

PRESENTACIÓN

Nodo «*Locative media* y práctica artística: exploraciones sobre el terreno»*

Gemma San Cornelio (coord.)

Fecha de presentación: octubre del 2008

Fecha de aceptación: octubre del 2008

Fecha de publicación: diciembre del 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. En la actualidad, estos medios están plenamente integrados en nuestra vida cotidiana y generan toda una serie de rutinas sociales, profesionales y también culturales. Al mismo tiempo, están generando una cierta curiosidad e inquietud tanto desde el ámbito artístico como desde el sector académico, que empieza a considerarlos. Algunos ejemplos de iniciativas que se han producido en los últimos años son la publicación de un número monográfico (volumen 39) en la revista *Leonardo* en 2006 o el congreso titulado *Congreso de Verano sobre Medios Locativos* (Locative Media Summer Conference), que tuvo lugar en la Universidad de Siegen (Alemania) en septiembre de 2007. No obstante, no se puede afirmar que exista un consenso sobre la especificidad de estos medios, así

como sobre el tipo de proyectos que se generan. Esto se debe, por una parte, a las múltiples disciplinas que los pueden abordar y, por otra, a la complejidad de las tecnologías implicadas, que incluyen desde simples dispositivos de audio hasta instalaciones basadas en sistemas de realidad aumentada. Estos dos factores, además, multiplican de forma exponencial las tipologías de proyectos que se derivan de ellos.

Más allá de las discusiones epistemológicas, y a pesar de las circunstancias anteriores, en este número de *Artnodes* pretendemos contribuir a la discusión académica sobre los medios locativos, estableciendo un foco muy concreto en aquellos proyectos de carácter artístico que utilizan estos medios con diferentes propósitos: desde el activismo político¹ hasta el juego,² pasando por diversas formas de apropiación de dichas tecnologías. Ello nos permite vislumbrar que desde un punto de vista conceptual todos estos proyectos tienen en común una reflexión sobre la noción de espacio; cómo se ordena, cómo se representa o qué tipo de interacción social tiene

* La investigación que estamos desarrollando sobre este tema actualmente se enmarca en el proyecto *Arte, estética y (New) Media* (AE&NM) financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia (HUM2006-02317).

1. Los denominados *Google Earth Hacks* consisten en adaptaciones de los mapas de Google que permiten personalizar y añadir información a los mapas.
2. Una de las variantes es conocida como *geocatching* y consiste en juegos de pistas que utilizan instrumentos de localización. Otro claro ejemplo de juego es el tratado en el artículo «Hybrid Playground» de este número.

lugar en él son cuestiones que están en el fondo de todos y cada uno de los proyectos artísticos de medios locativos. Esta condición permite establecer un puente entre estos proyectos y otras formas artísticas contemporáneas de intervención en el espacio público —también conocidas como *arte público*—, que precisamente tienen este mismo objetivo. En este sentido, podemos afirmar que existe un incipiente cuerpo de prácticas cuya novedad no radicaría tanto en su aproximación conceptual, sino en los medios utilizados (Manovich, 2005) y, por tanto, en la potencialidad de extender sus efectos temporal y espacialmente por medio de la participación ciudadana. Así pues, el término *medios locativos* se puede entender de un modo más claro como marco conceptual o de referencia de las prácticas artísticas (y también sociales) que hacen uso de dichas tecnologías, pero al mismo tiempo estas tecnologías median y facilitan el acceso a otro tipo de prácticas artísticas.

Por otro lado, desde una perspectiva artística más reciente, resulta interesante observar la manera en que el llamado *arte de medios locativos* (*locative media art*) se relaciona con otras formas artísticas recientes, también de carácter tecnológico, como el *net.art*. En este sentido, podríamos decir que el origen del término *medios locativos* tiene unos matices similares al origen del término *net.art*: en ambos casos son artistas de países de Europa del Este quienes definen los términos. En el caso que nos ocupa, el origen fue el título de un taller que tuvo lugar en 2002 en el RIXC, un centro de arte electrónico en Riga (Letonia), donde se utilizó por primera vez.³ Unos años más tarde, por parte de algunos autores se ha considerado que esta forma artística vendría a sustituir al *net.art*, movimiento que estaría en el ocaso de su actividad, según sus principios y definición. Tuters y Varnelis defienden esta posición argumentando que en algunos foros de arte, como Rhizome o Artforum, la categoría *net.art* ha desaparecido y ha sido sustituida por la categoría genérica *arte multimedia* (*media art*) (Tuters y Varnelis, 2006, pág. 358). Sin embargo, la historia nos enseña que la aparición de una forma artística no implica de forma necesaria la desaparición de otra, sino que todas se relacionan y/o se complementan.

