VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 8, 2026 | ISSN 2695-9631

International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual

https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6512

GALERÍA URBANA FIGITAL: DEMOCRATIZANDO LOS ESPACIOS PUBLICITARIOS A TRAVÉS DEL ARTE AR Y NFT

DANIEL CEVALLOS ANDRADE
daniel.cevallos.andrade@alumnos.upm.es
FEDERICO LUIS DEL BLANCO GARCÍA
federicoluis.delblanco@upm.es
Universidad Politécnica de Madrid, España

PALABRAS CLAVE

Urbanismo figital
Realidad aumentada
Arte NFT
Arquitectura mediática
Espacio híbrido
Interfaz urbana
Urbanismo digital
Arte público
Sur global

RESUMEN

La investigación examina cómo el urbanismo figital, la integración de las espacialidades física y digital puede democratizar las superficies publicitarias comerciales al transformarlas en interfaces culturales participativas. A través de un estudio de caso en Quito, Ecuador, se analiza la conversión de un cerramiento temporal de obra inmobiliaria en una galería urbana figital que combina obras de arte físicas, experiencias de realidad aumentada (RA) y piezas digitales registradas en blockchain. La intervención perturbó las lógicas publicitarias especulativas, ampliando el acceso público al arte digital y reconfigurando la infraestructura visual como interfaz cívica. Los hallazgos indican que este espacio figital común potenció la interacción social y el involucramiento peatonal, incluso en un entorno urbano vehicular típico del Sur Global..

RECIBIDO: 20/ 07 / 2026
ACEPTADO: 05/ 11 / 2026

1. Introducción

El espacio urbano no es una superficie estática de tránsito, sino un campo dinámico de interacción social, conocimiento tecnológico y relaciones simbólicas. Como argumenta Lefebvre (1991), el espacio social se produce a través de las relaciones sociales y, a su vez, las modela activamente. La arquitectura y las infraestructuras urbanas, por tanto, nunca son neutrales: participan activamente en la reproducción del saber, el poder y la vida cotidiana. A comienzos del siglo XXI, esta producción del espacio está cada vez más mediada por sistemas digitales que visualizan, cuantifican y organizan algorítmicamente la experiencia urbana. Scott McQuire (2008) describe las ciudades contemporáneas como entornos saturados de medios en los que la arquitectura y las tecnologías de comunicación configuran activamente la percepción y la interacción urbana. Pantallas, vallas publicitarias, fachadas, teléfonos inteligentes y superposiciones de realidad aumentada operan ahora como superficies mediáticas interconectadas a través de las cuales el significado urbano se produce y negocia continuamente. Esta condición ejemplifica el auge del urbanismo de plataforma, entendido como la interrelación entre plataformas digitales y espacios físicos de la ciudad en la configuración de la vida pública (de Lange y de Waal, 2019).

Dentro de esta ecología mediática ampliada, incluso los elementos urbanos más ordinarios, como las vallas de obra, los andamios o los cerramientos temporales, funcionan como dispositivos de comunicación. Lejos de ser barreras neutrales, circulan imágenes, promesas e imaginarios vinculados a la especulación inmobiliaria y al desarrollo urbano. En ciudades como Quito, donde la rápida densificación y el desarrollo liderado por el sector privado configuran el paisaje visual, estas vallas temporales operan como lo que puede describirse como membranas publicitarias: superficies que proyectan futuros idealizados mientras ocultan los procesos sociales, ambientales y materiales de la construcción. Lefebvre (1991) enmarca tales infraestructuras como manifestaciones del espacio abstracto: un espacio producido para la acumulación, homogeneizado en apariencia pero fragmentado en el acceso. “El espacio social es un producto social” (Lefebvre, 1991, p. 26).

Este estudio tiene como objetivo examinar cómo las intervenciones mediático-arquitectónicas fígitales pueden transformar las vallas de obra, dominadas visualmente por fines comerciales, en plataformas para la participación cívica y la expresión colectiva. Específicamente, la investigación aborda las siguientes preguntas: (1) ¿cómo influye la integración de murales físicos y contenidos de realidad aumentada en la interacción peatonal con infraestructuras urbanas temporales? (2) ¿En qué medida pueden las estrategias de diseño fígital desafiar los regímenes visuales dominantes y apoyar formas alternativas de participación pública en el entorno urbano?

Este proyecto se sitúa dentro de las críticas a la colonialidad de los regímenes visuales urbanos, que privilegian imaginarios especulativos sobre la experiencia vivida en muchas ciudades del Sur Global (Quijano, 2000; Barriendos, 2011). En consecuencia, los entornos visuales urbanos estructuran activamente lo que puede ser visto, valorado y gobernado, sosteniendo gramáticas extractivistas que marginan las prácticas cotidianas y la memoria local en las ciudades latinoamericanas contemporáneas (Carroza-Athens y Grosfoguel, 2023a).

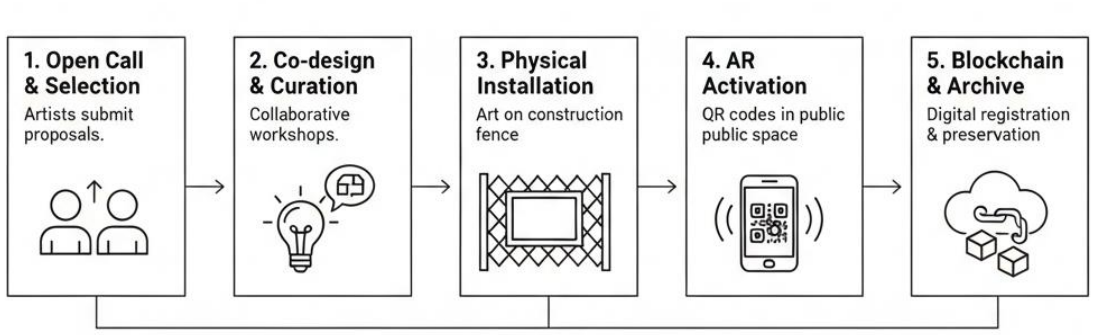
Es en este entorno visual y mediático en disputa donde interviene la Galería Urbana Fígital. En lugar de oponerse directamente al desarrollo comercial, el proyecto reprograma temporalmente una infraestructura publicitaria existente, transformando una valla de obra inmobiliaria en una interfaz urbana fígital. Mediante la integración de obras físicas, experiencias de realidad aumentada accesibles mediante códigos QR y certificación digital basada en NFT, la valla pasa de ser una superficie promocional unidireccional a convertirse en un dispositivo cultural participativo. Es importante destacar que, al apropiarse del conocimiento técnico para promover grupos emergentes locales, esta intervención no constituye un programa de arte público ni una iniciativa liderada por el Estado. Se trata de una colaboración privada y temporal entre una promotora inmobiliaria, curadores independientes y artistas digitales, que opera en el espacio ambiguo entre la visibilidad pública y la propiedad privada. Esta condición hace que el

proyecto sea especialmente relevante para comprender cómo la democratización urbana puede producirse a través de intervenciones temporales y negociadas, en lugar de transformaciones institucionales permanentes.

Nueve artistas digitales fueron seleccionados mediante una convocatoria abierta y participaron activamente no solo en la producción de las obras, sino también en la configuración de la superficie expositiva. Cada obra existe simultáneamente como: (1) una imagen física a gran escala en la valla, (2) una capa de realidad aumentada accesible mediante código QR, y (3) un NFT registrado en una plataforma blockchain (que funciona como registro público de autoría más que como activo especulativo). En una ciudad donde el acceso a espacios institucionales de exhibición sigue siendo limitado, especialmente para artistas digitales emergentes, la galería opera como un común fígital efímero, ampliando la visibilidad y la autoría dentro del espacio urbano cotidiano. Como argumenta Tuan (1977), los lugares adquieren significado a través de la experiencia vivida y el apego emocional (p. 6). Al insertar arte digital en el movimiento peatonal rutinario, el proyecto reintroduce significado cultural en una superficie urbana previamente instrumentalizada.

