

LAURA LUQUE  
RODRIGO  
CARMEN MORAL  
RUIZ

Profesora Ayudante Doctora de la Universidad de Jaén  
**lluque@ujaen.es**  
Profesora Sustituta Interina de la Universidad de Huelva  
**maria.moral@ddi.uhu.es**

# Apropiaciones artísticas del espacio público: del graffiti, artivismo urbano y arte relacional, a la ocupación simbólica cibernética

## ARTISTIC APPROPRIATIONS OF PUBLIC SPACE: FROM GRAFFITI, URBAN ARTIVISM AND RELATIONAL ART, TO SYMBOLIC CYBERNETIC OCCUPATION

### ABSTRACT

---

The configuration of cities is a reflection of the society that inhabits them and of those that once occupied that space. Urban planning also has the capacity to condition the lives of its inhabitants, which is why it has been a connatural concern of human beings since they left nomadic life behind. Rationalist urban planning and architecture, imposed since the end of the 19th century and especially in the 20th century, have given rise to serious problems that are reflected in intellectual, social and artistic movements that have demanded a more human and habitable urban space. Thus, the approaches that have emerged from the very heart of the street are fundamental: the hermetic occupation of space by graffiti; the proposals of urban art and its link with Situationism; activism and the proposals of relational art that actively involve communities. However, in recent years and above all since the confinements produced by the COVID 19 pandemic in 2020, the virtualisation of the urban is generating new conceptual approaches that will be dealt with in this text, taking as the main example the work of the artist from Jaén, Nati Rodríguez.

### Keywords

Street art; city; virtual; activism; feminism

### RESUMEN

---

La configuración de las ciudades es reflejo de la sociedad que la habita y de aquellas que algún día ocuparon ese espacio, pero también el urbanismo tiene la capacidad de condicionar la vida de sus habitantes, por lo que es una preocupación connatural al ser humano desde que dejó la vida nómada. El urbanismo y la arquitectura racionalista, impuesta desde finales del siglo XIX y muy especialmente en el siglo XX, han dado lugar a serios problemas que se reflejan en movimientos intelectuales, sociales y artísticos que han reivindicado un espacio urbano más humano y habitable. Así, son fundamentales los planteamientos surgidos en el propio seno de la calle, desde la ocupación del espacio de manera hermética por parte del *graffiti*, a las propuestas del arte urbano y su vinculación con el Situacionismo, pasando por el activismo y las propuestas de arte relacional que implican de forma activa a las comunidades. Sin embargo, en los últimos años y sobre todo desde los confinamientos por la pandemia de COVID 19 acaecidos en 2020, la virtualización de lo urbano está generando nuevos planteamientos conceptuales que serán abordados en el este texto, tomando como principal ejemplo la obra de la giennense Nati Rodríguez.

### Palabras clave

Arte urbano; ciudad; virtual; activismo; feminismo

## 1 INTRODUCCIÓN

Escribía Morris (1979), parafraseando a Kriesis, que el urbanismo es una materialización de los modos de vida de cada sociedad. Pero a esto habría que añadir, que de igual modo el urbanismo también influye y condiciona la vida de las comunidades y sus relaciones, es por ello que a lo largo de toda la historia el ser humano ha buscado cómo mejorar las urbes, tanto a nivel arquitectónico/urbanístico, como social y de gestión, estando estas tres cuestiones estrechamente relacionadas. Estas propuestas de mejora se han generado desde distintos ámbitos, teórico-filosóficos, arquitectónicos, políticos, sociales y artísticos.

Con el paso de la vida nómada a sedentaria, se generaron las primeras poblaciones, que, al inicio, se configuraron con un carácter orgánico, es decir, se fueron generando conforme iba surgiendo la necesidad, sin planes urbanísticos. Ya de forma temprana, en la Antigüedad, se inician las ideas de un urbanismo regular como en las ciudades ortogonales de época arcaica como son Paestum y Agrigento, si bien sería el urbanismo hipodámico de época clásica, con planos en damero, el que sentaría las bases de las ciudades racionales que heredaron los romanos. Sin embargo, esta regularización de las urbes decae en la Edad Media donde las ciudades vuelven a ser orgánicas, tanto las cristianas como las islámicas, con sus respectivas diferencias. En cuanto al desarrollo del espacio público hay notables diferencias, pues si bien en la Antigüedad se vivía en el exterior, en la Edad Media se vivía hacia dentro, con ciudades compactas, de calles estrechas y serpenteantes, con viviendas abiertas hacia el interior y cerradas a la calle. Con la llegada del humanismo renacentista se retoma la idea de las ciudades ortogonales, surgen tratados con proyectos de ciudades ideales, todas ellas regulares, y la mayoría utópicas, como la famosa Sforzinda diseñada por Filarete para la familia Sforza en torno a 1465. Pero no fue la única, otros ejemplos los encontramos en las ciudades ideales descritas en tratados como los de Alberti y Giorgio Martini hacia mediados del siglo XV y otras ya en el siglo XVI, materializándose una, Palmanova, diseñada por Scamozzi en 1615. Es además el tiempo del urbanismo utópico, que si bien ya se desarrolla con la Atlántida platónica, encuentra su apogeo con obras como *Utopía* (1516) de Tomás Moro o la española *Sinapia* (s. XVII) (P.A. Galera, 1985), y es que, siguiendo la idea con la que se inició este texto, el urbanismo se entiende como reflejo de la sociedad que lo habita, por lo que si se desea una sociedad ideal también su urbanismo ha de serlo. Y, al fin y al cabo, al igual que el personaje mitológico Eneas tras huir de Troya buscó esa ciudad ideal donde establecerse con su padre y su hijo, el ser humano ha buscado y buscará eternamente esa ciudad/sociedad ideal.

A pesar de estos planteamientos de la Edad Moderna, eran pocas las ciudades de nueva planta. Las mayores renovaciones simbólicas de las ciudades solían producirse para remarcar la presencia del poder, abriendo plazas con símbolos del poder civil, los ayuntamientos; y del poder religioso, la catedral y el palacio episcopal. Tal es así que, en el caso de Jaén, por ejemplo, existe un texto que explica la ciudad como una serpiente, cuya cabeza es la plaza principal, con sus dos ojos: el ayuntamiento y el palacio episcopal (Anónimo, s. XVII).

No obstante, en las ciudades Europeas remanece el espíritu de ciudad orgánica hasta la Edad Contemporánea cuando se impone el humanismo racionalista, conviviendo con las modificaciones urbanísticas que regulaban parte de la trama urbana, como la apertura de avenidas para conectar centros religiosos en la Roma de Edad Moderna. El cambio contemporáneo se hace patente en el Plan Haussmann, que destruyó parte del antiguo París para crear una ciudad con grandes espacios abiertos, avenidas, plazas, etc. y otros planes, como

por ejemplo en España el Plan Cerdá en Barcelona y el Madrid de Arturo Soria. No fueron las únicas, ya que se derribaron murallas, se abrieron plazas y grandes avenidas.

El racionalismo arquitectónico termina de imponerse internacionalmente con Le Corbusier, un modelo de vivienda y de ciudad con carácter industrial y tendencia a la mínima expresión y decoración, bajo el dominio de la geometría y el orden. Ese urbanismo, donde impera lo funcional, fue desarrollado también por los integrantes de la Bauhaus, ciudades abstractas que, por otro lado, se van deshumanizando. La arquitectura queda como un telón de fondo, un escenario donde transcurre la vida, al mismo tiempo que se impone la arquitectura del espectáculo, con arquitectos como Frank Gehry, R. Rogers, etc.

La ciudad actual ha promovido por tanto la deshumanización primando la monumentalidad frente a las relaciones sociales, los edificios dominan el paisaje y se imponen a los habitantes dirigiéndolos a través de su disposición y dominando sus acciones diarias, incluso su consumo, sin permitir las relaciones, la ciudad se convierte es un espacio de tránsito. Lefebvre (1972) definió el espacio en la ciudad capitalista como fragmentario y jerarquizado y tendente a la homogeneización, a lo que Aguilar añade que “los espacios generados desde este pensamiento moderno y que dio lugar al capitalismo no permite la vinculación con los seres humanos y el mundo” (Aguilar, 2017, p. 100). La ciudad, que en algún momento se construyó como símbolo del poder regio o papal, luego lo hizo como símbolo del capitalismo, pero también el comunismo regula la ciudad a su antojo. Esto preocupó a los filósofos del siglo XX, Bachelard (2000) planteó que el espacio existe por medio del sujeto y Foucault (1967) creó el ineludible término de heterotopía, que define la ciudad contemporánea como un conjunto de espacios heterogéneos de lugares y relaciones. Los autores que le sucedieron se han planteado las diferencias entre habitar la ciudad o, simplemente, transitarla.

