

**UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA**

**UNAD**

**Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades**

**PROYECTO DE GRADO**

**“Re-Social”**

**Presentado por**

**Tadeo Suárez Méndez**

**Cédula de Ciudadanía**

**1026264404 de Bogotá**

**Artes Visuales**

**ECSAH**

**Bogotá D.C.**

**24 de abril 2022**

## Índice

|  |    |
|--|----|
| <b>1. Introducción</b>                         | 5  |
| <b>2. Resumen de la propuesta</b>              | 6  |
| <b>3. Justificación</b>                        | 7  |
| <b>4. Propósitos del proyecto</b>              | 8  |
| <b>4.1. Generales</b>                          | 8  |
| <b>4.2. Específicos</b>                        | 8  |
| <b>5. Marco Teórico</b>                        | 9  |
| <b>6. Esquema técnico de pieza Audiovisual</b> | 20 |
| <b>7. Plan de Circulación</b>                  | 27 |
| <b>8. Proceso Artístico</b>                    | 38 |
| <b>9 Historia de Vida</b>                      | 38 |

## 1. Introducción

El arte ha estado presente en todas las manifestaciones humanas a través de la historia, de acuerdo con Gombrich, (2012), hoy el arte se asocia a procesos estéticos, decorativos, pero también constituye una serie de elementos conceptuales con los cuales se presenta el sentir del artista, el manifiesto social, las realidades y los imaginarios. Es decir que el arte, es el refugio y el medio, funciona como un canal de comunicación y expresión, en el cual se experimenta y se integran emociones.

A través del arte se pueden visibilizar las problemáticas sociales y despertar sensibilidades en el espectador. Por ejemplo, el fotógrafo colombiano Jesús Abad Colorado, ha documentado el dolor de las víctimas de la guerra, y las ha llevado a exposiciones con el objetivo de hacer difusión, buscando de alguna manera sensibilizar al público. Es decir que con el arte es posible entrever aquellas problemáticas sociales presentes en el mundo actual, que a veces pasan desapercibidas o que se muestran sin la capacidad de mover al espectador.

Este trabajo contiene un recorrido artístico el cual conjuga la historia, la realidad social y el performance. Usando las artes visuales como la hoja de ruta, la cual lleva al producto resultado de la investigación: un videoarte.

Con esta técnica se propone abordar una de las problemáticas sociales del país, que muestra la situación de desigualdad, la falta de oportunidades y la poca presencia del estado colombiano. Desde la violación de los derechos humanos, hasta la falta de apoyo a los programas sociales estatales, de cara a la población que habita la calle. De acuerdo con el Ministerio de Salud, esta población ha sido caracterizada como: aquellas personas que *“hacen de la calle su propio escenario de vida”* ya sea de manera permanente o transitoria estos sobreviven con una variedad de dificultades, y cada una de ellas trae consigo una historia que contar, esta es la razón para articular las artes visuales y visibilizar esta población, que según los censos de habitante en calle, elaborados por el DANE, en Bogotá (2017) se identificaron 9.538 personas y en los 21 municipios principales (2019) se localizaron 13.252 personas habitantes de calle. (MinSalud, 2022).

¿Qué se puede hacer desde el campo de las artes visuales para hacer de esta realidad algo más consiente? ¿Dónde están las Artes Visuales? La respuesta está en miles de propuestas que se han hecho hasta ahora que van desde: proyectos visuales, esculturas, pinturas, dibujos entre otros. De esta manera **Re-Social**, es una obra en la cual se hace uso de la experimentación visual, trayendo la técnica del video arte, donde se narra la historia de vida de Arnold Torres un ex habitante de calle, que, a través del performance, los escenarios y la imagen, busca situar momentos de su vida, y así crear una narrativa que permita al espectador interiorizar como es la vida de las personas en las calles Bogotanas.

## 2. Resumen de la propuesta

**Re-Social**, es un videoarte que muestra en su narrativa las experiencias que tuvo un ex habitante de calle el cual se encuentra completamente resocializado gracias a su decisión de cambio, estilo y forma de vida. Hace una narrativa de lo que fue su experiencia en las calles, la persona en que se convirtió, sus vicios, los desafíos que a los que se enfrentó por años y las enseñanzas que le deja una vida de dolor y sufrimiento, en contraste con lo que es hoy, un ser resiliente que le pone la cara a la vida.

A través de esta obra se visualizan las etapas y los entornos donde transcurrió la vida del protagonista y de muchas personas más. De acuerdo con esto, la obra emplea el cuerpo como una especie de performance; para manifestar en momentos de tiempo lo que metafóricamente transcurrió en su vida, movimientos de manos, piernas, expresión del rostro y mirada. La pieza de videoarte, cuenta la historia de Arnold Torres, un hombre de 29 años de edad, nacido en Bogotá, que por diferentes circunstancias termina habitando las calles, y busca mostrar el cuerpo como vehículo comunicador de su propia historia.

La obra visual de 4 minutos es la narrativa de momentos puntuales de la historia de vida de Arnold, es una mirada en retrospectiva que conjuga el paisaje sonoro urbano y visual, con el performance. Puede verse como un transeúnte que recorre la ciudad, sin embargo, cuando aparece el cuerpo, la imagen del rostro, la mirada, los movimientos de manos y pies, sobre un escenario urbano, dinámico, rápido, muchas veces insensible, la pieza busca crear una mixtura de sensaciones. Así las cosas, el juego corporal, se conjuga con los escenarios reales donde transcurrieron los momentos de vida del protagonista, lugares que son comunes y cotidianos para el ciudadano de a pie, muchas veces convertidos en la morada de los habitantes de calle que se encuentran en condiciones de vulnerabilidad.

### 3. Justificación

La relación entre el arte y la tecnología siempre ha existido, el videoarte es una muestra de ello, el cual se presenta como una amalgama de sonido, video, creatividad y tecnología, mediada por acontecimientos que van desde la perspectiva de vida de los sujetos, el momento económico, político y sociocultural en el que se desenvuelven. Según Caballero, (2014), el videoarte no se enmarca en una disciplina puntual, ya que se nutre del cine experimental, de la televisión y del internet, tanto desde un punto de vista creativo como tecnológico. Lo que permite además que el uso del video dialogue con otras manifestaciones artísticas como la pintura, la escultura, la danza o la performance, lo que ha dado lugar a híbridos como: “vídeo-escultura”, “vídeo-danza” o “vídeo-performance”.

Las virtudes que tiene el videoarte son varias si se toman como referentes artísticos los trabajos de Clemencia Echeverri, Alejandro Restrepo, Bill Viola, quienes han incluido en su obra temas como la violencia, la memoria y la sociedad. Por su parte Bill Viola, ha explorado la espiritualidad y la percepción en la experiencia humana, centrándose en temas universales, como el nacimiento, la muerte y el despertar de la conciencia, así se describe su obra en el museo del Guggenheim en Bilbao. Estos artistas emplean la metáfora experimentación visual y sonora, para llegar a un resultado final introspectivo.

