

APP JAWA PARA EL REGISTRO DE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y DE APROPIACIÓN ESTÉTICA EN ESPACIOS PÚBLICOS Y PRIVADOS

JAWA APP FOR RECORDING ARTISTIC PRACTICES AND AESTHETIC APPROPRIATION IN PUBLIC AND PRIVATE SPACES

Raúl Alejandro Martínez

Docentes Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades
Universidad Nacional Abierta y a Distancia
<https://orcid.org/0000-0003-1601-0361>
raul.martinez@unad.edu.co

Tatiana Martínez Santis

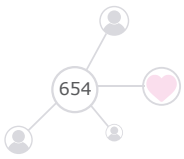
Docentes Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades
Universidad Nacional Abierta y a Distancia
<https://orcid.org/0000-0002-7954-0709>
tatiana.martinez@unad.edu.co

Ricardo Hernández Forero

Docentes Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades
Universidad Nacional Abierta y a Distancia
<https://orcid.org/0000-0001-8249-083X>
ricardo.hernandez@unad.edu.co

RESUMEN

El proyecto Jawa app parte del estudio y problematización de la noción de *Arte público* en Colombia. A partir de esa noción se desarrollaron acercamientos teóricos y de estudios de la práctica para llegar a acuerdos y delimitaciones acerca del enfoque de la investigación. Posteriormente se planteó el diseño de una aplicación para dispositivos móviles que sirviera de soporte y base para el registro de prácticas artísticas encontradas en las ciudades y se encontraran dentro de dicha categoría de *arte público*. Partiendo del diseño de la aplicación el proyecto determinó como objetivo la posibilidad de creación de curadurías colaborativas, en donde, por medio del uso de la aplicación, le fuera posible al espectador-usuario seleccionar y registrar obras que entraran a hacer parte de la base de datos de la aplicación Jawa. La aplicación fue desarrollada para sistemas operativos Android e iOS y se encuentra pública en el Museo Universitario de Artes Digitales del programa de Artes visuales de la Universidad Nacional Abierta y a



Distancia, espacio al que se encuentra vinculada.

Palabras claves: Arte público, Arte urbano, Curaduría colaborativa, App artes visuales, Bogotá, Arte contemporáneo.

ABSTRACT

The Jawa app project starts from the study and problematization of the notion of Public Art in Colombia. Based on this notion, theoretical approaches and studies of practice were developed to reach agreements and delimitations about the research approach. Subsequently, the design of an application for mobile devices was proposed that would serve as a support and base for the registration of artistic practices found in cities and that would be found within said category of public art. Starting from the design of the application, the project determined as an objective the possibility of creating collaborative curatorships, where, through the use of the application, it would be possible for the viewer-user to select and register works that would become part of the database. Jawa app data. The application was developed for Android and iOS operating systems and is public at the University Museum of Digital Arts of the Visual Arts program of the National Open and Distance University, a space to which it is linked.

Keywords: Public art, Street art, Collaborative curatorship, Visual arts App, Bogota, Contemporary art.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA INNOVADORA

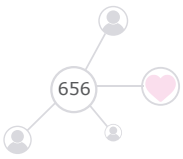
La ciudad es un espacio en el cual la base de las relaciones es la interacción entre sus poblaciones y el medio ambiente como tal. La urbe está compuesta por una serie de componentes físicos alrededor de los cuales se concentra la población, este espacio estratégico de interrelaciones sirve como escenario de formas de producción y consumo a la vez, ya que allí se centra el desarrollo del modo de producción capitalista, entre la estructura de la globalización y la experiencia de lo local.

El espacio funciona como contexto para la formación y el desarrollo de las identidades, es un componente propio de las mismas. Muchos elementos identitarios del sujeto son proporcionados por el lugar que reside, ya que por medio de su autoidentificación como habitante

de un territorio le da sentido al espacio habitacional, y asimismo las relaciones sociales que desarrolla suceden sobre el sustento material del territorio.

