

# DEAMBULACIÓN Y NEOCARTOGRAFÍA. PRÁCTICAS CONTEMPORÁNEAS DE MAPEADO DIGITAL VINCULADAS AL DESPLAZAMIENTO.

**Antonio R. Montesinos**

Es licenciado en Bellas Artes por la U. P. V. de Valencia. Realizó el *Máster de aplicaciones multimedia para Internet* en la EUTI (Valencia) y el *Máster de Artes Digitales* en la Universidad Pompeu Fabra (Barcelona). Ha trabajado y expuesto en contextos como: La Centrale Électrique (Bruselas), Centro EX-TERESA (México), Villa Concordia Künstlerhaus (Bamberg), La Casa Encendida (Madrid), I+CAS (Sevilla), Matadero (Madrid), Residencia de Estudiantes (Madrid), Bilbao Arte (Bilbao), Hangar (Barcelona), CAAC (Sevilla), Centro de Arte Santa Mónica (Barcelona), CACMA (Málaga), C arte C (Madrid) o EACC (Castellón).

## I. Introducción.

Este artículo parte de la colaboración que tuvo lugar durante el curso académico 2012/2013 en la asignatura *Estéticas migratorias en el arte contemporáneo*, dentro del Máster Universitario Oficial en Producción y Gestión Artística de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Se pretende poner por escrito los contenidos de aquella sesión, ampliando estos con parte de los materiales que posteriormente se impartieron durante el *Taller de narraciones caminadas*, que tuvo lugar desde el 7 de octubre al 17 de noviembre dentro del programa de Prácticas y Culturas Digitales de la Universidad Internacional de Andalucía.

La intención de este texto es analizar una serie de propuestas que relacionan el caminar, como acción simbólica mínima de habitar el mundo, y la creación de mapas, como forma de representación subjetiva del territorio. Para ello se propone un recorrido que comienza relacionando las primeras prácticas que utilizan el caminar de forma creativa, como el *flâneur* o la deriva situacionista, con algunas posturas de cartografía crítica o alternativa dentro de la historia del arte. A continuación se comentarán una serie de proyectos más recientes que continúan de alguna manera esa tradición, pero que documentan estas prácticas del territorio haciendo uso 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 de los mapas digitales: la geo-referenciación de lugares, la geo-etiquetación de contenidos, la tecnología GPS o la integración de recursos en entornos web mediante el uso de APIs. Por otro lado, la *neogeografía* está estrechamente enlazada al fenómeno de la Web 2.0, es decir, aquella formada por blogs y redes sociales, pero también por wikis –como *Wikipedia*- o los portales de alojamiento de contenido digital, como *Flickr* o *YouTube*. La filosofía que acompaña a estas tecnologías es la

de compartir y, sobre todo, la de ofrecer a cualquier persona la posibilidad de publicar contenidos en la web.

Con la *neogeografía* esa libertad de publicación se amplía hacia el hecho cartográfico, lo cual nos coloca en una nueva situación marcada por los debates en torno a la democratización de la edición y publicación de mapas, la privacidad de los datos publicados o la supuesta neutralidad de una representación cartográfica global del mundo que se ha impuesto como modelo estándar.

Por último, se comentarán una serie de propuestas que enfrentan esta nueva situación y generan un análisis sobre la utilización de estas nuevas herramientas digitales dentro de la creación contemporánea.

## **II. 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 y dar una versión personal, o directamente resignificar, el territorio que representan. También se analizará cómo el registro y documentación de estos ejercicios de *deambulación* pueden constituir un ejercicio de cartografía y cómo esto supone una herramienta de apropiación y empoderamiento a través de la representación subjetiva de los espacios experimentados.

### **II.1. Caminar.**

Para comenzar, realizaremos 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 el texto “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 de hablar sobre 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 constituye en sí misma 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 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: como “un proceso de *apropiación* del sistema topográfico por parte del peatón”, como “una realización espacial del lugar” y en la medida que “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* (2002), 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 que se iban deteniendo en los escaparates, las tiendas, sin intención concreta alguna. 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” (citado en Sindominio, s.f.). La *deriva* es una técnica asociada a la *psicogeografía*<sup>1</sup> en cuanto que se refiere a los efectos que el entorno produce en las emociones y el comportamiento de los individuos.

Estas referencias son específicas de la práctica del caminar en la ciudad, pero Careri también habla sobre diferentes 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 de Hamish Fulton. La actividad de estos dos artistas ingleses se distancia de las prácticas del Land Art americano ya que no apuestan por transformar el paisaje de forma masiva. Su práctica pretende más bien transformar esos paisajes 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 limitados a sus posibilidades físicas. A medio camino entre la exploración de espacios urbanos y los naturales también menciona cómo Robert Smitson se lanza a explorar la periferia urbana, zonas a las que denomina territorios entrópicos. En uno de sus textos más emblemáticos: “The Monuments

of Passaic<sup>2</sup> (1967) Smithson relata un recorrido por las zonas más desconocidas y marginales de esta ciudad de las afueras de Nueva Jersey (Smithson, 2006).

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 *territori attuali*, que definían como espacios urbano vacíos, zonas marginales o en proceso de transformación. El método que proponían para hacerlo era la *transurbancia*, que consistía en recorrer esos espacios difusos levantando mapas no convencionales (Careri, 2002).

Otra propuesta interesante, y que escapa de la genealogía de Careri, es la *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 posibilitaban que las deambulaciones no se viesan influidas por los gustos personales, expectativas o prejuicios de los participantes. Aunque la tecnología digital sólo se utilizaba para generar las rutas, 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, siendo un antecesor de las futuras prácticas de *arte locativo*, concepto que analizaremos más adelante.

## II.2. 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 analizar cómo el registro y documentación de estos ejercicios de deambulación, por medio de la creación de cartografías, pueden constituir una buena herramienta de empoderamiento, ya que suponen la representación de una práctica subjetiva de los espacios recorridos.

En *Contra en mapa* (2008), Estrella de Diego trata de explicar cómo 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” (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 del 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 forma de control del territorio. Para Estrella de Diego, transgredir el mapa equivale a revisar el mundo (2008).

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 desplazamiento territorial, una especie de *détournement géographique*” (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. (Citado en 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 su 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 esta práctica, 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.: la propuesta *This Way Brouwn*, (1961) de Stanley Brouwn y *I Went* (1968-1979) de On Kawara. En *This Way Brouwn* -realizada a principios de los años sesenta en Amsterdam- Brouwn 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 se encuentra la propuesta de On Kawara. *I Went*, es un pieza compuesta por doce volúmenes que van de 1968 a 1979, en donde se pueden encontrar los mapas fotocopiados en los que el artista registra sus recorridos marcándolos con una línea roja y la fecha en que realizó cada uno. Quedan, de esta

manera, 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, estaban introduciendo un antecedente muy significativo para hablar de la creación de cartografías realizadas por los ciudadanos. Es más, en este sentido tienen 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 la documentación 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 o en una red de intercambio de archivos P2P.