Desde el punto de vista teórico, esta intervención se basa en la convergencia de la teoría de la ciudad-mediática (McQuire, 2008), el concepto de espacio aumentado definido por Manovich (2006) y el urbanismo en red. El concepto de ciudad fígital amplía estos marcos al enfatizar no solo la superposición de información digital sobre el espacio físico, sino también los cambios en la agencia y la participación. Como sostiene Mitchell (1996), las redes digitales operan cada vez más como infraestructuras urbanas, produciendo nuevas formas de públicos en red. La Galería Urbana Fígital ejemplifica esta transición. La valla de obra —tradicionalmente símbolo de exclusión y anticipación— se convirtió en una interfaz temporal que media entre el desarrollo privado y la experiencia pública, entre futuros especulativos y creatividad presente. Al hacerlo, sugiere que la democracia visual urbana puede ejercerse no solo a través de infraestructuras públicas permanentes, sino también mediante prótesis fígitales efímeras que alteran momentáneamente la forma en que el espacio es percibido, visto, utilizado y compartido.

Figura 1. Flujo de trabajo del proyecto de la Galería Urbana Fígital.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

Figura 2. Estructura en capas de las obras en la galería fígital (impresión física, superposición AR, certificado NFT).



Fuente. Imágenes del autor, 2025

2. Metodología

2.1 Diseño de investigación y posicionamiento epistemológico

Esta investigación adopta un enfoque de investigación basada en el diseño (Design-BasedResearch, DBR) (Brown, 1992; Wang y Hannafin, 2005), posicionando la Galería Urbana Fígital simultáneamente como una intervención arquitectónica y como un marco analítico. La DBR resulta especialmente adecuada en contextos de investigación arquitectónica y urbana, ya que permite la experimentación iterativa en entornos reales al tiempo que genera conocimientos metodológicos y conceptuales transferibles (Mitchell, 1996). En este estudio, la intervención funciona tanto como prototipo espacial como instrumento de investigación para examinar la arquitectura mediática, la percepción urbana y la interacción pública (Lefebvre, 1991).

El estudio de caso se centra en un único emplazamiento: una valla temporal de obra ubicada en un nuevo proyecto inmobiliario junto a la Plaza Argentina, cerca del Parque La Carolina, en el núcleo urbano de Quito. Aunque la zona se caracteriza por un intenso flujo vehicular y escasas amenidades peatonales, el sitio ofrece alta exposición visual y relevancia simbólica dentro de las dinámicas contemporáneas de desarrollo urbano de la ciudad. Al situar el proyecto en este lugar, la investigación se involucra en la política de la visibilidad inscrita en el desarrollo urbano. Las vallas de construcción temporales en Quito suelen exhibir renderizados arquitectónicos brillantes que proyectan visiones higienizadas y orientadas al futuro de la vida urbana, reforzando lógicas especulativas mientras suprimen la expresión cultural presente. “La ciudad mediática no es simplemente un lugar donde se ubican los medios, sino un entorno complejo en el que las formas mediáticas están integradas en las texturas de la vida urbana cotidiana” (McQuire, 2008, p. 1). Seleccionar esta infraestructura ubicua pero ignorada como superficie expositiva permitió al proyecto confrontar directamente el régimen visual del urbanismo especulativo. Al hacerlo, operó dentro de una colonialidad del ver que define quién puede aparecer y qué narrativas dominan el espacio público (Carroza-Athens y Grosfoguel, 2023).

Figura 3. Contexto y localización del proyecto.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

Los participantes de la encuesta fueron seleccionados mediante muestreo por conveniencia in situ, en distintos momentos del día, con el fin de capturar perfiles peatonales diversos. Si bien este enfoque permitió una interacción directa con los usuarios de la instalación, la muestra no es estadísticamente representativa de la población urbana en general. Esta limitación se reconoce y se aborda mediante la triangulación de los datos de encuesta con evidencia observacional y analítica digital a gran escala, fortaleciendo la solidez general de los resultados.

2.2 Convocatoria abierta y selección de artistas

El proyecto se inició mediante una convocatoria abierta dirigida a artistas digitales, lanzada de forma colaborativa por el promotor inmobiliario privado y un equipo curatorial independiente. La convocatoria buscaba artistas que trabajaran en ilustración digital, animación 3D, realidad aumentada y otras prácticas híbridas. Entre decenas de propuestas, se seleccionaron nueve artistas en función de la relevancia de sus obras respecto a imaginarios urbanos, hibridez digital-física y potencial de participación pública. Es importante destacar que los artistas no fueron tratados como simples proveedores de contenido, sino como co-diseñadores. Este enfoque se alinea con las tradiciones de diseño participativo en América Latina (CIMAS, 2009), contrarrestando modelos culturales extractivos al integrar directamente a los artistas en los procesos de decisión espacial y técnica. La perspectiva de cada artista influyó no solo en el contenido, sino también en la disposición y el diseño interactivo de la galería, asegurando una autoría colaborativa de la instalación.

Figura 4. Serie fotográfica de la instalación de la Galería Urbana Fígital (3 imágenes).



Fuente. Imágenes del autor, 2025

2.3 Co-diseño y proceso de instalación física

A diferencia de las exposiciones convencionales, donde el espacio expositivo está previamente definido, en este caso la valla de construcción se convirtió en una variable de diseño. A lo largo de una serie de talleres, los artistas, curadores y el promotor inmobiliario participaron en discusiones conceptuales sobre la valla como interfaz liminal público–privada. El equipo ideó colectivamente un sistema modular en forma de cuadrícula sobre la valla para asignar espacio a cada obra, equilibrando la expresión individual con una disposición coherente en conjunto. Los artistas participaron en actividades in situ como el diseño y pintado del muro base, transformando la barrera en blanco en un lienzo preparado. Por su parte, la empresa constructora aportó apoyo técnico y logístico: impresión de las obras digitales a escala arquitectónica sobre paneles resistentes a la intemperie, instalación de señalización con códigos QR vinculados al contenido AR y provisión de iluminación urbana básica para garantizar visibilidad y seguridad nocturna. Este proceso colaborativo dio lugar a lo que puede describirse como una prótesis urbana fígital temporal: una capa aditiva y no invasiva que amplía la capacidad performativa de la calle sin modificar ninguna infraestructura permanente.

2.4 Marco tecnológico: integración de AR y NFT

Cada obra en la galería operaba mediante una estructura de tres capas:

- Capa física: imagen impresa en gran formato visible para cualquier transeúnte sin mediación tecnológica.
- Capa aumentada: animación o interacción en realidad aumentada activada mediante un código QR, visible en el teléfono móvil del peatón.

- Capa blockchain: un NFT que funciona como certificado público de autoría (no como activo comercializable).

Es fundamental señalar que los NFT fueron concebidos y comunicados como certificados culturales, no como mercancías. Este enfoque se alinea con Catlow et al., quienes subrayan que "las blockchains no son tecnologías neutrales" y que los artistas las utilizan "para experimentar con nuevas formas de autoría y distribución" (Catlow et al., 2017, pp. 11–13). De igual manera, las interacciones AR fueron diseñadas intencionalmente para no requerir aplicación (accesibles mediante un navegador móvil estándar tras escanear el QR) y con bajo consumo de datos, con experiencias aumentadas de apenas 6–10 segundos de duración. Este diseño contenido se alinea con la definición de Manovich del espacio aumentado como "el espacio físico superpuesto con información que cambia dinámicamente" (Manovich, 2006, p. 221). Al minimizar la fricción tecnológica, el proyecto aseguró que la capa digital complementara —en lugar de distraer— la experiencia física.

Figur a 5. Fotografía de la Galería fígital al atardecer con personas utilizando AR.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

2.6 Estrategia de recopilación de datos

Para evaluar el impacto de la galería, la recopilación de datos combinó encuestas presenciales tradicionales con analítica digital de interacciones a gran escala. Este enfoque mixto reconoce que las arquitecturas de plataforma moldean cómo la participación se vuelve visible y medible (Gibbs et al., 2015). Las fuentes de datos y su propósito se resumen en la Tabla 1.

