Deambulación y neocartografías

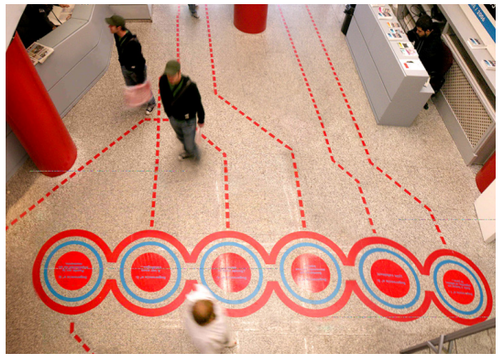
ANTONIO RUÍZ MONTESINOS

En esta investigación se pretende realizar un recorrido a través de mi propio trabajo y sobre una de las líneas en las que estoy trabajando en estos momentos: la que tiene que ver con la práctica directa del espacio urbano y con su cartografiado.

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

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

Figura 1. Antonio R. Montesinos. ***Sólo en la ciudad 2.0****, 2004*



De esta forma utilizaba lo gráfico para organizar el espacio, pretendiendo construir situaciones y comportamientos que influían directamente en los que participaban de la obra. 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).

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 para registrar y dar lugar a la formalización del proyecto.

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 derivas por las ciudades, *Le Petit Tour* (2009), donde 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.

Figuras 2-4. Antonio R. Montesinos. ***Sambori*** *(2004) y* ***Antes que nada*** *(2005).*

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 desligado 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 para la creación de mapas digitales. Juan Martín Prada, en "Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales" denomina como «la web geo-espacial» a la web construida a partir de tecnologías como la geo-referenciación de lugares, la geo-etiquetación de contenidos o la tecnología GPS. (Martín Prada, 2012, p. 226)

Este segundo grupo de propuestas utilizan las actuales prácticas de cartografía digital o neocartografía y conceptos ligados al concepto de narración espacial, definida por Blanca Montalvo 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).

Partiendo de estos supuestos es interesante detenerse a analizar ciertos conceptos que se han mencionado anteriormente. En primer lugar analizaré el caminar como acción mínima de habitar el mundo y como trasformador simbólico del espacio recorrido. En segundo lugar cómo el registro y la documentación de estos ejercicios de deambulación constituyen un ejercicio de cartografía. En tercer lugar, cómo las nuevas herramientas de cartografía digital pueden permitir representar esta experimentación subjetiva del territorio y elaborar diferentes tipos de narrativas. Por último se analizarán diferentes proyectos personales que he venido realizando desde el año 2005 utilizando la deambulación, la cartografía y diferentes herramientas digitales.

Conceptos:

En este primer apartado me gustaría relacionar cierta tradición de prácticas que utilizan el caminar como práctica estética con otro tipo de propuestas, basadas en la cartografía, que intentan apropiarse, dar una versión personal o directamente resignificar el territorio que representan. También se analizará como el registro y documentación de estos ejercicios de deambulación pueden constituir un ejercicio de cartografía y como esto supone una herramienta de apropiación y empoderamiento a través de la representación subjetiva de los espacios experimentados.

Caminar

Para comenzar me gustaría realizar un recorrido a través de algunas propuestas que, a lo largo de la historia del arte, utilizan el ejercicio de caminar como expresión mínima del habitar. Estas propuestas ejercen, mediante un acto tan simple como el caminar, una apropiación y una resignificación del espacio practicado. 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 de la idea de producción y consumo en Michel de Certeau, cuando definía el consumo en "La invención de lo

cotidiano 1: Artes de hacer" (2000) como el acto de apropiación del objeto ya producido. Según Michel de Certeau, el consumidor, en su recepción y apropiación del entorno, tiene la posibilidad de interpretarlo de forma libre. La forma de emplear los entornos y los productos constituyen en sí mismas una forma de empoderamiento. Lo realmente interesante de la postura de Certeau es cómo encuentra el empoderamiento del ciudadano, no en los actos heroicos o en lo revolucionario, sino en la misma forma de vivir y utilizar su 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 trasformar 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)

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, 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 es una técnica asociada a la psicogeografía[1] en cuanto 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 también habla sobre estas prácticas del caminar en entornos naturales, donde las define como acto primario de transformación simbólica del paisaje. Para ello se refiere al trabajo de Richard Long y de Hamish Fulton. La actividad de estos dos artistas ingleses se distancia de las prácticas del Land Art americano ya que no apuestan por trasformar el paisaje de forma masiva. Su práctica pretende más bien transformar el paisaje por medio de su experiencia, utilizando sus propias capacidades físicas. 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 la periferia urbana, a los que denomina "territorios entrópicos". En uno de sus textos más emblemáticos: "The Monuments of Passaic" (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 urbanos 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 *SocialFiction*. 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 "psicografías" generativas eran una serie de metodologías basadas en algoritmos de programación para la realización de derivas. 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 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 cómo se puede trazar toda una genealogía de prácticas que utilizan el caminar como herramienta para apropiarse, reconstruir e interpretar el espacio. Es una puesta en acto del territorio, que construye lo urbano y lo natural. En este apartado me gustaría centrarme en cómo 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 "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). A la hora de leer un mapa, nunca estamos leyendo una representación neutra de un territorio. Esa representación siempre va a estar mediada por quien lo ha realizado.

