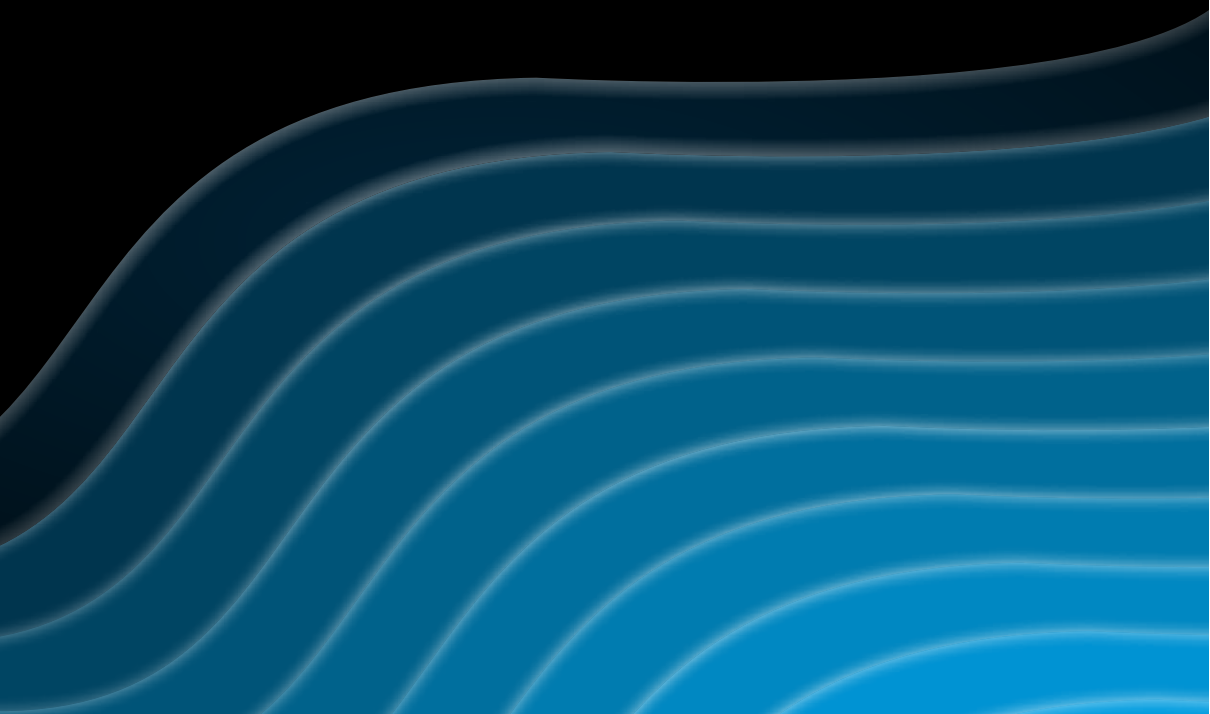


# Deambulaci3n, neocartograf3a y relato como generadoras de sentido

Antonio R. Montesinos

Artista independiente



## Sinopsis

Esta comunicación pretende analizar la manera en la que el acto de caminar, como acción mínima, puede llegar a suponer una poderosa herramienta de apropiación sobre el territorio. También veremos como su registro y posterior representación de los espacios experimentados puede constituir un efectivo ejercicio de empoderamiento, por medio de la cartografía y del relato.

La comunicación se centrará en las actuales prácticas de cartografía digital y «narración espacial» para pensar la manera de construir narrativas ligadas al territorio y a conceptos como lo local, lo «infraordinario» o la «micro-historia».

Se terminará exponiendo algunas propuestas personales que he venido realizando desde el 2005.

## Introducción

En una primera etapa de mi trabajo, desde 2004 hasta 2008, vine realizando una serie de intervenciones en el espacio público bajo el título *Áreas gráficas*. En estas intervenciones utilizaba técnicas muy sencillas como pegado de vinilos y cinta adhesiva en el espacio público. La base conceptual de estos trabajos consistía en utilizar la gramática de la señalización pública para provocar situaciones que fomentasen lo relacional y lo lúdico o que rompiesen con comportamientos alienantes.



*Sólo en la ciudad 2.0*, Antonio R. Montesinos (2004).

Esto lo conseguía mezclando la manera en la que se utiliza normalmente lo gráfico dentro de la construcción del espacio público, por ejemplo en los pasos de cebra o líneas de carril, con otro tipo de organización gráfica del espacio más lúdica, como la que encontramos en los tableros de juego, los espacios deportivos o las interfaces gráficas.

Pretendía utilizar lo gráfico para organizar el espacio, construyendo situaciones y comportamientos que influían directamente en los que participaban de la obra. Así, señalizaba y organizaba el espacio para crear rayuelas gigantes, como en *Sambori* (2004), grandes laberintos que representaban la ciudad, como en *Sólo en la ciudad 2.0* (2004), o estructuras para perder unos minutos de tiempo productivo, como en *Antes que nada* (2005).

Recuerdo que en esa época mis lecturas estaban relacionadas con las “Zonas Temporalmente Autónomas” de Hakim Bey, con las “heterotopías” de Foucault –esa “especie de lugares que están fuera de todos los lugares” (Foucault, 1978, p. 5-6)– o con las situaciones construidas de la Internacional Situacionista. Estas construcciones gráficas pretendían funcionar como esos “lugares otros” de Foucault, que contaminaban los lugares normales mediante pequeños paréntesis en las actitudes impuestas como normales para tratar así de crear espacios de deseo y comunicación.

Desde el 2005, comencé a desarrollar otro método de trabajo que, en un principio, continúa con las líneas de actuación de proyectos como *Áreas gráficas*: la utilización de lo gráfico y de las reglas para producir o representar comportamientos. Sin embargo, en esta ocasión pretendía invertir la relación entre gráficos y comportamientos. Si en *Áreas gráficas* lo gráfico organizaba el espacio –constituyendo situaciones y por lo tanto comportamientos–, en esta nueva línea de trabajo eran los comportamientos los que generaban lo gráfico –sirviendo estos para registrar y dar lugar a la formalización del proyecto–.



*Sambori* (2004) y *Antes que nada*, Antonio R. Montesinos (2005).

De esta manera, realicé varios proyectos en los que utilizaba la deambulación como herramienta para explorar territorios y para enunciar narrativas. Desarrollé proyectos como *Narraciones Caminadas* (2008 - 2012),

en el que elaboraba narraciones abiertas a partir de diferentes “derivadas” por las ciudades, *Le Petit Tour* (2009), reinterpretaba la práctica actual del senderismo como un ejercicio de “paisajismo en vivo” o el proyecto (1:1) *Juego de Escala* (2011), que se basaba en el modo en que ciertos juegos de rol y de estrategia construyen una historia a partir de una cartografía, estableciendo una relación dinámica y retroalimentada entre la creación de un territorio y una narración.

Estos proyectos me llevaron a investigar las relaciones entre la documentación por medio de la práctica del territorio y su representación en forma de cartografía o de relato narrado. Por otro lado estas propuestas tenían en cuenta como, en el momento actual, la representación del territorio no se puede comprender desligada de las nuevas tecnologías de creación y edición de mapas digitales.

Este nuevo tipo de cartografía digital se ha denominado “neocartografía” y se puede describir como la disciplina que utiliza herramientas y técnicas geográficas en los mapas digitales: tecnologías como la “geo-referenciación” de lugares, la “geo-etiquetación” de contenidos o la tecnología GPS (*Global Positioning System*). Juan Martín Prada, en *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, denominó la web construida a partir de estas tecnologías como la “web geo-espacial”. (Martín Prada, 2012, p. 226)

De esta manera este segundo grupo de propuestas utilizan las actuales prácticas de cartografía digital o “neocartografía” y conceptos ligados al concepto de “narración espacial”, de la que habla Blanca Montalvo y que tiene que ver con la narración “no-lineal” que permite los medios interactivos.