Actualmente, el rápido crecimiento de las ciudades es una de las mayores preocupaciones de la Organización Mundial de la Salud (OMS), ya que provoca el aumento de la contaminación; hace que las urbes sean más dependientes del campo, pero este a su vez cada vez está más despoblado por lo que la ciudad cada vez es menos resiliente; además los barrios periféricos, diseñados con este urbanismo que sigue la unidad habitacional de Le Corbusier, se convierten en barrios dormitorio sin equipamientos que promuevan la vida y las relaciones en ellos, con el consecuente aumento del tiempo invertido en traslados, el estrés y el gasto económico para hacer cualquier actividad, incluso ir a trabajar; el resto de la ciudad es un espacio de tránsito, por lo que aumenta la deshumanización, creando graves perjuicios sociales, aumento de la marginalidad, desarraigo, falta de empatía, soledad, etc. Algunos problemas vienen causados por el propio patrimonio, utilizado como forma de elitización que gentrifica los barrios (Luque, 2018).

Por otro lado, influye también la ausencia de artistas en las ciudades que estaban presentes en el pasado, por ejemplo, con las hornacinas que plagaban los muros. Finalmente, la arquitectura termina por ocuparlo todo y el arte se descontextualiza pasando a lugares cerrados, visitables pero previo pago, como son los museos, separando el arte y la sociedad, que cada vez se identifica incluso menos con sus propios monumentos, que pasan a ser de uso y disfrute de los turistas casi exclusivamente. Ante esto surgen respuestas artísticas y sociales de apropiación del espacio público.

## 2 SITUACIONISMO Y ARTE URBANO VS. GRAFFITI Y TERCER PAISAJE

La mencionada deshumanización de las ciudades, fue denunciada por el Situacionismo entre 1957 y 1972. Esta corriente de pensamiento y artística inspirada en la Internacional Situacionista propone la creación de situaciones (Perniola, 2008). En este contexto surge la psicogeografía, de mano de Debord (1958), que busca entender la ciudad y el paisaje desde las emociones humanas, surgiendo las derivas y el concepto de *flâneur* con su versión femenina *flâneuse* creada por Janet Wolf, que se refiere a la apropiación de la ciudad solo con el caminar.

En este ambiente también continuaron los planteamientos de urbanismo utópico, como evidencia el caso de la New Babylon ideada en 1956 por Constant (1963), construida para una nueva especie, el *Homo Ludens*, un ser creativo liberado del trabajo cotidiano y donde la arquitectura tradicional y las instituciones se habrían desintegrado, urbanismo utópico que se relaciona con el mayo del '68, serie de protestas en Francia que pretendían dar un vuelco a la sociedad y a través de la cual los planteamientos situacionistas cogieron fuerza, surgiendo un activismo con vinculaciones artísticas, como el cartelismo y el *détournement*, práctica subversiva que consiste en tomar las herramientas del poder y modificarlas para que digan otra cosa. También se realizan modificaciones lúdicas y participativas del espacio con contenido político como los *Playgrounds* de Amsterdam, con Aldo Van Eyck a la cabeza (MNCARS, 2014). Estas acciones son, solo en parte, germen del arte urbano, pues algunos artistas empezaron a salir a la calle. Daniel Buren, por ejemplo, es un pionero de los años '60, que comenzó a colocar en las calles de París (y luego de otras ciudades), pinturas bicolors (Abarca, 2008); otros en los '70 como Trelinsky, Dimitrijevic o Pignon o en EEUU Simonds, entre otros, van realizando propuestas artísticas en el espacio urbano. No obstante, en ellos ya empieza a verse una tendencia que continuará en los '80 y sobre todo a partir de los 2000, que es usar esta práctica como forma de publicidad para terminar entrando en las galerías, como pasó con personajes más conocidos como Shepard Faire. En cualquier caso, sea cual sea la pretensión final, existe una forma de apropiarse del espacio público, con distintas tácticas y a diversas escalas, pues mientras algunos tienden a piezas de mayor tamaño, otros, como Invader o Eltono, se camuflan mucho más en la ciudad.

Mientras esto sucedía en Europa, en EEUU ya venía desarrollándose el *graffiti*, que es también una forma de apropiación del espacio urbano, pero individualista, sin contenido político. Es un juego y solo se dirigen comunicativamente a sus iguales. Realmente exploran la ciudad buscando dónde poner el nombre, impera el ego personal. Las firmas sirven para escalar en una jerarquía que implica un estatus dentro de una comunidad concreta, quien haga la pieza en el espacio más peligroso o más lejano, ascenderá dentro del grupo, pero no hay diálogo con la ciudad ni sus habitantes, ya que tapan el soporte sin integrarlo como sí sucede en el arte urbano. Además, en el *graffiti* hay una exploración del tercer paisaje, definido por Clément (2007) como los espacios residuales que quedan fuera del ordenamiento urbano y ni expresan poder ni sumisión. Al final, el *graffiti* opera en este tercer paisaje en gran medida, que no deja de estar también antropizado y deshumanizado.

El arte urbano, sin embargo, opera en espacios de la ciudad más o menos visibles transformándolos y explorando desde el contexto y sus peculiaridades, sus texturas, su relación de vecindad. El *graffiti* se impone, mientras que el arte urbano se integra, establece un diálogo con el entorno construido y también social. Además, puede ser respondido, esto sí lo comparte con el *graffiti*.

De hecho, el arte urbano original, en principio no se firma, ya que es un ‘regalo’ del autor a la ciudad.

Tendríamos, por tanto, en la contemporaneidad dos prácticas urbanas que inciden en la arquitectura y el mobiliario urbano de formas similares en cuanto a la exploración y apropiación del espacio, pero antagónicas en cuanto a su significación. Una es cerrada, para un círculo concreto, se apropia de la ciudad por una cuestión de ego, es una competición para ganar estatus personal y la otra, en cambio, se integra en la ciudad y se apropia de ella transformándola a través de pintura, pósters y otras formas, dialoga con ella y con quiénes la transitan, reivindican los espacios, algo que aumenta cuando se integra el arte urbano en el arte relacional (Bourriaud, 2008), como veremos más adelante.

### 3 NO LUGAR, ARTIVISMO EN EL ESPACIO PÚBLICO Y GENTRIFICACIÓN

El arte urbano opera en la ciudad, pero esa ciudad, siguiendo a Augé (2000), se ha convertido en un no-lugar, lugares de transitoriedad que no tienen suficiente importancia para ser considerados como lugares, desde un supermercado a una autopista, un centro comercial o la propia calle. Transitamos de un lado a otro, con prisas, primando el tráfico rodado a la circulación a pie, y por tanto no habitamos los espacios, que dejan de ser lugares. Las aceras se convierten casi en una cinta transportadora de personas que se dirigen a espacios concretos a realizar actividades guiadas. De ahí esa necesidad humana de reapropiarse de un espacio público perdido. En este sentido, han surgido iniciativas de distinta índole, por ejemplo vecinales, aunque con frecuencia las instituciones terminan apropiándose, como los huertos urbanos y jardines secretos, que no sirven tanto para hacer a la ciudad más resiliente, pero sí que promueven las relaciones sociales. Algunas de esas iniciativas tienen que ver con la gestión del espacio público y con el arte, buenos ejemplos son los proyectos *Esto no es una Plaza* y *Plaza de la Cebada*, ambos en Madrid.

Otro ejemplo interesante de iniciativa vecinal es la de la Asociación de Vecinos Zoes, en el barrio Oeste Salamanca, que ha desarrollado una propuesta artística de arte urbano para apropiarse del barrio (Luque, 2016). Más reciente es el caso de la Asociación de Vecinos Entre Cantones en el Barrio del Almendral de Jaén. Estas iniciativas sirven para aumentar la autoestima del barrio, aunque funciona especialmente bien en localidades pequeñas con festivales que permiten el contacto directo de los habitantes con la creación artística y los espacios en que se desarrollan.

