Quitumbe. La imagen se presenta acompañada de su proceso de creación en video.*

Para buscar el motivo de esta ilustración, el autor visitó la terminal de Quitumbe, en un viernes de vacaciones en la capital, con su cámara fotográfica. Dentro de todos los aspectos que pudieron llamar su atención, Jimmy se centró en un grupo de personas que se encontraban sentadas en medio del espacio de esta terminal, cerca de la boletería.

Una vez que obtuvo la fotografía precisa, empezó su proceso de palimpsesto digital, desde un boceto a mano que fue modificado con herramientas de diseño como el programa Adobe Photoshop CS6.



Elaborado por: Jimmy Pavel

Esta foto ilustración demuestra claramente la perspectiva imaginativa del autor, reflejando significativamente el espacio que utilizan los personajes sentados en la terminal de Quitumbe.

El pequeño círculo dentro del cual están graficados los personajes representa la construcción de un espacio inviolable en ciertos términos. Las otras personas saben que no pueden pasar sobre ellos, que necesitan cambiar su rumbo y trazar un camino circular para no irrumpir la conversación. De todo ello nace esta ilustración. No refleja exactamente la conversación de estas personas, pero si adquiere un paisaje desértico que demuestra cómo estos personajes crearon su propio espacio, su propio paisaje, su lugar dentro de tanta gente y sobre todo dentro de un no-lugar, cambiándolo drásticamente a una escena fantástica, con una luna inmensa y casi tangible.

Los espectadores podrán crear su propia burbuja en nuevos (no) lugares, que serán recomendados a partir de una postal impresa que posee un código QR que al

escanearlo le proporcionará dirección y datos de estos espacios. (Ver Anexo Video ilustración “Terminal Space”)

### 3.2.2 Insight– Outside

Autor: Nathalie Mena – Egresada de Comunicación Social con mención en Producción Audiovisual y Multimedia



Elaborado por: Nathalie Mena

*Videoarte documental que explora la relación interna entre los habitantes del espacio urbano y sus memorias individuales donde deberían habitar memorias colectivas. Proyectado sobre un mapa vial de la ciudad de Quito.*

Hay que partir de una contradicción para entender este fenómeno. Las historias que se cuentan son personales, íntimas y definitivas. Cada día, cada hora, cada segundo, una historia nueva construye la memoria de un espacio, de una calle, de un conjunto de casas, de un parque. El variante de significado es la puerta para la gran gama de significantes que los elementos de una ciudad pueden inspirar. Lejos de las historias oficiales, y más cerca de los detalles ínfimos, se encuentra el esqueleto de la ciudad, su memoria que no es colectiva, que no se comparte ni se identifica con todos.

Lo ideal de este relato reconstruido, rearmado, mutilado y rezurcido, es producto del paso de la autora por la calle, de las historias universales. Aquí la contradicción. Los

relatos que se cuentan son, por lo íntimo de su condición, narraciones que pueden representarse en habitantes de la ciudad, cualquiera que ella sea.

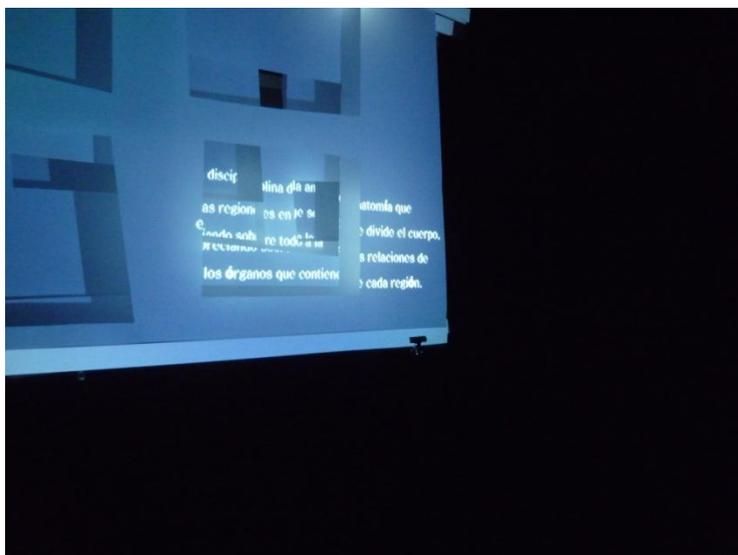


Elaborado por: Nathalie Mena

(Ver Anexo Videarte “Insight – Outside”)