A continuación ampliaremos ciertos conceptos que se han mencionado. En primer lugar se pretende analizar el caminar como acción mínima de habitar el mundo y como transformador simbólico del espacio recorrido. En segundo lugar, como la documentación de estos ejercicios de deambulación constituyen un ejercicio de cartografía y como las nuevas herramientas de cartografía digital actuales nos ofrecen la posibilidad de representar esta experimentación subjetiva del territorio y elaborar diferentes tipos de narrativas ligadas al mismo.

Por último, nos centraremos en esta capacidad de crear relato utilizando estrategias cercanas a la “narración espacial” y basadas en lo local, lo “infraordinario” o la “micro-historia”.

## Caminar

En este apartado me gustaría realizar un recorrido a través de la historia del arte para centrarme en algunas propuestas que utilizan el acto de andar para ejercer una apropiación y una resignificación del espacio practicado. Sobre aquellas que entienden el acto de caminar como acto mínimo de habitar y de construcción de espacio.

En palabras de Heidegger en *Construir, habitar, pensar*, “no habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan” (Heidegger, 1994, p. 130). Si pensamos en la construcción del espacio desde esta postura debemos hablar también de la idea de producción y consumo en Michel de Certeau. En *La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer* (2000), Certeau definía el consumo como el acto de apropiación del objeto ya producido por parte del consumidor. Según Michel de Certeau la forma de emplear los entornos y los productos constituyen en si mismas una forma de apropiación y empoderamiento. Lo realmente interesante de la postura de Certeau es como encuentra el empoderamiento del ciudadano, no en los actos heroicos o en lo revolucionario, sino en la misma forma de vivir y utilizar su propio entorno. Dentro de esta idea definía como “estrategias” los procesos institucionales que establecen las normas, estructuras y convenciones que rigen las sociedades. En contraposición a ellas hablaba de las “tácticas”, que definía como las oportunidades creativas que operan entre las lagunas y los resbalones del pensamiento convencional y los patrones de la vida cotidiana.

De esta manera podemos pensar en el pasear como una “táctica”: como una herramienta de actuación mínima, capaz de transformar y crear territorio. Certeau, decía que podríamos hablar del paseo por la ciudad como la práctica del sistema urbano, como el acto de enunciación de la ciudad. Establecía una triple función enunciativa: “es un proceso de apropiación del sistema topográfico por parte del peatón”, “es una realización espacial del lugar” e “implica relaciones entre posiciones diferenciadas, es decir “contratos” pragmáticos bajo la forma de movimientos”. (Certeau, 1999, p.110)

Posteriormente es Francesco Careri, en *Walkscapes, el andar como práctica estética*, quien elabora toda una genealogía de las prácticas que utilizan el caminar como acto de libre interpretación del

territorio. Comienza esta genealogía con el *flâneur*, del que nos habla Charles Baudelaire. Esos peatones que paseaban por la ciudad sin ninguna meta y se iban deteniendo en los escaparates y las tiendas, sin ninguna intención concreta. Después continúa con los dadaístas, con su visita a la iglesia de *Saint Julien-le-Pauvre* el 14 de abril de 1921, o con Guy Debord, una de las principales figuras de la Internacional Situacionista, que redacta la *Teoría de la Deriva* en 1956, definiéndola como un “modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos” (VVAA, 2001, p.15). La “deriva” era una técnica asociada a la “psicogeografía”<sup>2</sup> en cuanto a que se refiere a los efectos que el entorno produce en las emociones y el comportamiento de los individuos.

Las anteriores referencias eran sobre la ciudad, pero Careri habla también sobre estas prácticas del caminar en entornos naturales, donde las define como acto primario de transformación simbólica del paisaje. Para ello habla del trabajo de Richard Long y Hamish Fulton y como ambos intervenían el paisaje por medio de su propia experiencia, utilizando sus propias capacidades físicas y alejándose de las prácticas monumentales del *Land Art* americano. Fulton realiza largas caminatas entendiendo que no debe transformar radicalmente el medio natural, Long en cambio realiza cambios en el paisaje, pero limitadas a sus posibilidades físicas.

A medio camino entre la exploración de espacios urbanos y los naturales también menciona como Robert Smithson se lanza a explorar los espacios de la periferia urbana, a los que denomina “territorios entrópicos”. En uno de sus textos más emblemáticos: *The Monuments of Pas-saic* (1967) Smithson relata un recorrido por las zonas más desconocidas y marginales de esta ciudad de las afueras de Nueva Jersey.

El propio Francesco Careri pasa a heredar este legado que él mismo describe. Tras las huellas de Robert Smithson y sus “territorios entrópicos”, es uno de los fundadores del grupo Stalker en 1995, que después se convertirá en Osservatorio Nomade en 2005. Stalker/ON propone la investigación de lo que denominaban “territorios actuales”, que definían como espacios urbano vacíos, zonas marginales o en proceso de transformación. El método que proponían para hacerlo es la “transurbancia”. Se trata de pasear, de recorrer esos espacios difusos levantando mapas no convencionales.

Otra propuesta interesante, y que escapa de la genealogía de Careri, es Social Fiction. Bajo este sobrenombre Wilfried Hou Je Bek comienza a trabajar en el año 2001 con el proyecto de “psicogeografía generativa”. El verano del 2002 se organizó *The Hot Summer of Generative Psychogeography* en Jaarbeursplein, Utrecht. Estas “psicogeografías generativas” eran una serie de metodologías basadas en algoritmos de programación para la realización de “derivadas”. Estos algoritmos permitían generar rutas no predecibles, por lo que permitían que las deambulaciones no se viesen influidas por los gustos personales, expectativas o prejuicios de los participantes.

Aunque en la tecnología digital sólo se utilizara para generar las rutas, sí se puede pensar en Social Fiction como unos de los primeros intentos que incluyen las lógicas de tecnologías digitales a la hora de concebir nuestros movimientos en la ciudad y como un antecesor de las futuras prácticas de “arte locativo”, concepto que analizaremos más adelante.

## Cartografía

En el anterior apartado hemos visto como se puede trazar toda una genealogía de prácticas que utilizan el caminar como herramienta para apropiarse, reconstruir e interpretar el espacio. Cómo el caminar es una “puesta en acto” del territorio, que construye lo urbano y lo natural. En este apartado me gustaría centrarme en como el registro y documentación de estos ejercicios de deambulación, por medio de la creación de cartografías, pueden constituir una buena herramienta de empoderamiento a través de la representación subjetiva de los espacios recorridos.

En su libro *Contra el mapa*, Estrella de Diego trata de explicar como se suele “dar por hecha la objetividad del mapa sin tener en cuenta el trabajo de “traducción” que el trazado implica”, si bien “trazar un mapa conlleva, en primer lugar, el poder de hacerlo” (de Diego, 2008, p. 31). Cuando leemos un mapa, nunca estamos leyendo una representación neutra de un territorio, sino una representación que siempre va a estar mediada por quien lo ha realizado.

Como dice Diana Padrón Alonso en *Prácticas cartográficas antagónicas en la Época Global* “Ese mapa es, como el urbanismo, un diseño intencionado para el control de los territorios”. (Padrón Alonso. 2011, p. 23)

Las prácticas basadas en el caminar, desde las caminatas que realizaban los surrealistas hasta las de Robert Smithson o Stalker/ON, constituyen



un ejercicio libre de las calles que se apropia del urbanismo para reinterpretarlo. Por lo tanto, la representación subjetiva de estas prácticas de deambulación puede también constituir una transgresión del mapa entendido como expresión de control del territorio. Para Estrella de Diego, transgredir el mapa equivale a revisar el mundo.