No en vano, desde las instituciones se es consciente de ello, de ahí la elaboración de documentos internacionales que promueven la participación ciudadana en el desarrollo urbano, como la Carta de Leipzig sobre Ciudades Europeas Sostenibles (Unión Europea, 2007) y en España el Libro Blanco de la Sostenibilidad en el Planeamiento Urbanístico Español que tiene como finalidad servir de guía (Ministerio de Fomento, 2010). Por otro lado, a través de la municipalidad se plantea la necesidad de participación ciudadana en la toma de decisiones con respecto a las ciudades, por lo que se deberían estar desarrollando las Agendas Urbanas (Luque, 2019a). Sin embargo, no se está cumpliendo con ello, es más ni siquiera PGOUS están accesibles ni actualizados.

Estos beneficios de acciones artísticas en la ciudad aumentan si se hace desde el arte relacional, con acciones artísticas que se desarrollan en espacios y contextos cotidianos y que promueven el contacto entre los espectadores y las obras, de hecho, los primeros pasan de ser meros

espectadores pasivos a tener un papel activo en la práctica artística (Bourriaud, 2008). Algunos ejemplos vienen del *Land art* como algunas de las propuestas artísticas de Francis Alys, que a través de la obra *Cuando la fe mueve montañas* de 2002, consigue un desplazamiento geográfico en la ciudad de Lima a través de la participación de 500 voluntarios (Ebica, 2015). Por ello, algunos artistas urbanos están realizando obras de *Land Art*, como Borondo (2021) con su serie *Magna Terra: Coins* o *Magna Terra: Plan* o *Gerada* (2021) con su obra *Nutrir la autoestima*. Otro ejemplo, son algunas de las obras sociales del grupo madrileño Boa Mistura como las comisionadas por la ONG Acción contra el Hambre en Nicaragua, desarrolladas en las ciudades de Icalupe y Somoto. Boa Mistura decidió no invadir el espacio con sus obras, sino que integraron a las mujeres que ya realizaban murales en sus casas, por lo que realizaron talleres creativos con ellas. El grupo conoció a la población en la que se iba a integrar de manera que quisieron repercutir no tanto en las paredes como en la comunidad (Acción contra el hambre, 2016). De forma similar, Basurama crea autoparques que permiten a las comunidades apropiarse de descampados, tornándolos habitables y dejándolos para su uso y también cuidado (Basurama, 2013). Por otro lado, Spy (2017) con su obra *Césped en Madrid* invitaba a los madrileños a recuperar el espacio de la Plaza Mayor, uniendo vista y olfato puesto que la obra desprendía un intenso olor (Fanjul, 2017). Estas diferentes formas de ocupación del espacio público a veces buscan crear lugares que permanecerán durante un tiempo, como el caso de Basurama, y otras veces son completamente efímeras, como en el de Spy, pero en todos los casos evidencian el problema de la falta de espacio público practicable y empujan, de alguna manera, a tomar conciencia a las comunidades, de ahí que algunas de estas prácticas se consideren activismo. Otra forma de apropiación del espacio público, la realiza Judith Bodorrio en su residencia artística en RARA en 2021, realizando un mural colaborativo con la gente del pueblo de Villanueva del Rosario (Málaga), recogiendo huellas del entorno con planchas de yeso, esta es una manera de extrapolar la calle al muro interior, recogiendo las formas que resultan más simbólicas.

Otras veces las manifestaciones artísticas son muy breves y buscan la reflexión, como las obras que proponen Luzinterruptus para concienciar sobre la gran cantidad de residuos, sobre todo plásticos, que producimos en las urbes (Luzinterruptus, 2021). Pero si hay una causa que especialmente haga propuestas activistas es la lucha feminista, pues tiene aún mayor necesidad de ocupación del espacio público (Luque, 2019b), así como otras causas como los derechos sociales del colectivo LGTBI+ y la lucha contra el racismo, como evidencian las obras de los artistas urbanos Coché Tomé, o la brasileña Chermie Ferreira, entre otros.

Sin embargo, la institucionalización del arte urbano acaecida especialmente desde 2010, ha generado un muralismo público que ha absorbido al arte urbano, incluso el término, y que propone unas obras fuera de la escala humana, monumentales, que buscan la belleza, pero no reivindicar nada, los espacios son proporcionados por las instituciones y los muros blanqueados, por lo que no hay un diálogo ni exploración, sino que son obras de nuevo al servicio del poder, provocando que en ocasiones se acuse al arte urbano de procesos de gentrificación (R. López, 2018). La realidad es que estas obras no siempre crean identidad, puesto que están más pensadas para el visitante. El post muralismo ha creado además la sensación de que el artista urbano está esperando su oportunidad para entrar en el sistema del arte, y que lo que hace no es un arte final. Por otro lado, la profesionalización les saca de lo *underground*.

A pesar de ello, también se producen obras que huyen de esto desde un muralismo institucional, como evidencia la reciente obra de Ampparito realizada en Vigo en julio de 2021, que cuestiona

el artículo 580 del Código Civil, que hace referencia a la prohibición de abrir huecos en medianeros sin consentimiento y que entra en conflicto con el artículo siguiente. La propuesta de Ampparito consiste en dibujar en la medianera ventanucos que evidencian un problema existente en Galicia donde, como él mismo narra en sus redes sociales, abundan las medianeras y la necesidad de obtener más luz en las viviendas (Ampparito, 2021). Al fin y al cabo, como escribe Isidro López (2016), todo arte es político.

#### 4 INTERNET COMO EL NUEVO ESPACIO PÚBLICO

En los últimos años las redes sociales se han convertido en un nuevo espacio público, si la calle es un no-lugar donde la gente ya no conversa, el debate se produce a través de las redes sociales, pero desde el anonimato y de forma impersonal, generando graves consecuencias y contribuyendo a la deshumanización de la ciudad aún más si cabe. Sin embargo, es una realidad. Esto no es ajeno al arte, ya en los años '90 surge el net art, sin demasiado recorrido, pero recientemente se ha producido un incipiente auge con los NFT .

Al margen de esta moda, son muchos los artistas que han relacionado arte, virtualidad y territorio. Por ejemplo, Fran Pérez Rus (2021) en *Virtual Playground*, ubicada en La Madraza de Granada, juega con la fotogrametría usándola con la corteza de un árbol, un nuevo *Land art* virtual. Su exposición muestra cómo ese juego que era el *graffiti* o el arte urbano, se pasa a lo virtual, cuestionando la concepción que el ser humano tiene del espacio, al situar las imágenes que crea en un mundo post-antropocéntrico donde los humanos han sido desplazados. Cuestiona la construcción del espacio y su fisicidad (Pérez, 2021). En el catálogo, Waelder (2021a) explica cómo al pasear por las calles inmersos en nuestras pantallas podemos no ser conscientes de estar a punto de chocar contra una farola y, sin embargo, estar en una conversación con personas a miles de kilómetros, planteando que nuestras mentes están de alguna forma virtualizadas, al igual que nuestra actual concepción del espacio. En este mundo creado por Rus y perfectamente explicado por Waelder (2021a), el planeta vuelve a ser verde, pero no por árboles frondosos, sino por los cromas que invaden el espacio donde habitan las máquinas. ¿Estamos en un proceso de transición donde el ser humano se convertirá en un ser virtual?