Por otra parte, el tema que convoca esta propuesta está vinculado a las problemáticas sociales, la desigualdad y la falta de empatía, es la iniciativa por la cual se crea Re-Social, una obra respetuosa que quiere enaltecer los valores que tienen los habitantes de calle como personas partiendo con la integridad, empatía, tolerancia entre otros; así como principios y demás virtudes que pueden con un pequeño reflejo donde la experiencia de vida de una persona que vivió en carne propia las dinámicas y prácticas de la calle, están a flor de piel, donde el nivel de supervivencia está al límite. Esta pieza permite hablar sin eufemismos, la cruda realidad de los habitantes, sin permitirnos caer en la pornomiseria, la cual puede emplear un discurso equivocado, y no centrarnos en realidades cercanas para todos.

El discurso que emplea esta obra va más allá de la comunicación verbal claramente determinante para la creación de la misma, ya que se utiliza la potencia que tiene el cuerpo para

transmitir grandes mensajes sin siquiera emitir una sola palabra o texto. El videoarte es la herramienta que permite llegar al público, discernir la información y generar una interpretación sobre la historia que se está narrando, esta le permite al espectador conectarse con una historia de vida, partiendo desde lo visual, hasta lo sonoro, permitiendo así poder explorar diferentes emociones y sensaciones.

## **4. Objetivos del proyecto**

### **4.1. Objetivos Generales**

Realizar un videoarte que le permita al espectador conocer la experiencia y el proceso de resocialización de un ex habitante de calle en la ciudad de Bogotá.

### **4.2. Objetivos Específicos**

- Convertir la historia de un ex-habitante de calle de la ciudad de Bogotá en una pieza artística involucrando la imagen y el performance.
- Diseñar una propuesta artística bajo el esquema de videoarte, vinculada a la narrativa del diario vivir de un ex-habitante de calle.
- Desarrollar una pieza audiovisual donde la exploración visual y sonora sean protagonistas dentro de la obra artística.



## 5. Marco Teórico

El concepto de videoarte aún no se considera como un medio o disciplina única, con su propia trayectoria como es el caso del cine, sin embargo experimenta la imagen y el sonido para construir sus propias narrativas. Portillo y Caballero, (2014), parten de las experiencias de artistas y teóricos relacionados con la creación audiovisual española para definir lo que sería el videoarte, llegando a la conclusión de que el arte no puede ya concebirse sin la incorporación del vídeo como un soporte más para la expresión creativa, así como en un momento determinado lo serían los lienzos de los pintores.

El videoarte en esencia se ha nutrido del cine experimental, la televisión y el internet, tanto desde un punto de vista creativo como tecnológico. Según, Del Portillo y Caballero, (2014), su digitalización ha sido provechosa, ya que ha logrado entrar en diálogo con otras expresiones artísticas, como la pintura, la escultura, la danza o la performance, lo que ha dado lugar a híbridos como la “vídeo-escultura”, “vídeo-danza” o “vídeo-performance”.

De acuerdo con Marín, (2015), en la actualidad los productos visuales emergen en todos los ámbitos, como una explosión indefinida de narrativas visuales. Lo que en un determinado momento de la historia, puso límites claros entre el video, el cine y la televisión, hoy en día no lo son tanto. Lo que lleva a una convergencia de lenguajes y formatos que no delimita muy bien dónde termina un género y dónde comienza el otro. Para el caso del videoarte, se han venido ampliando sus espacios de exhibición, como los son los museos, videos musicales, espacios en televisión e internet.

Según Marín, (2015), no es tan fácil definir qué es videoarte, pero si se pueden identificar tres características propias que lo diferencien de otras manifestaciones artísticas. Una de ellas es la práctica experimental; otra es la construcción del relato y la tercera los métodos que se utilizan para formalizar narrativa, es decir, el método expresivo. Sin embargo, la dinámica del videoarte hace que conceptualmente se esté renovando.

Por otra parte el videoarte y las implicaciones de su uso, quedan planteadas durante los años 80's se concibe como investigación experimental junto con la imagen electrónica.

Alonso, (2005), dice que esta tendencia se separó de otros usos del video y construyó su propio circuito de exposiciones y festivales, algunos artistas se convirtieron en referentes, hubo crítica y análisis sobre sus diferentes manifestaciones. El videoarte es dinámico, se define y redefine constantemente, además la tecnología ha ensanchado su foco para confrontarlo con las nuevas formas digitales.

Dándole una mirada más abierta a la videoinstalación, partimos con un referente de orden internacional al artista Bill Viola cuyas obras están centradas en la espiritualidad y religiosidad la cual le ha permitido realizar una exploración amplia en torno a estos dos temas. Viola vio en la video tecnología un lugar de reflexión para nuestra contemporaneidad, planteando un análisis desde la cultura budista hasta la cristiana, desde la relación meditativa con la naturaleza, hasta la dimensión religiosa como en la serie de sus videos “Passions”. Emociones, meditación, pasiones, emergen de los videos de Viola conduciendo al espectador a un viaje interior de extrema intensidad que narra lo que se puede definir como el viaje más íntimo y espiritual del artista a través del medio electrónico. Bill Viola. (2022).

Bill Viola ha trabajado el contexto vídeo artístico contemporáneo el cual lleva sus obras a otro nivel gracias a las diferentes herramientas del arte como lo son el performance, la pintura y el mismo videoarte. Gracias a ello, este artista ha sido reconocido por todo el mundo como uno de los máximos exponentes del videoarte a nivel mundial. Su obra parte de la exploración de los fenómenos de la percepción sensorial como vía de autoconocimiento. Adicional a esto se centran en experiencias humanas universales las cuales florecen desde su misma realidad espiritual y religiosa el cual se sostienen en las teorías y raíces en el arte oriental y occidental. Bill Viola. (2022).

Otra mirada del videoarte, si nos remitimos a latinoamérica existen diferentes apuestas artísticas que evocan temas sobre política, ficción y realidad, violencia y compasión, reflexión y crítica, entre otros. El videoarte se presenta como una reflexión crítica de los contextos sociopolíticos actuales del continente. Riboulet, (2013).

Riboulet, pone como ejemplo a Tomas Ochoa el cual trata los desplazamientos forzados en Ecuador en 6mm3- The Darkroom; el argentino Charly Nijensohn, de la

deforestación y de la destrucción de comunidades en Dead Forest en Brasil; Sebastian Díaz Morales, de la explotación del petróleo y del cambio del paisaje en Argentina; Óscar Muñoz señala la situación de los desaparecidos de la guerrilla en Colombia; la mexicana Amanda Gutiérrez enfatiza el problema de la migración a Estados Unidos. (p.152).

Como podemos ver, la relación del arte y la tecnología está a flor de piel en el videoarte y esta es la precisa relación que encontramos en “Re-Social”, sin embargo hay conceptos más amplios que engloban la propuesta artística, uno de ellos es el paisaje sonoro que tiene como herramienta el videoarte en sí, sin él, se tendría que recurrir a la narrativa más cercana con el documental o con el cine directamente.