Con transformaciones y apropiaciones del espacio, de manera consciente o inconsciente, los habitantes de un lugar modifican los espacios de acuerdo a sus necesidades, gustos o malestares. Estas transformaciones del lugar pueden ser analizadas como formas significativas producto de la interacción entre habitantes y el lugar. Con el paso del tiempo, el habitar una ciudad, pueblo, municipio o región en general, acostumbramos a considerar que las modificaciones en el espacio construido deben ser realizadas únicamente por parte de instituciones privadas o públicas. Esto es resultado de la concepción heredada que solemos tener de la ciudad como un espacio organizado y que parte de un plan general propio de una administración de turno. Dichas modificaciones son realizadas generalmente por empresas que ejecutan contratos de altas sumas de dinero con el estado, que algunas veces son realizadas de manera correcta de acuerdo a un plan urbanístico específico y que otras veces resultan de manera incompleta o simplemente mediocre y de mala calidad. Sobre esa estructura se mueve la vida de habitantes en un país como Colombia. Sin embargo, a lo largo del tiempo múltiples modificaciones también han sido realizadas por los propios habitantes, sin obedecer únicamente a principios instrumentales o funcionales, muchas veces las modificaciones que hacemos sobre el espacio construido corresponden a actos expresivos, expresiones producto de la experiencia de ciudad que a su vez resultan en la creación de una dimensión metacomunicativa que nos permite comprender a la ciudad como superficie, motivo y medio para la práctica estética y a la práctica artística como presencias continuas y paralelas a los proyectos urbanísticos y de organización formal de la ciudad.

De esta manera y en confluencia con las formas limitadas de exhibición de los circuitos del arte, la ciudad entra a ser un espacio dispuesto para la modificación y para la presentación de imágenes, obras que por medio de estrategias de sitio específico se sitúan en calles, muros, andenes, fachadas, esquinas, sillas y demás espacios que anteriormente contaban con una presencia dispuesta especialmente para lo funcional. Manifestaciones artísticas que toman lugar en la calle, y que, como tal en ella, entran a operar desde una dimensión estética apropiada por el ciudadano en el espacio de ciudad. Interpretaciones y expresiones de un discurso sobre el diario vivir se convierten en actos representados en las calles de las ciudades. En dichas prácticas, de origen disruptivo y contestatario, la idea de lo efímero no es un ac-



cidente sino una acción política y ética ante los valores “tradicionales del arte” y en la respuesta de los artistas ante los poderes dominantes y hegemónicos que se estructuran en el espacio público.

Es así como muchas de las manifestaciones artísticas que toman lugar en la ciudad buscan expresar cuestiones propias de la identidad, del lugar específico o de la situación y actualidad política y social del país. La ciudad alberga un palimpsesto de mensajes sobre muros. Informaciones contenidas en un sinfín de representaciones que tienen lugar día a día. La convicción del ciudadano que altera el espacio con sencillez o tal maestría que logra plasmar imágenes o mensajes impactantes a los ojos del transeúnte, otro ciudadano más que puede llegar a compartir información o motivaciones similares a las de aquel que en la clandestinidad optó por compartir mensajes o imágenes.

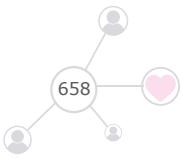
Limitar las prácticas en el espacio de ciudad o temáticas específicas de delimitación de territorio, crítica al estado de las cosas, ataques a políticos o injusticias específicas, apoyo de barras a sus equipos o demás motivos, sería forzar a las representaciones artísticas dentro de casillas que probablemente no harían justicia a las motivaciones originarias. Estas representaciones, al hacer parte de expresiones propias de la identidad, tienen especificidades propias del pensamiento humano. En lo que pueden llegar a coincidir ellas es precisamente en reclamar el espacio establecido en la ciudad por medio de imágenes y textos. Reclamación del espacio sucede en los espacios de la ciudad, haciendo uso de diferentes técnicas y estrategias, con expresiones situadas en diferentes sectores de la ciudad, con un espíritu propio de lo colectivo que interpela a lo establecido y por lo tanto se establece como un acto político.