Tabla 1. Fuentes de datos y propósito analítico

Fuente de datos	Tamaño de muestra	Propósito
Encuestas	100	Percepción, seguridad, comprensión
Registros AR	90.000	Escala y duración de la participación
Mapas de calor	9 obras	Intensidad espacial de las interacciones

Fuente. Imágenes del autor, 2025

En términos generales, se realizaron 100 encuestas breves cara a cara con peatones en el lugar, enfocadas en percepciones cualitativas (seguridad, disfrute, comprensión del proyecto). Paralelamente, la plataforma AR registró automáticamente cada interacción (escaneo de código QR y activación AR), generando aproximadamente 90.000 registros a lo largo de doce meses. Estos registros incluyeron marcas temporales y geolocalización de cada activación, lo que permitió análisis espaciales y temporales. Asimismo, se generaron métricas adicionales como "mapas de calor" de intensidad de interacción por obra y duraciones promedio de interacción. Al combinar percepciones humanas con datos de uso digital, el estudio obtuvo una visión multidimensional del compromiso público.

Sobre percepciones subjetivas (seguridad, experiencia) y conocimiento básico del componente de AR. Los datos digitales se obtuvieron a partir de registros anonimizados de

escaneos de códigos QR proporcionados por la plataforma de AR, agregados mensualmente y cartografiados espacialmente para identificar patrones de participación a lo largo de la valla. En conjunto, estos conjuntos de datos cualitativos y cuantitativos permitieron un análisis sólido de la interacción pública (Townsend, 2013).

2.7 Métricas de interacción y mapas de calor

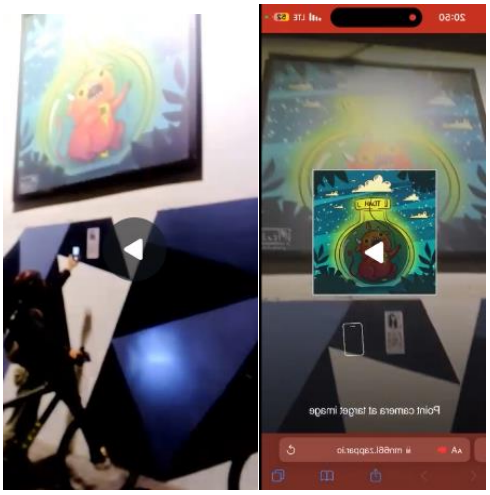
El análisis de los datos digitales de interacción reveló patrones diferenciados tanto en el tiempo como en el espacio. En total, la instalación registró aproximadamente 90.000 interacciones AR (escaneos/activaciones) durante el período de un año (septiembre 2023 – agosto 2024). Estas no se distribuyeron de manera uniforme: el uso alcanzó su punto máximo en la primera mitad de 2024 y luego se estabilizó en niveles más bajos (detalles en Resultados).

La duración de las interacciones fue breve pero significativa, con un promedio entre 6 y 10 segundos por obra. Estos momentos fueron suficientes para activar las animaciones AR, transmitir la narrativa de cada obra y, a menudo, generar curiosidad o conversación entre los transeúntes.

Cabe destacar que la intensidad de participación varió según la ubicación en la valla. Las obras situadas cerca de cruces peatonales y esquinas registraron mayor número de escaneos, probablemente debido a mayor flujo peatonal y visibilidad. La densidad de interacción también aumentó por la noche tras la instalación de iluminación complementaria, lo que indica que incluso intervenciones lumínicas modestas pueden extender la participación digital a las horas nocturnas.

- Meses pico: enero–mayo (10.000–11.000 interacciones/mes)
- Fase estabilizada: junio–agosto (5.000–7.000 interacciones/mes)
- Tiempo promedio de interacción: 6–10 segundos

Figure 6. Perspectiva AR a través de un teléfono inteligente



Fuente. Imágenes del autor, 2025

2.7.1 Clasificación tipológica: la prótesis urbana fígital

Según sus características, el proyecto puede clasificarse como una prótesis urbana fígital temporal dentro de la tipología de intervenciones urbanas. Los atributos clave de esta categoría incluyen:

(a) instalación limitada en el tiempo (duración prevista de un año), sin alteraciones físicas permanentes;
(b) operación en un espacio liminal público–privado (la valla es de propiedad privada pero visible públicamente);
(c) mantenimiento por actores privados (el promotor aseguró su conservación y funcionamiento);
(d) función principalmente cultural y relacional (en lugar de infraestructura utilitaria); y

(e) mejora demostrable de la caminabilidad, la percepción de seguridad y la interacción social durante su existencia.

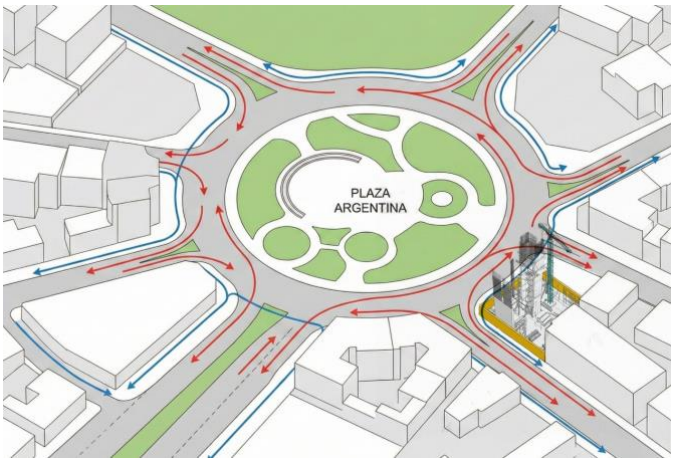
El término "prótesis" subraya cómo la instalación actuó como un órgano suplementario de la ciudad, un añadido que extendió temporalmente las capacidades del lugar (en este caso, sus capacidades comunicativas y sociales) sin convertirse en parte permanente del mismo.

Este enfoque metodológico mixto permitió la triangulación entre datos de interacción a gran escala y percepciones cualitativas situadas.

3. Resultados

3.1 Panorama general: de superficie publicitaria a interfaz fígital

Figura 7. Ubicación de la valla en el sitio de construcción.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

La Galería Urbana Fígital transformó una única valla de construcción en Plaza Argentina, originalmente dedicada exclusivamente a publicidad inmobiliaria, en una interfaz fígital temporal que sostuvo la participación pública durante doce meses (sep. 2023–ago. 2024).

A lo largo de la vida útil de la instalación, la valla pasó de ser un fondo pasivo a convertirse en una superficie cultural activa. Se registraron aproximadamente 90.000 interacciones AR, lo que indica un nivel notable de interés público en lo que antes era una estructura ignorada.

Este cambio se alinea con la distinción de Lefebvre entre "representaciones del espacio", vinculadas a sistemas de orden y control, y "espacios de representación", vividos y apropiados simbólicamente (Lefebvre, 1991, p. 33). Mediante interacciones cotidianas repetidas, la valla transitó efectivamente del primer tipo al segundo.

En otras palabras, un objeto construido para mercantilizar el espacio fue, aunque temporalmente, apropiado como plataforma de expresión colectiva y encuentro.

3.2 Métricas cuantitativas de participación

3.2.1 Interacciones totales y distribución temporal

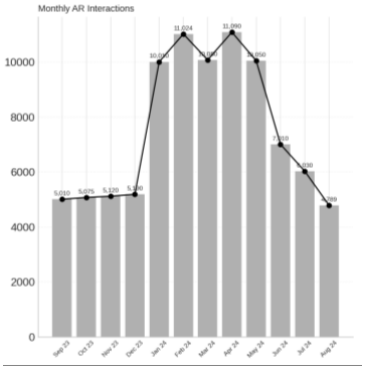
La analítica digital captó una distribución temporal desigual de las ≈90.000 interacciones AR, revelando fases diferenciadas de participación.

Los primeros cinco meses de 2024 (enero–mayo) mostraron uso máximo, con un promedio de 10.000–11.000 interacciones mensuales. Esto sugiere un aumento inicial de novedad y curiosidad pública, probablemente amplificado por el boca a boca y la cobertura mediática local sobre la "nueva valla AR".

Posteriormente, entre junio y agosto de 2024, se produjo una fase de estabilización, con interacciones mensuales de aproximadamente 5.000–7.000. Este patrón, un pico inicial seguido de una meseta sostenida, es coherente con la idea de que "la arquitectura mediática opera cada vez más como un medio basado en eventos" (McQuire, 2008, p. 138).