### **II.3. 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 las coordenadas del 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 *neocartografía* 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 cómo 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, que la utilizaba como herramienta de control o estrategia. En segundo lugar establece varios dilemas en torno 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 cómo 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 perspectivas han abierto nuevas prácticas que suelen englobarse dentro de la etiqueta *arte locativo*.<sup>3</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 ofrecen la tradición cartográfica. De la misma manera que en el *Mapa del mundo en la época surrealista*, de 1929 o en las guías situacionistas, muchas de estas propuestas pretenden desvelar aspectos invisibilizados por la cartografía tradicional. Otros directamente tienen en cuenta cómo 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”<sup>4</sup> (2011, p.15).

### **III. Prácticas contemporáneas de mapeado digital.**

Los proyectos que se comentarán a continuación intentan enfrentar estas nuevas perspectivas y generar un análisis sobre la utilización de estas nuevas tecnologías de geo-referenciación dentro de la creación contemporánea. He querido organizar estas propuestas en varios grupos para incidir en varios aspectos sobre los que me parece interesante hablar.

En primer lugar se analizarán algunas propuestas que hablan de cómo nuestra experiencia hoy en día se da en un espacio híbrido entre lo físico y lo digital, entre lo real y la representación. En segundo lugar se comentarán una serie de piezas que afrontan el hecho cartográfico desde un punto de vista emergente. Prácticas que se centran en el registro y localización de la información o en los desplazamientos de ciertos grupos sobre un área específica, para visualizar aspectos concretos de esos mismos territorios. El tercer grupo de proyectos habla de propuestas que ponen directamente la cartografía al servicio de los ciudadanos para producir mapas de forma colectiva. Los dos últimos grupos de propuestas se centran en la tecnología digital: El primero de ellos habla de algunos proyectos que trabajan hackeando el código que construye estos mapas digitales, y el segundo se centra en prácticas destinadas a terminales móviles y en cómo estas propuestas relacionan contenidos directamente con lugares físicos y en tiempo real.

### III.1. Intervenciones analógicas en la capa digital.

Juan Martín Prada, en *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales* (2012), 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 construir 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 “Del rigor en la ciencia” y que definía como aquel que “tenía el tamaño del imperio y coincidía puntualmente con él” (2003).<sup>5</sup>

Este primer grupo de trabajos, aunque no se centran directamente en el desplazamiento, ponen en cuestión aspectos asociados a las aplicaciones de cartografía digital. Estas propuestas retoman la estética topográfica propia de épocas anteriores, como el Land Art o las intervenciones *site-specific*, para intervenir esa imagen-mundo que comentábamos antes.

Juan Martín Prada comenta en su libro proyectos como *Dead pixel in Google Earth*, que el artista holandés Helmut Smits realiza en 2008 generando una anomalía en el territorio con la intención de que sea registrado en *Google Earth*. Helmut desbrozó un cuadrado de 82 x 82 cms, que es el tamaño de un pixel en la imagen de la aplicación cuando el zoom está a una altitud de un kilómetro. Supuestamente el satélite debería captar un punto negro en esa área, y por tanto crear un «pixel perdido» en *Google Earth*. Otro proyecto que también juega de forma irónica con la escala es *Hase*, proyecto que fue realizado en el 2005 por un grupo de artistas de Viena llamado Gelitin. Se trata de un conejo de heno con una longitud de 60 x 6 ms de altura. El conejo simula haber caído del cielo y haber muerto por el

impacto. De la misma forma que en *Dead pixel in Google Earth* la intervención se sitúa en el territorio, pero está diseñada para ser fotografiada por los satélites de Google.



**Figura 1.**

Aram Bartholl, *Map*, en la exposición Hello World! Kasseler Kunstverein 2013.  
Imagen de Nils Klingner

Para terminar de comentar este grupo de propuestas es obligatorio hablar del trabajo de Aram Bartholl. Este artista alemán centra sus prácticas en la relación entre el mundo real y los entornos digitales. Desde el 2006 y hasta el 2012 Bartholl viene

instalando su pieza *Map* en el centro geográfico de diferentes entornos urbanos.

El artista coloca el típico marcador *Google Maps* elevando su escala a unos 600 x 350 x 35 cm. Este tamaño sería el que ese marcador tendría respecto al espacio real, si ampliamos el zoom de la aplicación al máximo. De esta manera Bartholl pretende cuestionar la relación existente entre el esa imagen-mapa de la que anteriormente hablábamos y el espacio físico de ciudad (ver Fig. 1).

De esta manera, estas tres propuestas utilizan juegos de escala de forma sarcástica para hacer patente cómo, en las últimas décadas, el espacio de nuestra experiencia cotidiana es el resultado de una hibridación entre lo físico y su representación por parte de las tecnologías de geo-localización.

### **III.2. Cartografías digitales emergentes.**

Un segundo grupo de prácticas dan por asumido la hibridación existente entre el propio territorio y su representación cartográfica, así como el hecho de que nuestra experiencia actual del espacio “real” será siempre una combinación entre el espacio físico y el de los datos. Estas propuestas pretenden aportar contenidos a esa “capa de datos” a partir de la documentación de los desplazamientos o mediante aportes narrativos, basados en la memoria y las experiencias personales, de los habitantes de esos mismos espacios físicos. De esta manera pretenden generar nuevas capas de datos vinculados a lugares específicos, generando cartografías alternativas y específicas de esos lugares. En primer lugar, y casi como enlace entre los proyectos anteriormente mencionados y aquellos que mencionaré en el siguiente apartado -y que trabajan exclusivamente con herramientas digitales- me gustaría mencionar dos propuestas de dos artistas localizados en España. Estas propuestas siguen sin hacer uso de las tecnologías

de geo-referenciación, pero sí que trabajan con la idea de generar cartografías alternativas por medio de la anotación de narrativas a lugares específicos.

La primera de estas propuestas es el conjunto de proyectos que el colectivo Rotorrr (<http://rotorrr.org/>) realizó en el barrio barcelonés de Poble Nou entre el 2001 y el 2009. Durante ese periodo editaron una serie de mapas para explorar la zona justo en el momento en que el barrio se estaba transformando debido a varios procesos de especulación. En el proyecto *Safari* co, que realizaron durante el año 2003, marcaron mediante unos carteles con forma de animales los lugares donde se producían esas transformaciones. Posteriormente editaron una guía en papel que permitía visitar los lugares intervenidos. En el año 2004 desarrollaron otro proyecto llamado *Planarie*, en el que representaban el barrio en un mapa que mezclaba la representación cartográfica con la biológica, dibujando el espacio de Poble Nou como una especie desconocida en proceso de mutación y marcando cada una de las empresas implicadas en ese proceso de transformación.