De Diego comienza su libro comentando el *Mapa del mundo en la época de los surrealistas*, que se publicó el 1929 en la revista *Varietés*. Describe como “se trataba, parece obvio, de un mapa impreciso, lleno de errores: un mal mapa en el que nada estaba donde se supone que debía estar, ni tenía el tamaño que debía tener” (de Diego, 2008, p. 13). Lo interesante de este mapa es que no pretendía ser el oficial, sino representar el mundo de una forma que sólo a los surrealistas importaba. “Se trataba de un desplazamiento territorial, una especie de *détournement* geográfico”. (de Diego, 2008, p. 17)

En 1935 Joaquín Torres García realiza un dibujo de América del Sur invertido para ilustrar su artículo *La escuela del sur*. Según menciona Estrella de Diego Torres García escribe: “He dicho Escuela del Sur; porque en realidad, nuestro norte es el Sur. No debe haber norte, para nosotros, sino por oposición a nuestro Sur. Por eso ahora ponemos el mapa al revés, y entonces ya tenemos justa idea de nuestra posición, y no como quieren en el resto del mundo. La punta de América, desde ahora, prolongándose, señala insistentemente el Sur, nuestro norte.” (de Diego, 2008, p. 17)

En ambos mapas se representa el territorio desde puntos de vista alternativos a un discurso oficial, que se presenta como neutro, pero que obedece a diferentes implicaciones políticas e históricas.

Más adelante en el libro De Diego hace también referencia a los situacionistas, a Guy Debord y a su influencia por parte de Henri Lefebvre a partir de la asistencia de Debord al seminario que durante el curso 1957-1958 Lefebvre imparte en la universidad de Nanterre.

Asociado al *détournement* los surrealistas desarrollan la *derivé* o “*deriva*”, que antes hemos definido. La Internacional Situacionista, además de estas prácticas, realizó también una producción gráfica relacionada con la voluntad de cartografiar psicológicamente la ciudad. Un ejemplo de ello serían las “*guías psicogeográficas*”, que consistían en mapas compuestos por fragmentos de ciudades que se relacionan de forma aleatoria, no por su funcionalidad, sino por su carácter emocional. Un ejemplo es el

mapa llamado *Naked City* creado en 1957 por Guy Debord, compuesto a partir de fragmentos de un mapa de París recortados y pegados sobre un fondo blanco. Estos fragmentos, denominados “unidades ambientales” o distritos, configuraban una geografía aleatoria. Cada “unidad ambiental” se unía a otra por medio de flechas rojas que, con distintas longitudes, grosores y giros, indicaban la supuesta intensidad y dirección de los deseos de cruzar de una unidad a otra. Tal y como indica su nombre, el mapa pretendía representar la ciudad desnuda, libre de ataduras ligadas a un uso utilitario y alienante. La cartografía se presenta como una guía para experimentar la ciudad por medio de esas “unidades ambientales”, obviando áreas que carecen de interés o atravesando necesariamente otras.

La elaboración de este mapa y su relación con la deriva es un punto muy interesante dentro de la relación entre el caminar y la representación cartográfica. En ambos se advierte la intención de trasgredir la experiencia y la representación tradicional que tenemos de la ciudad. Si relacionamos el acto de caminar con la cartografía podemos hablar también de dos ejercicios posteriores a la I. S. relacionados con la cartografía: la propuesta *This Way Brouwn*, (1961) de Stanley Brouwn, y de *I Went* de On Kawara (1968 - 1979).

En *This Way Brouwn*, que el autor realizó a principio de los años sesenta en Amsterdam, el autor pide a algunos transeúntes que dibujen en una hoja el camino a seguir para llegar a otro punto de la ciudad. En esos dibujos los transeúntes plasman una representación de la ciudad mediada por el uso que hacen de la misma. En esta línea de trabajo también podemos hablar de *I Went*, de On Kawara. Esta pieza la componen doce volúmenes, que van de 1968 a 1979, en donde se pueden encontrar los mapas fotocopiados en los que registra sus recorridos marcándolos con una línea roja con la fecha en que realizó cada uno. Quedan como evocaciones de su experiencia como caminante, como explorador de las diferentes ciudades en que se realizaron los desplazamientos.

La ejecución de estas piezas de Stanley Brown y On Karawa como exhibición de esos recorridos en forma de archivo es muy interesante. Podríamos aventurarnos a decir que cuando Stanley Brouwn crea un archivo de rutas alternativas para un mismo destino, o cuando On Kawara archiva sus prácticas de deambulación, están creando un antecedente muy interesante para hablar de la creación de cartografías realizadas por los ciudadanos. Es más, tiene mucho que ver con la idea de “wiki” que

es uno de los aspectos que estará implícito en las prácticas de cartografía digital colaborativa.

Si nos situamos en el momento actual encontramos que diferentes paradigmas de la cultura digital ofrecen grandes posibilidades si son aplicados a la publicación o libre intercambio de estas prácticas de deambulación. En estos momentos cualquiera puede editar su propia ruta en un mapa digital. No sólo eso, sino también podría compartirlo o intercambiarlo mediante la utilización de una plataforma de la denominada Web 2.0<sup>1</sup> o en una red de intercambio de archivos P2P (*Peer-to-peer*).

## Neocartografía

Juan Martín Prada, en *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* denomina como la “web geo-espacial” al conjunto de aplicaciones que permiten consultar datos “geo-espaciales” y gestionar información “geo-etiquetada”. Uno de los aspectos fundamentales que define este conjunto de aplicaciones es que han permitido componer una “imagen-mapa”, generada por millones de imágenes que “componen un tejido (que representa prácticamente la totalidad de la superficie del mundo)” (Martín Prada, 2012, p. 226). De alguna forma, esta “web geo-espacial” recuerda a ese mapa del que hablaba Borges en el relato *El rigor en la ciencia* y que definía como aquel que “tenía el tamaño del imperio y coincidía puntualmente con él”<sup>3</sup>. Cuando hablamos del conjunto de prácticas cartográficas asociadas a esta “web geo-espacial” podemos hablar de “neocartografía”.

La liberación de la API de Google Maps en el 2005, la utilización cada vez más cotidiana de GPS y de aparatos de posicionamiento en teléfonos móviles, PDAs o navegadores, así como el auge de la Web 2.0 ha permitido que cualquier usuario de internet pueda editar, difundir y compartir información de manera colaborativa.

Con la “neogeografía” esa libertad para publicar y compartir se amplía hacia el hecho cartográfico, lo cual nos coloca ante nuevas perspectivas.

En primer lugar es importante analizar como estas tecnologías inauguran una nueva relación con el territorio, pues permiten que ese “diseño intencionado para el control de los territorios” que definía Diana Padrón Alonso pueda ser ejercido ahora por cualquiera. Cualquier persona puede hoy en día consumir y producir mapas. Es decir,

cualquier persona tiene la posibilidad de interpretar el territorio según sus propios criterios de espacialidad y temporalidad o según sus compromisos con diferentes causas ligadas a un territorio dado. Esto significa una democratización del hecho cartográfico, tradicionalmente en manos del poder.

En segundo lugar hay que tener en cuenta que la mayoría de estas plataformas para la cartografía digital no son neutras en absoluto. Es necesario tener siempre presente que esta cartografía global que se ofrece de forma libre para ser editada obedece muchas veces a intereses comerciales y políticos. Por otro lado también se establecen varios dilemas entorno a la privacidad de los datos publicados, pues estos –según la plataforma utilizada– pasan a engrosar bases de datos de corporaciones privadas.