Para entrar en concordancia con esto, es necesario recurrir a distintos referentes cercanos al videoarte alrededor del panorama nacional, de esta manera entra Clemencia Echeverri con su propuesta artística que a lo largo del tiempo se enfocó en una temática específica como lo es la violencia, la memoria y la fuerza de la naturaleza. Este recorrido que ha labrado esta artista oriunda del municipio de Salamina, Caldas, no solo ha recorrido el videoarte, sino que su desarrollo artístico a tocado hebras como pintura, dibujo, fotografía, video, video-instalación, el sonido y la interactividad; a partir de ello la artista crea proyectos que exigen salidas de campo, investigación, compromiso social y tecnología. De esta manera, Echeverri cuya experiencia entre la docencia y la práctica artística refleja un común denominador de cara a la obra que en este documento se expone. Su obra propone fuerza en el video y en el paisaje sonoro, convirtiéndose en un referente del arte visual en cuanto a memoria histórica de la violencia en Colombia.

Dentro del mundo artístico se ha utilizado como herramienta el del videoarte, como recurso de creación, incluso, desde los años 60`s se ha utilizado el video como un elemento determinante que permite emplear procesos tecnológicos complejos y encierra un sin número de posibilidades a la hora de realizar procesos de investigación/creación. Así las cosas, los autores Del Portillo y Caballero, (2014), describen en su texto (Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea, 2014), que gran parte de lo que hoy en día se plantea tecnológicamente enaltece

directamente en las teorías y argumentos que conocíamos en el mundo analógico, el cual de cierto modo emplea un funcionamiento más claro a la hora de producir videoarte.

Por otra parte se incorpora el concepto performance el cual es una disciplina cuya fenomenología se da a partir de sucesos, como una herramienta de producción y comunicación artística. Melgares, (2017), propone hacer un análisis al planteamiento de la obra de Abramovic, una de las exponentes más importantes del performance en el mundo, su proyecto expositivo contiene elementos fotográficos, material documental, videos y archivos, con los cuales se construye la obra a partir de procesos creativos.

Se suma a esta investigación, lo que propone Douglas Negrisolli, citado en Blanca, (2016). considera que limitar el performance al momento de su ejecución, sería excluir aquellas propuestas en que el/la artista se vale de la tecnología, como el video, como resultado final de su obra. Es por ello que Re-social, lleva consigo el ritual del performance en su apuesta por comunicar la historia de vida del protagonista.

Se suma a este ejercicio el análisis de las problemáticas sociales como punto de partida de esta obra. Por ello se propone una situación real que narra unas de las problemáticas sociales del país, como es el caso de la vida de un habitante de calle.

Los habitantes de calle, los encontramos en todos los rincones del mundo, claramente la cifra varía de acuerdo al país. Para Colombia las cifras no son un tema que nos favorezca ya que según el Censo elaborado por el Dane en 2020, en Colombia hay 5.043 habitantes de calle donde el 84,9% son Hombres y el 15,1% son mujeres. Los habitantes de calle toman la decisión de vivir en esta condición por el consumo de sustancias psicoactivas en un 39,4% de personas consultadas. Esta es una de las razones del aumento de la violencia que tenemos en nuestro país. (Fuente Censo Habitantes de Calle, DANE 2020).

Con todo esto se proponen tres ejes temáticos involucrados a la obra, principalmente el videoarte como herramienta de comunicación y ejecución, con el paisaje sonoro y urbano. El performance como mecanismo de expresión y caracterización del personaje protagonista. Y por último el contexto, que para este caso es la vida en las calles Bogotanas.

## **6. Esquema técnico pieza audiovisual.**

A partir de la descripción del video arte como medio para explorar las imágenes en movimiento y la música, se crea la necesidad de darle un sentido y una narrativa argumental del trabajo práctico el cual es plasmado en el guión técnico que describe cómo se realizó el montaje de todo el material visual y sonoro técnicamente hablando. De esta manera se presenta como bajo la experimentación visual, es posible encontrar ciertos recursos técnicos de gran utilidad para buscar y aprovechar mejor la retórica vanguardista que da este método artístico conceptual.

Gran parte de esta obra denominada Red-Social, se complementa directamente con la música el cual evoca diferentes sensaciones y momentos de la historia del protagonista, es por ello que se desarrolla la marcación de lo que puede ser voluntaria y experimental, lo que permite que el espectador se involucre a fondo en un relato. A pesar de que el videoarte expresa un recorrido de lo que ha sido la vida de Arnold, esto puede relacionarse directamente a que la vida cuya historia no marca un principio ni un final, ya que como se ve en la obra esta no tiene un orden cronológico, sino un orden de cómo y bajo diferentes circunstancias es el proceso de resocialización de una persona.

La obra visual de 4 minutos 10 segundos es la narrativa de momentos puntuales de la historia de vida de Arnold, es una mirada en retrospectiva que conjuga el paisaje sonoro urbano y visual, con el performance. Puede verse simplemente como un transeúnte que recorre la ciudad, sin embargo, cuando aparece el cuerpo, la imagen del rostro, la mirada, los movimientos de manos y pies, sobre un escenario urbano, dinámico, rápido, muchas veces insensible, la pieza busca crear una mezcla de sensaciones. Así las cosas, el juego corporal, se conjuga con los escenarios reales donde transcurrieron los momentos de vida del protagonista, lugares que son comunes y cotidianos para el ciudadano de a pie, muchas veces convertidos en la morada de los habitantes de calle que se encuentran en condiciones de vulnerabilidad.

| ESCENA | INICIO      | FIN         | ACCIÓN   | DESCRIPCIÓN   | CÁMARA    | PERSONAJE            | SONIDO  |
|--------|-------------|-------------|--|---|-----------|----------------------|---|
| 1      | 00:00:00:00 | 00:00:04:20 | Introducción   | Texto de nombre de la obra y del autor  | N/A       | N/A                  | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood  |
| 2      | 00:00:04:20 | 00:00:12:27 | Inicio con la ciudad de noche, una tranquila ciudad que adormece todas las dolencias de quienes viven en ella.   | Plano general desenfocado, ciudad nocturna, desenfoco usando el lente 18-155 de canon. luminosidad baja | canon 80D | N/A                  | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood  |
| 3      | 00:00:13:27 | 00:00:20:20 | Presentación del protagonista, describiendo quién es, cuál es su nombre y cuál es su edad. Los planos en cámara invertida emulan la narración de su historia de vida.  | El plano es un plano general enfocando sus pies   | canon 80D | Arnold, Protagonista | Directo /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood   |
| 4      | 00:00:20:20 | 00:00:29:10 | trabajos realizados en la calle, acrobacia con juguete o fuego   | Plano medio con una persona, el plano debe ser desenfocado para no mostrar rostros                      | canon 80D | Arnold, Protagonista | Directo /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood   |
| 5      | 00:00:29:10 | 00:00:56:06 | Las personas de la ciudad caminan de un lado para otro, como si estuvieran desconectadas incluso de las problemáticas sociales. viven en un encierro mental, solo viven con sus problemas, todo lo demás no importa, | se deben capturar a las personas tipo fila, una gran cantidad de personas caminando                     | canon 80D | Extras               | Directo /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood   |
| 6      | 00:00:56:23 | 00:01:11:15 | Se debe mostrar toda la fisonomía del protagonista   | se realiza un plano donde sale todo el cuerpo del protagonista y se enfoca en el rostro                 | canon 80D | Arnold, Protagonista | Directo /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood   |
| 7      | 00:01:11:15 | 00:01:19:25 | Plano cerrado con los ojos   | Se realiza el plano de los ojos a blanco y negro para destacar los ojos                                 | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando. |