Otro artista que ha trabajado generando cartografías críticas es Rogelio López Cuenca, que ha desarrollado varios proyectos en los que tomaba el rol de coordinador de procesos cartográficos colectivos. En *I[NN]MEMORIAM*,<sup>6</sup> que realizó en el año 2001 para la III Bienal Internacional de Lima, coordinó un grupo de personas compuesto por artistas y activistas. En un proceso de mapeo colectivo se marcaron puntos en el mapa de la ciudad de Lima para señalar zonas de conflicto político, de mercado, cultural, racial o sexual. Este tipo de procesos permitieron desarrollar un plano on-line interactivo que finalmente constituyó un archivo de localizaciones y conflictos de la ciudad de Lima en las últimas décadas. El autor ha repetido esta estrategia en varios proyectos posteriores, como en *El revés de la trama*<sup>7</sup> (ver Fig. 2) que desarrolló en Mataró el año 2008 a partir del taller de mapeo



colectivo llamado *Now/Here*. El objetivo del taller era la creación de una geografía “otra” de la ciudad de Mataró. Para ello se organizaron unos itinerarios que exploraron la ciudad. Como resultado del taller se elaboró también un plano interactivo que pretendía visualizar la cotidianeidad de la ciudad, recuperando historias locales y relacionando estas con procesos globales; como la crisis del capitalismo industrial o la globalización de los mercados. La trama resultante de estas derivas conformaba un gran tejido que recupera la memoria de la industria textil, que durante muchos años fue motor de crecimiento de la ciudad.

El último proyecto que comentaremos de este autor es el *Mappa di Roma*,<sup>8</sup> que realizó en el año 2007 coordinando también un grupo de personas vinculadas a distintos ámbitos disciplinares. 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 extiende 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. De la misma forma que en los anteriores proyectos, se elaboró un plano interactivo que documentó todo el proceso.

Aunque los proyectos de Rotorrr estén diseñados en papel y los de López Cuenca utilizando tecnologías digitales muy básicas, sí debemos tener en cuenta que heredan, de alguna manera, las estrategias que mencionaba Estrella de Diego. Estos ejercicios cartográficos no pretenden ser una representación oficial y neutra de un territorio, sino mostrar una realidad que afecta al propio territorio representado y que no tendría cabida en un plano oficial. Como describe Nicolas Borriaud en “Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica” (2008), estas prácticas de arte “topocrítico” intentan resignificar el ejercicio



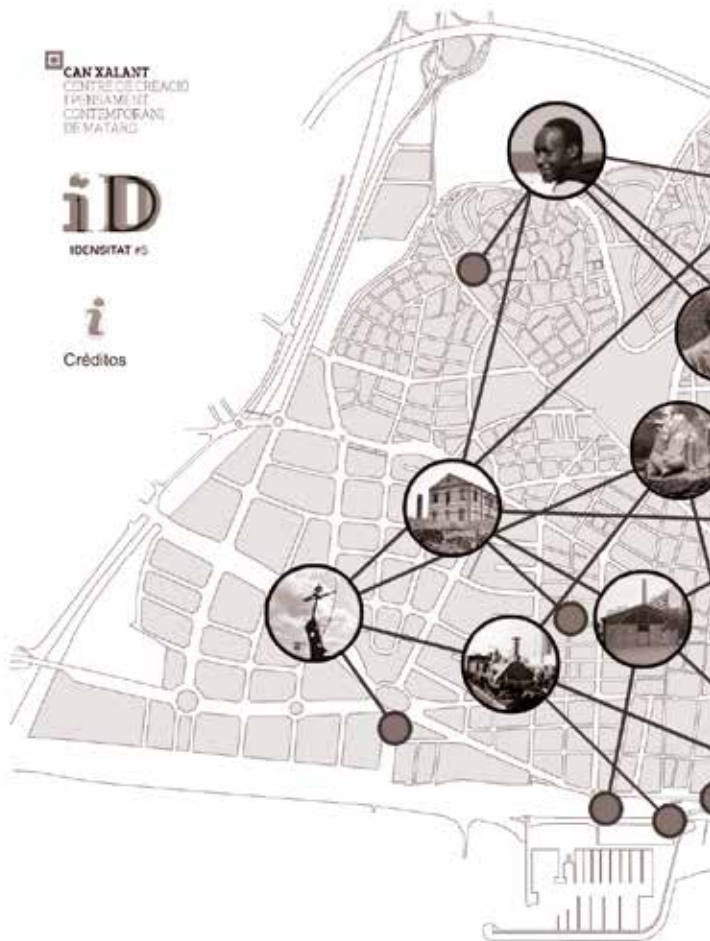
# MATARÓ

El revés de la trama | The other side

**CAN XALANT**  
CENTRE DE CREACIÓ  
I PENSAJAMENT  
CONTEMPORANI  
DE MATARÓ

**iD**  
IDENSITAT #5

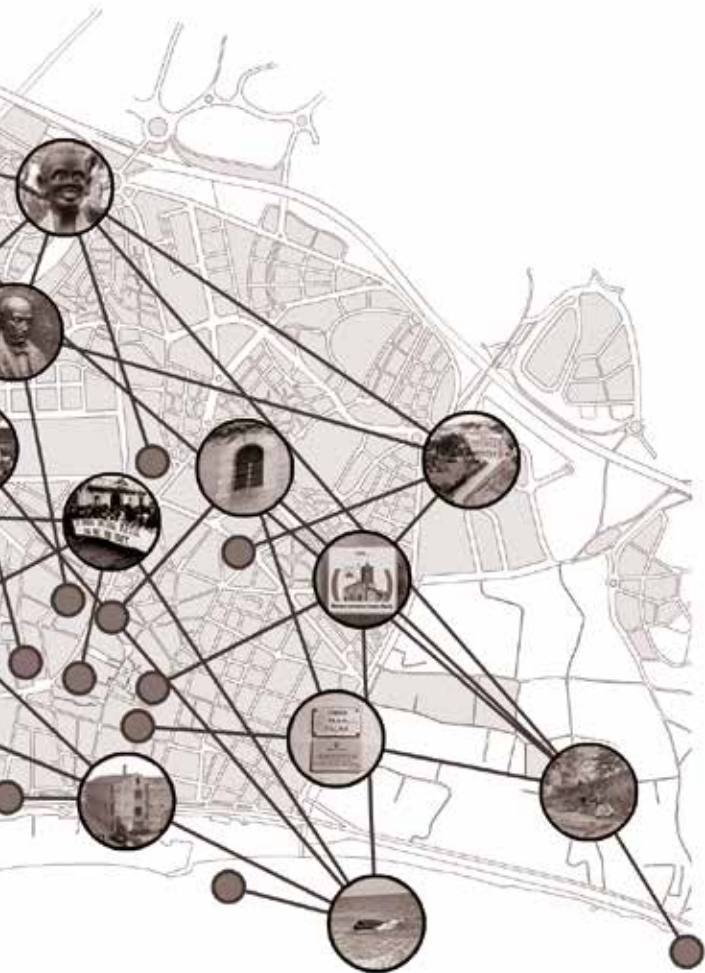
**i**  
Créditos



**Figura 2.**

Rogelio López Cuenca, *El revés de la trama*, 2008.

Captura de pantalla de la web.



geográfico, aportando singularidad a un planeta en vías de uniformización:

Aquí están algunos de los temas mayores del arte actual, atravesado por la obsesión de describir el planeta y de utilizar sus espacios, con la ayuda de investigaciones, puestas en escena y discursos. (Bourriaud, 2008, p.17)

Para continuar se comentará una serie de propuestas que sí comienzan a utilizar tecnologías digitales, pero que se sitúan justo en el periodo anterior al año 2005, año en el que se liberó el API de *Google Maps*. Estas propuestas utilizaban las tecnologías como la captura de rutas GPS, la interactividad o el concepto de archivo compartido (o Wiki). Podemos considerar este conjunto de propuestas como un precedente de aquellas que surgirán después del 2005, y que se basan en la utilización del API de *Google Maps*.