Partiendo de esta gran cantidad de intervenciones y apropiaciones de la ciudad, en el proyecto de investigación referente al desarrollo de la aplicación Jawa nos propusimos el planteamiento de una herramienta que sirviera, precisamente, para el registro y almacenaje de estas prácticas que tienen lugar continuamente en nuestras ciudades. Jawa es un vocablo quechua, de acuerdo con el diccionario de pueblos originarios (2020) refiere a “afuera” pero también a “superficie exterior” estas acepciones del adjetivo permiten la proyección del sentido del sustrato (las paredes, el mobiliario urbano) sobre el cual operan las prácticas (arte urbano) que se van a registrar y a catalogar por parte de la ciudadanía. Lo que está afuera es común a todos los habitantes y como lo mencionan diversos autores es lo que se configura como el espacio público, un escenario que siempre está en constante disputa por los diversos agentes del poder y la resistencia. Es en palabras Le-febvre (1974) lo bien clasificado en la triada entre práctica espacial,

espacios de representación y representaciones del espacio (p.p. 42-43 y 48-49). Se atiende entonces los dos primeros, siendo inicialmente la práctica espacial aquella cercana a la cotidianidad y a los usos de lugares, la espacialidad de las construcciones sociales las cuales constituyen posibilidades de transacción e intercambio cultural, social y de sentidos situados. Así mismo, el segundo elemento de la triada, siendo los espacios de representación aquellos conjuntos de símbolos significantes relacionados con lo físico, con el espacio que se vive y experimenta, desde allí se apropian códigos de poder y también de emancipación, de lo legal y lo ilegal, de lo visible y lo subterráneo, es un espacio cargado de cualidades imaginadas. En nuestro caso un muro a revisar como espacio para la difusión de información, para reclamar o señalar un problema específico y sobre todo para poner en cuestión las nociones de lo público y lo privado en nuestras ciudades. Un espacio apropiado por parte de los ciudadanos.

La apropiación tiene distintas formas de expresión como sentimiento y como acción (Guzmán, 2005: 236), las dos aluden a un sentido de pertenencia entre las personas y el espacio. La apropiación como sentimiento forma el sentido de pertenencia que llega a existir sobre un espacio, se hace visible al momento de nombrar dicho espacio por medio de pronombres posesivos junto al sustantivo (el mismo espacio), hablando así de "mi" lugar, es decir: *mi casa, mi barrio, mi calle, mi país*. Este tipo de apropiación se puede ver reflejado en la manera de cuidar el buen estado del lugar, en el caso del espacio privado se hereda y se comparte la responsabilidad de hacerse cargo de él, en el caso del espacio público, se discute por la conveniencia y se exige al visitante respetar en y el lugar específico. Este tipo de apropiación se encuentra directamente relacionado con la apropiación como acción, que a su vez se materializa de distintas maneras (puede ser real o simbólicamente) un tipo de posesión, es decir a la manera del territorio que se obtiene y se defiende de manera física o social, por lo tanto, su uso básico o ligero no es su única intención sino por el contrario la permanencia o la preservación de dicho espacio.

Como parte del énfasis de este proyecto de investigación-creación se tiene como referente un tipo de apropiación específico, la apropiación simbólica duradera, la cual ocurre en el caso de la intervención de parte de los ciudadanos sobre, por ejemplo, paredes de lugares propios o ajenos, de ventanas o superficies en general de transportes públicos. El Grafiti puede ser un ejemplo concreto de este tipo de apropiación ya que puede plasmar casi sobre cualquier superficie, y dada su materialidad la permanencia en cada lugar puede ser de larga duración.