Por otro lado, Santiago Morilla también juega con la relación entre naturaleza y virtualidad, mezclado con espacios públicos y relaciones humanas. Por ejemplo, en su obra *Derivas Babilónicas* (Morilla, 2019) invita a los habitantes a sacar de paseo a sus plantas hasta un invernadero portátil como forma de ocupación del espacio urbano por parte de un ente no humano, como son las plantas. Otras obras generan una crítica política, donde mezcla lo virtual con lo geográfico y la interacción del público, como es el caso de la obra *Spain-Pong* (Morilla, 2014). Esa mezcla de lo geográfico y lo virtual, se sitúa en propuestas artísticas de Antonio Montesinos (2019) como *Take care of the collection*, en la que el autor juega con la arquitectura, la tecnología (a través de un sistema de riego artificial) y plantas domésticas, que se convierte en algo entre lo humano y lo no humano convirtiéndose en colonizadoras del edificio en un futuro donde estuviera en ruinas (Sánchez, 2019). En otras obras reflexiona sobre la actividad turística en ciudades concretas, pero lo que más destaca de su obra es la combinación de las derivas con las nuevas tecnologías, como el uso de *gps* (Montesinos, 2021). En el caso de Invader, ¿dónde situaríamos su obra *Beach Invasion*? ¿Es arte urbano? ¿Es sólo márketing? En verano, sobre una playa abarrotada de veraneantes, una avioneta sobrevuela el mar con un cartel con una obra de Invader, como tantas y tantas veces pasan con publicidad. En esta obra podemos hablar de una



conquista del territorio desde el aire, usando medios de publicidad y la tecnología, pero también podemos considerarlo una mera operación publicitaria ya que a través de redes sociales realiza un concurso de fotografía de la pieza (Invader, 2021).

En este sentido, Waelder (2021b) explica cómo Google Earth y Google Maps cobran importancia para la creación artística a la vez que nos dan una percepción espacial incorrecta. Nos proporciona una sensación de control del espacio que no es real, de nuevo ese juego con la escala deshumanizada que genera falsa sensación de control que según Waelder (2021b) tiene que ver con las democracias blandas o seudodemocracias que infantilizan a la población para que no puedan autorregular la calle y tener todo bajo control. La propia percepción del espacio por parte del artista se ha visto alterada, pues si bien antes exploraban las calles y realizaban sus obras de forma rápida e improvisada o con un pequeño boceto previo realizado en un cuaderno, en la actualidad muchos autores realizan bocetos previos de forma digital, de manera que saben al milímetro como se verá su obra antes de ser realizada. Este proceso cambia la concepción de la obra y altera su relación con el contexto perdiendo la escala humana, la percepción del entorno próximo y el ambiente que respira, perdiendo frescura y ganando perfección técnica. Los artistas ahora conocen quizá peor la ciudad, pero deben manejar programas como AutoCAD, 3D Studio Max o Rhinoceros 3D s, tal y como indican González y Casero (2018).

Más allá de usar la red para difusión o programas informáticos para los bocetos, existen obras a medio camino entre lo virtual y lo material. Algunos ejemplos de arte urbano y arte digital, vienen de la mano de la realidad aumentada, como demuestra el *Museo di Arte Urbana Aumentata* (MAUA, 2021), con varias sedes (Milán, Turín, Palermo y Waterford). Al fin y al cabo lo que presenta esta institución es un recorrido por las calles de estas ciudades por las que se reparten murales que, observados con el teléfono móvil a través de la aplicación adecuada, permiten la contemplación digital de las obras, que pasan de las dos dimensiones materiales a las tres dimensiones virtuales (MAUA, 2021). Otro ejemplo similar es el del artista INSA que tras pintar sus obras las convierte en *gifs* animados (Erredoble, 2013). Al fin y al cabo, estos ejemplos no abandonan la materialidad de la obra y continúan apropiándose de la ciudad de forma evidente, pervive el diálogo con los habitantes de la zona, aunque se dirigen también a los posibles espectadores/consumidores digitales que conocerán la obra desde el medio digital en el caso de INSA, o que, en el caso del MAUA, quieren atraer visitantes de manera presencial, pero ofreciendo una experiencia que parece ser más completa y actual a través del *smartphone*.

A pesar de que estos ejemplos no abandonen la materialidad de la obra, han emergido, sobre todo a partir de la pandemia por COVID-19, obras de arte urbano que únicamente existen en el espacio virtual. Muestra de ello es el proyecto *The Digital Street*, una galería virtual surgida en plena pandemia que pretendía crear lo que su comisario, Emerson Radisich, ha llamado postmuralismo (González, 2021). Los artistas participantes en la galería, juegan de forma digital con imágenes urbanas y obras pictóricas, *graffitis*, o incluso postales para crear collages digitales (González, 2021). Por otro lado, en Ecuador, la Bienal de Arte Urbano de 2020 se celebró en formato virtual a causa de la pandemia, por lo que a cada artista se le asignó una pared en formato virtual sobre la que intervenir con técnicas digitales (Zuriaga, 2020). Esta idea de celebrar un festival de arte urbano en formato digital se ha llevado a cabo también en Madrid en 2021, de la mano de MMMAD, pero en este caso no se opta como en el de Ecuador por crear obras de apariencia muralista virtualmente, sino que se llevan a las calles obras digitales, a través de pantallas digitales (El Publicista, 2021). Algo similar se hizo en Bogotá por parte de los artistas urbanos Yurika y Ecksuno del Colectivo Vértigo, realizando lo que llamaron 'obra de

arte urbano digital', que consistió en video-proyecciones sobre fachadas de edificios (Secretaría de Cultura, recreación y deporte, s.f). Pero, ¿podemos llamar a esto arte urbano? ¿No son instalaciones como las que realizan artistas que no llamamos urbanos como puedan ser Eugenio Ampudia (2009) con *Incendio*; Refik Anadol y otros tantos?

En conclusión, en la virtualización de lo urbano encontramos al menos tres tipos de procesos: 1) virtualizar obras realizadas de forma material en la calle mediante realidad aumentada o *gifs*, de manera que las obras siguen estando en la calle, tienen presencia física, pero la experiencia sensorial se completa mediante la tecnología, por lo que la idea de la obra está supeditada a su futura conversión digital; 2) obras creadas solo en formato digital, pero recreando visualmente una obra de arte urbano o mural material, de manera que visualmente parecen fotografías realizadas en la calle pero la obra no existe físicamente, por lo que el espacio urbano se ocupa sólo metafóricamente; 3) llevando obras digitales a la calle.

En el primero de los casos, las obras siguen estando en contacto con la ciudad y con sus habitantes, no se pierde por completo el sentido original del arte urbano, si bien la creación se supedita a que se conformen imágenes susceptibles de ser digitalizadas. Pretenden alcanzar mayor cantidad de público, ofrecer un atractivo más, por lo que se piensa no sólo en el contexto próximo, sino también en un contexto globalizado y un público especializado y joven que pueda buscar estas experiencias, sin perder el contacto con el viandante que encuentra la obra de manera fortuita. En el segundo caso, la obra deja de reivindicar la ciudad, se pierde el contexto y el contacto con la comunidad que lo habita, se piensa sólo en un público virtual, en cierto modo especializado o al menos interesado por el tema, pero se opta por una estética, digamos tradicional del muralismo, como una forma de mantener esa ligazón con los orígenes. El tercero de los casos es, al fin y al cabo, una forma de arte en el espacio público, de nuevo en contacto con el contexto y el viandante, pero que cambia la técnica, los materiales y el proceso creativo. La relación de este tipo de obras con el contexto y la comunidad son también absolutamente distintos al ser obras muy pensadas que pierden improvisación y frescura, que necesitan de soportes específicos, por lo que no dialogan con las texturas y los colores que ya habitaban en la ciudad y con las que, además, la interacción es cuanto menos compleja sino imposible. Además, son obras que al ser desmontadas pueden volver a montarse en cualquier otro lugar, incluso un museo, por lo que realmente el contexto es lo de menos.

La realidad es que el *graffiti* tiene en cuenta a los sujetos concretos que forman su círculo; el arte urbano tiene en cuenta al objeto y al sujeto, mientras que el post muralismo solo tiene en cuenta el objeto. Ahora, con la incursión del arte urbano virtual, especialmente en el segundo de los casos (obras digitales con apariencia muralista) encontramos obras que no tienen en cuenta al objeto, sino que está hecho solo para el sujeto. Si bien esto puede parecer un trabalenguas, es importante, puesto que en un mundo donde la ciudad es un no-lugar y las relaciones se producen en las redes sociales, el arte urbano deja su materialidad para centrarse únicamente en el individuo. Hasta tal punto ha llegado el interés por crear obras urbanas digitales, que Microsoft ha creado el *software Designed on Surface* que permite diseñar murales con tablets, posibilitando además la colaboración entre artistas situados en distintas partes del mundo. El resultado fue la exposición de diecisiete murales en doce países. Lo interesante es que el proyecto contó con la colaboración de artistas urbanos (Populart, 2020). No obstante, ¿sería posible un arte urbano digital que se apropie de la ciudad? ¿Es este tipo de arte también artista?