La irrupción de estos proyectos y su consideración han provocado una cierta polémica entre artistas y teóricos. Por una parte, están los que defienden los proyectos de medios locativos por ser una forma de creación abierta consistente en la colaboración de artistas con industria e instituciones dentro de equipos interdisciplinarios de innovación científica y tecnológica. Estos equipos de trabajo pueden generar de igual modo proyectos experimentales o artísticos y productos comercializables en última instancia.⁴ Por otra parte, los más críticos acusan a estas prácticas de una excesiva confianza en los sistemas de representación cartesianos (lo que supone, según Coco

Fusco, un paso atrás respecto a reflexiones teóricas anteriores), así como de una falta de visión crítica y código ético con el uso de dichas tecnologías (Galloway, 2005).

De un modo u otro, estas controversias reflejan el dinamismo que tiene lugar en el sistema artístico, y amplían más, si cabe, las formas de entender la práctica artística en la actualidad, tanto desde un punto de vista discursivo como estructural. Como apuntábamos al principio, las implicaciones de estos proyectos sobrepasan el contexto únicamente artístico y se deberían entender desde una óptica más general que refleje las dinámicas institucionales de arriba abajo (*top-down*) y sociales de abajo arriba (*bottom-up*) (Townsend, 2006), que resultan comunes al contexto de estudio de los llamados *nuevos medios* (Jenkins, 2006). De la misma manera, resulta imprescindible la visión de disciplinas como la geografía, la arquitectura, el urbanismo o la antropología para lograr un análisis más profundo de lo que suponen estas prácticas en un ámbito social y cultural.

En el número que presentamos no aspiramos a conseguir esta visión global, dado que actualmente existe muy poco material de base, tanto de estudios de caso sobre estos proyectos como de estudios de carácter teórico. Sin embargo, sí que intentamos obtener reflexiones de autores que provienen de distintos ámbitos, incluida la práctica artística. Los artículos presentados en este número reflejan con diferente nivel de detalle visiones sobre las tecnologías de medios locativos, así como de los marcos conceptuales en los que se inscriben, y proporcionan ejemplos de proyectos artísticos que ilustran dichas ideas. Para empezar, el artículo de Paraskevopoulou, Charitos y Rizopoulos se centra en la reflexión sobre el concepto de *mapa*, aportando una historia de la cartografía y prestando especial atención a las teorías que desafían el modelo cartesiano. Este es el contexto donde sitúan aquellas prácticas artísticas basadas en la «creación de mapas» y que sobrepasarían la representación física del territorio para expresar, criticar o motivar diferentes aspectos de la vida urbana. En palabras de los autores, se trata de mapas «subversivos» que amplían o enriquecen el paisaje urbano con información, significados y emociones. Los proyectos seleccionados por los autores, además de valor estético, poseen un espíritu de reivindicación social de espacios y redes compartidas.

De manera similar, el artículo de Efraín Foglia propone un acercamiento a las redes sociales abiertas y a proyectos relacionados con tecnologías de medios locativos en el marco de las prácticas culturales. El texto incide de forma especial en los sistemas de red inalámbrica, como estructuras invisibles que se superponen a nuestra geografía urbana paulatinamente, al mismo tiempo que los sistemas de control de dichos sistemas recaen en unas pocas manos. En respuesta a ello, surgen diversos proyectos que permiten la creación

3. El término *locative* proviene del caso locativo en el idioma letón y otras lenguas de origen eslavo y se utiliza para indicar posición. «The terms derive from the locative noun case of the Latvian language, which indicates location and vaguely corresponds to the English prepositions *in, on, at* and *by*» (Tuters y Varnelis, 2006, pág. 357).

4. Un ejemplo sería Waag Society en Amsterdam.

de redes abiertas de telecomunicación, redes paralelas a internet creadas por la ciudadanía. Estas redes amplían las posibilidades de acción social y artística mediante propuestas que exploran los sistemas de control intrínsecos en estas tecnologías.