### 3.2.3. Anatomía Topográfica

Autor: Abrahan Andrade – Artista Visual



Elaborado por: Abrahan Andrade

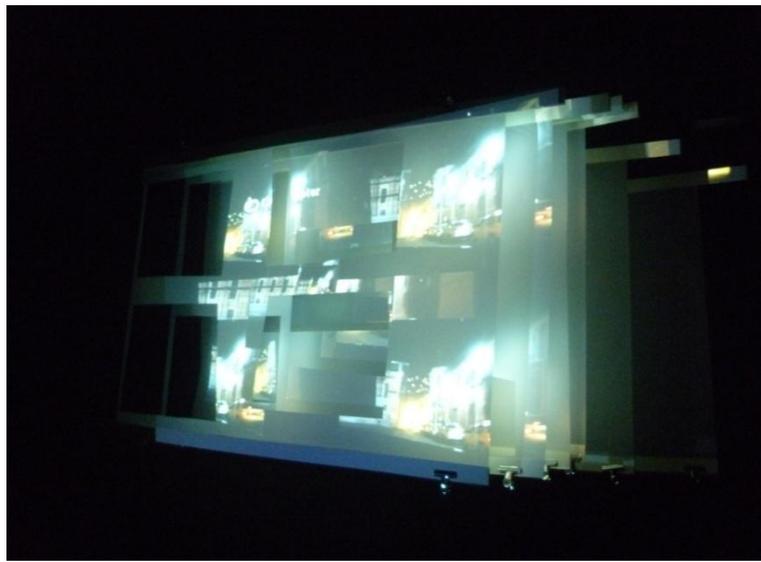
*Video-secuencias filmadas en varias zonas de la ciudad, proyectadas en una serie de pantallas superpuestas y con cortes, que dan la ilusión de tridimensionalidad y fragmentación del espacio urbano. La composición tiene un sentido más íntimo con el autor y su correlación con la ciudad.*

Esta obra se basa en el concepto de ciudad/cuerpo, trabajado en un sentido de reproducción que utiliza como medio el video. Se presentan figuras puramente geométricas referenciadas como encuadres o ventanas para la apreciación de diferentes planos de la misma realidad, esto evoca al voyerismo, al sentir un placer visual.

Para la composición de imágenes se utilizó la fragmentación y se estructuró tomando en cuenta la temática de collage y la experimentación de la apropiación del lenguaje

visual a través de medios digitales, para entregar una lectura clara de cambio de contexto y de inmaterialidad del objeto de estudio, que es la ciudad. El artista compuso esta obra en un sentido de capítulos como división, evocando a una enciclopedia o diccionario visual, apropiándose del concepto de “anatomía topográfica” que es la disciplina de la anatomía que estudia las regiones en las que se divide el cuerpo apreciando sobre todo a las relaciones que tienen los órganos en cada región.

Trabajar a la ciudad como cuerpo tiene referencia a la analogía que es generada a partir del cambio de punto de vista de lo cotidiano, empezando a hacer el ejercicio de receptor, de contemplar a las imágenes de ciudad con base en un sentido estético propio, mediante la investigación en concordancia con las vivencias y experiencias visuales.