En este caso, los datos indican que la galería se convirtió en una parte aceptada, aunque menos sensacional, del paisaje urbano.

Figura 8. Distribución mensual de interacciones AR (sep. 2023–ago. 2024)



Fuente. Imágenes del autor, 2025

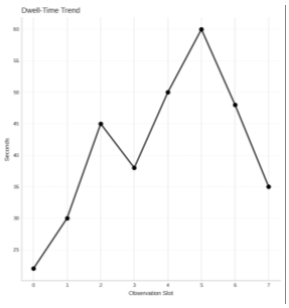
3.2.2 Duración de la interacción (tiempo de permanencia)

El tiempo promedio de permanencia por interacción osciló entre 6 y 10 segundos. Estas interacciones breves se alinean con la definición de Manovich del espacio aumentado como "el espacio físico superpuesto con información que cambia dinámicamente" (Manovich, 2006, p. 221), donde la atención oscila entre movimiento y pausa.

Aunque de pocos segundos, estas interacciones fueron suficientes para activar el contenido AR y comunicar la esencia de cada obra. En la práctica, esto significaba que un transeúnte podía escanear un código, observar una breve animación superpuesta al mural y quizás intercambiar un comentario con un amigo en menos de 10 segundos.

Crucialmente, estos encuentros breves generaron impactos cualitativos desproporcionados respecto a su duración: captaron la atención de otros peatones, provocaron que las personas se detuvieran y sembraron conversaciones entre desconocidos. En esencia, tiempos de permanencia medidos en segundos crearon momentos de pausa pública que se acumularon en un efecto social mayor.

Figura 9. Interacciones AR



Fuente. Imágenes del autor, 2025

3.3 Patrones espaciales de participación (análisis de mapas de calor)

El análisis de los registros de interacción por ubicación de cada obra reveló participación diferenciada entre las nueve piezas AR. Un mapa de calor digital mostró mayor densidad de escaneos en los extremos de la valla (cerca de cruces peatonales) y en un panel central próximo a una parada de autobús. Observaciones clave:

- Las obras situadas en puntos de alto flujo peatonal registraron mayor uso, confirmando que visibilidad y conveniencia influyen fuertemente en la participación.

- Las interacciones nocturnas aumentaron significativamente en las obras bajo la nueva iluminación instalada.
- Algunas obras con contenido AR más dinámico atrajeron escaneos repetidos.

Estos patrones respaldan la observación de Mitchell de que "las redes digitales no abolieron la geografía; la reorganizan" (Mitchell, 1996, p. 28), lo que sugiere que las capas digitales son más efectivas cuando se alinean con los patrones de movimiento existentes.

Figura 10. Mapa de calor de intensidad de interacción AR por ubicación en la valla.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

3.4 Resultados de las encuestas: percepción e impacto social

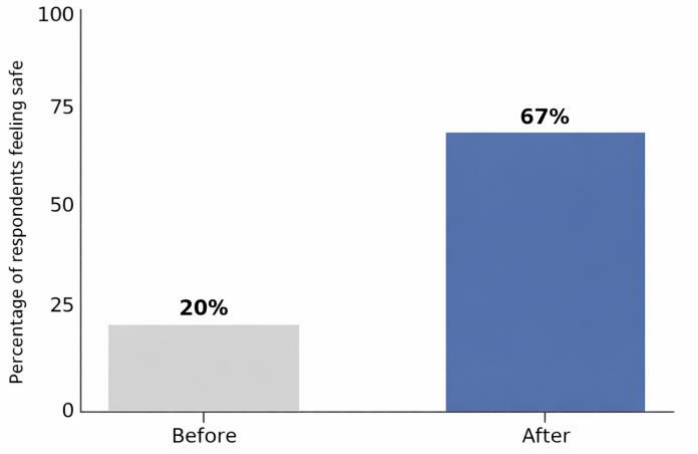
3.4.1 Percepción de seguridad

El 67% de los encuestados reportó un aumento en la percepción de seguridad nocturna. La mayoría lo atribuyó a la mejora en iluminación y a la presencia activa de personas en el espacio.

Esto se alinea con Jacobs (1961): "una calle bien utilizada tiende a ser una calle segura" (p. 35).

Se generó un bucle positivo: la iluminación y el arte interactivo atrajeron personas; la presencia de personas aumentó la sensación de seguridad; mayor seguridad atrajo más personas.

Figura 11. Percepción de seguridad antes vs. después de la instalación.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

3.4.2 Comportamiento peatonal y patrones de detención

Según los datos observacionales y la retroalimentación de las encuestas, la instalación generó aproximadamente un 80% de aumento en el número de peatones que se detenían frente a la

valla, en comparación con el comportamiento previo en el lugar. Antes, casi nadie se detenía deliberadamente en esta acera transitada, salvo quizás para esperar el semáforo. Sin embargo, después de la instalación, 8 de cada 10 personas informaron que se habían detenido al menos una vez para observar las imágenes o utilizar la AR.

También cambió la naturaleza de la detención: mientras que anteriormente detenerse significaba esperar pasivamente la señal de cruce, ahora implicaba interacción, escanear un código, comentar una obra o simplemente observarla con mayor atención. Este hallazgo resuena fuertemente con la afirmación de Tuan (1977, p. 138) de que "el lugar es una pausa en el movimiento". Al inducir a las personas a permanecer más tiempo, la galería fígital creó efectivamente lugar en un sitio que anteriormente se experimentaba como un no-lugar.

3.4.3 Interacción social entre desconocidos

Un resultado particularmente emergente fue el aumento en las interacciones sociales entre desconocidos en el lugar. El 79% de los visitantes encuestados afirmó haber observado o participado personalmente en interacciones espontáneas con personas que no conocían, generadas a partir de la instalación.

Escenarios comunes incluían preguntar a alguien cercano "¿Cómo funciona esto de la AR?" o comentar una obra favorita, e incluso prestar el teléfono a un desconocido para que también pudiera ver una animación. Este tipo de intercambios ejemplifica lo que McQuire (2008, p. 125) describe como públicos generados por los medios, colectividades temporales formadas a través del compromiso compartido con los medios en el espacio urbano.

En una ciudad donde los desconocidos en la calle rara vez interactúan más allá de lo transaccional, la galería fígital fomentó una forma sutil de convivencia cívica. Las personas se vincularon, aunque brevemente, en torno a una experiencia novedosa. Varios encuestados señalaron que era "agradable tener algo de qué hablar con otros" en el espacio público, lo que evidencia una demanda latente de más elementos públicos interactivos que rompan las barreras sociales habituales de la vida urbana.

3.4.4 Novedad y comprensión

Emergió una dualidad interesante en relación con la novedad y la comprensión de los aspectos digitales del proyecto. El 100% de los encuestados notó algo "nuevo" o inusual en el espacio; el arte colorido en lo que antes era una valla apagada lo garantizaba. Sin embargo, solo el 59% comprendió plenamente que el proyecto implicaba AR y sabía cómo utilizarla, mientras que el 41% notó las obras pero no interactuó con la capa digital (algunos no se dieron cuenta de que era interactiva, otros tuvieron problemas técnicos o no disponían de tiempo).

Esta brecha subraya tanto la accesibilidad de la capa física (cualquiera podía apreciar los murales) como la curva de aprendizaje asociada a la AR. Esto respalda el argumento de De Lange (2019, p. 15) de que la participación existe en un espectro, más que como una condición binaria de "participa/no participa".

En la práctica, incluso quienes no escanearon los códigos QR a menudo formaron parte del público, observando a otros interactuar o simplemente disfrutando del ambiente transformado. En otras palabras, la galería ofreció múltiples niveles departicipación, desde el disfrute pasivo hasta el compromiso digital activo, adaptándose a distintos niveles de familiaridad y comodidad con la tecnología

Tabla 2. Métricas de percepción basadas en encuestas

Métrica	Porcentaje
Novedad percibida	100%
Aumento en la percepción de seguridad	67%
Incremento en la detención peatonal	80%
Interacción con personas desconocidas	79%
Comprensión del componente AR	59%

Fuente. Imágenes del autor, 2025

(Table 2 summarizes key perception metrics from on-site surveys, reflecting strong positive responses in terms of novelty, safety, sociability, and a moderate learning curve for AR.)