|    |             |             |   |  |           |                      |  |
|----|-------------|-------------|---|--|-----------|----------------------|--|
| 8  | 00:01:19:25 | 00:01:21:00 | Plano cerrado de una caminata sobre ferrocarril                           | La reproducción debe ser invertida en cuanto al sentido  | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.      |
| 9  | 00:01:21:05 | 00:01:28:10 | Plano de drogas en la silla   | Se realizara el plano en croma key   | canon 80D | N/A                  | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando. - FX |
| 10 | 00:01:28:10 | 00:01:34:07 | Plano en la carrilera del tren  | Se toma un plano general y se le adiciona la imagen del protagonista   | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.      |
| 11 | 00:01:34:07 | 00:01:56:04 | Plano cerrado   | Toma del movimiento de manos, el protagonista debe estar cerrado   | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.      |
| 12 | 00:01:56:04 | 00:02:20:14 | plano general, el personaje debe tener tierra o arena en una de sus manos | Metafóricamente la tierra debe contener la fuerza de mostrar al espectador que se le está pasando la vida de las manos | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - 25 years Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.      |
| 13 | 00:02:20:14 | 00:02:26:18 | Plano general del protagonista caminando                                  | Plano general en superposición en 3 sentidos (Derecha - Centro - Izquierda)  | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - Prelude Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.       |

|    |             |             |  |  |           |                      |   |
|----|-------------|-------------|--|--|-----------|----------------------|---|
| 14 | 00:02:26:18 | 00:02:46:05 | Plano cerrado con medio cuerpo del protagonista con manos cubriendo, la escena debe contar con humo. | En chromakey debe estar el protagonista, adicional se debe contar con manos haciendo movimientos en chroma key. Se utiliza la máquina de humo para generar el efecto | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - Prelude Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.                              |
| 15 | 00:02:46:05 | 00:02:53:08 | plano general del protagonista caminando hacia la cámara   | la cámara debe estar dirigida hacia el protagonista, él se debe acercar y generar el desenfoque con el lente 50 mm   | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - Prelude Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazon palpitando.                              |
| 16 | 00:02:53:08 | 00:03:06:10 | se debe escoger un texto que contenga palabras como libertad, colombia, expresividad.                | Se toma un libro y se pasan las hojas con rapidez,   | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - Prelude Jonny Greenwood - Efecto de sonido Corazón palpitando - efecto de sonido de ruleta. |
| 17 | 00:03:06:10 | 00:03:37:11 | Se toman realizan varias tomas de el protagonista caminando en diferentes ángulos                    | se realiza la grabación en plano detalle con los pies caminando en diferentes espacios y tomas con distintos sentidos  | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - Psalm 22 Jonny Greenwood -  |
| 18 | 00:03:37:11 | 00:04:00:12 | Se realiza la toma despedida en plano general  | Se toma la ciudad desde las montañas haciendo un paneo hacia el protagonista el cual debe estar sentado en un cambuche o algun lugar donde el entorno sea hostil     | canon 80D | Arnold, Protagonista | Ambiente /Música incidental - Psalm 22 Jonny Greenwood -  |
| 19 | 00:04:00:12 | 00:04:10:13 | Black out  | Black out  | N/A       | N/A                  | N/A   |

## **7. Plan de Circulación**

La obra será exhibida en el Centro Cultural Jorge Eliecer Gaitan, para tal fin se emplaza en el Teatrino ubicado en el tercer piso del Teatro Jorge Eliecer Gaitan. Este espacio está en una sala alterna del teatro la cual es usada para como sala de ensayos y exhibiciones pequeñas las cuales se adaptan directamente a las necesarias a este proyecto.

Esta sala, con vocación videoartista, es elegida gracias a su poder representativo para las manifestaciones artísticas de pequeño y mediano formato. De esta manera aprovechamos su potencial audiovisual ya que la sala cuenta con las condiciones técnicas y acústicas para que la obra cuente con esa fuerza la cual está impregnada en cada uno de los rincones de este maravilloso lugar.

Este lugar está compuesto por una zona escénica de 7,32 metros de ancho x 2,44 metros de profundidad, espacio suficiente para la exhibición. En cuanto al aforo total de la sala, esta cuenta con 33 sillas para el ingreso de público. Este espacio es administrado por el Instituto Distrital de las Artes, institución encargada de los procesos artísticos tales como música, audiovisuales, danza, arte dramático entre otros. El teatrino resulta ser un espacio perfecto para exhibir este videoarte.

Para poder acceder a estos espacios, es necesario realizar la solicitud a través de la página web de IDARTES [www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co), dentro de este portal se debe acceder en el espacio Escenarios, en este desplegable aparece el acceso a solicitudes y se realiza el diligenciamiento del formulario para acceder al espacio.

La Subdirección de equipamientos culturales es la encargada de gestionar, reservas y habilitar estos espacios para las diferentes prácticas artísticas. Como evidencia se deja el pantallazo de la reserva del Teatrino del Teatro Jorge Eliecer Gaitan.



INSTITUTO DISTRITAL  
DE LAS ARTES  
**IDARTES**



Radicado: **2022100038011**  
Fecha: 03-05-2022  
Pág. 1 de 2

Bogotá D.C, martes 03 de mayo de 2022

Señor(a)  
TADEO SUAREZ MENDEZ  
Cra 22c # 28 - 21 apto 104 torre 2  
Cel:3103419443  
[tadeosuarez@gmail.com](mailto:tadeosuarez@gmail.com)

ASUNTO: Respuesta solicitud de uso radicado 20224600034322

Respetado señor(a)

En respuesta a su solicitud radicada con No. 20224600034322 para el evento "PROYECCIÓN RE-SOCIAL (PROYECTO DE GRADO)", desde la Subdirección de Equipamientos Culturales y la Gerencia de Escenarios le informamos que luego de revisar la disponibilidad del escenario Teatro Jorge Eliécer Gaitán-sala alterna El Teatrino, si es posible realizar la actividad el día **11 de junio de 2022**, de acuerdo al artículo 29 MODALIDADES DE SERVICIO de la resolución número 1268 del 24 de noviembre del 2021 del Instituto Distrital de las Artes "Las modalidades de servicios de los equipamientos son las siguientes: Programación artística, **programación académica**, recorridos, experiencias o visitas guiadas, actividades de formación artística o gestión cultural, experiencias y/o laboratorios de arte, ciencia y tecnología".

Agradecemos su interés en el uso del escenario y quedamos atentos a resolver cualquier inquietud sobre la presente.

Cordialmente,

**Hanna Paola Cuenca**  
Gerente de Escenarios  
Instituto Distrital de las Artes – IDARTES

Elaboró: Ericka Paola Contreras Ruiz - Subdirección de Equipamientos Culturales  
Aprobó: Hanna Paola Cuenca – Gerente de Escenarios

**Documento 2022100038011 firmado electrónicamente por:**

Instituto Distrital de las Artes - Idartes  
Carrera 8 No. 15-46, Bogotá, D.C. Colombia  
Teléfono: 3795750  
[www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)  
e-Mail: [contactenos@idartes.gov.co](mailto:contactenos@idartes.gov.co)



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.