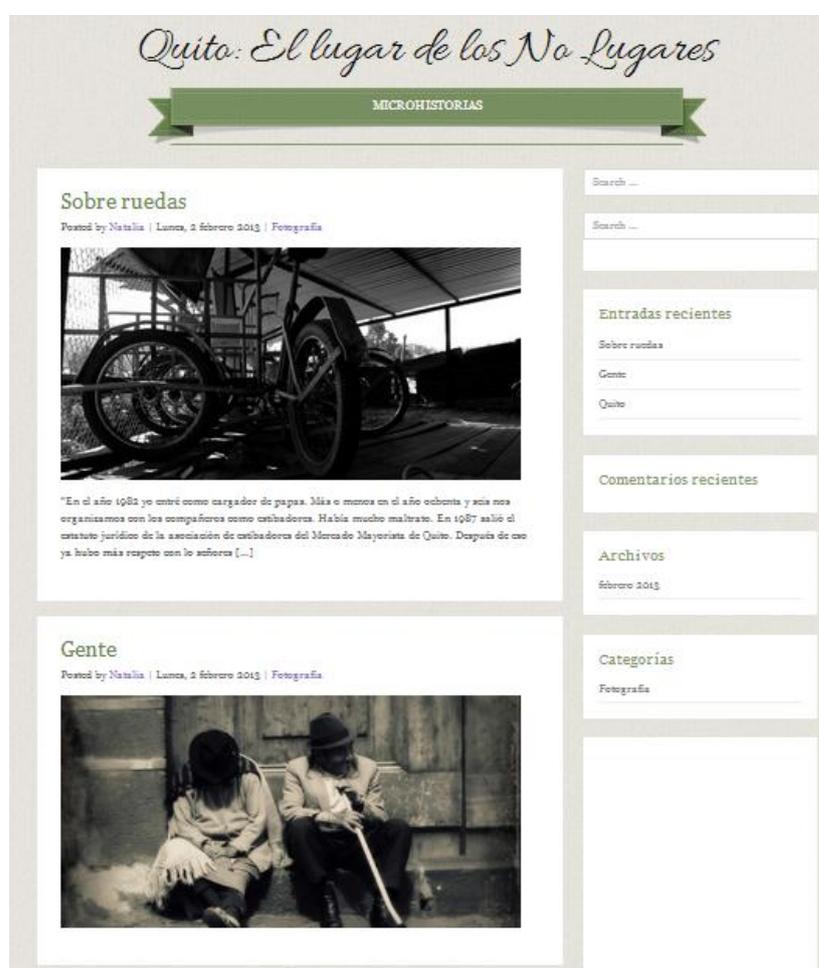
Elaborado por: Abrahan Andrade

Lo que el artista busca con esta obra es cambiar el punto de visión del perceptor y adentrarlo en un sentido de placer visual a través de la tergiversación y perversión de sus imágenes cotidianas, adentrándolo en una nueva respuesta frente a la estética de la ciudad e invitándolo a una nueva corporeidad con ella. (Ver Anexo Videoarte “Anatomía Topográfica”)

### 3.2.4 Quito: El lugar de los no lugares

Autor: Natalia Cartolini – Egresada de Comunicación Social con mención en Producción Audiovisual y Multimedia

*Blog con micro historias de Quito, como una muestra de personas que convirtieron su No lugar, en un espacio de convivencia diaria todo el tiempo.*



Elaborado por: Natalia Cartolini

Las publicaciones se ordenan de manera cronológica bajo un título que denota la carga de contenido que el usuario leerá. (Ver Anexo "Sitio Web "Quito: El lugar de los no lugares")

El primer tema que se aborda se llama “Sobre Ruedas”, el cual propone conocer la perspectiva de un mecánico de triciclos del Mercado Mayorista al sur de Quito, comentando su vida personal, laboral e incluso artística, ya que también es pintor y cuenta cómo su vida comenzó a ser más parte de este popular mercado, que de su propia casa.

El segundo tema “Carcelén”, recoge fotografías y audios con entrevistas de las personas que trabajan dentro de la conocida Terminal Norte Carcelén, en los cuales exponen y describen su espacio dentro de ella.