## 5 LA VIRTUALIZACIÓN DE LO MATERIAL EN LA APROPIACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO. EL CASO DE NATI RODRÍGUEZ EN JAÉN

A través de las preguntas con las que finaliza el apartado anterior se abre un debate sobre si existe apropiación o no del espacio público por las obras de arte urbano virtual. Físicamente no, pero simbólicamente sí a través del diálogo con el espectador, pero ¿qué espectador? La red aporta mayor difusión a la vez que descontextualización. Los artistas urbanos están haciendo obras pensando en cómo quedarán en la foto, pero en el caso de la obra virtual lo único que existe ya es la imagen virtual. Por un lado, se pierde la escala humana y también las texturas, por otro, la obra deja de ser efímera, pero en realidad lo sigue siendo de algún modo ya que las redes sociales exigen inmediatez, en cuanto se postea algo nuevo lo anterior desaparece rápidamente. Internet tiene una memoria muy breve, por lo que ¿puede ser significativa? No hay blanqueado del muro, pero sí se relega la obra al olvido rápidamente. De otra parte, estas obras virtuales consiguen invadir cualquier espacio sin permisos, manteniendo la libertad creativa a mitad de camino entre el arte urbano y el muralismo. A su vez, se realizan a cualquier escala, ejecutando obras imposibles, a gran altura con enorme visibilidad convirtiéndolas en monumentales. Además, no son obras realizadas para el poder como el muralismo, sino que tienen una dimensión más popular, sin colonizar la ciudad ni imponerse a las personas que la habitan. Generan diálogo, pero sin incidir materialmente, por lo que no se enfrenta a las controversias que genera el uso libre del espacio público. Pallarés (2020) indica que el arte urbano y el arte digital tienen mucho en común de por sí, porque “ambos son «lugares» de exhibicionismo sin pudor perfectamente geolocalizados” y donde pueden ser libremente alterados. Además, resalta que en ambos espacios se pueden generar piezas desde el anonimato o el pseudónimo (Pallarés, 2020). No obstante, cabe señalar que al igual que la calle tiene una regulación, alguien que la gestiona y que dicta unas normas, también internet y las redes sociales están repletas de normas, incluso más restrictivas que la calle en cuanto al uso y difusión de imágenes, que hacen que la creación artística pueda ser incluso menos libre, no hay más que recordar los casos en los que Facebook o Instagram han censurado obras de arte clásico por sus desnudos.

Volviendo a los ejemplos de virtualización de arte urbano, encontramos la serie en la que se encuentra inmersa actualmente Nati Rodríguez en la ciudad de Jaén. Nati Rodríguez, autodidacta, se dedica a muchas formas de creación, pero principalmente es joyera artesana con la marca Kabuki, con la que ha llegado a trabajar con Leandro Cano o Moisés Nieto (Diario Jaén, 2013; Ideal, 2013; P. Galera, 2016), también ha realizado escenografías para programas y series de televisión, instalaciones florales para conciertos y premios, etc.

El proyecto urbano que ha realizado se titula *Art Transformer*, lo desarrolla a través de Blu Pai Pai, y tiene un carácter artístico y social, pretendiendo transformar el entorno a través del arte. Inicialmente se llevó a cabo en el colegio de difícil desempeño Muñoz Garnica de Jaén para luego centrarse en mujeres en riesgo de exclusión social y, sobre todo, en mujeres mayores. Con ellas trabaja para que revisualicen su entorno y sean conscientes de su poder transformador, que hace que no se excluyan ni pierdan su papel en la sociedad. A través de las visitas a museos se trabaja desde el apropiacionismo, sacando de contexto los personajes femeninos de pinturas del siglo XIX, fotografiándolos y haciendo pequeños collages. Tras esto se pasea por el barrio para decidir qué rincón se quiere transformar, entonces los collages son impresos en gran formato en papel y se intervienen los muros elegidos. Se ha realizado en Almedinilla (Córdoba) (Ver Fig. 1), a través de la Concejalía de Igualdad y con asociaciones; y en Jaén se hizo en el barrio de El Valle, también mediante asociaciones de mujeres y dentro del Pacto de Estado

contra la Violencia de Género. Rodríguez asegura que las obras no son suyas, sino de las mujeres que se convierten en artistas y levantan la voz dentro de su comunidad, desde esta forma se consigue “que su comunidad las mire” (Rodríguez, 2021a) . Procura además trabajar con la identidad de cada lugar, por lo que en el caso de Córdoba se tomó como referencia el Museo Julio Romero de Torres y en el caso de Jaén el Museo Provincial. A pesar de este carácter local, las creaciones adquieren un carácter global a través de las redes sociales mediante el *hashtag outings project*. La obra de Nati Rodríguez podría considerarse una mezcla entre el movimiento global iniciado por Julien Casabianca (2021) que elabora sus obras a partir de otras ubicadas en museos y las plasma en fachadas y otros ejemplos como el que realizan desde *Mujeres que cortan y pegan* (2021), como demuestra la serie *Femme Collage* (Ver Fig. 2). Rodríguez, que trabaja con papel como forma de arte urbano y desde una concepción de arte efímero, aprecia la poética que adquieren estas obras cuando se van descomponiendo. Similar a Casabianca es el trabajo de Zilda, pegando papeles dibujados en gran formato, pero a nivel de la acera, en las calles de medio mundo (Kim, 2010).



**Figura 1.** Obra realizada por Nati Rodríguez en Almedinilla en 2019, junto con un grupo de mujeres, dentro del proyecto *Art Transformer*, a partir de una obra de Julio Romero de Torres. Papel sobre muro. Fuente: Instagram de Blu PaiPai (2019)



**Figura 2.** Obra de Nati Rodríguez perteneciente a la serie *Femme*  
*Collage*, 2021. Fuente: Rodríguez (2021b)

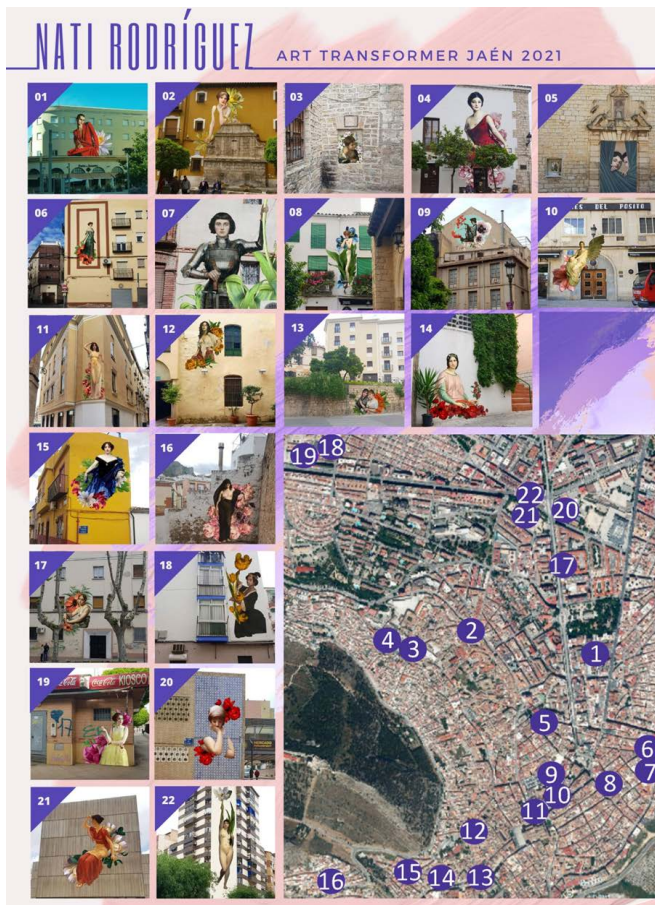
Este proyecto, que era físico y de arte relacional, se ha transformado en un proyecto virtual e individual de la autora :

Tras el confinamiento, cuando empezamos a salir volvemos a mirar nuestra ciudad de otra manera, yo sentía que la miraba de otra manera. Son emociones que todavía no termino de encajar porque todavía estamos en ese proceso, por lo que [el proyecto] surgió de una necesidad personal mía de mirar mi ciudad de otra manera. Dije: quiero invadirla, necesito invadirla. Y yo soy una enamorada de las herramientas digitales (...) (Rodríguez, 2021a).