Un ejemplo de la utilización de estas tecnologías la podemos encontrar en *Amsterdam Real Time*<sup>9</sup> de Esther Polak y The Waag Society (2002), que proponían visualizar los mapas cotidianos 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 (ver Fig.3). 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.

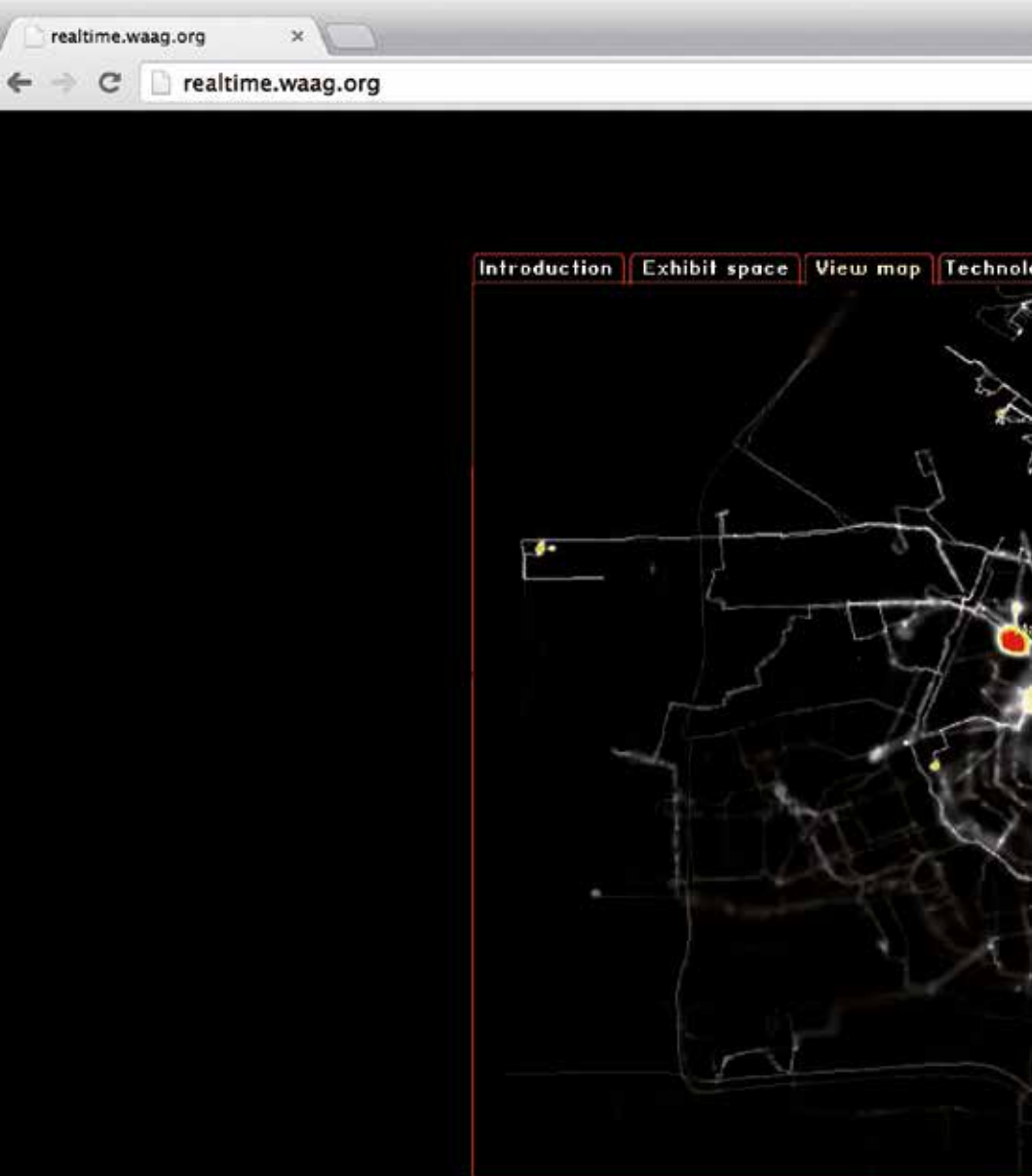
Otro proyecto similar fue *Cabspotting*, que dirigió Scott Snibbe en el año 2006 y que desarrolló Stamen Desing (<http://stamen>).

com/work/cabspotting/). El proyecto consistió en un registro de los desplazamientos que tenían los taxis en la zona metropolitana de la Bahía de San Francisco. Mediante la eliminación de la trama urbana y la única representación de las trayectorias de los taxis se revelaban directamente los ritmos diarios de la ciudad. El proyecto finalmente invitó a artistas e investigadores para que utilizaran los datos recolectados con el objetivo de explorar temas económicos, sociales, políticos y culturales (Snibbe, s.f.).

Otra estrategia interesante es la que proponía *iSee*,<sup>10</sup> que produjo el Institute for Applied Autonomy (IAA) en el año 2001. El proyecto pretendía, más que anotar itinerarios urbanos basados en la libre circulación, generar recorridos por donde escapar a las cámaras de vigilancia. El proyecto proponía una web que utilizaba la representación cartográfica para permitir a los ciudadanos identificar y evitar las cámaras de vigilancia de la ciudad de Nueva York. 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 videovigilancia del 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* o *Cabspotting* utilizaban 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



**Figura 3.**

Esther Polak y The Waag Society, *Ámsterdam Real Time*, 2002.  
Captura de pantalla de la web.

oggy   Reviews   Credits



buen ejemplo sería el proyecto *Lowlands*,<sup>11</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 subexpuestos, sin explorar o que son desconocidos (Bhawsar, s.f.). Los define como microterritorios y microactividades 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 derivas realizadas escuchaba a sus habitantes, se introducía en las diversas agrupaciones vecinales, acompañaba a los carteros o a los daddi walas (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>12</sup> que realizó la artista letona Leva Auzina en colaboración con la artista antes mencionada Esther Polak. 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 también 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 la 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>13</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 el API 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, pues 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 desee destacar (House, s.f.).

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 con el código de flecha, y de inmediato recibirá el mensaje dejado por el autor (House, s.f.).

### **III.3. Mapas colaborativos.**

*Yellow Arrow* es el enlace perfecto a otro tipo de propuestas que, precisamente, se basan en ese libre acceso a la anotación cartográfica. Estas propuestas se fundamentan en la edición colectiva de mapas basados en *Google Maps* o *OpenStreetMaps*. Son una muestra de cómo una comunidad puede hacer uso de estas tecnologías para hablar de su propia experiencia, o para anotar algún testimonio que quieren reivindicar.