Dentro del tercer tema, llamado “Mitad del Mundo” se trata de mostrar las diferentes perspectivas desde los vendedores y dueños de los comercios que se encuentran dentro de este sitio turístico con uno de los monumentos más conocidos del país y del mundo.

El cuarto tema presenta audios y fotografías de un día normal en el que la selección nacional se enfrenta a otro país (Bolivia), para lograr ingresar a la tan afamada Copa del Mundo.

### 3.2.5 Cuidado las puertas

Autoras: Nathalie Mena y Natalia Cartolini – Egresadas de Comunicación Social con mención en Producción Audiovisual y Multimedia

*Una perspectiva interna de un recorrido normal de norte a sur de la ciudad de Quito.*



Instalación que reproduce diversos audios que fueron recopilados en distintos recorridos de sur a norte en el Sistema de Transporte Público de Quito.

El caos de imágenes, espacios reducidos y sonidos que se viven a diario, mientras los habitantes se trasladan de un punto A a un punto B de la ciudad, son la representación de la multiplicidad de comportamientos “urbanos”.

Sin embargo, cuando la necesidad individual prima más que el comportamiento “educado”, las acciones de cada individuo son la muestra de un peculiar instinto de supervivencia.

Los habitantes que se trasladan a diario en cualquier tipo de transporte público, se ven obligados a “ceder” sus espacios personales para compartirlos con otros desconocidos y se convierten en parte de un todo apurado, malhumorado, defensivo, ofensivo, un todo que a la vez está fragmentado en la individualidad. El show empieza una y otra vez al escuchar “Cuidado las puertas”. (Ver Anexo Audios “Cuidado las puertas”)

### 3.3 Montaje

El montaje de esta exposición está diseñado con el objetivo de mostrar una contraposición de escenarios. La mayoría de obras presentan micro historias y situaciones de individuos en su peculiar relación con la ciudad., sin embargo, estarán colocadas de tal manera que en sus elementos espaciales, visuales y auditivos, representen el usual caos sobre el que se tejen estas historias en la ciudad.

Al entrar, se encontrará una computadora que exhibe la obra “Quito: El lugar de los no lugares”, con un mouse y teclado que permitirán a los asistentes interactuar con las historias que se cuentan.

Una vez vista esta obra se puede escoger avanzar por la derecha para llegar a la obra “Terminal Space”. Instalación que imita una especie de domo o carpa aislante de plástico. Al entrar se encuentra una pantalla de TV que reproduce el proceso de realización de la ilustración final, la cual se puede llevar en forma de postal interactiva.