En este caso ese tipo de apropiación está vinculada con la práctica artística del arte público. Armando Silva, en su texto *Atmósferas ciudadanas* (2015) plantea una separación entre el arte público y el arte en el espacio público. El autor afirma que “Las dimensiones éticas del arte sólo pueden restablecerse a través de una nueva relación con un público no especializado, o sea, se relacionan no con públicos sino con ciudadanos” (Silva 2015:p113) por tanto confiere al arte público y las prácticas de arte urbano como el grafiti, una condición contestataria en donde se ingresa en el ámbito por la disputa del espacio público. En este sentido, el segundo concepto está más ligado a la institucionalidad y a las construcciones sobre el patrimonio y también a la preservación de iconos o personajes de carácter histórico o alegóricos en los pueblos.

Teniendo en cuenta esta delimitación se evaluaron las posibles valencias e imperativos (Silva, 2015) presentes en las intervenciones de arte público en la ciudad de Bogotá. Siendo las valencias aquellas características en la forma y estrategia de ejecución de las intervenciones; y los imperativos como esos detonantes o causas sociales que motivan la apropiación e intervención.

Valencias: Marginalidad – Anonimato – Espontaneidad – Escenicidad – Precariedad – Velocidad – Fugacidad.

Imperativos: Comunicacional – Ideológico – Psicológico – Estético – Económico – Físico – Social.

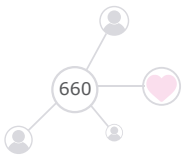
Estos imperativos y valencias nos permiten conocer las condiciones y clasificar el tipo de prácticas encontradas a lo largo de la ciudad, así como establecer una relación entre las condiciones de reclamación de lo público en la ciudad y las necesidades que encuentran los ciudadanos para expresar problemas y opiniones. El reclamo por lo público se realiza, en su mayoría, desde lo anónimo y por medio de estrategias efímeras que se sobreponen a espacios existentes. Las galerías de arte y museos parecen lejanas a este tipo de manifestaciones y resultan como una fase posterior de acopio, discusión y re-exhibición de estrategias vistas en la ciudad. De igual manera, las administraciones de turno, de los recursos públicos, encuentran en las expresiones de arte público formas para reorganizar espacios o encontrar apoyo de parte de la población de la ciudad, así que proponen estrategias de institucionalización de dichas prácticas para controlar la producción y los espacios de expresión, a cambio de subvención y reconocimiento público.

El proyecto de desarrollo de la aplicación Jawa, además de servir como vehículo para la catalogación de las expresiones de arte público en las ciudades colombianas, apuesta desde su inicio por un ejercicio de curaduría colaborativa en donde entrega al ciudadano mismo la opción de registrar las obras que considera pertinentes para el proyecto. Cada ciudadano se encuentra en la posibilidad de registrar imágenes o acciones que serán el insumo para esa base de datos del proyecto. La curaduría se realiza poco a poco por medio de los aportes públicos y de esa manera pretende eliminar, o por lo menos reducir, el sesgo estilístico, estético, práctico, material, de los procesos de curaduría realizados por un único individuo.

Para abordar esta noción de curaduría colaborativa se propuso una clasificación tentativa de niveles y escenarios para el ejercicio de la curaduría colaborativa a través de dispositivos móviles. Desde lo presentado por Martínez, R. A., Molano Valdés, U. (2020) se disponen de cuatro niveles del ejercicio curatorial colaborativo:

“Nivel de base colaborativa. Comprendería aquellas acciones que realizan de manera libre e intuitiva un número de ciudadanos de un lugar con el fin de proponer una serie de prácticas artísticas en un marco determinado. Es una curaduría de imágenes que comprende a personas con cierta sensibilidad hacia las expresiones artísticas que no necesariamente tenga una cualificación en artes. Aquí se debe puntualizar específicamente como se comprende esto en los dos proyectos (uno de carácter urbano y otro regional o rural). Este nivel supone la conformación de una serie de obras, acciones, intervenciones o ejercicios desarrollados a partir de la experiencia colaborativa de los ciudadanos. Un modelo análogo supone el trabajo de una wiki o un repositorio de obras.