Como dice Diana Padrón Alonso en "Prácticas cartográficas antagonistas 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 el surrealismo a las que realizaba Robert Smithson o *Stalker/ON*, constituyen un ejercicio libre de ese urbanismo -o paisaje- que se apropia del mismo 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*. "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 dislocamiento 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 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 *I Went* de On Kawara.

En el proyecto *This Way Brouwn*, realizado a principios 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 Brouwn y On Kawara 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 *wikipedia* 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 pude 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 o en una red de intercambio de archivos P2P.

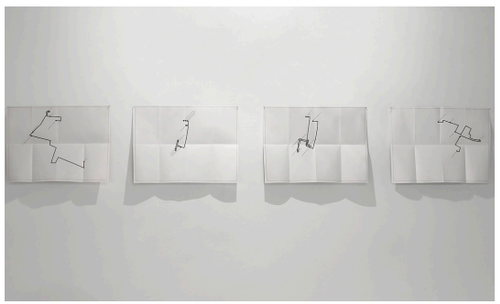
Neocartografía

Cuando hablamos del conjunto de prácticas cartográficas asociadas a estos paradigmas de la cultura digital 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 cualquier persona pueda 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 establece 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 se puede comparar con el propio territorio. Por último es también necesario tener presente que esta cartografía global se ofrece de forma libre para ser editada, pero no es neutra en absoluto. Esta representación completa del mundo obedece muchas veces a intereses comerciales y políticos, al control de los territorios y de los cuerpos.

Dentro del mundo del arte estas nuevas perspectivas han abierto nuevas prácticas que suelen englobarse dentro de la etiqueta "arte locativo"[2]. 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 ofrecen la tradición cartográfica. Como el "Mapa del mundo en la época surrealista" (1929) o en las guías situacionistas, muchas de estas propuestas pretenden desvelar aspectos invisibilizados por la cartografía tradicional. Otros directamente tienen en cuenta como estas propuestas son, precisamente, el culmen de esa tradición de representación mediada de los territorios y trabajan en la apropiación y tergiversación de estas herramientas para, como escribe Lorenzo Sandoval en el catálogo de la exposición "Alrededor es Imposible": "volver a buscar lo inesperado (o producirlo) en esas representaciones del mundo" [3]. (Sandoval, 2011, p.15)



*Figuras 5 y 6. Vista de la exposición **Narraciones Caminadas** en la Sala 15 del Hospicio de Olot. (2011) www.narracionescaminadas.com*
*Figura 7. **Le Petit Tour** (2009). www.armontesinos.net/lepetitour*

Algunas Propuestas Personales

A partir de los conceptos explicados anteriormente, desarrollé proyectos como *Narraciones Caminadas* (2008 - 2012), en el que elaboraba narraciones a partir de diferentes derivas por las ciudades. Así, mi construcción de esas ciudades dependía directamente de las conversaciones con sus habitantes, las cuales modificaban el recorrido y mi experiencia.

En *Le Petit Tour* (2009), que reinterpretaba la práctica actual del senderismo para elaborar un recorrido por una zona periurbana y finalmente llevar a los participantes a un entorno rural. El proyecto se entendía como un ejercicio de "paisajismo en vivo" y tenía que ver con la construcción y la práctica del paisaje.

El proyecto *(1:1) Juego de Escala* (2011) se realizó para la exposición "Alrededor es imposible: una exploración de lo inesperado en los sistemas cartográficos de Google". Surgió a partir de un taller de cartografía colectiva, cuyos resultados finales se presentaron en La Casa Encendida (Madrid). El taller 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. Se pretendía, por tanto, realizar un ejercicio que utilizara simultáneamente el espacio cartográfico (virtual) de Google-Maps y el espacio (real) de las calles de Madrid. Finalmente se desarrollaron una serie de narraciones, un plano, una tirada de pósters y una web. Estos elementos conformaron la pieza final en exposición.