*Google Maps* se anunció por primera vez en febrero del 2005. En junio del 2005 se lanzó en API, lo cual permitió la posibilidad de trabajar a los desarrolladores con casi la totalidad

de la interfaz original. Paralelamente, en julio del 2004 se funda *OpenStreetMaps*, que pasó a constituirse como fundación sin ánimo de lucro en el 2006. Es a partir de este periodo cuando comienzan a proliferar aplicaciones que utilizan estas tecnologías de geo-referenciación. De la misma manera, dentro del campo del arte, comienzan a surgir multitud de proyectos que utilizaban estas tecnologías para desarrollar propuestas que utilizaban la actividad cartográfica desde una postura emergente. Propuestas que pretendían poner estas tecnologías al servicio de individuos y colectivos para que realizaran cartografías alternativas, abiertas, subjetivas o colaborativas. Muchas de estas propuestas están vinculadas a procesos de mapeo y adoptan práctica basadas en la deriva situacionista para explorar el terreno. Como dice Juan Martín Prada: “En la mayor parte de las propuestas de ‘arte locativo’ es determinante el concepto de movilidad (...) pudiéndose caracterizar todo este conjunto de creaciones como integrantes de una nueva estética del desplazamiento y de la circulación” (Martín Prada, 2012, p. 216).

Esas propuestas permitieron generar cartografías interactivas, generalmente basadas en desplazamientos, para convertir a los participantes en cartógrafos. Por ejemplo, propuestas como *Yellow Arrow* utilizan estas tecnologías para generar mapas personalizados y colaborativos, muchas veces basados en experiencias personales.

Una de las corrientes que se han venido dando, a partir del uso de de estas tecnologías, han sido los procesos colectivos de mapeado. Propuestas que ponen al servicio de una comunidad determinada herramientas de mapeo para que estos colectivos puedan reivindicar un espacio, hablar de su memoria o de las experiencias que lo constituyen. Para ello estos proyectos aumentan el espacio con geo-etiquetas que lo vinculan a información adicional que pretende modificar nuestra concepción del entorno.

Uno de los proyectos más conocidos es *Urban Tapestries*<sup>14</sup> desarrollado por el colectivo Proboscis en Londres el año 2002. Se trata de un proyecto de investigación y una plataforma de software experimental para crear mapas y compartir contenidos (ver Fig. 4). *Urban Tapestries* experimentó con cómo la gente podía “atribuirse” distintas partes del entorno urbano a su alrededor.

Dentro de este tipo de propuestas podemos mencionar proyectos como *Cartografiando el territorio de Málaga*.<sup>15</sup> Un



Figura 4.  
Proboscis, *Urban Tapestries*, 2002. Captura de pantalla.

proceso cartográfico participativo surgido gracias al *workshops* llamado *Lo que los mapas no cuentan*, que tuvo lugar el 2010 en la UNIA. El material generado a partir de las reuniones, derivas urbanas, documentación visual y entrevistas, se recogieron en una cartografía creada a través *Meipi*, una herramienta desarrollada por un colectivo<sup>16</sup> que permite aportar información a un mapa para poner datos en común en torno a una localización geográfica o un tema en concreto.

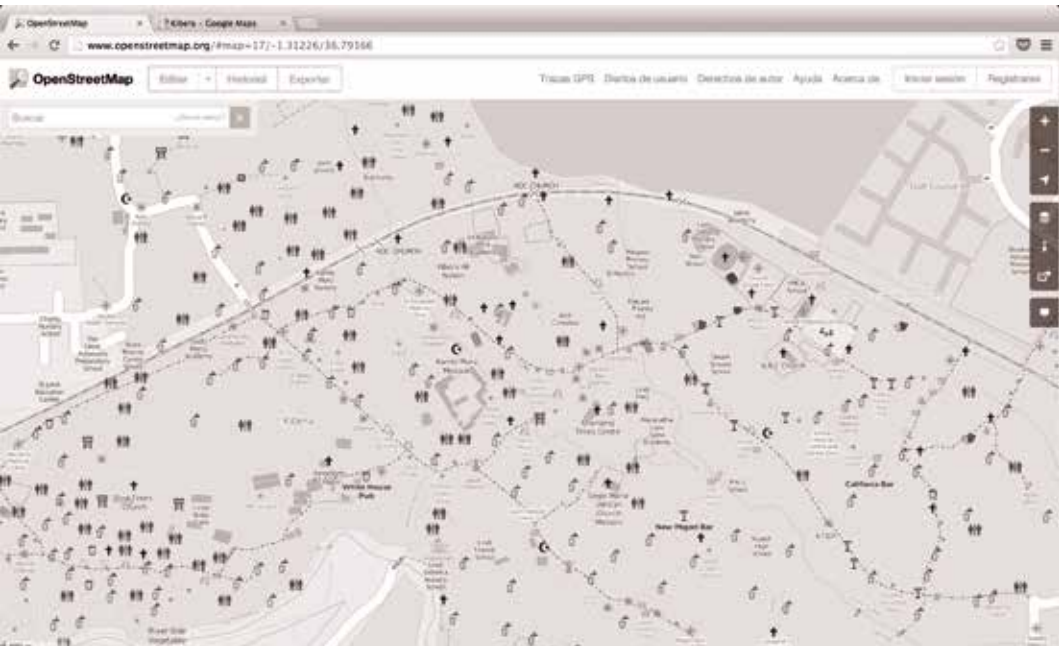
Otro proyecto de mapeo colaborativo es el que realizó *Escoitar* entre 2006 y 2016 (ver Fig. 5). *Escoitar* fue un colectivo de artistas y activistas sonoros formado por antropólogos,



**Figura 5.**  
Mapa online, *Escoitar*, 2007.  
Captura de pantalla.

musicólogos, ingenieros y artistas multimedia. Su objetivo principal se basaba en la promoción del fenómeno sonoro ligado a la escucha activa, la participación de los oyentes en la configuración del patrimonio sonoro y a la contextualización de los sonidos ambientales (Escoitar, s.f.). Su sitio web<sup>17</sup> permitía, no sólo acceder a esas “postales sonoras” geo-localizadas, sino también que cualquier persona pudiese agregar y geo-localizar nuevos registros sonoros. De esta manera pretendían reivindicar el sonido como patrimonio inmaterial y, como describían en su página web: “Percibir, comprender y concebir nuestra identidad sonora, la de nuestros lugares” (Escoitar, s.f.). El colectivo centraba su actividad en Galicia, pero realizó mapeos en múltiples lugares como Madrid, con la propuesta *MadridSoundscape*, en el 2008.