Nivel de articulación temática. En este nivel intervienen una serie de personas con experiencia en la exhibición o circulación de prácticas artísticas. No necesariamente se requiere la intervención de “curadores” en un sentido estricto del término, pero sí de investigadores, artistas o de un equipo interdisciplinar capaz de establecer relaciones entre las obras que fueron seleccionadas y plantear una categorización de todo el registro que se encuentra propuesto en el nivel anterior.



Exhibición o circulación. Una vez consolidada la base por articulaciones temáticas, categorías, regiones, es el momento para organizar muestras, exposiciones o estrategias de interacción a través de los dispositivos tecnológicos en plataformas como el MUNAD pero también en espacios “físicos” tales como centros culturales, museos, galerías o espacios expositivos alternativos.

Teórico e histórico. Desde la propuesta de la curaduría colaborativa de base hasta las exposiciones, los historiadores, críticos, artistas e investigadores del arte, cuentan con una robusta base de obras, artistas y categorías para trabajar de manera efectiva en la formulación de trabajos de orden teórico y crítico a través del uso de las plataformas que facilitan el trabajo colaborativo en red” Martínez, R. A., Molano Valdés, U. (2020)

Proceso de desarrollo e implementación de Jawa

Se propuso un diseño por fases orientando la ruta metodológica del proceso de investigación-creación a través de su desarrollo lo cual nos permitió la identificación y aplicación de ajustes en medio del proceso mismo para las formas iniciales de registro pensadas que fueron en la marcha siendo mejoradas para su validación por ciudadanos que desde el ejercicio de su uso nos permitieron señalar mejoras. Las versiones fueron evolucionando notablemente hasta obtener la versión 3 del instrumento de registro que posteriormente sería insumo para la estructura de registro propia de la app Jawa.

Se presentan a continuación las fases para el desarrollo e implementación de la aplicación móvil.

Fase 1. Formulación de criterios curatoriales

Como se ha descrito hasta el momento, se trabajó sobre la delimitación de la estrategia curatorial colaborativa y la manera en la cual se operaría el ingreso de catalogación de las obras, así como una revisión sobre estudios en relación con el arte urbano y las prácticas artísticas en espacios públicos. Posterior a este ejercicio se planteó el modo de abordaje geográfico en la ciudad a través de un trabajo sobre tres localidades “Mártires y Candelaria” en el centro histórico y la emblemática avenida Calle 26. Esta fase inicial permitió formular los criterios para los tópicos y registros que conformarán la base de datos

sobre la cual se desarrollará la APP a partir del ejercicio de curaduría colaborativa en Bogotá.

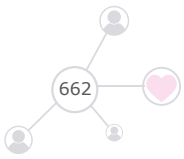
Posteriormente, se generó la primera versión del mecanismo de registro de obra, un instrumento en línea que se diseñó con la pretensión de establecer una ruta clara para el ejercicio ciudadano de curaduría colaborativa. Se gestaron 4 versiones, nacientes desde la validación de cada versión y mejora que generaba una versión modificada siguiente. Esta validación se realizó con diez personas para identificar aspectos relacionados con la comprensión, pertinencia y uso (facilidad del uso en el espacio público de un formato en línea) clara de sus ítems de registro. Cuando se realizaron los registros se logró ajustar algunos apartados formales de clasificación como por ejemplo el soporte. Una solución para esto fue describir de manera muy concreta a qué refería este espacio. porque algunos de los participantes manifestaron que se repetían o no era claro lo que debían inscribir de su experiencia en el registro de las obras en el espacio público.