El último proyecto al que quiero referirme es *Perimetrías* (2012). Este proyecto consiste en una serie de guías para el paseo en diferentes ciudades -Madrid, Berlín o Roma- susceptibles de ser utilizadas de forma real. Para la elaboración de estas guías se utilizaron herramientas herederas de Google-Maps y con ellas se generaron recorridos de formas geométricas cerradas -círculos y diferentes polígonos regulares- cuyo destino coincidía con el lugar de partida. De esta manera quedaba subvertida la función principal con la que se diseña cualquier tipo de plano. Estos ya no servían para encontrarnos, sino para guiarnos por lugares que nunca pisaríamos.

Conclusiones

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 o el paisaje 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.

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.

Los proyectos que se comentan en este artículo aprovechan tales herramientas para elaborar diferentes ejercicios lúdicos de interpretación y práctica del territorio. Suponen un intento de reapropiación territorial y una demostración de autonomía individual mediante la reutilización lúdica de

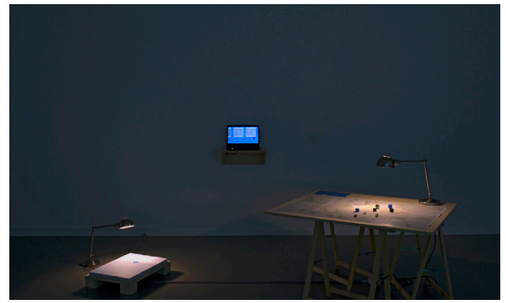


*Figura 8. Vista de la pieza **(1:1) Juego de Escala** en la exposición "Alrededor es imposible", en La Casa Encendida (Madrid). www.armontesinos.net/juego-de-escala/*
*Figura 9. Vista de la pieza **Perimetrías,** en la exposición "Málaga Crea". CAC Málaga.*

sistemas cartográficos■

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] 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.

[3] En año 2011 Lorenzo Sandoval comisaría dentro del programa *Inéditos* la exposición "Alrededor es imposible", (Una exploración de lo inesperado por los sistemas cartográficos de Google). Esta exposición pretendía poner en cuestión la presunta neutralidad de las producciones cartográficas basadas en Google.

Referencias bibliográficas

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

HEIDEGGER, Martin. *Construir, habitar, pensar. Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1994. ISBN: 978-84-7628-382-0

DE CERTEAU, Michel. *La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana, 2000. ISBN 968-859-377-X

CARERI, Francesco. *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002. ISBN 84-252-1841-1.

SMITHSON, Robert. *Selección de escritos.* México: Alias, 2009. ISBN 978-607-7985-05-1

DE DIEGO, Estrella. *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de Occidente*. Madrid: Siruela, 2008. ISBN 978-8498411560

PADRÓN ALONSO, Diana. *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 Univarsidad de Barcelona, octubre 2010-junio 2011[en línea] [Fecha de consulta: 18/5/2015]. http://issuu.com/dipadrondispositivodeautorrepresent/docs/tesis-practicas-cartograficas-antag

V.V.A.A., Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía. Olga Paraskevopoulou, Dimitris Charitos, Charalampos Rizopoulos. *Artnodes* nº8: Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno. Edición, 2008, Universitat Oberta de Catalunya, nº8 [en línea] [Fecha de consulta: 18/5/2015]. http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou_charitos_rizopoulos.pdf

SANDOVAL, Lorenzo. Inéditos 2011. *Alrededor es imposible, Una exploración de lo inesperado por los sistemas cartográficos de Google.* Madrid, La casa encendida, 2011. [en línea] [Fecha de consulta: 18/5/2015]. http://ineditos.lacasaencendida.es/assets/upload/ineditos-2011-completo.pdf

ANTONIO RUÍZ MONTESINOS

Ronda (Málaga), 1979. Licenciado en Bellas Artes por la Facultad S. Carles de Valencia, ha cursado el Máster en Aplicaciones Multimedia para Internet, E.U.I.T.I. de la U.P.V. (Valencia) y el Máster en Artes Digitales en la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona). Ha trabajado y expuesto en contextos como: La Centrale électrique (Bruselas), Centro EX-TERESA (México), Külturehauses Villa Concordia (Bamberg), Städtische Galerie (Bremen), Gdańsk City Gallery (Polonia), La Casa Encendida (Madrid), Matadero (Madrid), Residencia de Estudiantes (Madrid), Hangar (Barcelona), CAAC (Sevilla), I+CAS (Sevilla), Centro de Arte Santa Mónica (Barcelona), CAC Málaga, Bilbao Arte (Bilbao), EACC (Castellón) o MUA (Alicante). Durante los últimos años ha realizado exposiciones como: "EAC XV - Encuentros Arte Contemporaneo". MUA (Alicante), "XXIV edición Circuitos de Artes Plásticas" de la Comunidad de Madrid, "Who Makes Europe" en Matadero (Madrid), "Construir Paisaje II - Inopias", en la Galería Josedelafuente (Santander) o "Paisajismo Craneoencefálico", en la Galería Valverde (Madrid).