En tercer lugar es también interesante como estas herramientas han posibilitado cartografiar la totalidad del planeta, por lo que la representación del territorio puede llegar a constituir un espacio para la experiencia. Esta nueva situación está también ocupando mucha de las nuevas propuestas que están directamente explorando plataformas como Google Street View, como *9-Eyes*, de Jon Rafman (2007-2011)<sup>4</sup>.



9-Eyes, Jon Rafman

Dentro del mundo del arte estas nuevas perspectivas han abierto nuevas prácticas que suelen englobarse dentro de la etiqueta “arte locativo”<sup>5</sup>. Por otro lado muchas de estas prácticas hacen un uso crítico de estas tecnologías. Se acercan, como los diferentes casos de los que habla Estrella de Diego, a la creación y edición de mapas para “revisar el mundo” desde una perspectiva diferente a esa supuesta perspectiva única y neutra que ofrece la tradición cartográfica. Como en el *Mapa del mundo en la época surrealista*, de 1929 o en las guías situacionistas, muchas de estas propuestas pretenden desvelar aspectos invisibilizados o que se escapan de la cartografía oficial.

Un ejemplo de la utilización de estas tecnologías la podemos encontrar en *Amsterdam Real Time*<sup>6</sup> de Esther Polak y The Waag Society (2002), que proponían visualizar los mapas mentales de cada habitante de la ciudad de Ámsterdam por medio del estudio de sus desplazamientos. En primer lugar se invitó a un grupo de residentes de la ciudad de Ámsterdam a llevar durante dos meses una unidad GPS con ellos. Los registros individuales generados se recopilaban en un mapa colectivo basado en las trayectorias que los participantes en el proyecto desarrollaban por la ciudad. De esta manera se representaba la ciudad solamente por el movimiento de la gente. La ciudad podía leerse a través del crecimiento de las líneas, la densidad y la frecuencia, con lo que se indicaba la preferencia por algunas partes de la ciudad y la indiferencia por otras.



*Amsterdam Real Time*, Esther Polak y The Waag Society (2002).

Otra estrategia interesante es la que proponía *iSee*, que produjo el Institute for Applied Autonomy (IAA) en el año 2001<sup>7</sup>. El proyecto proponía una web que utilizaba la representación cartográfica para identificar cámaras de vigilancia en la ciudad de Nueva York y generaba recorridos para que los ciudadanos las evitasen. Estas rutas muchas veces resultaban ser absurdamente tortuosas y modificaban la percepción del paisaje urbano. Los mapas generados ampliaban su función como representación espacial, propiciando un debate sobre la “video-vigilancia” en el espacio público.

Estos proyectos se apoyan en esa idea que considera el acto de caminar como un acto de “enunciación de la ciudad”, que comentaba De Certeau, pero desde diferentes perspectivas. Si *Amsterdam Real Time* utilizaba la documentación de los desplazamientos para mostrar precisamente como esta “práctica de la ciudad” era la que finalmente le daba forma, *iSee* hacía un uso crítico de esas deambulaciones, generando espacios de movilidad como contestación a ciertas estructuras de control.

Otras propuestas también utilizan estas visualizaciones de desplazamientos, pero como medio para mostrar pequeñas historias de las que los mapas oficiales no suelen ocuparse. Un buen ejemplo sería el proyecto *Lowlands*<sup>8</sup>, que el artista indio Vaibhav Bhawsar desarrolló durante el año 2004 en Yelahanke, el suburbio de Bangalore donde residía. Bhawsar pretendía localizar y evaluar la presencia de las denominadas “tierras de baja intensidad” o *Lowlands*, que definía como pequeños rincones y grietas que están subexpuestas, sin explorar o que son desconocidas. Los define como “micro-territorios” y “micro-actividades” que incorporan características y relaciones que normalmente la cartografía tradicional no suele representar, reflejando los estados afectivos, culturales, económicos y políticos de sus habitantes. De esta manera el autor tomaba el papel de “dispositivo de sondeo” y durante las diferentes “derivadas” realizadas escuchaba a sus habitantes, se introducía en las diferentes agrupaciones vecinales, acompañaba a los carteros o a los *daddi walas* (o recicladores) para intentar entender de forma diferente el territorio.

Un proyecto que también documenta los desplazamientos de los miembros de una comunidad es el *Milk*<sup>9</sup>, que realizó la artista letona Ieva Auzina en colaboración con Esther Polak, antes mencionada. El proyecto se desarrolló durante el año 2003 y 2004, rastreando mediante la

utilización de tecnología GPS la producción y la distribución de un tipo del queso de la zona. El resultado de esta documentación se mostraba como un plano interactivo en la web del proyecto y en formato de instalación. Las trayectorias que se mostraban hilaban una serie de narrativas cuyo nexo común era la producción, venta y consumo del queso, pero que también mostraban las historias de las diferentes personas ligadas a estos procesos, generando una cartografía que vinculaba a esta comunidad con su propio territorio.

La última propuesta que mencionaré es quizás una de las más conocidas. Se trata de *Yellow Arrow*<sup>10</sup>, proyecto que desarrolló Counsts Media, Inc. y que comenzó en el año 2004 en el Lower East Side de Manhattan, extendiéndose después a nivel mundial. El proyecto aún no funcionaba con tecnologías relacionadas con la API (*Application Programming Interface*) de Google –sólo de forma testimonial en su representación en el mapa de Google–, pero podríamos considerar este proyecto como un precursor directo de otros que sí utilizan tecnologías “geo-espaciales”. En este proyecto eran los propios usuarios los que podrían crear anotaciones localizadas y rutas asociadas a sus propias narrativas. La única condición para realizar una ruta era tener un móvil y estar registrados en la web del proyecto. Una vez registrados, los participantes podían descargar e imprimir las flechas adhesivas amarillas, para después pegarlas en los lugares de la ciudad que desearan destacar.

Cada una de las flechas tenía un único código de números impreso, por lo que, una vez ubicada la flecha, el usuario debía tomar una fotografía y enviarla a la web. La flecha aparecía publicada entonces en el perfil del participante y en el mapa de la zona. De esta manera, cuando un transeúnte se encontraba con una flecha amarilla y quería conocer el testimonio dejado, enviaba un SMS (*Short Message Service*) con el código de la flecha, y de inmediato recibía el mensaje dejado por el autor.

## Relato

La práctica del espacio público y su registro posterior conlleva la enunciación de una narrativa, de un relato. Si volvemos a hablar de Michel de Certeau, podemos recordar como en *Artes de hacer* explica como “El acto de caminar es al sistema urbano lo que la enunciación

es a la lengua” (Michel de Certeau, 2000, p. 109). En el tercer capítulo del libro Certeau define el andar como un “espacio de enunciación”, estableciendo un paralelismo del lenguaje hablado con el caminar por un lado y del lenguaje escrito con el sistema urbano por otro. Así, comenta como el caminar se apropia y “realiza” el sistema topográfico de la misma forma que el habla –o la enunciación– lo hace con la lengua.

Michel de Certeau pensaba que el registro de una experiencia va siempre en contra de esa experiencia misma, pues como el mismo dice “pierde lo que ha sido: el mismo acto de pasar” (Michel de Certeau, 2000, p. 109), pero muchas de las propuestas explicadas anteriormente demuestran la utilidad de estos registros. La representación de prácticas alternativas en el territorio permite dar relevancia a una serie de historias que de otra forma no serían contadas.

En este apartado pretendo hablar sobre como se generan esas historias y de la capacidad de empoderamiento que pueden llegar a suponer. Por otro lado, y de la misma forma que cuando hablábamos de cartografía, debemos enmarcar estas prácticas en un contexto actual, en el que se fusionan el espacio físico con el espacio de los datos. Prestaremos atención a diferentes estrategias que relacionan la creación de historias con la narratividad en los medios audiovisuales, digitales e interactivos.