Fase 2. Trabajo de campo y sistematización de información

En esta fase del proceso de investigación-creación docente investigadora y estudiantes del semillero de investigación SINAV pertenecientes al programa de Artes Visuales UNAD realizaron el inicial registro fotográfico de obras en espacio público de dos localidades de la ciudad de Bogotá, contempladas en la investigación-creación desde su inicio, siendo Caldelari y Mártires. Para este registro se respetó las expresiones artísticas en espacio público antes mencionadas y se hizo uso del instrumento para su registro. Lo anterior, generó la base de datos (anexo 1) desde donde se realizó el establecimiento de aspectos de geolocalización y curaduría colaborativa de los registros fotográficos obtenidos de los recorridos por las localidades mencionadas.

El proceso curatorial colaborativo fue realizado por el equipo que realizó el registro en cuanto a criterios de calidad de la imagen, catalogación desde la temática expresada en la obra, diversidad de expresiones (balance entre número de obras para cada expresión artística) y propiedad (pública o privada). Los aspectos centrales del instrumento fueron:

1. Imagen
2. Ubicación
3. Autor (si aplica)
4. Características*
5. Tipo



6. Dimensiones
7. Soporte
8. Bitácora de experiencia*

Se destaca que el instrumento de registro contempló la posibilidad de registrar la experiencia del proceso de registro permitiendo relatos escritos frente a la relación espacial de quien registra con la obra registrada. La denominada bitácora de la experiencia permitió recolectar aspectos cualitativos dando apertura a motivaciones y relaciones en el proceso de registro y selección de la obra.

Fase 3. Desarrollo de aplicación móvil

El proceso de investigación-creación contempló el desarrollo de una aplicación para sistemas Android y IOS que se pudiera descargar de manera gratuita e instalar sobre dispositivos móviles para que cualquier ciudadano pueda realizar el ejercicio curatorial colaborativo.

El desarrollo técnico implicó el trabajo de diseño gráfico y desarrollo de la aplicación, cuyas fases se trabajaron en el siguiente orden: programación del framework flutter para los sistemas operativos (android y IOS), diseño visual de los bocetos (wireframes), diseño de maquetas (mockups) que se registraron bajo el proyecto, finalmente, el diseño e implementación de una estrategia de curaduría colaborativa para el registro en línea de intervenciones artísticas en Bogotá D.C. a través de una aplicación para dispositivos móviles articulada a la plataforma munad.

La aplicación Jawa es producto del proceso de investigación-creación para el registro en línea de intervenciones artísticas en Bogotá D.C. y los procesos de curaduría colaborativa derivados. La aplicación para dispositivos móviles está articulada a la plataforma MUNAD (Museo Universitario de Artes Digitales). La página oficial de la aplicación es <http://munad.unad.edu.co/jawa-app>

La aplicación Jawa compila principalmente registros fotográficos de obras en espacio público de la ciudad de Bogotá con la finalidad de visibilizar y circular la producción artística que tiene lugar en espacios de la ciudad. Como punto de partida la aplicación recolecta los datos de ubicación de las fotografías y la información que los usuarios aportan por medio de los formularios de entrega.

La aplicación no hace uso de datos personales y los medios que re-

quiere del dispositivo móvil del usuario son los estrictamente necesarios para llevar a cabo el proceso de registro de las obras.

Algunas consideraciones éticas y de uso de imágenes

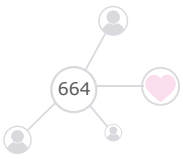
Las imágenes compartidas en la aplicación son obtenidas por medio del acceso a la cámara y al almacenamiento de galería del dispositivo móvil. Este uso es posible únicamente al ser autorizado por el usuario. Las imágenes compartidas en la aplicación corresponden a registros hechos por sus usuarios en diferentes locaciones. Se trata de fotografías de espacios de la ciudad. Los usuarios conceden derechos sobre las imágenes al hacer uso de la aplicación. La aplicación Java compila estas imágenes con la intención de crear una base de obras, no tienen ninguna intención de fines de lucro, sus propósitos son meramente de difusión y educativos.