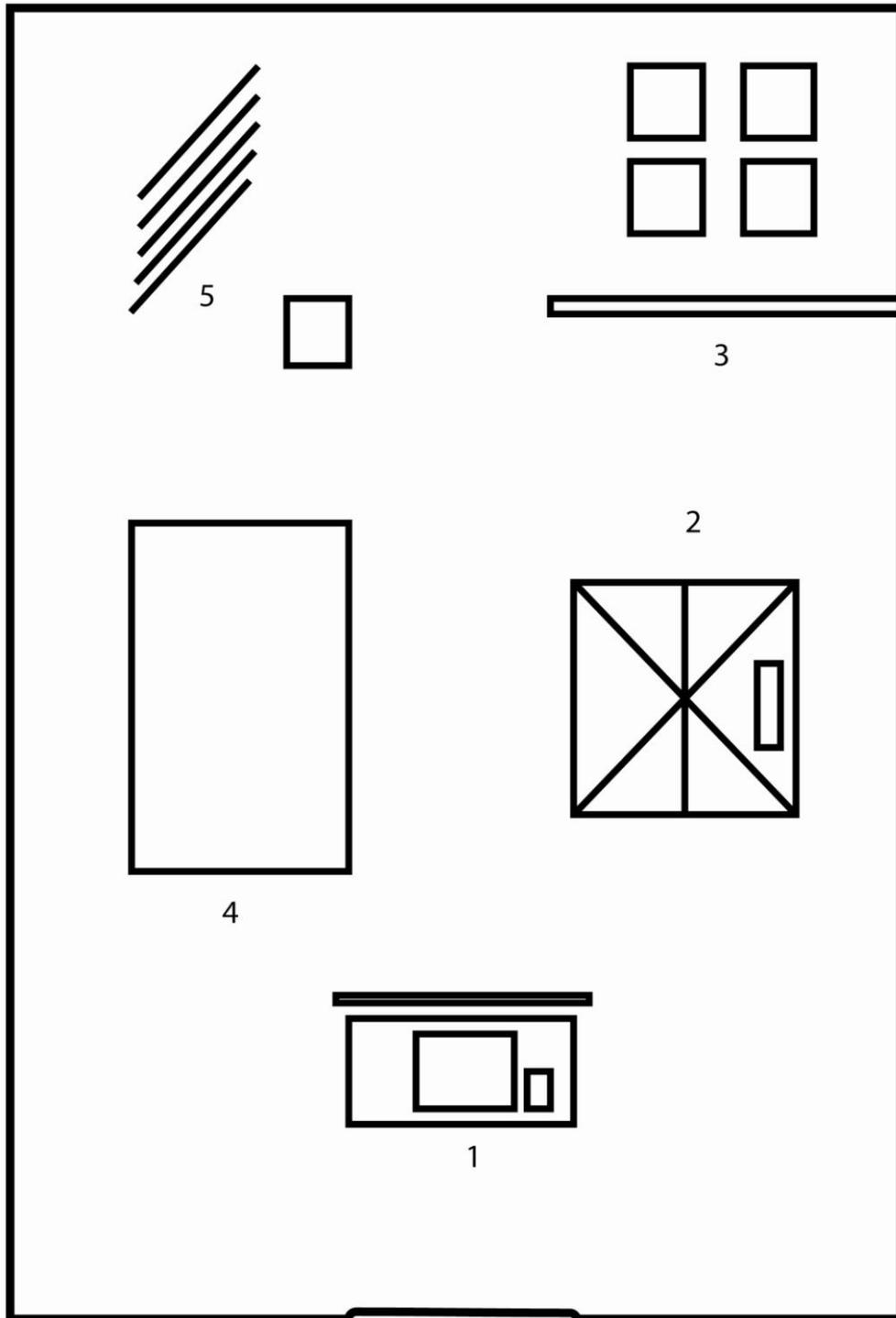
Avanzando hacia la parte trasera, se encontrará la instalación “Cuidado las puertas”, que permite escuchar los audios permanentes grabados dentro de unidades de transporte público de la ciudad.

Si se avanza por la izquierda , se llega a la obra “Insight – Outside”, contando con un proyector que refleja de manera cenital un video loop (con audio) sobre el mapa de la ciudad de Quito, el cual, por su posición, ofrecerá percepciones visuales distintas, dependiendo del lugar desde el que se ubique el asistente.

Si se continúa el recorrido se encontrará la instalación “Anatomía Topográfica”, que consta de una serie de pantallas artesanales, con cortes geométricos, ubicadas en perspectiva, recibiendo la proyección de un video experimental de varios recorridos urbanos, con audio.

Todos los audios de las obras se escucharán abiertamente en la sala, creando una atmósfera de caos. Al mismo tiempo, cada obra proveerá a los visitantes de audífonos que permitirán escuchar, paradójicamente, el mismo audio externo, de manera individual.

### 3.3.1 Mapa de montaje



1. Quito: El lugar de los no lugares
2. Terminal Space
3. Cuidado las puertas
4. Insight – Outside
5. Anatomía topográfica

### **3.4 Dificultades de exposición y montaje**

Al momento de preparar una exposición de arte, cualquiera que sea su orientación, técnica y objetivo, llega el inevitable momento de enfrentarse a la dificultad respecto del espacio físico real que se necesita para llevarla al público.