Propuestas como *Lowlands* o *Milk* convierten a los autores en cartógrafos que representan, de forma visual y narrada, el territorio que exploran en sus desplazamientos. Estos consiguen visibilizar realidades alternativas, alejándose de la representación oficial y representando los territorios desde su experiencia personal, dando prioridad a pequeñas historias que permiten entender de forma alternativa ese territorio.

En este punto es necesario establecer una diferencia entre este tipo de historias cotidianas y los discursos oficiales de una ciudad pues, de la misma forma que existe una representación cartográfica oficial de los territorios, existe un discurso también oficial.

Como comentaba Jorge Carrión en el taller *Guía Sentimental de Alicante*<sup>11</sup>, este discurso oficial de una ciudad muchas veces está basado en su discurso fundacional, pero otras veces se impone por parte del poder para responder al sistema político y económico en el que se desarrolla.

Carrión comentaba que normalmente este tipo de discurso oficial está basado en el propio proceso de creación de las ciudades, en él se integra lo natural, lo político y lo religioso. Este discurso se valida mediante



el enaltecimiento de unos héroes, unos protectores religiosos o patrones y unas fiestas que celebran periódicamente unos hechos caracterizados como históricos por el poder institucional de la ciudad. Normalmente este discurso forma parte del patrimonio de la ciudad y permite integrar a los ciudadanos en una comunidad con una identidad propia. Esta identidad se refuerza en el territorio con una serie de hitos que pueden ser desde edificios institucionales a nombres de calles o monumentos icónicos.

Carrión continúa explicando como, a partir del inicio del S. XIX las ciudades, debido a su crecimiento, se convierten en metrópolis. Así grandes ciudades, como París, Barcelona o Madrid, comienzan a crear ensanches y a absorber poblaciones vecinas. Este crecimiento provoca que esas ciudades se desliguen de ese sentido primigenio, de ese discurso fundacional.

Para contrarrestar esta pérdida de sentido las políticas de la época solían responder diseñando dos tipos de “tramas”. Por un lado la trama urbanística, con planes urbanísticos como el plan Haussmann para París o el plan Cerdà para Barcelona. Por otro lado también se diseñaba otra trama, más parecida a la trama o argumento de una novela, ligado a un nuevo discurso (oficial) de la ciudad.

De esta forma se impone una narración oficial a la ciudad y al igual que cuando hablábamos de cartografía, la narración no es neutra, ya que dará visibilidad a unas historias y ocultará otras. Un buen ejemplo de como se imponen estos discursos a la ciudad lo podemos ver en casos como Bilbao, y cómo se ha cambiado la identidad industrial de la ciudad por un “nuevo relato” basado en el turismo cultural. Este cambio de discurso afecta a lo urbano, por ejemplo con la inauguración el 18 de octubre de 1997 de un icono como el Museo Guggenheim de Frank O. Gehry.

Finalmente Carrión comentaba como a inicios del S. XIX, de la misma forma que las instituciones públicas pretendían construir un discurso oficial, surgen propuestas que reaccionan al desbordamiento de la ciudad y a su pérdida de sentido. Estas prácticas proponen una recuperación de ese relato por medio de una práctica directa con el contexto urbano y son, precisamente, las que mencionábamos en el apartado que dedicamos al acto de caminar. En los inicios del S. XIX comienzan exactamente en París, con la reivindicación de la figura del *flâneur* y continuando con la caminata surrealista o la “deriva” situacionista. Esta tradición se perpetúa hasta el presente con propuestas actuales como la de Francis Aljés.

Carrión, en este taller comenta “A partir del S. XIX el viaje penetra en la ciudad. Antes el viaje había sido inter-urbano, pero con la expansión de las ciudades el viaje y el paseo se aplica a la ciudad para generar sentido” (Jorge Carrión, 2011).

Un proyecto muy ilustrativo de como utilizar los desplazamientos y la cartografía para visibilizar historias que el discurso oficial de una ciudad oculta es el proyecto *Mappa di Roma*<sup>12</sup>, que Rogelio López Cuenca realizó en Roma en el año 2007. El proceso de trabajo consistió en realizar un análisis de un periodo concreto de la historia de la ciudad llamado “los años de plomo”, periodo que se extendía desde los años sesenta a 1978. Durante estos años se produjeron una serie de movilizaciones sociales que llegaron a desestabilizar el país. El interés primordial del proyecto fue revisar y cartografiar un periodo que las narrativas hegemónicas de la ciudad de Roma han silenciado en la actualidad a favor de aquellas vinculadas al turismo cultural. Finalmente se elaboró un plano interactivo que permitía recorrer los lugares documentados como en una guía de viaje.



*Mappa di Roma*, Rogelio López Cuenca (2007).

De la misma forma que nos referimos a los desplazamientos o la cartografía como herramientas eficaces de empoderamiento, podemos hablar también de como la “enunciación” de esas experiencias de deambulación

genera relatos y sentido. La relación de estos tres elementos: deambulación, cartografía y narrativa, constituye una forma eficaz de generar “trama”, y por lo tanto sentido. Es importante comentar como este sentido no se impone, sino que nace del propio contexto, a partir de la experiencia directa de diferentes subjetividades con el contexto urbano.

## Narrativas digitales

Si queremos trabajar con la generación de este tipo de narrativas, debemos tener en cuenta que ya no podemos considerar la ciudad simplemente como un trazado de calles. Hoy en día las infraestructuras de comunicación y los flujos de datos condicionan nuestra experiencia de la ciudad tanto como los edificios y las calles. Podemos entender la ciudad contemporánea como una “ciudad híbrida” resultado de la ampliación de la ciudad física por las tecnologías de información y comunicación digitales. Como define Juan Freire en la conferencia *De la ciudad Híbrida al urbanismo P2P: Democracia 2.0, gestión local participativa y crowdsourcing*<sup>13</sup> (Juan Freire 2009) “es la ciudad física como la conocemos tradicionalmente ampliada en sus espacios de la red, y afectada en un proceso continuo de *feed-back* por los procesos generados en la propia red”.

Si hasta hace poco la forma para construir relato en la ciudad era una tarea básicamente arquitectónica y urbanística, hoy nuestras ciudades también están constituidas por lo que Juan Freire denomina “piel digital” y que define como “la capa de información digital “geolocalizada” que nos informa sobre los espacios físicos y las relaciones sociales que allí se establecen” (Juan Freire, 2008)<sup>14</sup>. Esta “piel digital” está formada por sistemas de información públicos o privados, que van desde sistemas de sensores a la información captada y emitida por nuestros terminales móviles.

Si entendemos de esta forma nuestro contexto urbano actual quizás las nuevas formas narrativas vinculadas a los medios digitales –como el hipertexto o la narración interactiva de los videojuegos– puedan darnos pistas sobre como construir estas nuevas tramas narrativas.

Dentro de este contexto es interesante analizar el concepto de “narración espacial”, elaborado por Blanca Montalvo en su tesis y que se define como “un tipo de narrativa, del grupo de las narraciones “no-lineales”, desarrollada en un soporte digital que relaciona imagen (en movimiento o estática) y sonido (hablado/escrito o música) en múltiples

líneas narrativas, seleccionadas y/o modificadas por el usuario, quien las experimenta como “multilineales” o “multisecuenciales” en una estructura de carácter enciclopédico” (Montalvo, 2003, p. 413). Esta noción de “narración espacial” vincula la lectura de un discurso con la exploración de diferentes lugares, y también con la idea de enlace y archivo.

Precisamente Juan Martín Prada comenta como alguna de las propuestas más conocidas de “arte locativo” son los “juegos locativos” que tratan “de hacer que las calles de las ciudades se conviertan en los nuevos escenarios “reales” de un juego digital en red” (Martín Prada, 2012, p. 221). Un ejemplo de estas propuestas es *Can You See Me Now?* de Blast Theory. Un juego en donde los jugadores podrían participar en las calles a través de Internet. Ambas formas de participación conflúan en un mapa virtual en donde la posición geográfica era esencial.