En las imágenes en que es posible se comparte el nombre del autor o autora. En otros casos las obras aparecen como autor desconocido o anónimo. Esto por desconocer su autoría o por requisito de los autores de mantener la obra como anónima. Si un usuario desea ser reconocido como el autor de alguna de las obras registradas puede comunicarse con los creadores de la aplicación para llevar a cabo este proceso.

Para poder entregar la información de ubicación de las imágenes, la aplicación compila información de geolocalización entregada de manera voluntaria por los usuarios. De igual manera, por medio del formulario, los usuarios comparten información escrita acerca de las imágenes capturadas y su posible identificación temática y técnica. Esta información es revisada por los administradores de la aplicación y publicada posteriormente.

Fase 4. Publicación y socialización.

Java cuenta con un espacio en el Museo Universitario de Artes Digitales - MUNAD, en el cual se hace una breve explicación del proyecto y se enlaza con las tiendas de aplicaciones móviles. Se realizó una exposición para que el público comience a navegar por JAWA y empiece el registro de las obras de arte urbano. Es crucial la divulgación de este ejercicio para que la acción colaborativa de los ciudadanos expanda el registro de las obras en la ciudad para que de esta forma se pueda contribuir a la deliberación sobre la construcción permanente



del espacio público y el arte público en la ciudad.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, Miguel Ángel (2006), «La dimensión estética en la experiencia urbana», en Daniel Hiernaux (Coord), Lugares e imaginarios en la metrópolis (Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, División de Ciencias Sociales y Humanidades, Cuadernos A. Temas de Innovación Social 22) Barcelona, Anthropos.

Diccionario de pueblos Originarios (2020). Quechua. Recuperado de <https://pueblosoriginarios.com/lenguas/quechua.php>

Diccionario quechua (2020). Quechua. Recuperado de <http://www.runasimi.org/cgi-bin/dict.cgi?LANG=es>

GUZMÁN, Vicente (2005) «Apropiación, identidad y práctica estética: un sentir juntos el espacio», en Sergio Tamayo y Kathrin Wildner (coords), Identidades urbanas (Universidad Autónoma Metropolitana, Colección Cultura Universitaria, número 85, Serie Ensayos) México D.F., Editorial de la Coordinación General de Difusión Cultural de la Universidad Autónoma Metropolitana.

Lefebvre H. (1974). La production de l'espace. In: *L'Homme et la société*, N. 31-32. Sociologie de la connaissance marxisme et anthropologie. pp. 15-32. DOI: <https://doi.org/10.3406/homso.1974.1855> Recuperado de www.persee.fr/doc/homso_0018-4306_1974_num_31_1_1855

Martínez, R. A., & Molano Valdés, U. (2020). La curaduría colaborativa como estrategia para la catalogación en línea de arte en espacio público en Colombia. *Desbordes*, 10(2), 148 - 166. <https://doi.org/10.22490/25394150.3726>

Silva, A. (2015). Atmósferas ciudadanas: grafiti, arte público, nichos estéticos. Universidad Externado de Colombia. Recuperado de <https://publicaciones.uexternado.edu.co/hc-atmosferas-ciudadanas-grafiti-arte-nichos-esteticos-diseno.html>

Silva, A. (2005). Imaginarios urbanos. 5ta. Edición Arango Editores. Recuperado de <https://imaginariosyrepresentaciones.files.wordpress.com/2015/05/silva-armando-imaginarios-urbanos.pdf>

Tamayo, Sergio, Wildner, Kathrin (2005) «Espacios e identidades», en Sergio Tamayo y Kathrin Wildner (coords), Identidades urbanas (Universidad Autónoma Metropolitana, Colección Cultura Universitaria, número 85, Serie Ensayos) México D.F., Editorial de la Coordinación General de Difusión Cultural de la Universidad Autónoma Metropolitana