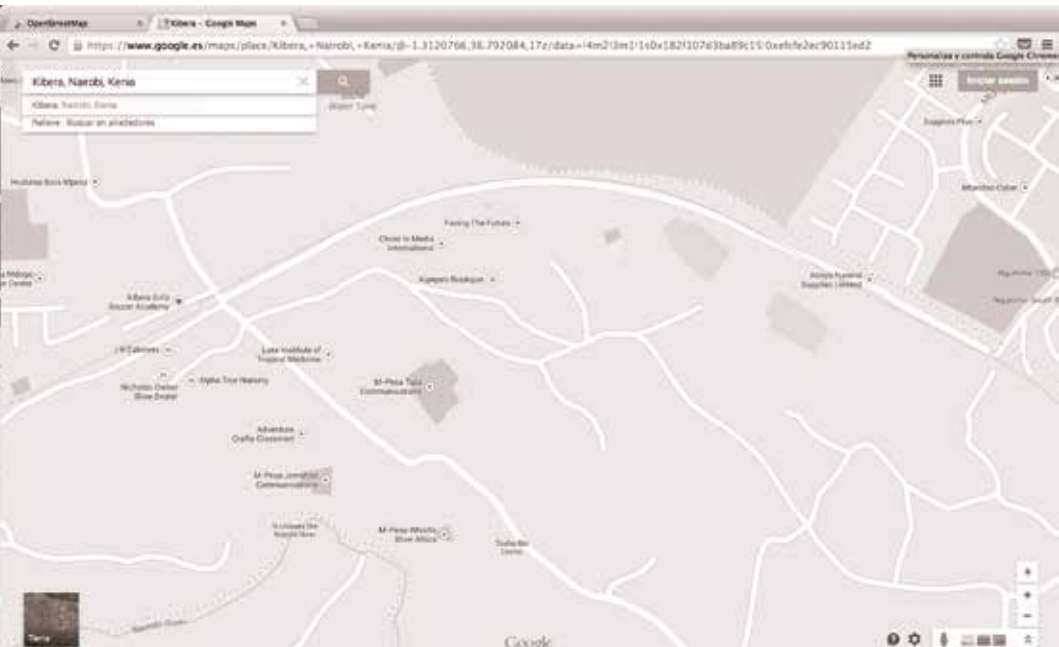
Otro ejemplo de cómo pueden utilizarse estas tecnologías de mapeado digital, o *neocartografía*, es el proyecto de cartografía colaborativa *Map Kibera*,<sup>18</sup> lanzado en 2009 y desarrollado en Kibera, un suburbio de Nairobi (Kenia) (ver Fig. 6). El proyecto se proponía reunir a jóvenes de Kibera, uno de los mayores barrios de chabolas de África, para que utilizaran la plataforma web y aprendiesen técnicas de mapeado basadas en *OpenStreetMap*. El objetivo del proyecto era empoderar a los ciudadanos de Kibera para que utilizaran recursos tecnológicos de la plataforma *OpenStreetMap* y que participaran en la construcción de mapas de su región. Literalmente los participantes en el proyecto recorrieron las calles de Kibera para después diseñar mapas y localizar puestos de salud, escuelas e incluso recorridos seguros para atravesar el asentamiento. Esto permitió que en la actualidad, Kibera esté completamente cartografiada en la plataforma *OpenStreetMap*, pero no en *Google Maps*. Por otro lado se generó una web pensada como plataforma de periodismo ciudadano, que permitía a los propios habitantes de Kibera contar sus propias historias y facilitaba el proceso de diálogo con los gobiernos.



**Figura 6.**

Captura de pantalla del área de Kibera (Nairobi) en *OpenStreetMaps* y *Google Maps*.

Si bien el proyecto *Map Kibera* no se desarrolla dentro del campo del arte, encontramos propuestas muy parecidas impulsadas desde este ámbito. Un ejemplo de ello es la serie de proyectos que Antoni Abad ha llevado a cabo desde el año 2004 bajo el nombre *Megafone.org*,<sup>19</sup> en los que han participado colectivos de inmigrantes, refugiados, trabajadoras sexuales, taxistas o colectivos de gitanos. Los participantes, mediante teléfonos móviles con GPS, registran y publican directamente en la web del proyecto, generando un nuevo canal de comunicación. Una de las experiencias más relacionadas con la movilidad puede ser *canal\*ACCESSIBLE*, en la que personas con movilidad reducida fotografiaban los obstáculos que se encontraban en sus recorridos cotidianos. El proyecto se desarrolló en ciudades como Barcelona, Montreal o Ginebra. Los participantes pudieron



generar una cartografía de la inaccesibilidad de sus respectivas ciudades.

Las propuestas descritas están claramente vinculadas al arte público. Pretenden ofrecer las tecnologías de geo-rreferenciación a distintas comunidades para que estas puedan configurar sus propios territorios aportando información o directamente diseñando los mapas. Se establece, de esta forma, una conexión entre lo espacial y lo social.

### **III.4. Desplazamientos virtuales.**

En este cuarto grupo veremos cómo algunos artistas proponen trabajar directamente con el código que construye estos mapas digitales. Algunas propuestas pretenden hacer visible

el funcionamiento de estas tecnologías. Otras trabajan a partir de la dislocación de esas cartografías digitales, modificando el código que las genera para tergiversarlas y mostrarnos una visión alterada la realidad que representan. Ambas opciones son importantes, ya que estos mapas digitales son los que hoy en día marcan el estándar sobre nuestra percepción del mundo.

Dentro de este grupo podríamos destacar el proyecto *Insulaires, islanders / Flußgeist 3*,<sup>20</sup> del Gregory Chatonsky. El término da título a una serie de obras que el artista realiza durante el año 2007, en las que explora la creación de ficciones a partir de los



**Figura 7.**

Jodi.org. Vista de la pieza *Geo Goo (info park)* en el iMAL (Bruselas), 2008. Imagen de Marc Wathieu.



datos que extrae en tiempo real de la Red. Chatonsky utiliza el API de varios sitios web (*Google Earth*, *My website statistics*, *GPS KML conversion*) para crear una aplicación que funciona en tiempo real cuando el espectador la visualiza. De esta manera podemos ver una interfaz basada en *Google Earth* que genera una especie de “deriva inversa”, visitando la ubicación física de cada uno de los visitantes que ha accedido a la propia aplicación web. Este desplazamiento va saltando de una ciudad a otra e indicando cuantas personas se han conectado desde cada lugar.

Una línea parecida es la que sigue Jodi con propuestas como *GeoGo*,<sup>21</sup> que comenzó a desarrollar a partir del año 2008. Jodi, o *jodi.org*, es un dúo de artistas formado por Joan Heemskerck, de Holanda, y Dirk Paesmans, de Bélgica. En *GeoGoo* el colectivo trabaja a partir de *Google Maps* y *Google Earth* interviniendo directamente estas plataformas. Para ello plantean diferentes animaciones hackeando el código de las plataformas. El proyecto pretendía en su origen ser una intervención virtual en el Parc Royal de Bruselas (*Warande Park*). Los caminos de este parque dibujan un círculo y un triángulo. Jodi interpreta estos símbolos como un signo oculto, tal vez masónico. Esta situación les sirve de pretexto para conectar esta larga tradición de trazado de formas geométricas sobre el territorio con las nuevas geometrías que se pueden dibujar en *Google Maps* y *Google Earth*. De esta manera *GeoGoo* consiste en una colección de reinterpretaciones que llevan al extremo estas aplicaciones, llegando a subvertir su propia utilidad como herramienta de representación. La web presenta un triple menú desplegable en su parte superior. La primera pestaña se llama *Geo* y permite explorar varios ejercicios donde unas líneas rojas atraviesan el mapa de forma horizontal y vertical. En la segunda pestaña, llamada *Goo* se utilizan símbolos realizados con varios de los marcadores de *Google Maps*. Estos marcadores dibujan formas geométricas en diferentes puntos de la Tierra y de la Luna. La última pestaña presenta ejercicios

realizados con *Google Earth* y *Google Street View*, desarrollando propuestas como GG/Paris o GG/Madrid, que recrean un viaje automatizado por cada una de las ciudades a través de *Google Earth*, recorriendo toda la ciudad a través de sus plazas y rotondas.