En la ciudad de Quito existen un sinnúmero de galerías, museos y espacios destinados a la exposición de obras artísticas, fotografías, presentaciones audiovisuales, performances, etc. Sin embargo, el cronograma de actividades de estos lugares se ve sujeto a cierto sentido de oficialidad, marcado por quienes ya tienen una trayectoria y cierto reconocimiento en las áreas que se quieran exponer.

Se debe reconocer que de igual manera existen cierto tipo de concursos y convocatorias que permiten acceder a artistas emergentes y al público en general a tener la oportunidad de exponer sus ideas y trabajos en estos espacios. El problema recae en que estos concursos también exigen ciertos requerimientos de trayectoria e incluso cierto tipo de documentos que certifiquen al postulante como un “artista”. Al ingresar en estos procesos, el nivel de burocracia que los acompaña es casi absurdo altamente decepcionante.

Una vez aceptado el hecho, surge la idea de buscar nuevos espacios que promueven la apertura hacia las propuestas estudiantiles, que justamente por esa característica, podrían acoger propuestas frescas y provenientes de protagonistas que buscan empezar, con esta exposición, su trayectoria y experiencia. Sin embargo, esta aparente apertura y soporte hacia las nuevas formas de arte y los cuestionados temas que se tratan, es casi nula y se evidencia en los impedimentos y condicionamientos al momento de la prestación de equipos para montaje de la exposición.

El propósito de una exposición de arte contemporáneo es justamente esa, lograr mostrar al público lo que quiere y lo que no quiere ver, de manera libre, a pesar de todas estas dificultades. Tal vez en unos meses esta exposición encuentre un espacio para mostrar las instalaciones de nuevos artistas que buscan comunicar, expresar, parodiar y provocar la reflexión; pero si esto no es posible, las galerías virtuales y los espacios en la nube, siempre serán una opción.

## CONCLUSIONES

La ciudad es un encuentro, es, más allá del espacio físico, un espacio de imaginarios que se fusionan, chocan, se deconstruyen y dan lugar a nuevas visiones y formas de habitarla. Los flujos de comunicación, a menudo cortocircuitados, construyen la memoria de los individuos, que debaten su condición de habitantes entre la memoria individual y colectiva, para formar parte del entramado urbano o ser tan sólo un transeúnte.

La complejidad de la ciudad, lugares y no lugares, encuentra en el arte contemporáneo su herramienta perfecta para mostrarse, cuestionarse y transgredirse, ya que esta forma de arte es, debido a sus formas, contenidos, sentidos y usos, cuestionadora por naturaleza y considerablemente extensa en sus modos y alcances al indagar.

Es por ello que actuar en el arte contemporáneo no se refiere a la idea de aceptar sus definiciones absolutas, ni promoverlas de manera irreflexiva. Por el contrario, la tarea de trabajar en esta nueva forma de abordar el arte, obliga a los protagonistas a analizar su técnica y sus ideas, con la intención de proponer nuevas descripciones constructivas y observaciones autónomas. Las muestras de arte contemporáneo comienzan entonces por enfrentarlo a sus propias preguntas, provocando siempre nuevas interrogantes.

El arte contemporáneo, gracias a la aplicación de tecnologías multimedia, hace viable la experiencia de borrar la línea que separa una investigación netamente teórica del público y su interacción con ésta, convirtiendo así al espectador en un actor social implicado, con un lugar esencial en la ciudad y en el espacio público o socialmente significativo sobre el que se trabaja.