Experiencias como *Can You See Me Now?* hacen hincapié en encontrar narrativas ficticias o documentales en la trama de la ciudad, generando experiencias híbridas entre el espacio de la ciudad y el de las redes. Estas propuestas suelen basar su discurso en la exploración de narrativas distribuidas de forma dispersa en un territorio, la misma estrategia que siguen las narrativas de los videojuegos o los juegos de rol.

El interés de estos “juegos locativos” está en la manera en que introducen narraciones ficticias dentro de espacios físicos reales. Pero estas narraciones no siempre pretenden generar ese sentido del que hablábamos antes. Sería interesante vincular este tipo de propuestas a esa idea de generación de relato o sentido de la que hablábamos anteriormente. Las propuestas que Gonzalo Frasca denominó como “videojuego del oprimido” (2001) pueden servirnos de ejemplo válido para vincular el desarrollo de roles y relatos con ciertos contextos específicos. El llamado “videojuego del oprimido” nace a partir de aplicar a la creación de videojuegos las técnicas teatrales del “teatro del oprimido”. Este tipo de teatro fue desarrollado por Augusto Boal en los años 1960 para transformar al espectador en protagonista de la acción dramática. De esta forma trabajaba con colectivos oprimidos que convertían su situación de opresión en un guión y desarrollaban narrativas para resolver esa situación.

Este tipo de estrategias, basadas en narrativas vinculadas a espacios físicos –como en las propuestas que utilizan la “narración espacial”– o construidas a partir de las situaciones desfavorables –como la que utilizan

estrategias del “videojuego del oprimido”–, son ejemplos de cómo construir discurso dentro de un nuevo contexto híbrido y de forma emergente.

Quizás el siguiente paso sería pensar en qué tipo de historias sería conveniente contar. Muchas de estas propuestas pretenden contestar a ese discurso oficial mediante la enunciación de historias vinculadas a contextos específicos. Estaríamos hablando de “micro-historias” –aquellas que enuncian acontecimientos, personajes u otros fenómenos que en cualquier otro tratamiento de las fuentes pasarían inadvertidos– y poniendo énfasis en lo cotidiano (de nuevo Certeau). Muchos de estos proyectos están basados en lo que Miguel de Unamuno denominaba “intrahistoria” y que definía como “todo aquello que ocurría pero no publicaban los periódicos”.

También podríamos vincular esta idea desarrollada por Georges Perec en su colección de artículos *Lo infraordinario* (1989). En el capítulo introductorio, *¿Aproximaciones a qué?*, el autor explica como pretende acercarse a los sucesos cotidianos y nimios, alejándose de la espectacularidad de lo extraordinario, que es lo que normalmente relata la prensa. Perec comenta como “quizá se trate de finalmente de fundar nuestra propia antropología: la que hablará de nosotros, la que buscará en nosotros lo que durante tanto tiempo hemos copiado de los demás. Ya no lo exótico sino lo “endótico”.” (Georges Perec, 1989).

Como conclusión me gustaría destacar el trabajo que están desarrollando Clara Boj y Diego Díaz, una pareja de artistas españoles<sup>15</sup>. Podemos decir que los trabajos que están desarrollando los últimos años tienen en cuenta los dos factores mencionados. Por un lado sus propuestas tienen en cuenta como nuestro contexto urbano actual es híbrido –resultado de la ampliación de la ciudad analógica por medio de las tecnologías digitales–. Por otro lado muestran una clara intención de generar historias vinculadas a un entorno local y cotidiano.

En el proyecto *Las calles habladas*<sup>16</sup>, es una APP<sup>17</sup> para teléfonos móviles que desarrollaron en el 2013. Esta aplicación propone al usuario una ruta aleatoria y genera un audio que se construye en tiempo real utilizando extractos de textos encontrados en la red que hacen referencia a los lugares por los que el usuario camina.

En otras propuestas (también apps), como *Previsión de olas y viento frío*<sup>18</sup> (2011), o *Guía sonora de Ciudad Vella*<sup>19</sup> (2012-2013), proponen relatos ubicados en barrios de la ciudad de Valencia (España) que actualmente se encuentran inmersos en procesos de gentrificación.

Ambas propuestas construyen narrativas que se van activando a medida el usuario camina por las calles del Cabañal y de Ciudad Vella respectivamente, los barrios donde fueron grabadas. Estas propuestas pretenden reivindicar y poner en valor lugares escondidos y “micro-historias” que se desarrollan en estos barrios, generando relatos a partir de la colaboración con los vecinos de esos mismos contextos. Es muy interesante como, mediante la utilización de la narrativa asociada a lo geográfico, ponen en relación el conflicto entre los dos tipos de tramas que antes mencionábamos. Por un lado el conflicto basado en “tramas narrativas”: como el discurso oficial del ayuntamiento de la ciudad pretende imponer un relato basado en el turismo y la especulación inmobiliaria sobre el tipo de narraciones generadas por la vida cotidiana del barrio. Por otro lado el conflicto basado en la “trama urbanística”, que enfrenta los procesos de urbanización especulativa que quiere imponer la autoridad sobre la trama urbana ya existente. Esto último es muy remarcable en el caso del Cabañal, ya que directamente hay un conflicto que pretende intervenir literalmente sobre el propio trazado de las calles.



*Previsión de olas y viento frío, Clara Boj y Diego Díaz (2011).*

## Propuestas personales

Los proyectos que a continuación describo utilizan el caminar como acto de “enunciación del territorio”, que decía Michel de Certeau. Pero también pretenden documentar esos ejercicios de deambulación para construir mapas, pudiendo así “revisar el mundo” y emitir diferentes tipos de ejercicios de apropiación y empoderamiento a través de la representación subjetiva de los territorios experimentados.

De esta manera, analizaré varios proyectos personales en los que utilizo el caminar como herramienta para explorar territorios y para enunciar narrativas<sup>20</sup>. Estos proyectos me llevaron a investigar las relaciones entre la práctica directa del territorio por medio del caminar, y su representación en forma de cartografía.

Por otro lado, estas propuestas tienen en cuenta cómo, en el momento actual, la representación del territorio no se puede comprender desligada de las nuevas tecnologías y fuera de la sociedad de la información. Estas propuestas utilizan las actuales herramientas de cartografía digital o “neocartografía” para elaborar diferentes narrativas ligadas al territorio. Esta idea de narración toma referencias de los nuevos tipos de narrativas digitales, basadas en la exploración y el “hipervínculo”, que tienen lugar en diversas propuestas de videojuegos o arte digital, y que Blanca Montalvo denomina como “narración espacial”.

### ***Algemés 2.0 (La ciudad deseada) (2005)***

El proyecto fue realizado junto a Rafael Lorente Agüera en el año 2005, y su objetivo final consistía en poder reflexionar sobre como el entorno urbano puede ser pensado desde los propios deseos de sus habitantes. Para ello, partimos del análisis de Algemés, una pequeña ciudad valenciana.

En este proyecto utilizamos por primera vez la “deriva” como método de exploración urbana. También comenzamos a interesarnos en la idea de “emergencia”, en como una ciudad se puede pensar desde sus propios habitantes, desde sus deseos e iniciativas.

Por otro lado, también comenzamos a trabajar la idea de concebir la obra final como un dispositivo cartográfico digital e interactivo. En esta ocasión trabajamos con una tecnología hoy en día desfasada: un entorno VRML (*Virtual Reality Modeling Language*) que obtuvimos a partir de la extrusión del plano de la ciudad.