INSTITUTO DISTRITAL  
DE LAS ARTES  
**IDARTES**



Radicado: **20222100038011**  
Fecha: 03-05-2022  
Pág. 2 de 2

**HANNA PAOLA CUENCA HERNANDEZ**, Gerente de Escenarios, Gerencia de Escenarios,  
Fecha firma: 03-05-2022 20:47:29

Proyectó: ERICKA PAOLA CONTRERAS RUIZ - Contratista - Gerencia de Escenarios



e960373e0bc6991e5b8a9f3bafdafc232e32929540d2f3a11b68493129a93

Código de Verificación CV: 1f67f Comprobar desde:

Instituto Distrital de las Artes - Idartes  
Carrera 8 No. 15-46, Bogotá, D.C. Colombia  
Teléfono: 3795750  
[www.idartes.gov.co](http://www.idartes.gov.co)  
e-Mail: [contactenos@idartes.gov.co](mailto:contactenos@idartes.gov.co)



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.

La metodología de ingreso a la obra será por medio de funciones cortas en el cual podrá participar el aforo total de la sala. Para el desarrollo de la obra es necesario contar con la iluminación de la sala completamente apagada, la única iluminación que tendrá es la que produce el proyector y la iluminación de las salidas de emergencia.



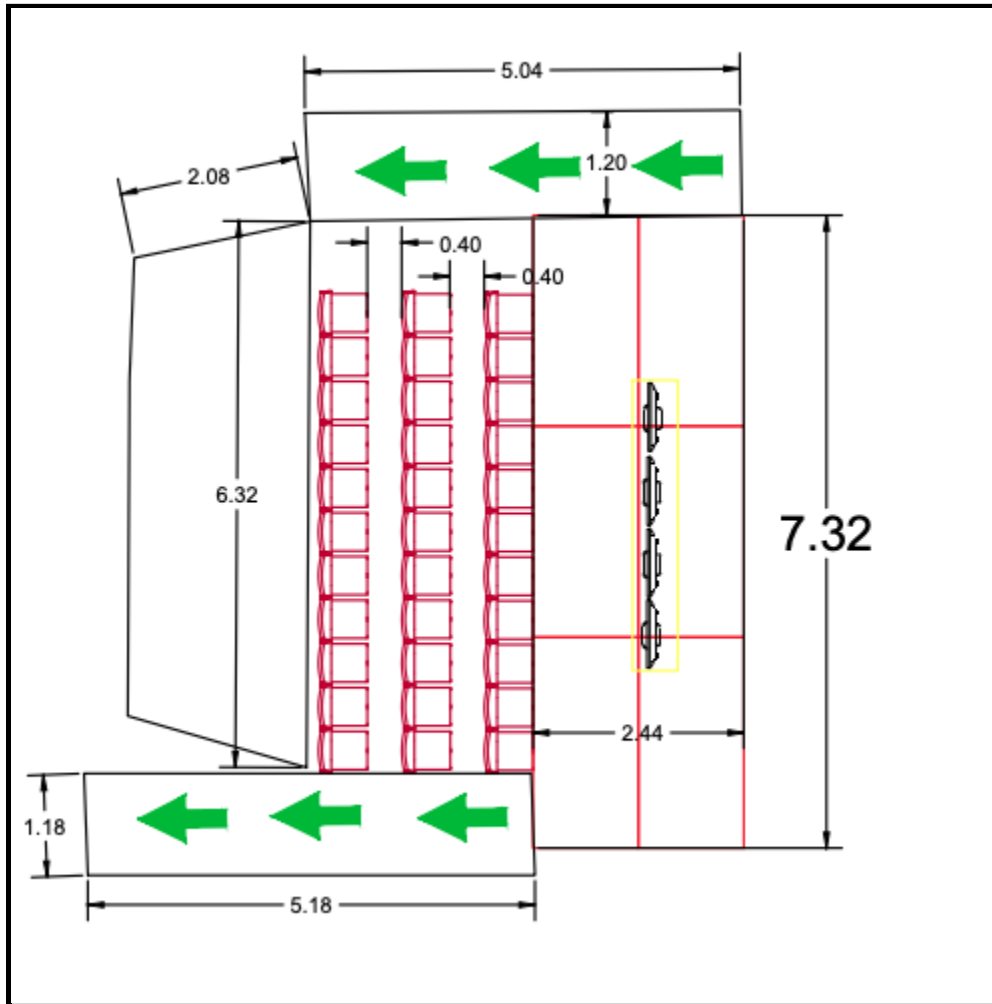
**Imagen 1. Teatrino Teatro Jorge Eliecer Gaitán - Locación**



**Imagen 2. Teatrino Teatro Jorge Eliecer Gaitán - Locación**

La ficha técnica de la sala establece que el escenario de 17,86 metros cuadrados dotado de un sistema de audio en estéreo básico, iluminación en sus salidas de emergencia de una longitud de 1,20 metros de ancho por 5,04 metros de largo donde ingresa el público y una salida de emergencia de 5,18 metros de largo por 1,18 metros de ancho. La distancia entre silla y silla

es de 0,40 metros a 3 filas y 11 asientos por línea. La cabina técnica cuenta con una distancia de 6,32 metros de ancho por 2,08 metros de profundidad, en este lugar es donde se controla el sistema básico de iluminación y el sistema básico de sonido. Para el caso de la obra es necesario contar con este espacio ya que se necesita de la amplificación del lugar y el control de la iluminación.



**Imagen 3 . Teatrino Teatro Jorge Eliécer Gaitán - Plano montaje**

**\*Dimensiones en metros**

#### **Imagen 4. Proyección de instalación - Plano montaje**

El cronograma de montaje y exhibición está dado para iniciar entre los días 1, 2, 3 de Junio del 2022 donde se instalará el proyector, se programaran la obra y se prepara toda la parte técnica en un horario de 8:00 am hasta la 1:00 pm. de 2:00 pm a 8:00 pm se realizarán las pruebas pertinentes. Para el día de la primera exhibición a partir de las 4:00 pm en el cual se presentará a Arnold Torres, protagonista principal de la video instalación y se presentará al jurado evaluador. Cabe recalcar que este primer día está reservado para ser funciones de orden privado. Una vez de se iniciaran las exhibiciones a partir de las 10 am para el público en general. Sin embargo, estas fechas pueden llegar a variar de acuerdo al cronograma solicitado por los jurados.

## 9. Proceso Artístico

### 9.1 Historia de Vida.

Realizar un video artístico partiendo desde la idea de tomar como referencia una problemática social con diferentes vertientes y orígenes resultó más difícil de lo que se puede llegar a imaginar cualquier persona que se inmiscuye en un proceso creativo cuyo protagonista es un ex habitante de calle. Conocer a Arnold Torres, fue una de las experiencias de vida más enriquecedoras desde cualquier punto de vista. Este pintoresco personaje tuvo la fortuna de conocerlo gracias al Director del IDIPRON, el Doctor Carlos Enrique Marín Cala quien muy generosamente se pone a disposición una vez le cuento mi interés de abordar la problemática social que él enfrenta desde su posesión como director de esta institución de orden distrital.