3.5 Caminabilidad y dinámicas urbanas en un contexto orientado al automóvil

A pesar de que Plaza Argentina es un nodo dominado por el tráfico vehicular, la instalación produjo un aumento medible en la presencia peatonal y en el tiempo de permanencia. Personas que normalmente atravesaban rápidamente el área o la evitaban a pie comenzaron a tratarla como un micro-destino.

Este resultado es particularmente significativo en el contexto de ciudades del Sur Global como Quito, donde las limitaciones estructurales (falta de infraestructura peatonal, diseño urbano disperso, preocupaciones de seguridad) restringen la caminabilidad. Los resultados sugieren que las instalaciones culturales fígitales pueden actuar como micro-catalizadores de actividad peatonal incluso en entornos poco acogedores.

Es crucial destacar que se trató de un flujo peatonal impulsado por el interés, no por la necesidad: la curiosidad atrajo a las personas, no obligaciones de tránsito o compras. Como señalan Mora y Deakin (2019, p. 73), "las tecnologías urbanas inteligentes deben integrarse en contextos locales en lugar de imponerse como soluciones universales". En este caso, la galería fue una intervención situada y consciente del contexto: no requirió grandes cambios de infraestructura cívica, sino únicamente la reutilización de un elemento existente (la valla) con contenido localmente relevante y tecnología accesible.

La implicación es que incluso nodos urbanos altamente orientados al automóvil tienen potencial no explotado para la caminabilidad si reciben el estímulo adecuado. Al insertar una atracción centrada en el peatón dentro del flujo urbano, el proyecto recalibró momentáneamente el equilibrio entre atravesar y permanecer en el espacio. Este hallazgo ofrece una nota esperanzadora: intervenciones creativas a pequeña escala pueden humanizar gradualmente lugares dominados por automóviles, un desafío urgente en muchas ciudades del Sur Global.

Figura 12. *Dominio del automóvil vs. espacio caminable.*

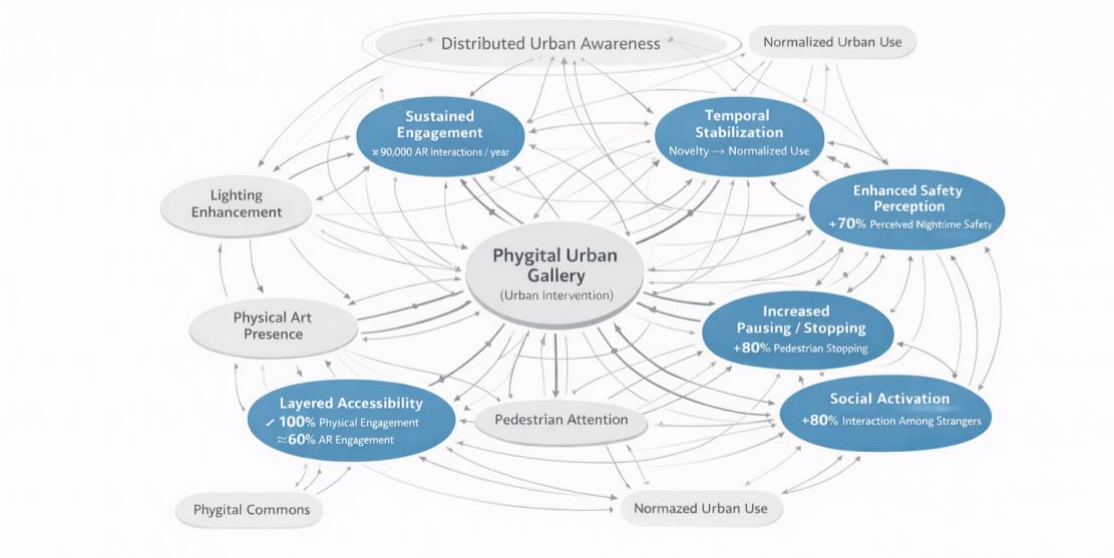


Fuente. Imágenes del autor, 2025

3.6 Síntesis de hallazgos clave

Integrando las distintas líneas de datos, los resultados del proyecto pueden sintetizarse en seis hallazgos principales:

***Figura* 13.** Red neuronal de efectos sociales y conductuales activados por una Galería Urbana Fígital.



Fuente. Imágenes del autor, 2025

- Participación sostenida: aproximadamente 90.000 interacciones AR en un año demuestran fuerte adopción pública e interés sostenido.
- Estabilización temporal: el efecto inicial de novedad dio paso a un uso normalizado, mostrando cómo una instalación tecnológica puede pasar de "novedad" a elemento habitual del paisaje urbano.
- Mejora en percepción de seguridad: aumento cercano al 70% en percepción de seguridad nocturna.
- Incremento en detenciones: aumento del 80% en peatones que se detienen frente a la instalación.
- Activación social: aumento del 79% en interacciones entre desconocidos.
- Accesibilidad en capas: 100% interactuó visualmente con la capa física, 59% con la capa AR.

Estos resultados respaldan la afirmación de Lefebvre (1991, p. 31): "Toda sociedad produce un espacio, su propio espacio". Al alterar el espacio de una calle, incluso temporalmente, el proyecto alteró comportamientos y relaciones sociales.

4. Discussion

4.1 From Advertising Surface to Counter-Space

Beyond quantitative engagement metrics, the findings reveal a qualitative transformation in how pedestrians relate to temporary urban infrastructures. The integration of physical and digital layers encouraged longer dwell times, exploratory behaviors, and informal social interactions, suggesting that phygital interventions can reshape not only visual perception but also everyday spatial practices within transitional urban environments.

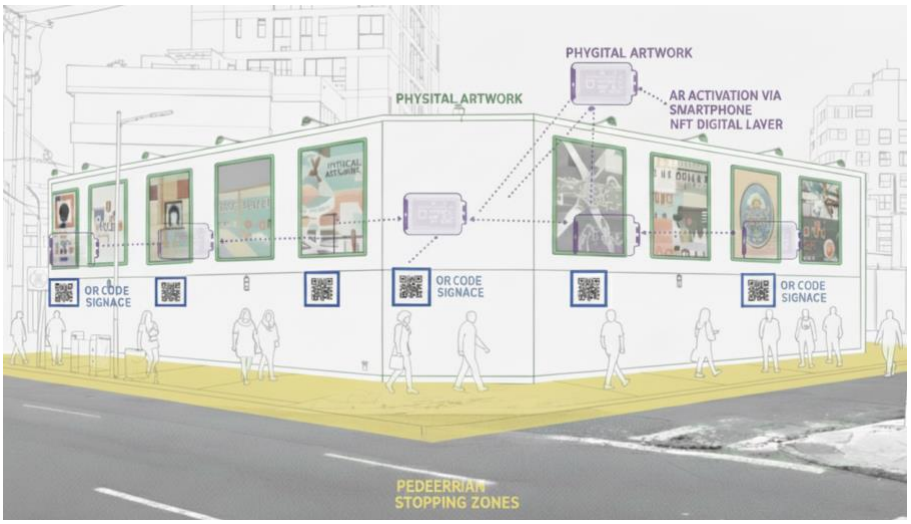
The Phygital Urban Gallery demonstrates that urban democratization can emerge through the reprogramming of existing visual infrastructures rather than through the construction of new architectural forms. A temporary construction fence—originally designed to enforce exclusion and project a sanitized vision of future development—was transformed into a space that disrupted what Lefebvre (1991) conceptualizes as abstract space: a spatial order tied to power, accumulation, and domination. Lefebvre argues that alternative spatial practices arise by "accentuating differences" against the homogenizing logic of abstract space (pp. 38, 352).

In its conventional function, the construction fence operated as what McQuire (2008) describes as an urban screen of persuasion, structured around one-way communication and tightly controlled imagery (p. 106). Once embedded with AR artworks and community-oriented

content, however, the fence shifted from spectacle to interface. It enabled two-way interaction, recognized local authorship, and facilitated collective meaning-making. Rather than dismantling the infrastructure, the project appropriated its communicative capacity for public benefit, thereby challenging the visual logic of speculative urbanism without direct confrontation.

