

## Índice

Introducción:.....	1
1. Interacciones entre arte, ciudadanía y espacio público mediante las nuevas tecnologías.....	7
1.1. Inserción de las relaciones y el contexto en el arte público.....	7
1.1.1. Espacio público como espacio artístico.....	12
1.1.2. Relaciones ciudad espacio público.....	17
1.1.3. Esfera pública y participación social.....	21
1.2. Reclamar la ciudad, Activismo y Ciberactivismo.....	24
1.2.1. El activismo en la era de Internet:, Ciberactivistas. ....	30
1.2.2. La contrainformación y las redes sociales, Mediactivismo.....	36
1.2.3. La construcción de comunidades digitales mediante la red. ...	39
1.2.4. Implantación de las nuevas tecnologías en el tejido social. ....	45
1.3. Arte y tecnologías de localización, conectando espacios , obras, personas. ....	55
2. Realidad Aumentada en el ámbito artístico:.....	73
2.1. Hibridaciones espaciales, superposición del mundo Real/Virtual.....	73
2.2. Realidad aumentada.....	76
2.2.1. Características de los sistemas de Realidad Aumentada.....	80
2.2.2. Relaciones espaciales.....	83
2.2.2.1. Dispositivos de entrada de datos.....	87
2.2.2.2. Dispositivos de salida de datos.....	90
2.3. Software de Realidad Aumentada.....	94
2.3.1. Software de R.A. orientado a telefonía móvil.....	98
2.4. Usuario R.A. en telefonía móvil.....	116
2.5. Arte publico y R.A.....	120
2.5.1. R.A. toma del espacio público como espacio expositivo.....	123
2.5.2. R.A. y los hitos y retos de la humanidad.....	127
2.5.3. R.A. visualizar las relaciones entre real y digital en el espacio público.....	130
2.5.4. R.A. Transformación del espacio público en un espacio Lúdico. ....	135
2.6. R.A. Activismo.....	138
2.6.1. R.A. Activismo y Movimientos sociales. ....	144
2.6.2. Ar Activismo en lugares fronterizos limites. ....	153
2.6.3. R.A. Activismo medioambiental.....	156
2.6.4. R.A. Memoriales.....	159
2.6.5. R.A. Infiltrada.....	166
3. Experimentación práctica.....	171
3.1. “Vespa, Pasea por aquí!” Aplicación de Realidad Virtual en el espacio público.(2013).....	171
3.1.1. Referentes Artísticos.....	179

3.1.2. Aspectos Técnicos .....	183
3.1.3. Consideraciones finales.....	191
3.2. "PoliticCorruptCode". Aplicación de R.A. en campañas políticas de publicidad. (2011).....	195
3.2.1. Referentes Artísticos.....	203
3.2.2. Aspectos Técnicos.....	207
3.2.3. Consideraciones finales.....	213
3.3. "CodeCabanyal". "Instalación de realidad aumentada en el espacio público"(2011).....	216
3.3.1. Referentes Artísticos:.....	225
3.3.2. Aspectos Técnicos:.....	231
3.3.3. Consideraciones finales:.....	236
3.4. "Timetravellers", "Instalación de Realidad Aumentada en el espacio público.....	240
3.4.1. "Timetravellers 1.0" (Kosice-República de Eslovaquia, 2008). .....	243
3.4.1.1 Referentes Artísticos.....	247
3.4.1.2 Aspectos Técnicos.....	251
3.4.1.3 Consideraciones finales.....	260
3.4.2 Timetravellers 2.0 (Santo Stefano del Sole-Italia, 2009).....	263
3.4.2.1 Referentes Artísticos.....	267
3.4.2.2. Aspectos Técnicos.....	271
3.4.2.3. Consideraciones finales.....	277
3.4.3. "Timetravellers 3.0" (Buñol-España, 2010).....	280
3.4.3.1 Referentes Artísticos.....	286
3.4.3.2 Aspectos Técnicos.....	290
3.4.3.3 Fotografía-Aumentada (Bruselas-Bélgica, 2013)... 3.4.3.3.1 Aspectos Técnicos.....	297 301
3.4.3.4 Consideraciones finales.....	304
3.4.4 Timetravellers Cabanyal (Cabanyal-España, 2011).....	306
3.4.4.1 Referentes Artísticos.....	312
3.4.4.2 Aspectos Técnicos.....	315
3.4.4.3 Consideraciones finales.....	323
4. Conclusiones.....	327
Anexo1.....	341
5. Bibliografía.....	343