## LISTA DE REFERENCIAS

- Arregui, E. (2003). *Programa de Rehabilitación del Centro Histórico de Quito*. Quito: FLACSO.
- Augé, M. (1996). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Buenos Aires: Paidós.
- Canclini, N. G. (2006). *La producción simbólica, teoría y método en sociología del arte*. México: Siglo XXI.
- Castro, C. (8 de Mayo de 2012). Guayaquil Metropolitano. *El Telégrafo* .
- Delgado-Gal, Á. (27 de Junio de 1999). Duchamp. Calvin Tomkins. *El Cultural* .
- Dibujos Infantiles. (2007). *Animación digital de video*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2012, de <http://www.dibujosinfantiles.org/>
- Gil, V., & Rosas, X. (2010). *Comunícate con Multimedia*. México DF: Limusa S.A.
- Guerrero, P. (2002). *Módulo de Antropología Simbólica*. Quito: Centro de Ediciones de la Facultad de CCHH.
- Guiou, D. (10 de 03 de 2011). *Le figaro fr. Culture*. Recuperado el 03 de Enero de 2013, de <http://www.lefigaro.fr/>
- INCEC. (2011). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Recuperado el 5 de Octubre de 2013, de <http://www.inec.gob.ec/>
- Lacarrière, M. (Abril de 2005). Las fiestas, celebraciones y rituales de la ciudad de Buenos Aires: Imágenes e Imaginarios Urbanos. *Las fiestas, celebraciones y rituales de la ciudad de Buenos Aires: Imágenes e Imaginarios Urbanos* . Buenos Aires, Argentina: Jornadas de Imaginarios Urbanos.
- Lagunas Arias, D. (Enero de 2006). El espacio del turismo. *Alteridades* , 119-129.

López, E. G. (1986). *Televisión Volumen I. Fundamentos, dispositivos, televisión monocroma*. Madrid: Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación.

Mitchell, W. (2009). *Teorías de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*. Madrid: AKAL.

Molano, A. (9 de Octubre de 2012). *Colombia Digital*. Recuperado el 25 de Noviembre de 2012, de <http://colombiadigital.net/>

Osorio, O. (2012). El video arte y el video experimental: Un ABC para su definición y apreciación. *Kinetoscopio* .

Prigogine, I. (1997). *¿El fin de la ciencia?* Santiago de Chile: Andrés Bello.

Publicaciones de las Naciones Unidas. (2002). *Ciudades de Hoy, ciudades de mañana*. Recuperado el Lunes 19 de Noviembre de 2012, de <http://www.un.org/>

Ramírez C., D. (2008). *Revista Venezolana de Economía y Ciencias Sociales*. Recuperado el 23 de Enero de 2013, de <http://www.scielo.org.ve/>

Selden, R. (1989). *La Teoría Literaria Contemporánea* . Barcelona: Ariel.

Serres, M. (1970). El Mensajero. En G. G. Granger, C. Leví-Strauss, G. Mantcvani, N. Mouloud, & M. Serrer, *Estructuralismo y Epistemología*. Buenos Aires: Nueva Versión.

Smith, T. (2012). *Fundación lenguaje*. Recuperado el 20 de Julio de 2012, de <http://funcionlenguaje.com/>

Souty, J. (1 de Septiembre de 2009). Recuperado el 21 de Diciembre de 2012, de Sciences Humaines: <http://www.scienceshumaines.com/>

Vattimo, G. (1990). *La sociedad transparente*. Buenos Aires: Paídos.

## ANEXOS

- **Afiches Quito**

Fiestas de Quito 2009



Obtenida de: <http://www.quito.biz/>

Imagen de Santo Domingo con logo “getquito.com”



Obtenida de: <http://www.getquitoecuador.com>

Afiche “Quito, ciudad de letras” 2013



Obtenida de: <http://www.editorialconejo.com>

- **Videoarte “En Espera”**

Autor: Grupo Alterego



- **Videoarte “Adentro”**

Autores: Martín Decca y Sol Ávila



- **Videoarte animado “We Share Mother’s Health”**

Autor: Motomichi Nakamura



- **Mapping “Box”**

Autor: The Creators Project



- **Sitio Web “Alberto Montt en dosis diarias”**

Autor: Alberto Montt



- **Sitio Web “Kinetic V5”**

Autor: Kinetic Singapore



- **Video Ilustración “Terminal Space”**

- **Videoarte “Insight-Outside”**

- **Videoarte “Anatomía Topográfica”**

- **Sitio Web “Quito: El lugar de los no lugares”**



- **Audios “Cuidado las puertas”**