This strategy exemplifies a pragmatic mode of urban activism: working within existing private structures to subvert their intended function. The gallery neither halted development nor removed advertising entirely; instead, it overlaid and interwove alternative narratives alongside official messaging. In doing so, it carved out a transient commons within corporate property—an instance of what might be termed urban acupuncture—where a small-scale intervention alleviates some of the pressures generated by broader structural inequities (in this case, the unequal control over who can broadcast messages in the city).

Figura 14. *Elementos* Galería *Urbana Figital.*



Fuente. Imágenes del autor, 2025

4.2 Arquitectura mediática y percepción urbana híbrida

El uso de la realidad aumentada sitúa este proyecto firmemente dentro del campo de la arquitectura mediática, aunque no en su forma más evidente. Normalmente, la arquitectura mediática evoca grandes fachadas digitales o pantallas del tamaño de edificios. Sin embargo, aquí observamos una encarnación más distribuida y de bajo umbral: códigos QR sobre una valla de madera contrachapada. No obstante, conceptualmente el efecto es similar: la arquitectura física se amplía para reconfigurar cómo las personas perciben y se comportan en el espacio público.

McQuire (2008) subraya que la arquitectura mediática opera reorganizando la atención y el encuentro en la ciudad (p. 102). Nuestros resultados lo confirman: incluso interacciones AR breves (del orden de segundos) fueron suficientes para alterar el comportamiento peatonal, motivando a las personas a detenerse, reunirse y conversar. En esencia, la valla se convirtió en arquitectura-como-interfaz. Esto recuerda que la arquitectura mediática no necesita ser monumental ni altamente tecnológica; puede ser ligera y efímera, activando elementos urbanos ordinarios mediante nuevas capas de interacción.

"El espacio aumentado es el espacio físico superpuesto con información que cambia dinámicamente" (Manovich, 2006, p. 221). En el caso de la Galería Urbana Fígital, esta superposición generó intensificaciones breves de atención y afecto que reformularon la experiencia espacial. Crucialmente, estos momentos no exigían que los usuarios permanecieran largos periodos mirando sus teléfonos ni que ingresaran en un mundo totalmente inmersivo. En cambio, el significado se acumuló a través de la repetición y la superposición: un transeúnte podía escanear una obra hoy y otra mañana; alguien podía observar una animación por encima del hombro de un amigo sin escanearla personalmente.

Con el tiempo, estos pequeños momentos reforzaron la identidad de la valla como lugar de encuentro y sorpresa. Es importante destacar que el proyecto evitó los riesgos de la sobre-tecnologización. Mantuvo plena legibilidad y atractivo en el nivel puramente físico —arte visualmente llamativo— de modo que incluso quienes no deseaban o no podían utilizar AR podían participar como espectadores. Como señala Mitchell (1996), "los nuevos espacios electrónicos no están separados de la ciudad física, sino cada vez más entrelazados con ella".

4.3 NFTs como infraestructura cultural (no como activos especulativos)

Una de las contribuciones más novedosas del proyecto radica en su uso no especulativo de los NFTs, replanteándolos como una forma de infraestructura cultural. En los últimos años, los NFTs en el ámbito artístico han estado asociados con la especulación y la exclusividad, reforzando con frecuencia la mercantilización de la cultura digital. Nuestro enfoque adoptó la posición contraria: el NFT de cada obra fue acuñado y puesto a disposición pública como certificado de autoría, sin opción de comercialización o venta dentro del proyecto.

"Las blockchains no son tecnologías neutrales", sino "infraestructuras culturales" a través de las cuales los artistas experimentan con nuevas formas de autoría y participación (Catlow et al., 2017), más allá de la simple creación de escasez artificial. Al emplear los NFTs de esta manera documental, el proyecto garantizó que cada mural efímero y cada pieza AR dejara un registro persistente en el común digital, una especie de cápsula de memoria.

Figura 15. *Foto* Galería Urbana Figital,



Fuente. Imágenes del autor, 2025

En el contexto del arte urbano efímero, tradicionalmente transitorio y a menudo anónimo, la capa NFT proporcionó —como explica Tuan (1977)— la posibilidad de que "la experiencia sea necesaria para comprender el lugar". Permitió que la experiencia trascendiera su vida física. Meses o años después, cualquier persona puede consultar el registro en blockchain y encontrar el nombre del artista, el título de la obra e incluso metadatos vinculados a imágenes o contenido AR.

Se trata de una expansión sutil pero significativa del común: el proyecto no solo democratizó temporalmente un espacio físico, sino que también contribuyó a un archivo público digital en evolución de la cultura local. Además, al desvincular deliberadamente los NFTs de la valoración monetaria, el proyecto responde a críticas más amplias sobre el arte digital como vehículo de nuevas formas de extracción y desigualdad. Sugiere que las tecnologías de registro distribuido pueden, si se diseñan cuidadosamente, apoyar derechos culturales —como la atribución y la preservación— sin reforzar la exclusión ni el comportamiento especulativo.

4.4 Caminabilidad, curiosidad y ciudad del Sur Global

Los aumentos en la permanencia peatonal y en la interacción social son especialmente relevantes considerando que el proyecto se sitúa en un contexto urbano del Sur Global. Como señala Hollands (2008), muchas iniciativas de "ciudad inteligente" priorizan soluciones tecnológicas lideradas por corporaciones, a menudo ignorando las prácticas espaciales cotidianas y las necesidades reales de los habitantes urbanos. Quito, como muchas ciudades latinoamericanas, enfrenta desafíos de gobernanza desigual, limitada infraestructura cultural pública y planificación centrada en el automóvil. Las intervenciones que logran tener éxito en este tipo de entornos pueden ofrecer lecciones valiosas.

Como afirma Townsend (2013), "la verdadera inteligencia de las ciudades reside en cómo los ciudadanos utilizan la tecnología para resolver problemas por sí mismos". En lugar de grandes programas de smartcity o de costosas mejoras de infraestructura, una instalación relativamente económica logró generar cambios significativos en la forma en que las personas utilizan una acera. Esto resulta alentador para ciudades con recursos escasos y procesos de planificación lentos: las instalaciones fígitales temporales pueden funcionar como proyectos piloto, evidenciando la demanda latente de espacios públicos más caminables e interactivos.

Al mismo tiempo, es importante enfatizar el contexto. Lo que funciona en el hipercentro de Quito no necesariamente puede trasladarse de manera directa a otro barrio o ciudad. El diseño estuvo anclado en condiciones locales: la estética de las obras dialogó con la cultura visual quiteña; la decisión de no requerir aplicación reconoció la baja adopción de apps; y el equipo aprovechó una alianza de desarrollo ya existente. Como argumentan Mora y Deakin (2019), las tecnologías urbanas deben enraizarse en realidades locales en lugar de importarse como soluciones abstractas. El éxito de la Galería Urbana Fígital dependió de este ajuste contextual. Por ello, cualquier replicación deberá adaptarse cuidadosamente a los ritmos urbanos, expectativas sociales y niveles de acceso tecnológico específicos de su entorno.

4.5 Seguridad, visibilidad y públicos en red

La mejora reportada en la percepción de seguridad subraya un aspecto clásico —aunque a veces olvidado— del diseño urbano: la visibilidad y la actividad generan seguridad de manera más efectiva que las cámaras de vigilancia o la presencia policial por sí solas (Jacobs, 1961). Al hacer que la valla fuera atractiva e iluminada, el proyecto generó "ojos en la calle" de forma orgánica. Este enfoque comunitario de la seguridad es especialmente relevante en contextos donde los recursos públicos para iluminación o vigilancia son limitados. Demuestra que el arte público y los medios pueden contribuir a la seguridad como beneficio colateral.

Igualmente relevante es el aumento en las interacciones entre desconocidos. En una época en la que los habitantes urbanos suelen permanecer aislados en sus propias burbujas (físicas o digitales), crear situaciones que fomenten el contacto social benigno es valioso. Como recuerda Mattern (2013), "no todo lo que importa puede ser cuantificado", subrayando la importancia de los efectos experienciales y sociales que escapan a una evaluación puramente numérica. La galería fígital funcionó como catalizador de lo que McQuire (2008) denomina públicos emergentes o públicos en red: grupos que se articulan en torno a un foco compartido, mediado aquí por tecnología y arte.