Finalmente, la pieza se constituyó como una instalación audio-visual e interactiva que utilizaba los entornos VRML para desarrollar una cartografía de los deseos de los habitantes sobre su ciudad. Esta funcionaba como la representación de una ciudad ideal, y era, al mismo tiempo, una herramienta mediante la cual se podían ver y escuchar las diferentes opciones que los propios habitantes de Algemesi planteaban para su ciudad.

Por primera vez, también trabajamos la idea de narración a través de la exploración de una serie de contenidos de información interconectados, conceptos sobre los que después trabajé en *Narraciones caminadas*.

Finalmente, la instalación consistía en un monitor y en un pad de control que permitía al usuario/espectador moverse dentro de la aplicación propuesta como si fuese un videojuego.

La aplicación consistía en un entorno diseñado en VRML a partir de la extrusión del plano de la ciudad. Esto generaba una serie de espacios que podían ser recorridos y en los que el usuario podría encontrar una serie de objetos que, al interactuar sobre ellos, permitirían ver una serie de videos-entrevistas realizadas a diferentes habitantes de la ciudad que comentaban cómo les gustaría su ciudad o qué cambiarían de la misma. De esta manera, el usuario/espectador podría desarrollar una “deriva” o vagabundeo por un Algemesi virtual (imaginado) y por el imaginario de sus habitantes sobre su ciudad.

### ***Narraciones caminadas (2008-2013)***

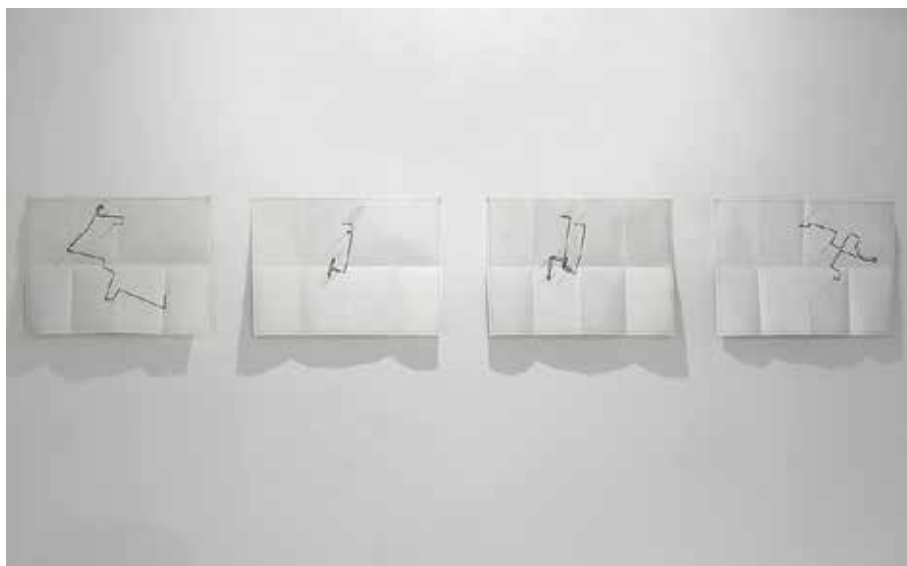
El proyecto *Narraciones caminadas* continuaba mi investigación sobre como la metodología de la “deriva” me permitía interactuar con lo urbano para crear y descubrir narrativas íntimas y ocultas de las ciudades. Este proyecto intentaba establecer un paralelismo entre los diferentes espacios donde desarrollamos nuestras vidas: el espacio urbano y los espacios digitales. Para ello, comencé a explorar diferentes ciudades con el método de exploración de videojuegos como *The Legend of Zelda* o *Grand Theft Auto*. En este tipo de videojuego, el jugador encuentra la narración a medida que explora un territorio y va accediendo a diferentes piezas de información. El ejercicio de la “deriva” y el acceso a la información –por medio de conversaciones, diferentes documentos y lecturas–, se unía en un ejercicio de “narración espacial”. Siguiendo esta metodología comencé a explorar diferentes entornos urbanos a medida



que presentaba el proyecto en distintas ciudades españolas como Valencia, Málaga, Córdoba, Santander, Barcelona y Madrid.

Es en este proyecto cuando realmente comienzo a trabajar con el ejercicio de la “deriva” y su posterior documentación. Los recorridos se documentaban de diferentes formas, y estos materiales constituían la pieza final. Estos materiales eran:

- - Los planos que cartografiaban los recorridos realizados, y que estaban pensados como planos que el visitante de la exposición puede llevarse realmente, y que podría utilizar incluso.
- - Los recorridos marcados en la ciudad mediante *stickers* o pequeñas pegatinas que señalizaban los lugares donde yo había tenido las diferentes conversaciones. Los *stickers* eran la única intervención que el espectador podía ver en el espacio público. En teoría, podrían permitir orientarse a aquella persona que quisiera seguir, mediante el mapa, los recorridos que yo había efectuado en cada una de las ciudades.
- - Por último, las conversaciones eran resumidas y documentadas en una página web. Esto permitía a cualquiera acceder a la experiencia que yo había tenido en cada ciudad.



*Narraciones Caminadas*, Antonio R. Montesinos (2008-2013).

### **(1:1) Juego de escala (2011)**

Este proyecto se realizó para la exposición *Alrededor es imposible: una exploración de lo inesperado en los sistemas cartográficos de Google*<sup>21</sup>, que tuvo lugar en La Casa Encendida (Madrid) en 2011. El taller se estableció como un ejercicio contradictorio que pretendía crear una serie de experiencias a medio camino entre la realidad y la ficción, mediante la utilización de las posibilidades que Google-Maps ofrece para el control del territorio.

El proyecto se constituyó como un taller colaborativo con una metodología entre el taller y juego. Se tomaron elementos de ambos formatos que, en el fondo, son muy parecidos. Ambos son una experiencia reglamentada y simplificada coordinada por un “maestro de ceremonias”.

El taller se planteó basándose en como ciertos juegos de rol y de estrategia construyen una historia a partir de una cartografía, estableciendo una relación dinámica y retro-alimentada entre la creación de un territorio y una narración. Se pretendía realizar un ejercicio colectivo que utilizase, con el mismo grado de importancia, el espacio cartográfico, y virtual, de Google-Maps y el espacio real de las calles de la ciudad de Madrid para construir una serie de narraciones. Los diferentes grupos podían desarrollar sus narraciones en cualquiera de los dos espacios.

La pieza final fue una instalación que consistía en un plano en papel de grandes dimensiones, donde se conservaron sólo los globos donde normalmente aparece la información de Google-Maps. Estos globos estaban vacíos. Sólo se representaba como interfaz. Al lado de este mapa se dispuso una pila de *posters* en los que se narraban de forma lineal las diferentes experiencias realizadas por los participantes. Finalmente, también se podía ver la web del proyecto con cada uno de los recorridos.



(1:1) *Juego de escala*, Antonio R. Montesinos (2011).

### ***Perimetrías (2012)***

Este proyecto consistía en una serie de guías para el paseo por diferentes ciudades –como Madrid, Berlín, Roma y Málaga–, que asociaban el caminar con la producción y apropiación del espacio urbano. Cada plano en papel es la representación de un recorrido con forma de diferente trazado geométrico cerrado: círculo, triángulo, hexágono y rectángulo. Para su realización se utilizaron herramientas heredadas de Google-Maps con el objetivo final de subvertir el propio uso de la aplicación. Se utilizó Google-Maps para generar un recorrido que permitiese al usuario perderse por sitios que nunca pisaría y trazar recorridos cuyo destino resultase el mismo lugar de partida. El objetivo consistía en producir una serie de planos susceptibles de ser utilizados de forma real, y capaces de producir experiencias que alejasen al usuario de la idea del utilitarismo, tanto en nuestra experiencia del espacio urbano como en la misma gestión de nuestro tiempo. Cada uno de los planos físicos disponía de un código QR (*Quick Response Code*) que permitía enlazar éste a la web del proyecto<sup>22</sup> a través de un dispositivo móvil. En la web se pueden encontrar los tracks KLM y GPX con los trayectos incorporados. Estos tracks pueden ser cargados en móviles o dispositivos GPS.