Rodríguez reconoce que este pensamiento le hizo darse cuenta de que podía hacer lo que le apeteciera sin necesidad de pedir permisos. No significa esto que no se vuelva a hacer el proyecto material, pero ahora podía invadir cualquier espacio. Al inicio no pretendía generar debate, pero el proyecto, que aún está en proceso, ha tenido una gran repercusión en redes sociales, llegando a la prensa, lo que ha sorprendido a la autora (Mudarra, 2021).

La elección de espacios en el proyecto virtual tiene un origen casi de deriva, la artista pasea por la ciudad y de forma aleatoria transita sus calles, en cierto punto percibe un espacio que

desea intervenir y con la inmediatez que permite el *smartphone*, realiza la captura y el montaje. Es decir, aun siendo un proyecto virtual, mantiene la esencia del arte urbano en cuanto a la exploración del territorio y la improvisación del momento. Las obras pictóricas que toma para los collage virtuales proceden de capturas de pantalla de internet, tratándolas con Photoshop desde el móvil, lo que le permite realizar las obras, como se ha expuesto anteriormente, en el instante en la misma calle. Tanto las obras como los espacios se eligen desde lo emocional. Las obras que ha transformado mediante flores y colocado en espacios de Jaén hasta ahora han sido más de veinte, son de autores como Lempicka, Murillo, Lynch, Godward, Pradilla o Leighton, entre otros. Como se aprecia, existe una predilección por las obras del siglo XIX o inicios del XX, especialmente de los pintores prerrafaelitas, entre los que abundaron las mujeres como protagonistas de sus obras, pero también hay pintores españoles y alguno más reciente o del siglo XVII (Ver Fig. 3). Realmente, estas mujeres eran representadas con una enorme belleza, pero a menudo con cierta fragilidad, la manera en que Rodríguez les cambia el contexto y las interviene, las empodera. Estas mujeres, anónimas, marquesas, mitológicas o la modelo en que se considera pudieron basarse para la estatua de la Libertad de NY., pasan a dominar el espacio público-virtual y observan a los transeúntes desde arriba.



**Figura 3.** Ubicación y miniatura de las obras virtuales elaboradas por Nati Rodríguez para la ciudad de Jaén.

Rodríguez (2021a) acompaña las imágenes de mujeres de pinturas decimonónicas con flores, elemento que aparece en gran parte de sus obras. Elige este elemento por su plasticidad, de hecho, en otras obras tridimensionales realiza pétalos de flor con materiales como el hormigón, dando organicidad a elementos duros, definiéndola con:

[...] un poder brutal, pasa como con las abejas, sin flores no hay nada, no existe nada. Siempre se ha relacionado mucho la flor con la mujer, pero siempre ha tenido un pequeño carácter peyorativo que me fastidia mucho porque se relaciona con lo cursi, lo frágil y lo vital por la maternidad, pero siempre con una connotación machista. Para mí es un símbolo de fuerza muy potente, porque la fragilidad es aparente, no son frágiles, se renuevan, son cíclicas (...) es una belleza potente, por eso lo relaciono con las mujeres. (Rodríguez, 2021a)

Los espacios seleccionados, seguramente no podrían haber sido intervenidos de forma física. Son, desde rincones más escondidos hasta otros mucho más visibles, generalmente del centro histórico, incluso en monumentos de Edad Moderna, y otros contemporáneos, entre los que se destacan algunos como el Museo Íbero, la Estación de Autobuses, el Pilar del Arrabalejo, una esquina de la céntrica y simbólica zona de Reja de la Capilla, el lugar también especialmente significativo de la plaza del Pósito, bajo el cartel de los míticos almacenes del mismo nombre ya desaparecidos, el Mercado de Abastos de Peñamefecit, el entorno de la Catedral, la puerta de la parroquia de San Antonio (edificio histórico del siglo XVIII), entre otros. En general, son rincones y espacios de especial significación para la sociedad giennense, como la Avenida de Andalucía, popularmente conocida como Gran Eje, sobre la antigua tienda de Ivarte, muy popular en la capital (Figuras 4-6).



**Figura 4.** Izq. Medianera de la Plaza del Pósito intervenida digitalmente por Nati Rodríguez (Fuente: Facebook autora) (en el plano nº9); drcha. mismo espacio sin intervenir (Fuente: Google street view).



**Figura 5.** Entrada a la Iglesia de San Antonio, Plaza de los Jardillos, intervenida por Nati Rodríguez (en el plano número 6). Fuente: Facebook de la autora.





**Figura 6.** Fachada del Museo Íbero, Paseo de la Estación, intervenida por Nati Rodríguez (en el plano número 21).  
Fuente: Facebook de la autora.

Este proyecto evidencia el paso de lo físico a lo virtual, pero desde una perspectiva que conecta la experiencia creativa con la original del arte urbano al mantener la exploración de la ciudad y el carácter de improvisación, pero ¿podemos considerar que realmente se apropia de la ciudad? Desde luego se produce una transformación del contexto, aunque sólo sea simbólica, pero ¿tiene el mismo valor que la ocupación material? Es evidente que los valores mutan, que el sujeto al que alcanza es otro, pero su trabajo no pierde la conexión con el contexto y busca la identidad de la comunidad, siendo un proyecto activista por su notable contenido feminista. De hecho, los *hashtag* con los que Nati Rodríguez sube sus fotos a las redes sociales son: invadir, apropiarse, mirar. Es decir, persigue claramente, tanto con su proyecto físico como virtual, la misma idea de apropiación de la ciudad. Esta idea tiene algo en común con una de las últimas creaciones del artista malagueño Dreucol, que constantemente innova en el terreno del arte

urbano espontáneo. En julio creó una obra que muestra el camino inverso. Se sentó con una cámara de fotos durante una hora delante de una valla publicitaria a observar y fotografiar a más de cien personas que pasaron por allí, luego seleccionó treinta imágenes y las dibujó en papel, a modo tradicional. Posteriormente pegó esos dibujos en la valla. Es decir, con este método se pasa de lo digital a los medios artísticos tradicionales, para luego volver a subir el resultado a las redes sociales, perdurando el sentido contextual de la pieza y la exploración urbana (Dreucol, 2021).

## 6 CONCLUSIONES

---

La historia del urbanismo demuestra cómo se han ido deshumanizando las ciudades y la necesidad que existe de reapropiarse de los espacios. A lo largo de esta aportación se han expuesto las diversas formas de reapropiación del arte en la calle, desde el individualismo y hermetismo del *graffiti*, a las posibilidades activistas del arte urbano y su reciente virtualización. Esto último nos genera nuevos interrogantes que nos plantean retos como la redefinición de conceptos, la revisión de los procesos creativos y de experimentación y la relación entre los individuos con el arte y los medios a través de los cuales llegan a las obras, incluso la relación entre espectador y artista cambia, la forma de coleccionar obras y los medios de comunicación difieren de manera tangencial. Pero, en este texto se ha querido mostrar sobre todo cómo cambia la forma de reivindicar la ciudad, desde lo físico a lo virtual. En este sentido, podemos concluir que la preocupación por la vida en las ciudades y la forma de experimentarla no sólo no cesa, sino que es una prioridad evidente tanto en los habitantes de las mismas como en los artistas, y que incluso desde lo virtual, la ciudad sigue siendo protagonista.

## CONTRIBUCIÓN AUTORES

---

Idea: L.L.R., C.M.R. Revisión de literatura (estado del arte): L.L.R., C.M.R. Metodología: L.L.R., C.M.R. Análisis resultados: L.L.R., C.M.R. Discusión y conclusiones: L.L.R., C.M.R. Redacción (borrador): L.L.R., C.M.R. Revisiones finales: L.L.R., C.M.R. Diseño del proyecto y patrocinios: L.L.R., C.M.R.

## APOYOS

---

Este estudio es una acción dentro del Proyecto Pintado en la Pared. Estudio de la pintura sobre muro en la Provincia de Jaén en los siglos XX-XXI, en el marco de los proyectos de investigación financiados por el Instituto de Estudios Giennenses (Diputación de Jaén), en la convocatoria 2020.