### **III.5. Arte locativo con teléfonos inteligentes.**

En los últimos años el desarrollo de tecnologías móviles se ha acelerado muchísimo. Se ha masificado el uso de teléfonos inteligentes, se han ampliado las redes inalámbricas, así como la cobertura 3G y 4G. Esta situación está motivando que se desarrollen proyectos de arte locativo vinculados directamente a teléfonos móviles inteligentes. Están surgiendo numerosas propuestas que se distribuyen como Apps. Estas propuestas hacen uso de estas tecnologías de geo- anotación y geo- posicionamiento para vincular la información digital con el espacio físico. Permiten también relacionar contenidos -de texto, imágenes, audio, etc.- con lugares físicos en el mismo momento en el que experimentan esos lugares.

Este tipo de propuestas ya no se proponen extender el plano añadiendo capas de información, sino que van un paso más allá expandiendo el propio espacio físico. La capa de información se aplica directamente a los espacios reales y en tiempo real. En este tipo de tecnologías podemos decir que el mapa realmente adquiere la escala 1:1, lo cual permite a la aplicación geo-localizar contenidos que serán lanzados justo en el momento que pasemos por cierto puntos físicos de un entorno urbano o natural.

Dentro de este tipo de propuestas podemos destacar el trabajo de Clara Boj y Diego Díaz. En sus últimos proyectos exploran el caminar, la narrativa no lineal, los dispositivos de geo-localización y otros recursos de los medios locativos para crear narrativas que combinan capas de información física y digital. En su texto

“Ciudad, narrativa y medios locativos. Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas” (2013) comentan algunas obras que utilizan estas tecnologías para crear narrativa espaciales.<sup>22</sup> Dentro de estas propuestas mencionan el trabajo del colectivo Blast Theory, que plantean proyectos como *Fixing Point*, un paseo sonoro en una zona boscosa en el que se traza una historia contextualizada en el conflicto del Norte de Irlanda. Otra propuesta de este colectivo sería *I’ll hide you*, un juego urbano locativo en el que los participantes tienen como objetivo filmar a los otros jugadores y a la vez evitar ser filmados. En el artículo mencionan como este tipo de propuestas tiene un antecedente en las piezas de Janet Cardiff, que utilizaba una tecnología similar a las audioguías de los museos para generar ficciones sonoras que guiaban deambulaciones en espacios abiertos.

Impregnado de la tradición sonora de Janet Cardiff se encuentra *Senda Sonora*,<sup>23</sup> un paseo sonoro geo-localizado y concebido como un conjunto de composiciones de paisajes sonoros creados por Juanjo Palacios y Edu Comelles en el año 2011. La propuesta consiste en una composición creada para ser escuchada utilizando auriculares y paseando por la senda de las piscinas en San Antolín de Ibias (Asturias).

Propuestas como *Senda Sonora* están basadas en la utilización de los teléfonos móviles inteligentes, considerando que su uso se ha masificado. Esto permite extender muchísimo el tipo de propuestas, de manera que podemos encontrar aplicaciones como *Serendipitor*,<sup>24</sup> que combina las direcciones generadas por el API de *Google Maps* con las instrucciones para la acción y el movimiento inspirado por Fluxus, Vito Acconci o Yoko Ono. De esta manera el usuario puede introducir un origen y un destino y la aplicación asigna una ruta entre los dos. A medida que el usuario realiza su ruta, la aplicación sugiere posibles acciones que éste puede ir ejecutando.

Finalmente es interesante mencionar cómo Clara Boj y Diego Díaz están utilizando estas tecnologías para desarrollar proyectos como *Las calles habladas*,<sup>25</sup> que desarrollaron en el 2013. Este proyecto 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, como *Previsión de olas y viento frío*<sup>26</sup> o *Guía sonora de Ciudad Vella*<sup>27</sup> proponen relatos ubicados en barrios de la ciudad de Valencia que en ese momento se encontraban inmersos en procesos de gentrificación. Ambas propuestas construyen narrativas que se van activando a medida que caminamos por las calles del Cabañal y de Ciudad Vella, respectivamente. Estas propuestas pretendían reivindicar y poner en valor lugares escondidos y micro-historias que se desarrollaban en estos barrios, generando relatos a partir de la colaboración con los habitantes de esos mismos contextos. Es muy interesante cómo, mediante la utilización de la narrativa asociada a lo geográfico, ponen en relación el conflicto entre dos tipos de tramas. Por un lado el conflicto basado en tramas narrativas: cómo el discurso oficial de la ciudad pretende imponer un discurso basado en el turismo o la especulación sobre el tipo de narraciones emergentes, basadas en la vida cotidiana de los vecinos. 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 ya existente. Esto último es muy remarcable en el caso del Cabañal, ya que existía un conflicto en el momento de la realización del proyecto que pretendía intervenir sobre el propio trazado de las calles.

## IV. Conclusiones.

Todas las propuestas comentadas ponen en relación las prácticas de deambulación, las nuevas tecnologías de cartografía digital y la creación de narrativas. La conexión entre estos tres elementos difiere según la propuesta, pero en todas hay una intención de superar, ampliar o trasgredir la manera en la que practicamos y representamos el territorio o las historias que estas representaciones cuentan. Debemos de tener presente que el ejercicio de la cartografía en la actualidad está fuertemente influenciado por la llamada “web geo-espacial”. Alguna de las propuestas comentadas enfatiza cómo nuestra experiencia cotidiana se desarrolla entre el espacio físico y el de los datos, entre el propio territorio y su representación cartográfica. Otras, como *Dead pixel in Google Earth* o *Map* intentan hacer visible esta situación aportando estéticas digitales al espacio real. Propuestas como *Insulaires, islanders / Flußgeist 3* inciden en cómo estas tecnologías digitales se relacionan con emplazamientos físicos, desplazando esa representación virtual del territorio vinculándolo a coordenadas físicas reales.

Otras propuestas asumen esta situación de hibridación entre lo físico y la capa de datos. *Lowlands, Milk* o las propuestas de Rogelio López Cuenca, hacen uso de los desplazamientos para la exploración del territorio, recolectando información para después aportar documentación a esa capa de datos. De esta forma ponen en valor discursos que la cartografía oficial no suele atender.

Proyectos como *Amsterdam Real Time* o *Cabspotting* hacen uso de las tecnologías GPS para visualizar cómo los desplazamientos constituyen realmente una “puesta en acto” de la ciudad.

Otros proyectos utilizan el carácter de *wiki* de estas herramientas digitales de cartografía para ponerlas al servicio de diferentes comunidades. Estas comunidades generan mapas “emergentes”,

que invierten el rol clásico de la cartografía como ejercicio de control sobre el territorio. En proyectos como *Yellow Arrow* o *Cartografiando el territorio de Málaga* son los propios usuarios de un entorno urbano los que realizan la cartografía, utilizando también la exploración urbana para generar nuevas narrativas que después asocian a lugares o desplazamientos. En *Map Kibera* incluso colaboran con la cartografía del trazado de las calles generando un mapa que realmente responde a las necesidades de la comunidad. Estos proyectos constituyen un claro ejercicio de empoderamiento sobre el uso del territorio por parte de esas comunidades. Otro buen ejemplo de ello es *iSee* mediante el que se generan nuevas propuestas de desplazamientos que responden a una situación de coerción impuesta por medio de la videovigilancia.