Fueron varios los frentes que analice antes de iniciar esta travesía la cual nace aproximadamente en el año 2019 donde la problemática social se hacía más evidente cada vez que veía a los habitantes de calle pasarse por locales comerciales y por restaurantes pidiendo algo de comer o algo de beber, muchas veces sin éxito. Cada una de estas experiencias que yo veía en la calle generaban en mí miles de preguntas alrededor de ellos. ¿Cómo dormirán? ¿Cómo se protegen de la lluvia o del inclemente sol en otras regiones?, ¿Quién les quita la sed? y una infinidad de cuestionamientos más que hacían que cada vez quería conocer de esta problemática la cual empecé a plantear en los diferentes cursos de la carrera. Es así como finalmente llegué a Arnold el cual tuvo toda la disposición para trabajar en este proceso. Siempre fue una persona muy paciente, creativa y generosa al momento de poner a grabar la cámara. Sin embargo, en varias ocasiones nos llegamos a ver atrapados en callejones sin salida.

Narrar visualmente una historia de vida tan fuerte como es la historia de un ex habitante de calle donde cualquier cosa podía salir a colación sin necesidad de preguntar, cuyo resultado podía darle un vuelco a la historia. Inicialmente partimos de la idea de desarrollar una entrevista la cual arrojó una hoja de ruta para el resultado final del videoarte. Su historia de vida como la de muchas personas las cuales pasan por esta situación puede llegar a quebrar la voz de cualquier persona que a su vez daba más valor por querer conocer más a fondo la historia.

Finalmente, uno de los objetivos de este proyecto parte de la idea de *crear una pieza artística que busque mostrar a los espectadores el estilo de vida y las prácticas que utilizan los*

*habitantes de la calle para subsistir en la ciudad de Bogotá.* En efecto, este objetivo se logró, se conoce a fondo la vida de Arnold donde nos contó con lujo de detalles las tres etapas de cualquier historia (Inicio, nudo, desenlace)...

En 1991, en un hospital de Bogotá, nació el segundo de los cuatro hijos de una familia muy particular. Su nombre es Arnold, un niño criado en lo que fue "El Cartucho" en el centro de Bogotá. Sus padres eran dos importantes personajes del sector, líderes de esta calle, ubicada en el Barrio Santa Inés de la localidad de Santa Fe.

De su papá se sabe que se vino de Medellín a la Capital a estudiar Derecho en la Universidad del Rosario. Todo iba muy bien, hasta que empezó a "juntarse" con malas amistades que lo llevaron al consumo de la marihuana y a querer probar e ir por más drogas alucinógenas a la famosa calle del "Cartucho". Fue allí donde conoció gente, comenzó a apropiarse del sector y se volvió uno de los cabecillas más importantes del lugar; se había graduado de derecho en la Universidad pero jamás ejerció la carrera.

Su mamá, una joven atrapada en el mundo de las drogas, hija de los dueños de la empresa de taxis de esa época, iba constantemente al "Cartucho" por bazuco y allí conoció a quien sería su esposo y papá de Arnold.

Una tarde en 1994, en una riña por el dinero de una apuesta, el papá de Arnold fue baleado por tres hombres y luego de esto su mamá desapareció de la faz de la tierra. La última vez que la vieron, fue deambulando en las calles del "Cartucho". Arnold, de apenas tres años, quedó huérfano con sus otros hermanos. La señora que cuidaba de ellos no podía hacerse cargo y no le quedó más remedio que llamar al Instituto Colombiano de Bienestar Familiar – ICBF.

Pasaron 5 años, y Arnold, de 8 años, no aguantó más y se escapó del ICBF con su hermano mayor. "Recuerdo como si fuese ayer la primera noche que pasé en la calle. Fue muy duro, el frío del pavimento y el hambre es otra cosa", contó Arnold. Robaban comida para poder sobrevivir. Iban a las panaderías y pedían pan, queso, leche y salían corriendo para después comer en alguna esquina o parque de la ciudad.

Así duraron un año, hasta que algunos familiares los encontraron y les brindaron un hogar. Su hermano mayor se fue con un tío y Arnold con una prima. Tenía de todo: Play Station,

cuarto para él solo y asistía a un colegio muy elegante “hasta en corbatita”, recuerda. Pero como dice el refrán “la buena vida cansa y la mala amansa”, y Arnold, que lo tenía todo lo material pero que le faltaban el afecto y el amor por parte de sus familiares decide “volarse” de la casa de su prima y vuelve a la calle, pero la dicha no le duró mucho. Lo encontraron y lo llevaron para la casa de su abuela paterna. Arnold, se sentía feliz estando con ella, pues no eran muchos los lujos que le daban pero el amor era desbordado. Se sentía pleno y acompañado. Recuerda que ella le enseñó a cocinar, que dormía con ella y también, le contaba todo sobre su papá.

Un día, Arnold y su abuela estaban hablando en la sala de la casa, cuando ella se le desplomó en los brazos; su abuelita había muerto. Fue un golpe muy duro para él, pues era la única persona con la que contaba en el momento. La vida le dejó de sonreír y le tocó volver a la calle, tenía 12 años.

Se enteró, por cosas del destino, que su hermano mayor se había escapado de la casa de su tío y se internó en el “Cartucho”, episodio que lo hizo reflexionar y tomar la decisión de no vivir más en la calle. Durante los siguientes 5 años, Arnold hurtaba para sobrevivir, pero no robaba comida; esta vez comenzó a delinquir quitando celulares, portátiles y toda clase de objetos de valor. Su “modus operandi” tenía como base tres modalidades: robar con cuchillo, el psicológico o el cosquilleo. Lo hacía en las zonas del centro, por toda la calle 80, Patio Bonito y el sector de los Héroes de Bogotá.

Asaltando a los transeúntes podía obtener diariamente de dos a tres millones de pesos, pero esos recursos no le alcanzaban, pues llevaba una vida muy desordenada. Consumía marihuana, rivotril, perico y alcohol casi todos los días y aparte de esto, tenía que comprar de comer y pagar la habitación del hotel ubicado en el barrio San Bernardo en el centro de la ciudad.

A los 17 años, Arnold fue reclutado por el Ejército Nacional de Colombia, allí duró dos años. Todos los días daba problemas: peleaba, no hacía caso a los comandantes, se les enfrentaba y eso hizo difícil los permisos que daban de un mes. Un coronel lo apreciaba, veía en él potencial. Lo llamaba a la oficina, le daba consejos y uno que otro dulce. Le facilitó permisos de salidas siempre y cuando él cambiara su actitud y Arnold acató las órdenes. Pasaron algunos meses en los que creía que la vida le estaba dando una segunda oportunidad, hasta que a la

oficina del Coronel, llegó una Notificación de la Fiscalía en la que decía que Arnold tenía orden de captura. ¿Por qué?, por todos los hurtos que había cometido en los años anteriores.

Sin embargo, no lo dejaron ir sin antes darle otra oportunidad, para que se rehabilitará. Luego de cumplir con todos sus deberes de soldado, los delitos por hurto fueron condonados y su nombre quedó “limpio” ante la sociedad. Arnold, ya con 21 años recién cumplidos, volvió con más fuerza a Bogotá, pero esta vez como una persona pujante con ganas de salir adelante; trabajaba lavando carros, lustrando zapatos y también se apoyaba económicamente de su familia. No dejó el vicio. Consumía “una que otra pepa” como dice él, pero jamás volvió a robar.