## 7 REFERENCIAS

Abarca, J. (2008, 6 de octubre). Graffiti o arte urbano: Julio 204 y Daniel Buren en 1968. *Urbanario*. Recuperado de <https://urbanario.es/articulo/graffiti-o-arte-urbano-julio-204-y-daniel-buren-en-1968/>

Acción contra el Hambre. (2016, 26 de enero). *Boa Mistura lleva su arte urbano a Nicaragua para promover medios de vida alternativos a la sequía*. Acción contra el Hambre. Recuperado de <https://www.accioncontraelhambre.org/es/te-contamos/actualidad/boa-mistura-lleva-su-arte-urbano-nicaragua-para-promover-medios-de-vida-alternativos-la-sequia>

Aguilar Rocha, I. S. (2017). La ciudad contemporánea: identidad y patrimonio. *Actas Ciudades Creativas II Congreso Internacional*. (pp. 97-105). Madrid: *Icono 14*. Recuperado de <https://www.icono14.es/editorial/actas-de-congresos/item/57-ii-congreso-internacional-ciudades-creativas>

Ampparito (21 de julio de 2021). *Home* [página de Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/ampparitos>

Ampudia (2009). *Incendio*. Eugenio Ampudia. Recuperado de <http://www.eugenioampudia.net/portfolio/incendio/>

Anónimo (s. XVII). *Historia de Jaén*. Manuscrito. [Ejemplar fotocopiado en Instituto Estudios Giennenses, 1980]. Biblioteca Nacional de Madrid, nº 178 sección manuscritos, 82.

Agué, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.

Bachelard, G. (2000, 4ª ed.). *La poética del espacio*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Basurama (2013). *Autoparque en Maputo*. Basurama. Recuperado de <http://basurama.org/proyecto/autoparques-en-maputo/>

BluPaiPai (2019). *Art Transformer* [Publicación Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/blupaipai/>

Bourriaud, N (2008). *Estética relacional*. Córdoba (Argentina): Adriana Hidalgo Editora.

Borondo (2021, 30 de agosto). Magna Terra: Coins y Plan

[página Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/borondoofficial>

Clément, G. (2007). *Manifiesto del tercer paisaje*. Barcelona: Gustavo Gili.

Constant (artista) (1963). *New Babylon* [litografía sobre papel]. MACBA. Recuperado de <https://www.macba.cat/es/new-babylon-3207>

Diario Jaén (1 de noviembre de 2013). Alianza entre moda, tocados y fotografía al son de chanson française. *Diario Jaén*. Recuperado de <https://www.diariojaen.es/historico/alianza-entre-moda-tocados-y-fotografia-al-son-de-chanson-francaise-MVDJ49842>

De Casabianca, J. (2021). *Street Art*. Julien De Casabianca. Recuperado de <https://www.juliendecasabianca.com>

Debord, G. (1958). Teoría de la deriva. En (1999) *Internationale Situationniste*, vol. I: La realización del arte. Madrid: Literatura Gris.

Dreucol (13 de julio de 2021). Dreucol [página de Facebook] Recuperado de <https://www.facebook.com/200251756657916/posts/4805697206113325/?sfnsn=scwspmoveperniola>

Ebica, Editorial (19 de marzo de 2015). *Cuando la fe mueve montañas* [vídeo]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W47faJ6RoOM>

El Publicista. (11 de mayo de 2021). Arte urbano digital y social motion en el MMMAD de la mano de JCDecaux. *El Publicista*. Recuperado de <https://www.elpublicista.es/eventos3/arte-urbano-digital-social-motion-mmmad-mano-jcdecaux>

Erredoble (6 de febrero de 2013). Nueva forma de unir arte urbano con arte digital: GIF-ITTI. *Erredoble*. Recuperado de <http://www.erredoble.com/nueva-forma-de-unir-arte-urbano-con-arte-digital-gif-itti/>

Foucault, M. (1967). Des espaces autres. *Architecture, Mouvement, Continuité*, 5, octubre 1984, 46-49. En Gayo Pérez Bueno, L. (1997) [Traducción al español]. *Revista Astrágalo*, 7. Recuperado de <http://textosenlinea.blogspot.com/2008/05/michel-foucault-los-espacios-otros.html>

Fanjul, S.C. (29 de septiembre de 2017). El césped

brotó en la plaza Mayor en su cuarto centenario. *El País*.

Recuperado de [https://elpais.com/ccaa/2017/09/28/madrid/1506608124\\_834348.html](https://elpais.com/ccaa/2017/09/28/madrid/1506608124_834348.html)

Galera Andreu, P.A. (1985). Urbanismo utópico de la ilustración española: a propósito de Sinapia. *Imafronte*, (10), 59-72.

Galera Espinar, P. (16 de junio de 2016). Un gigante lienzo en blanco. *Diario Jaén*. Recuperado de <https://www.diariojaen.es/cultura/un-gigante-lienzo-en-blanco-IM1691219>

González Vargas, J. (10 de marzo de 2021). 'The Digital Street', la alternativa en internet al arte urbano. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com/cultura/2021-03-10/the-digital-street-la-alternativa-en-internet-al-arte-urbano.html>

González Vázquez, M. y Casero Martín, M. (2018). Las herramientas digitales y el arte urbano: del proyecto a la diseminación. En Marínez Coll, J.C. *VII Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: arte de los nuevos medios* (pp. 219-229). Málaga: Eumed. Recuperado de <https://www.eumed.net/actas/18/arte/21-las-herramientas-digitales-y-el-arte-urbano.pdf>

Ideal (5 de noviembre de 2013). Creadores de Jaén protagonizan en Madrid una muestra artística. *Ideal*. Recuperado de <https://www.ideal.es/jaen/20131105/mas-actualidad/cultura/creadores-jaen-protagonizan-madrid-201311051124.html>

Invader (24 de agosto de 2021). Beach Invader. [página Facebook]. Recuperado de <https://www.facebook.com/invaderoficial>

Kim, E. (11 de febrero de 2010). Classical Street Art by Zilda. My Modern Met. Recuperado de <https://mymodernmet.com/classical-street-art-by-zilda/>

Lefebvre, H. (1972). *La revolución urbana*. Madrid: Alianza.

López Aparicio, I. (2016). *Arte político y compromiso social. El Arte como transformación creativa de conflictos*. Colección Infraleves. Murcia: Cendeac.

López Cuenca, R. (2018). En la ciudad donde la cultura es capital. En *Actas 3º Congreso Internacional Arte, Ciencia y Ciudad* (pp. 37-48). Málaga: Departamento de Arte y Arquitectura. Universidad de Málaga. Recuperado de [http://www.artsciencecity.com/wp-content/uploads/2018/06/ASC17\\_ACTAS.pdf](http://www.artsciencecity.com/wp-content/uploads/2018/06/ASC17_ACTAS.pdf)

- Luque Rodrigo, L. (2016). Arte relacional en la calle. Casos de conservación colectiva. *Ge-Conservacion*, 10, 117-125. doi: 10.37558/gec.v10i0.405
- Luque Rodrigo, L. (2018). La ciudad contemporánea: problemas y tendencias. Perspectivas institucionales, sociales y artísticas. *Sémata*, 30, 377-398.
- Luque Rodrigo, L. (2019a). La apropiación del espacio público como lugar de relaciones y vivencias. *Revista PH*, 97, 129-131. doi: 10.33349/2019.97
- Luque Rodrigo, L. (2019b). Arte Y Feminismo En El Espacio Público: De Lo Perdurable a Lo efímero. Algunos Ejemplos Del Siglo XXI En España. *Atrio. Revista De Historia Del Arte*, n.º Monogr. 1 (diciembre), 55-65. doi: 10.46661/atRIO.4480
- Luzinterruptus (7 de septiembre de 2021). El plástico en el que vivimos. *Luzinterruptus*. Recuperado de <https://www.luzinterruptus.com/>
- MAUA (2021). *Museo di Arte Urbana Aumentata*. Recuperado de <https://mauamuseum.com/>
- Ministerio de Fomento (2010). *Libro Blanco de la Sostenibilidad en el Planeamiento Urbanístico Español*. Madrid: D.G. Arquitectura Vivienda y Suelo, Centro de Publicaciones.
- MNCARS (2014). *Playgrounds - Reinventar la plaza*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Recuperado de <https://www.museoreinasofia.es/publicaciones/playgrounds-reinventar-plaza>
- Montesinos, A. (artista) (2019). *Take care of the collection* [instalación]. Centro de Creación Contemporánea de Andalucía. Recuperado de <http://www.armontesinos.net/take-care-of-the-collection/>
- Montesinos, A. (artista) (2021). Antonio R. Montesinos. *A.R. Montesinos*. Recuperado de <http://www.armontesinos.net/about/>
- Morilla, S. (artista) (2019). *Derivas babilónicas* [Intervención móvil específica]. Centre Arts Santa Mónica, Barcelona, España. Recuperado de <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/derivas-babilonicas/>
- Morilla, S. (artista) (2014). *Spain-Pong* [video performance].