El último grupo de proyectos, vinculados a los terminales móviles, asumen como esa “web geo-espacial” ha alcanzado una escala similar a la del territorio que representa. De esta forma no pretende ampliar la cartografía con datos, sino que hace uso de ella para ampliar nuestro espacio cotidiano con contenidos audiovisuales. Estos contenidos se lanzan directamente al contexto físico, generando un tipo de narrativa que debe ser practicada por medio de nuestros desplazamientos.

Finalmente podemos concluir que todas estas diferentes relaciones entre la movilidad, la cartografía digital y la narrativa permiten poner en cuestión los modelos de representación de nuestro espacio cotidiano, y nuestra propia experiencia cotidiana. Estas propuestas pretenden tomar partido y generar nuevas percepciones del territorio basadas en: la autorrepresentación, en la documentación de realidades ocultas o en la subjetividad. Estas nuevas representaciones generan a su vez nuevas formas de percibir nuestra cotidianidad y, por lo tanto, nuevas formas de habitarla.

## NOTAS

- 1 Definición literal recogida en Sindominio (s.f): “Estudio de los efectos precisos del medio geográfico, ordenado conscientemente o no, al actuar directamente sobre el comportamiento afectivo de los individuos”.
- 2 Este artículo fue publicado en diciembre de 1967 en la revista *Artforum* y posteriormente adquirió el formato de libro, cambiando su título por el de *A Tour of the Monuments of Passaic, New Jersey* (1967), así como de exposición.
- 3 Gemma San Cornelio define el término en la introducción del número 8 de la revista *Artnodes*: “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” (2008, p.1)
- 4 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.
- 5 “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>
- 6 Para ver el plano digital consultar la web de *LIMA I[NN]MEMORIAM*: <http://www.lopezcuenca.com/lima/index2.html>
- 7 Para ver el plano digital consultar la web de *Mataró - El revés de la trama*: [http://www.mapademataro.net/espanol/mapademataro\\_espanol.html](http://www.mapademataro.net/espanol/mapademataro_espanol.html)
- 8 Para ver el plano digital consultar la web de *Mapa di Roma* <http://www.mappadiroma.it>
- 9 Se puede consultar los diferentes mapas generados en la web de proyecto: <http://realtime.waag.org/>
- 10 Para ver un resumen del proyecto acceder a <https://vimeo.com/6163268>
- 11 Ver en <http://recombine.net/projects/lowlands.html>
- 12 Para profundizar en el proyecto se recomienda acceder a su web oficial <http://milkproject.net/index.html>
- 13 Se puede acceder a una galería de imágenes del proyecto en <https://www.flickr.com/people/yellowarrow/>
- 14 Para más información sobre el proyecto acceder a <http://urbantapestries.net/weblog/>
- 15 Se puede consultar los diferentes mapas generados en la web de proyecto: <http://>

meipi.org/loquemalaganocuenta.map.php

16 El colectivo que desarrolló Meipi estuvo formado por Alfonso Sánchez Uzábal, Doménico di Siena, Francesco Cingolani, Jorge y Guillermo Álvaro del Rey y Pablo Rey. <http://meipi.org/>

17 *Escoitar* es un trabajo on-line: <http://www.escoitar.org/>

18 Todo el proyecto está documentado en la web del proyecto: <http://mapkibera.org/>

19 Se puede consultar toda la información generada en la web de megafone.net: [http:// megafone.net](http://megafone.net)

20 Se puede ver un vídeo de la animación en el siguiente enlace: <http://chatonsky.net/works/insulaires/>

21 GeoGoo es un trabajo on-line. Se puede acceder mediante este enlace: <http://geogoo.net/>

22 Aunque mencionan diferentes términos para referirse a estas propuestas, como *location based storytelling*, *walking cinema* o narrativas terrestres.

23 Ver obra en <https://laescuchaatentaediciones.bandcamp.com/album/sonora>

24 La app se puede descargar en el siguiente enlace: <http://serendipitor.net>

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

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

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

## REFERENCIAS

**Bhawsar, V.** (s.f.). *The Lowlands*. Recuperado de la web personal del artista: <http://recombine.net/projects/lowlands.html>

**Boj, C. y Díaz, D.** (2013, diciembre). Ciudad, narrativa y medios locativos. Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas. *Revista Arte y Políticas de Identidad*, 9, 129-147.

**Borges, J. L.,** (2003). *El Hacedor*. Madrid: Ediciones Alianza.

**Bourriaud, N.** (2008) Topocrítica. El arte contemporáneo y la Investigación geográfica. En M. A. Hernández-Navarro (Comp.), *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente* (pp. 17-34). Murcia: CENDEAC.



- Careri, F.** (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- De Certeau, M.** (2000). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México D.F.: Universidad Iberoamericana.
- De Diego, E.** (2008). *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de Occidente*. Madrid: Siruela.
- Escoitar.** (s.f.). Bio. Recuperado el 15 de septiembre de 2014 de <http://www.escoitar.org/>
- Heidegger, M.** (1994). Construir, habitar, pensar. En *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- House, B.** (s.f.). *Yellow Arrow*. Recuperado del 15 de septiembre de 2014 de [http://brianhouse.net/works/yellow\\_arrow/](http://brianhouse.net/works/yellow_arrow/)
- Martin Prada, J.** (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Padrón Alonso, D.** (2011). *Prácticas cartográficas antagonistas en la Época Global. Catálogo de Mapas Críticos* (Trabajo fin de Máster, Universidad de Barcelona). Recuperado el 14 de septiembre de 2014 <http://es.scribd.com/doc/64076668/Practicas-cartografcas-antagonistasen->
- Paraskevopoulou, O., Charitos, D y Rizopoulos, Ch.** (2008). Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía. *Artnodes* (8), 5-15. Recuperado el 9 de diciembre de 2013 de [http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou\\_charitos\\_rizopoulos.pdf](http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou_charitos_rizopoulos.pdf)
- San Cornelio, G.** (2008). Nodo: <<Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno>>. *Revista Artnodes*, (8), 1-3. Recuperado el 9 de diciembre de 2013 de <http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/locative-media.pdf>
- Sandoval, L.** (Ed.). (2011). *Alrededor es imposible. Una exploración de lo inesperado por los sistemas cartográficos de Google*. Catálogo de programa Inéditos 2011. Madrid: La Casa Encendida.
- Sindominio.** (s.f.). *Definiciones. Internacional situacionista*. Recuperado el 14 de septiembre de 2014 de <http://www.sindominio.net/ash/is0108.htm>
- Smithson, R.** (2009). *Selección de escritos*. México: Ed. Alias.
- Snibbe, S.** (s.f.). *Cabspotting* (2005). Recuperado el 13 de septiembre de 2014 de <http://www.snibbe.com/projects/interactive/cabspotting/>