A los 24 años, decidió darle un giro de 180 grados a su vida ingresando al Instituto Distrital para la Protección de la Niñez y la Juventud –IDIPRON. Terminó los grados décimo y once de bachillerato en la Unidad de Protección Integral –UPI, Perdomo; después continuó con los talleres que ofrece el Instituto. Allí aprendió todo lo que tiene que ver con la tecnología y comenzó a estudiar en el Servicio Nacional de Aprendizaje –SENA, un programa para ser técnico en sistemas. Logró una beca en el Colegio Mayor de Cundinamarca para estudiar un semestre de Marketing.

Hoy en día es el técnico en el IDIPRON vinculado al área de sistemas. Es apreciado por todos los funcionarios, funcionarias y contratistas, y todos los días se le ve saludando a su “Pluma”, Carlos Marín, director del Instituto.

Basado en esta historia, nos encaminamos en tratar de tomar esa historia de vida y transformarla en una obra plástica. el desarrollo de las grabaciones se tornaron tranquilas. Sin embargo, llegó el momento de involucrarnos en sectores que él frecuentaba; el cartucho, el bronx y el (san be)r. Todos esos lugares llenos de hostilidad llegaron a preocupar un poco por la seguridad de nosotros y de los equipos con los que grabamos aunque el más tranquilo era Arnold, pienso que él se sentía como en casa mientras yo estaba muerto del susto de solo pensar que nos fueran a robar o a decir algo por estar grabando allí. Para nadie es un secreto que en precisamente en el san bernardo o como se conoce (El samber) es manejado por pandillas las cuales no permiten que se grabe ningún tipo de material.

Me cuenta Torres que en este lugar llegan muy a menudo patrullas de la policía civil para realizar informes o hacer inteligencia. Afortunadamente estaba con él que conocía muy bien la

zona y me decía dónde podía o no estar. Finalmente, realizamos algunas tomas en “estudio” valiéndome de la técnica de chroma key, aproveche una tela verde que tenía para dar un poco de rienda suelta a la imaginación basándose en técnicas de iluminación y aprovechando los pocos equipos que algunos amigos nos prestaron para el desarrollo de la grabación. A pesar de ello, esta grabación también resultó muy compleja ya que algunas tomas se necesitaba un montaje performático por parte de nuestro protagonista. Sin embargo, él contaba con una sonrisa la cual lo caracteriza pero no convenía para ciertas tomas que necesitaba hacer ya que se caricaturizaba las partes con más éxtasis de la obra por lo tanto el mensaje que lanzaba era totalmente diferente al que se planteó inicialmente.

Ya contando con todo el material grabado se desarrolla el momento de elegir las tomas que mejor se acomodan de acuerdo a lo planteado en el storyboard y en el guión técnico. Se contó con más de 22 Gb de material y más de 57 clips de video más 19 clips de audio, estos últimos no se tomaron en cuenta para el producto final ya que ensuciaba todo el mensaje visual que se quería obtener.

En cuanto al material de audio usado fueron tres canciones del artista Jonny Greenwood cuyas piezas fueron:( 25 Years - Prelude - Psalm 22). Las piezas fueron seleccionadas gracias a su estilo denso y sensitivo. Este álbum (The Power of The Dog) es el soundtrack de la película que tiene el mismo nombre. Por otra parte, los efectos fueron utilizados de portales gratuitos los cuales no tienen copyright que puedan afectar la obra por derechos de autor.

### FORMATO AUTORIZACIÓN PARA GRABACION DE CONTENIDO AUDIOVISUAL

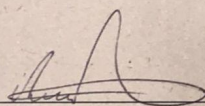
Yo Arnold Torres mayor de edad, identificado con documento de No. 1024524645 de Bogotá, doy mi consentimiento al señor Tadeo Orlando Suarez Méndez, identificado con cedula de ciudadanía 1026264404, para el uso o la reproducción de las secuencias filmadas en video, fotografías o grabaciones de la voz de mi persona. Entiendo que el uso de la imagen o de la voz del participante, será principalmente para fines de uso académico y no generara ninguna clase de ingresos o usufructo.

Se me informará acerca del uso de la grabación en video o fotografías para cualquier otro fin, diferente a los anteriormente citados.

Entiendo que este material puede ser utilizado en diversos medios, incluyendo impresos y electrónicos, tales como publicaciones, comunicados de relaciones públicas, materiales de reclutamiento, difusión de anuncios de servicio público o para otras actividades relacionadas promocionales. La foto/video también puede aparecer en las instalaciones de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, o en sus distintas sedes, al igual que en la página web <https://www.unad.edu.co/> Facebook, Twitter, YouTube o futuras páginas de medios sociales. Esta autorización es continua y sólo podrá ser revocada por mi rescisión específica de esta autorización.

No existe ningún límite de tiempo en cuanto a la vigencia de esta autorización; ni tampoco existe ninguna especificación geográfica en cuanto a dónde se puede distribuir este material. Esta autorización se aplica a las secuencias filmadas en video o fotografías que se puedan recopilar como parte del desarrollo de la obra artística Distractor realizada como trabajo de grado.

Como prueba de mi aceptación, se firma en Bogotá, a los 28 días del mes Noviembre del año 2021

Firma:  \_\_\_\_\_

Nombre y apellidos: Arnold Torres

Identificación: 1024524645

Celular: 311 2356651



**Imagen 5. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 6. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 7. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 8. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 9. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 10. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 11. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 12. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 13. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 14. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 15. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 16. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 17. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 18. Rodaje pieza audiovisual**