Estas micro-comunidades espontáneas —dos desconocidos conversando, un grupo reunido para observar un clip AR— son efímeras pero significativas. Sugieren que incluso encuentros transitorios pueden contrarrestar la fragmentación de la vida pública. En muchas ciudades latinoamericanas, el miedo y la fragmentación condicionan el uso del espacio público; cualquier intervención que reduzca estas barreras, aunque sea temporalmente, merece atención. El hecho de que la tecnología actuara como facilitadora de interacción cara a cara (en lugar de aislar a las personas en mundos digitales privados) es especialmente destacable. Refuerza la idea de que los medios urbanos pueden diseñarse para potenciar la sociabilidad en lugar de disminuirla.

4.6 La efimeridad como estrategia urbana

El carácter temporal del proyecto no fue una limitación, sino una decisión estratégica deliberada. Como prótesis urbana fígital efímera, la galería evitó muchos de los problemas asociados a instalaciones digitales permanentes —mantenimiento prolongado, vandalismo, obsolescencia tecnológica— al tiempo que maximizó el impacto a corto plazo.

La noción de ritmos urbanos de Lefebvre (1991) ofrece una lente interpretativa: la instalación introdujo un nuevo ritmo de aparición, interacción y desaparición, distinto del marco temporal estático y prolongado de la obra en construcción. Este contraste temporal, donde una intervención vibrante emerge y luego desaparece sobre el telón de fondo lento de la construcción, intensificó la experiencia. Existe una cierta urgencia y emotividad en saber que la galería es temporal; ello incentiva la participación inmediata.

McQuire (2008) también observa que las arquitecturas mediáticas son inherentemente eventuales. Al abrazar la efimeridad, el proyecto se alineó con una política de adaptabilidad más que de monumentalidad. Esto puede resultar especialmente adecuado para ciudades con recursos limitados y gobernanza incierta: una intervención efímera puede sortear la inercia burocrática; si fracasa, sus efectos no son permanentes; si tiene éxito, puede iterarse o escalarse.

La efimeridad también puede funcionar como crítica. Al desaparecer, la galería dejó nuevamente una valla "normal", planteando implícitamente la pregunta: ¿por qué nuestros espacios cotidianos no pueden ser más como aquello que experimentamos brevemente? En este sentido, la naturaleza temporal del proyecto invita a reflexionar sobre las condiciones permanentes de la cultura visual urbana.

En conjunto, los hallazgos contribuyen a la teoría arquitectónica y de medios urbanos en tres aspectos clave:

1. Conceptualizan las instalaciones fígitales como interfaces espaciales, no como artefactos digitales aislados.
2. Demuestran cómo la arquitectura mediática puede cuestionar regímenes visuales dominantes en contextos urbanos comercializados.
3. Ilustran el papel de las intervenciones arquitectónicas temporales en la promoción de formas situadas de participación pública.

4.7 Limitaciones y reflexiones críticas

A pesar de sus logros, el proyecto presentó limitaciones claras:

- Brecha de alfabetización digital: El 41% no interactuó con la capa AR. Se requiere mejor señalización o alternativas para personas menos familiarizadas con tecnología.
- Mediación tecnológica y equidad: La participación dependía de poseer smartphone e internet. Esto excluye a quienes carecen de ellos.
- Dependencia privada: El proyecto dependió de una empresa privada para espacio y mantenimiento, lo que plantea dudas sobre escalabilidad y gobernanza pública.

Estas preocupaciones resuenan con la crítica de Greenfield (2013) al urbanismo inteligente como forma normativa de comprender la ciudad, y con la advertencia de Graham y Marvin (2001) sobre cómo las innovaciones urbanas en red pueden reproducir exclusiones.

Un enfoque crítico del urbanismo figital debe preguntarse constantemente: ¿Quién queda fuera? ¿Quién controla la plataforma?

4.8 Hacia el común fígital

La Galería Urbana Fígital operó como prototipo de un común fígital: un espacio urbano compartido donde capas digitales integradas en infraestructuras físicas permiten autoría colectiva, interacción y pertenencia.

En nuestro caso, una valla privada se convirtió temporalmente en un común abierto al uso público. Esto sugiere que incluso en entornos urbanos altamente privatizados existen oportunidades para recuperar micro-espacios de uso público mediante tácticas creativas.

Esta interpretación se alinea con la noción de Mitchell (2004) sobre sujetos urbanos en red, donde las infraestructuras digitales transforman no solo la forma espacial sino también la agencia colectiva. En la era digital, el derecho a la ciudad debe extenderse también a las capas de código y contenido que saturan el espacio urbano.

La Galería Urbana Fígital ofrece un ejemplo modesto de esta extensión: los ciudadanos no solo se apropiaron físicamente del borde de la calle, sino también simbólicamente del espacio de mensajes y del espacio de datos urbanos.

Sugiere cómo podría funcionar un común fígital: no como un ciberespacio totalizador que sustituye la ciudad, sino como un conjunto federado de micro-comunes que amplían los lugares físicos con nuevas dimensiones de visibilidad y participación.

5. Conclusiones

5.1 Reprogramando la visibilidad urbana mediante intervención fígital

Este estudio demuestra que el urbanismo fígital puede operar como una herramienta eficaz para democratizar la cultura visual urbana, incluso cuando se implementa a través de infraestructuras privadas y temporales. Al transformar una valla de obra inmobiliaria en una galería urbana fígital, el proyecto reprogramó una superficie habitualmente reservada para publicidad especulativa en una interfaz cultural participativa.

Es fundamental destacar que esta transformación no requirió la creación de nuevo espacio público ni cambios regulatorios, sino la reutilización estratégica de infraestructuras urbanas existentes mediante el diseño y tecnologías digitales accesibles. En línea con la afirmación de Lefebvre de que las representaciones del espacio reflejan las relaciones dominantes de producción (Lefebvre, 1991), una infraestructura asociada con la exclusión y la especulación futura fue temporalmente convertida en un lugar de encuentro, interacción y significado compartido.

Este hallazgo sugiere que elementos urbanos olvidados o transicionales —como vallas de obra o fachadas vacantes— poseen un potencial significativo como espacios de compromiso cívico. El control sobre la visibilidad urbana no es fijo, sino que puede negociarse, redistribuirse y recuperarse temporalmente mediante intervenciones fígitales específicas, abriendo caminos hacia formas más inclusivas de representación urbana.

5.2 Contribución metodológica: combinación de encuestas y datos de interacción

Una contribución clave de esta investigación reside en su enfoque metodológico mixto, que combina encuestas presenciales con analítica digital de interacción a gran escala. Las aproximadamente 90.000 interacciones AR registradas proporcionaron un conjunto robusto de datos conductuales, revelando patrones temporales y espaciales de participación que serían difíciles de capturar mediante observación convencional.

Estos datos se complementaron con 100 encuestas realizadas in situ, que ofrecieron información cualitativa sobre las percepciones de los usuarios, incluyendo seguridad, comprensión e interacción social.

El contraste entre trazas digitales a gran escala y muestras cualitativas más reducidas subraya el valor metodológico de combinar datos basados en sensores con enfoques centrados en las personas en la investigación urbana. En lugar de funcionar como herramientas de vigilancia, los registros de interacción permitieron en este caso una comprensión matizada de cómo los ciudadanos se relacionaron con un espacio público mediado por tecnología, respaldando la visión de Townsend (2013) de que la inteligencia urbana emerge del uso cotidiano más que del control jerárquico.

5.3 Urbanismo impulsado por la curiosidad en un contexto orientado al automóvil

El impacto del proyecto es especialmente significativo considerando su ubicación en un entorno urbano dominado por el automóvil. A pesar de la limitada infraestructura peatonal, la

instalación fígital generó un aumento sustancial en el comportamiento de detención peatonal, motivado principalmente por la curiosidad y no por la necesidad.

Esto indica que incluso en entornos hostiles a la caminabilidad existe una demanda latente de experiencias atractivas y a escala humana.