Recuperado de <http://www.santiagomorilla.com/index.php?/exhibitions/spainpong/>

Morris, A.E.J. (1979). *Historia de la forma urbana. Desde sus orígenes hasta la revolución industrial*. Barcelona: GG.

Mudarra, J. (26 de abril de 2021). Musas imaginadas en las fachadas vacías de Jaén capital. *Ideal*. Recuperado de <https://www.ideal.es/jaen/jaen/musas-imaginadas-fachadas-20210426194948-nt.html>

Mujeres que cortan y pegan (2021). *Mujeres que cortan y pegan*. Recuperado de <https://mujeresquecortanypegan.com>

Pallarés, J. (3 de enero de 2020). Arte urbano online: el futuro de colecciones (visuales) sin complejos. *Ensayos urbanos*. Recuperado de <http://www.ensayosurbanos.com/2020/01/03/arte-urbano-online-el-futuro-de-colecciones-visuales-sin-complejos/>

Pérez Rus, F. (artista) (2021). *Virtual playground* [Exposición diversos formatos]. La Madraza Centro de Cultura Contemporánea, Universidad de Granada. Recuperado de <https://franperezrus.com/works/virtual-playground/>

Perniola, M. (2008). *Los situacionistas. Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX*. Madrid: Acuarela & A. Machado.

Populart (14 de agosto de 2020). Arte urbano digital. *Populart*. Recuperado de <https://www.thepopulart.com/2020/08/14/arte-urbano-digital/>

Rodríguez, N. (2021a). Entrevista realizada a la artista el 30 de junio de 2021.

Rodríguez, N. (2021b) *Home* [página de Facebook]. Facebook. <https://www.facebook.com/nati.rodriguez.3344>

Gerada (artista) (2021). *Nutrir la autoestima* [Land Art]. Estopiñán del Castillo, Aragón, España. Recuperado de <https://www.gerada-art.com/terrestrial/ma?fbclid=IwAR2lQn4gkOEhVAbOUra4GEWhfVXmv96AC11ww3gnA8Gik6UJMjt4twptiBM>

Sánchez, H. (2019). *Beltrán, Chanivet, De la Cruz, Del Castillo, Montesinos, Ramírez*. Catálogo de exposición. Córdoba: Junta de Andalucía. Recuperado de [http://www.c3a.es/documents/51713/83598/CAT\\_Beltran/a1bac5d1-5747-4336-](http://www.c3a.es/documents/51713/83598/CAT_Beltran/a1bac5d1-5747-4336-)

ba06-93ef6a4d30ad

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. (s.f.). Arte urbano digital. Secretaria de Cultura, Recreación y Deporte. Recuperado de <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/fiesta-de-bogota/galerias/arte-urbano-digital>

Spy (artista) (2017). *Césped en Madrid* [instalación]. Madrid, España. Recuperado de <http://spy-urbanart.com/work/cesped/>

Unión Europea (2007). Carta de Leipzig sobre ciudades europeas sostenibles. *Ministerio de Transportes, Movilidad y Agenda Urbana*. Recuperado de [https://www.mitma.gob.es/recursos\\_mfom/pdf/91B5958A-585C-4E92-8B1F-C06F5CBC4C4B/111500/LeipzigCharte\\_Es\\_cle139ba4.pdf](https://www.mitma.gob.es/recursos_mfom/pdf/91B5958A-585C-4E92-8B1F-C06F5CBC4C4B/111500/LeipzigCharte_Es_cle139ba4.pdf)

Waelder, P. (2021a). El espacio que habitan las máquinas. En Collado Alcaide, A. (Dir.) *Catálogo de la exposición Virtual Playground, La Madraza (Granada)*. Granada: Editorial Universidad de Granada. Recuperado de [https://lamadraza.ugr.es/wp-content/uploads/2021/06/cat\\_virtualPlayground\\_web.pdf](https://lamadraza.ugr.es/wp-content/uploads/2021/06/cat_virtualPlayground_web.pdf)

Waelder, P. (2021b). Espacios del Antropoceno: arte, tecnología y naturaleza [vídeo]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=zqodZ4gztAY&t=4640s>

Zuriaga, D. (7 de julio de 2020). Bienal de arte urbano digital, nuevo enfoque para las calles. *All city canvas*. Recuperado de <https://www.allcitycanvas.com/bienal-de-arte-urbano-digital-ecuador/>



## NOTAS

---

1. Siglas de *Token No Fungible*. En los últimos tiempos muchos artistas han comenzado a realizar obras como NFT que venden en *Bitcoin*, generando un incipiente mercado de arte digital.
2. Se trata de un grupo que formaban Nati Rodríguez y Vito, si bien ahora solo continúan en el proyecto la primera, que cuenta con un manifiesto con tintes dadaístas.
3. Entrevista realizada a Nati Rodríguez a través de videoconferencia por Google Meet el 30 de junio de 2021.
4. Entrevista realizada a Nati Rodríguez a través de videoconferencia por Google Meet el 30 de junio de 2021.
5. Descripción según numeración Figura 3: 1) Tamara de Lempicka “Retrato de la señora Bush” (1929), Estación de autobuses; 2) Charles Amable Lenoir, “Meditación” (1861-1926), en Pilar del Arrabalejo, fuente del siglo XVI; 3) Murillo, “Niño asomado a la ventana” (1675), Calle Hornos Negros, junto a los Baños Árabes; 4) Laszlo, “Graziella Patiño de Ortiz Linares” (1928), Plaza Santa Luisa de Marillac; 5) Jesse Mockrin, “School of love” (2016), en Iglesia de San Antonio de Padua, plaza de los Jardinillos; 6) John Singer Sargent, “Retrato de Millicent, duquesa de Sutherland” (1904), Calle Puerta del Ángel; 7) Albert Lynch, “Juana de Arco” (1903) Calle las Bernardas; 8) Frederic Leighton, “The Nymph of the Dargle” (1880), Calle Reja de la Capilla; 9) Dunhuang Kwan-yin, s/t, Plaza del Pósito; 10) Abbott Handerson Thayer, “Winged Figure Seated Upon a Rock” (1916), antiguos Almacenes El Pósito; 11) John William Godward, “Girl with a Mirror” (1892), Calle Cerón; 12) Boleslaw Von Szankowski (1873-1953), s/t, Patio del Palacio del Condestable Irazo; 13) Eugen Von Blass, “Dos mujeres venecianas” (1843-1931), Calle Carrera de Jesús con Calle Conde; 14) Louis Janmot, “La flor de los campos” (1845), Barrio del Almendral; 15) F. Pradilla y Ortiz, “Retrato de la marquesa de Encinares” (1917), Calle de la Virgen Blanca; 16) Charles Mengin, “Sappho” (1877), centro histórico, subida al Castillo; 17) Henri Lehmann, “Una joven” (1837), Paseo de la Estación; 18) Stephen Slaughter, “Two women gathering fruit” (1750), Calle Segovia; 19) Henri Joseph Thomas, “Dame à la cigarette” (1878-1972), kiosco Las Palomas, Calle Virgen de la Cabeza, s/n; 20) Frederic Leighton, “Soledad”, Mercado de Abastos de Peñamefecit; 21) John William Godward, “La señal” (1899), Museo Íbero; 22) Jules Joseph Lefebvre, “La verité” (1870), Avenida de Andalucía.