(1:1) *Perimetrías*, Antonio R. Montesinos (2012).

## Conclusión

La representación cartográfica es, como el urbanismo, un “diseño intencionado impuesto a un territorio”. Desde los primeros ejercicios de “deriva”, los situacionistas se enfrentaron a tal imposición realizando una libre experimentación de los ambientes urbanos por medio de ejercicios como la “deriva”. Si experimentar el urbanismo de forma lúdica puede constituir una táctica de empoderamiento, la documentación de tales prácticas puede serlo también. Estas prácticas de documentación y representación de los espacios vividos constituyen un ejercicio de autorrepresentación, así como la creación de nuevos territorios desde lo subjetivo. Dentro del trabajo creativo permiten hablar desde nuevas perspectivas alejadas de lo oficial y enunciar narrativas basadas en las historias cotidianas, aquellas que construyen la realidad “desde abajo”.

La utilización de las nuevas herramientas digitales de cartografía ofrece la posibilidad de poder documentar y compartir tales ejercicios de deambulación, abriendo nuevos canales de distribución dentro de la creación contemporánea. Por otro lado permiten adaptar estas prácticas de deambulación, cartografiado y relato al nuevo contexto urbano híbrido donde habitamos.

## Notas

[1] Definición de Sindominio: Estudio de los efectos precisos del medio geográfico, ordenado conscientemente o no, al actuar directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos. <http://www.sindominio.net/ash/is0108.htm>

[2] Un sitio Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual, a diferencia de sitios web estáticos donde los usuarios se limitan a la observación pasiva de los contenidos que se han creado para ellos.

[3] Del rigor en la ciencia está contenido en la sección Museo, en El hacedor (1960). El poema se puede escuchar, en la propia voz de Borges, en este enlace: <http://www.youtube.com/watch?v=zwDA3GmcwJU>

[4] Se puede consultar el proyecto en este enlace: <http://9-eyes.com/>

[5] Gemma San Cornelio define el término en la introducción del número 8 de la revista Artnodes, Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno (2008). Con el término medios locativos (locative media) nos referimos de forma general a las tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información relativa a

un lugar concreto mediante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA, así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas.

[6] Se puede consultar los diferentes mapas generados en la web de proyecto: <http://realtime.waag.org/>

[7] Web de proyecto: <http://www.appliedautonomy.com/isee.html>

[8] Web de proyecto: <http://www.recombine.net/The-Lowlands>

[9] Web de proyecto: <http://milkproject.net/en/contact.html>

[10] Web de proyecto: [http://brianhouse.net/works/yellow\\_arrow/](http://brianhouse.net/works/yellow_arrow/)

[11] El taller Guía Sentimental de Alicante tuvo lugar en el espacio CAMON Alicante en el año 2011. Se puede ver la conferencia en este enlace: <http://www.tucamon.es/contenido/guia-sentimental-urbana-alicante>

[12] Para ver el plano digital consultar la web de Mapa di Roma <http://www.mappadiroma.it>

[13] Enlace a la conferencia: <http://practicadigitales.unia.es/medioteca/ciudad-hibrida/juan-freire.html>

[14] Enlace a la conferencia en la web de Juan Freire: <http://nomada.blogs.com/jfreire/2008/12/visualizando-la-piel-digital-de-los-espacios-urbanos.html>

[15] Web de los artistas: <http://www.lalalab.org/>

[16] La pieza consiste en una app para instalar en el móvil. Se puede descargar en el siguiente enlace: <http://lalalab.org/las-calles-habladas/>

[17] Una aplicación móvil o app es una aplicación informática diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles.

[18] La pieza consiste en una app para instalar en el teléfono móvil. Se puede descargar en el siguiente enlace: <http://lalalab.org/previsión-de-olas-y-viento-frio/>

[19] La pieza consiste en una app para instalar en el teléfono móvil. Se puede descargar en el siguiente enlace: <http://lalalab.org/guia-sonora-ciudad-vella>

[20] En parte, la exposición es una reelaboración de los textos originariamente publicados en las páginas web de cada uno de los proyectos. Indicaré las direcciones de estas páginas dentro de los apartados correspondientes.

[21] En este enlace se puede descargar el catálogo de la exposición: <http://lorenzosandoval.blogspot.com.es/search/label/Alrededor%20es%20imposible>

[22] Web del proyecto: <http://www.armontesinos.net/perimetrias/>

## Referencias

Bey, Hakim (1996).T.A.Z.: Zona Temporalmente Autónoma. Madrid: Talasa Ediciones.

Foucault, Michel (1978). Espacios otros: utopías y heterotopías. Carrer de la Ciutat 1.

Martín Prada, Juan (2012) Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales. Madrid. Akal.

Montalvo, Blanca (2003). La narración espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Heidegger, Martin (1994). Construir, habitar, pensar. En Conferencias y artículos. Barcelona: Ediciones del Serbal.

de Certeau, Michel (2000). La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer. México D.F.: Universidad Iberoamericana.

Careri, Francesco (2002). Walkscapes. El andar como práctica estética. Barcelona: Gustavo Gili.

Archivo situacionista. [en línea] [Fecha de consulta: 14/9/14] <http://www.sindominio.net/ash/is0108.htm>

Smithson, Robert. (1979) Selección de escritos. México. Ed. Alias 2009.

de Diego, Estrella (2008). Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de Occidente. Madrid: Siruela.

Padrón Alonso, Diana (2011). Prácticas cartográficas antagonistas en la Época Global. Catálogo de Mapas Críticos. Tutor: Martí Peran. Programa de Máster oficial de estudios avanzados en la historia del arte Universidad de Barcelona, octubre 2010-junio 2011 [en línea] [Fecha de consulta: 14/9/14]

<http://es.scribd.com/doc/64076668/Practicas-cartograficas-antagonistas-en-Borges>, José Luis (2003). El Hacedor. Madrid: Ediciones Alianza.

Artnodes 8, Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno (2008), [nodo en línea] [Fecha de consulta: 9/12/13]. [http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou\\_charitos\\_rizopoulos.pdf](http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou_charitos_rizopoulos.pdf)

Freire, Juan (2009). De la ciudad Híbrida al urbanismo P2P: Democracia 2.0, gestión local participativa y crowdsourcing. [en línea] [Fecha de consulta: 23/2/15] <http://practicasdigitales.unia.es/mediateca/ciudad-hibrida/juan-freire.html>

Freire, Juan (2008) Visualizando la piel digital de los espacios urbanos. [en línea] [Fecha de consulta: 23/2/15] <http://nomada.blogs.com/jfreire/2008/12/visualizando-la-piel-digital-de-los-espacios-urbanos.html>

Sandoval, Lorenzo (2011) Alrededor es imposible, (Una exploración de lo inesperado por los sistemas cartográficos de Google). Catálogo de programa Inéditos 2011. Madrid. La casa encendida.

Frasca, Gonzalo (2001), Videojuegos del oprimido. Videojuegos como medio para el pensamiento crítico y debate, Georgia Institute of Technology. [en línea] [Fecha de consulta: 23/2/15] <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

Boal, Augusto(2009). Teatro Del Oprimido. Barcelona: Alba Editorial.  
Unamuno, Miguel de. (2000). En torno al casticismo. Madrid: Alianza.  
Perec, Georges (2008). Lo extraordinario. Madrid: Impedimenta.