Para ciudades del Sur Global que enfrentan desarrollo fragmentado y limitada inversión pública, este tipo de intervenciones ofrece una estrategia pragmática y de bajo costo para experimentar con usos alternativos del espacio público. Aunque no sustituye transformaciones urbanas estructurales, las instalaciones fígitalespueden funcionar como micro-catalizadores, demostrando el valor social de entornos orientados al peatón y apoyando cambios incrementales.

5.4 Arquitectura mediática fígital como infraestructura cívica

Esta investigación también contribuye al debate sobre el urbanismo de plataforma al replantear tecnologías como la realidad aumentada y los NFTs como herramientas cívicas más que comerciales. En este proyecto, la AR fue diseñada como ligera y sin necesidad de aplicación, priorizando la accesibilidad, mientras que los NFTs funcionaron exclusivamente como certificados de autoría y registro público, no como activos especulativos.

Este enfoque demuestra cómo las plataformas digitales pueden ampliar el común urbano sin reforzar lógicas extractivas o excluyentes.

Por último, el proyecto destaca el valor estratégico de la efimeridad en la arquitectura mediática urbana. Como intervención temporal, la galería fígital maximizó la participación al tiempo que minimizó el mantenimiento a largo plazo y la dependencia institucional. Su naturaleza acotada en el tiempo fomentó la experimentación y la participación pública, mientras que sus trazas digitales garantizaron un registro cultural duradero más allá de su vida física.

En conclusión, este estudio posiciona la arquitectura mediática fígital tanto como marco metodológico como estrategia de diseño capaz de ampliar la agencia arquitectónica en las ciudades contemporáneas. Al conectar espacio físico e interacción digital, las intervenciones fígitales temporales pueden reconfigurar la visibilidad urbana, fomentar la interacción social y apoyar formas más inclusivas y participativas de diseño urbano.

6. Agradecimientos

El proyecto se desarrolló parcialmente en el marco del Proyecto de Aprendizaje y Servicio APS26.0307 de la UPM. Fue posible gracias a la colaboración entre la industria privada y un equipo independiente de curaduría y realidad aumentada, demostrando cómo las alianzas intersectoriales pueden facilitar la creación de comunes figitales experimentales en contextos urbanos.

Referencias

Álvarez Ayuso, L., & del Blanco García, F. (2021). Application of neural networks to the design of collective housing. Automation and combinatorial generative processes using artificial intelligence. Rita_revista Indexada de Textos Académicos, 16, 214–231. https://doi.org/10.24192/2386-7027(2021)(v16)(20)

Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an anthropology of supermodernity*. Verso.

Brown, A. L. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *The Journal of the Learning Sciences, 2*(2), 141–178. https://doi.org/10.1207/s15327809jls0202_2Taylor & Francis Online

Barriendos, J. (2011). La colonialidad del ver: Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico. *Nómadas*, (35), 13–29.

Carroza-Athens, N., & Grosfoguel, R. (2023a). Estudios urbanos, ciudades y decolonialidad: Abordajes críticos desde América Latina y el Caribe. *Revista INVI, 38*(107), 1–13. https://doi.org/10.5354/0718-8358.2023.70551

Carroza-Athens, N., & Grosfoguel, R. (2023b). Decolonial urbanism and the coloniality of space in Latin America. *Urban Studies.*

Catlow, R., Garrett, M., Jones, N., & Skinner, S. (Eds.). (2017). *Artists re:thinking the blockchain*. Torque Editions & Furtherfield.

Cevallos Andrade, D., & Del Blanco García, F. L. (2025). Designing a Phygital Prosthesis for Urban Spaces: Merging Digital and Physical Realities. *Street Art & Urban Creativity*, *11*(1), 163–178. https://doi.org/10.62161/sauc.v11.5684

CIMAS – Colectivo de Investigación en Metodologías Participativas. (2009). *Metodologías participativas: Manual práctico*. CIMAS.

de Lange, M. (2019). From real-time city to asynchronicity: Urban publics and digital media. *Urban Studies, 56*(4), 1–17. https://doi.org/10.1177/0042098018798549

de Lange, M., & de Waal, M. (2019). *The hackable city: Digital media and collaborative city-making in the network society*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2694-3

del Blanco García, F. L. y Cobos Martín, S. (2025). AI Driven Human-Machine Interaction in Architectural Design and Representation, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica,* 30(54), pp. 148–167. https://doi.org/10.4995/ega.2025.23147

del Blanco García, F.L., García Ríos, I., González Uriel, A. (2020). Process Design for Automation. In: Agustín-Hernández, L., Vallespín Muniesa, A., Fernández-Morales, A. (eds) Graphical Heritage. Springer Series in Design and Innovation, vol 6. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-47983-1_35

del Blanco García, F. L., Serrano Fernández, C. y González Cruz, A. J. (2024). Technology and Design in Cybernetic Architecture. Virtual Reconstruction of Cedric Price's Fun Palace. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 29(51), pp. 242–257. doi: https://doi.org/10.4995/ega.2024.20093

García Ladrón de Guevara, J.M., Roig Segovia, E., del Blanco García, F.L. (2024). Immersive Data Exploration: The Role of Graphic Timing in Virtual World Visualization. In: Hermida González, L., Xavier, J.P., Sousa, J.P., López-Chao, V. (eds) Graphic Horizons. EGA 2024. Springer Series in Design and Innovation, vol 42. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-57583-9_17

García Ríos, P. y del Blanco García, F. L. (2023). New Babylon. Análisis y reconstrucción virtual de la visión utópica de Constant Nieuwenhuys, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 28(47), pp. 256–271. https://doi.org/10.4995/ega.2023.16173

Gibbs, M., Meese, J., Nansen, B., Arnold, M., & Carter, M. (2015). Platforms, participation, and the politics of visibility. *Media, Culture & Society, 37*(3), 1–17. https://doi.org/10.1177/0163443714566909

Graham, S., & Marvin, S. (2001). *Splintering urbanism: Networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition*. Routledge.

Greenfield, A. (2013). *Against the smart city (The city is here for you to use)*. Do Projects.

Hollands, R. G. (2008). Will the real smart city please stand up? *City, 12*(3), 303–320. https://doi.org/10.1080/13604810802479126

Jacobs, J. (1961). *The death and life of great American cities*. Random House.

Lefebvre, H. (1991). *The production of space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Blackwell. (Original work published 1974)

Luque-Sala, A., del Blanco García, F.L. (2023). A Virtual Reconstruction of Gaudi's Skyscraper Hotel Attraction Using Physics-Based Simulation. *Nexus Network Journal, 25(3)*, 795-816. https://doi.org/10.1007/s00004-023-00655-x

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Manovich, L. (2006). The poetics of augmented space. *Visual Communication, 5*(2), 219–240. https://doi.org/10.1177/1470357206065527

Mattern, S. (2013). Methodolatry and the art of measure. *Places Journal*. https://placesjournal.org/article/methodolatry-and-the-art-of-measure/

McQuire, S. (2008). *The media city: Media, architecture and urban space*. SAGE.

Mitchell, W. J. (1996). *City of bits: Space, place, and the infobahn*. MIT Press.

Mitchell, W. J. (2004). *Me++: The cyborg self and the networked city*. MIT Press.

Mitchell, W. J. (2008). *Placing words: Symbols, space, and the city*. MIT Press.

Mora, L., & Deakin, M. (2019). Untangling smart cities: From utopian vision to innovation ecosystems. *Technological Forecasting and Social Change, 142*, 73–84. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2018.11.033

Quijano, A. (2000). Coloniality of power, eurocentrism, and Latin America. *International Sociology, 15*(2), 215–232. https://doi.org/10.1177/0268580900015002005

Townsend, A. M. (2013). *Smart cities: Big data, civic hackers, and the quest for a new utopia*. W. W. Norton & Company.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.

Venturi, R., Scott Brown, D., & Izenour, S. (1977). *Learning from Las Vegas: The forgotten symbolism of architectural form*. MIT Press.

Wang, F., & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development, 53*(4), 5–23. https://doi.org/10.1007/BF02504682

Willis, K. S., Aurigi, A., & Mitchell, W. J. (Eds.). (2002). *Digital cities: Computational and sociological approaches*. Springer.