**Imagen 19. Rodaje pieza audiovisual**



Imagen 20. Montaje de Video

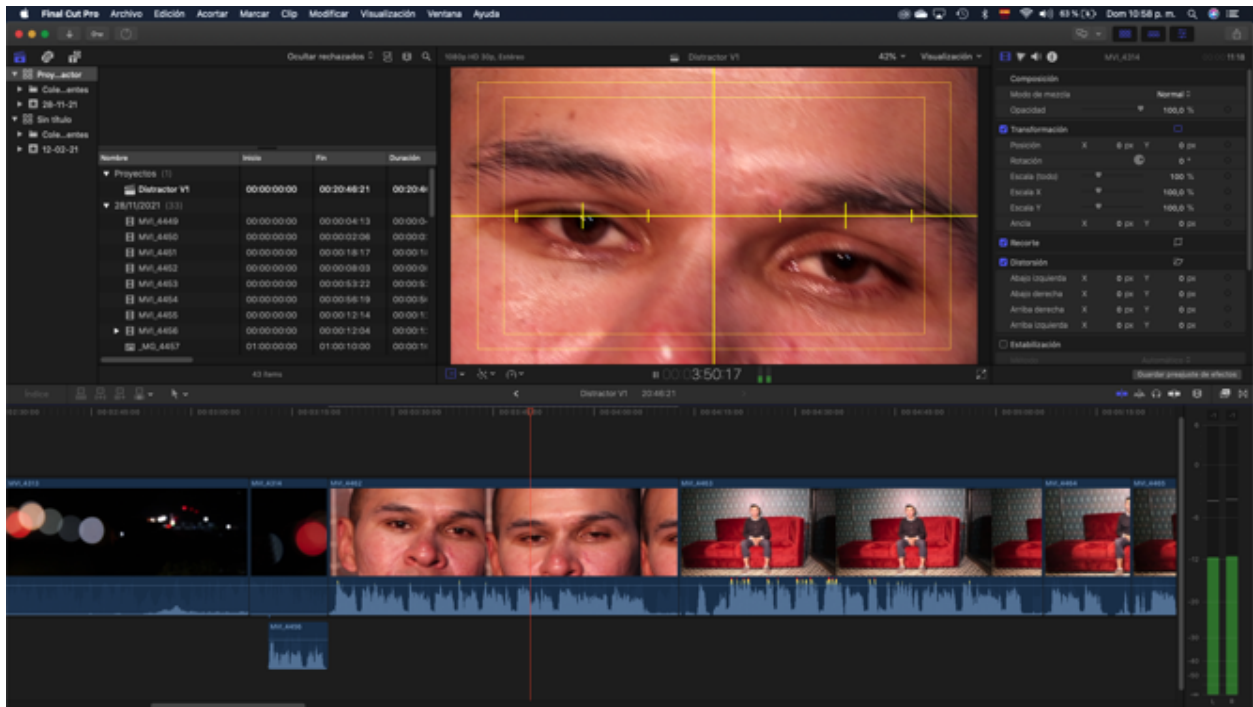
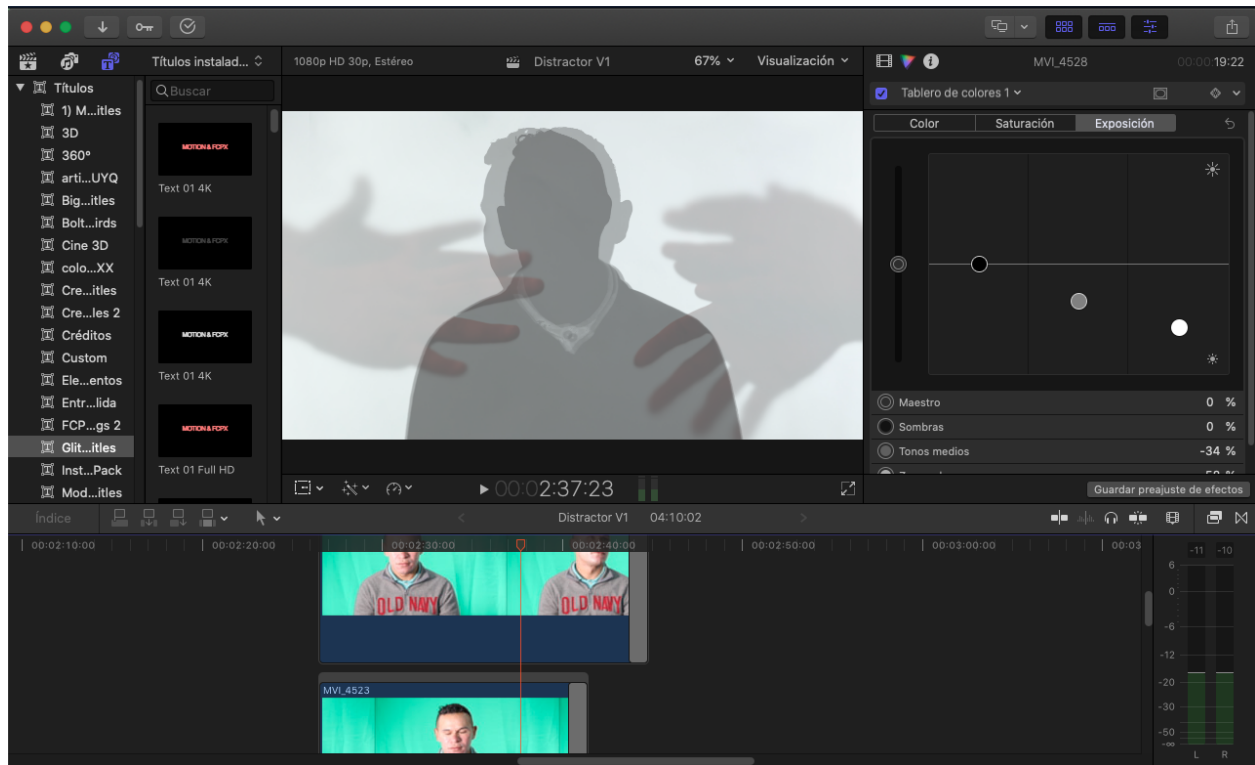


Imagen 21. Montaje de Video



Imagen 21. Montaje de Video



**Imagen 22. Montaje de Video**

**RESULTADO FINAL**

<https://www.youtube.com/watch?v=lfgoRKD5OWQ>

## Bibliografía

Aguilar García, Teresa (2008). Cuerpo y tecnología en el arte contemporáneo. Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas, 17 (1). [Fecha de Consulta 9 de mayo de 2021]. ISSN: 1578-6730. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18101705>

Alonso, R. (2005). Hacia una des-definición del video arte. ISEA Newsletter, 100. [http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/desdefinicion\\_esp.pdf](http://www.roalonso.net/es/pdf/videoarte/desdefinicion_esp.pdf)

Benavides Campos, J. E. (2012). Historia de la televisión en Colombia y su función pública (1953-1958). Departamento de Historia. Disponible en: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/10886/469023.2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bill Viola. (2022). Biografía, Recuperado 8 de abril de 2022, de Bill Viola website: <https://www.billviola.com/biograph.htm>

Blanca, R. M. (2016). Performance: entre el arte, la identidad, la vida y la muerte. cadernos pagu, 439-460. Tomado de: <https://www.scielo.br/j/cpa/a/8GCKxXD98QhGdCGOpRXvcdn/?format=pdf&lang=es>

Clemencia Echeverri. (2022). Biografía, Recuperado 8 de abril de 2022, de <https://www.clemenciaecheverri.com/studio/index.php/biografia>

Cortes Rocca, P. (2015). La imagen dentro de sí: sobre tres obras de Oscar Muñoz.

Gombrich, 2012. La historia del arte. Editorial Phaidon. Libro

Marín, L. B. (2015). Gramáticas del video arte. La creación electrónica. Escribanía, 11(2). <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/884/1009>

Melgares, Miguel Ángel. (2017) Retóricas del tiempo, performance y algunas estrategias para una capitalización de lo efímero. Tomado de: <https://revistaseug.ugr.es/index.php/sobre/article/view/6510/6345>

MinSalud, (2022). Ministerio de salud.

<https://www.minsalud.gov.co/proteccionsocial/promocion-social/Paginas/habitantes-en-calle.asp>

Portillo y Caballero, (2014). Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea. Tomado de: <file:///C:/Users/APRENDIZ/Downloads/Dialnet-RedefiniendoElVideoarte-4794833.pdf>

Riboulet, C. (2013). Habitando otros mundos: Propuesta por un análisis del videoarte en América Latina. *Culturales*, 1(2), 151-170.

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-11912013000200005&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-11912013000200005&script=sci_arttext)