Sin embargo, según propone Anthony Townsend en su artículo, los medios locativos consisten en mucho más que artistas que utilizan dichos medios «en nombre de la provocación»; son un marco conceptual en el que cabe entender el desarrollo actual del web, y su vinculación con el espacio físico. Ya no tiene sentido continuar hablando de un ciberespacio etéreo y autónomo, puesto que en la actualidad existe una gran cantidad de datos de localización geográfica en internet. Para sustentar esta idea Townsend aporta un estudio de caso de un proyecto reciente de arte público en Nueva York, titulado *Las cascadas de la ciudad de Nueva York*. Este proyecto, sin implicar ninguna tecnología de este tipo en su desarrollo, ha generado una gran cantidad de fotografías etiquetadas geográficamente en Flickr. En definitiva, el argumento de Townsend sería que gracias a los medios locativos y los datos geográficos se establece un diálogo entre los artistas profesionales y curadores de un lado y los públicos de otro. La premisa básica, en sus palabras, sería que los medios locativos combinados con sitios de difusión en internet están desencadenando la participación del público en proyectos de intervención sobre el espacio público.

La participación es un elemento clave y común en la mayoría de los proyectos de medios locativos, que se sitúan, como dijimos al inicio, en lugares muy concretos donde tienen lugar. El artículo de Tina Bastajian estudia el proyecto *CALL CUTTA Mobile Phone Theatre* con una perspectiva absolutamente personal. Su descripción, a modo de

diario de la experiencia del proyecto, nos permite introducirnos por momentos en el espacio doble en el que se sitúa: el físico y el de la comunicación. Desde su posición de artista y creadora audiovisual, Bastajian realiza un análisis técnico y del contenido del proyecto buscando, de alguna manera, las claves que contribuyen a la implicación y participación del público. Al mismo tiempo, en su conclusión pone de manifiesto la ambivalencia y complejidad de estos medios.

Finalmente, cerramos el número con el artículo de Diego Díaz y Clara Boj, dos artistas que explican y analizan su propio proyecto *Hybrid Playground*, un juego de realidad aumentada basado en la transformación de los parques infantiles urbanos en escenarios para el juego audiovisual interactivo. Una de las ideas básicas en este proyecto es propiciar el desarrollo de experiencias de juego híbridas, es decir, físicas y digitales, al mismo tiempo que recuperar el espacio público de juego mediante el uso de un tipo de producto (los videojuegos) que habitualmente se utiliza en el ámbito privado del hogar. El espacio, por tanto y de nuevo, es el elemento clave de un proyecto que utiliza un sistema compuesto por un número variable de unidades sensoriales que envían la información capturada por sus diversos sensores al servidor central de forma inalámbrica. El artículo contiene una extensa explicación de todo el proceso de diseño y desarrollo del proyecto que permite entender, desde dentro, cómo funcionan estas tecnologías.

En conclusión, con este número aspiramos a realizar nuestra aportación al estudio de las prácticas de medios locativos, entendiéndolas, tal y como defiende Russell, como un contexto para explorar nuevos y viejos modelos de comunicación, comunidad e intercambio (Russell, 2004).

Bibliografía

- GALLOWAY, A.; WARD, M. (2005). *Locative media as socializing and spatializing practices: learning from archaeology* [artículo en línea].
<http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf>
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- MANOVICH, L. (2005). *The poetics of augmented space: Learning from Prada* [artículo en línea].
<http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/pdf/manovich_augmented_space.pdf>
- RUSSELL, B. (2004). «Transcultural Media Online Reader Introduction». *TCM Online Reader 2004*.
<<http://parth.wordpress.com/2006/07/25/tcm-locative-reader/>>
- SAN CORNELIO, G.; ALSINA, P. «Spaces of flows: processes and places in locative media artworks». En: *Art, space and technology in the Digital Age*. Idea: Cluj (en prensa).
- TOWNSEND, A. (2006). «Locative-media artists in the contested aware city». *Leonardo*. Vol. 39, n.º 4, págs. 345-347.
- TUTERS, M.; VARNELYS, K. (2006). «Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things». *Leonardo*. Vol. 39, n.º 4, págs. 357-363.

Cita recomendada

SAN CORNELIO, G. (coord.) (2008). "*Locative media* y práctica artística: exploraciones sobre el terreno". *Artnodes*, n.º 8 [artículo en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i8.768>



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que especifique su autor y la revista que la publica (*Artnodes*); no la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>.

CV



Gemma San Cornelio

Profesora de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación de la UOC

gsan_cornelio@uoc.edu

Licenciada en Bellas Artes y doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Politécnica de Valencia. Desde 2005 es profesora de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación y del máster de Sociedad de la información y el conocimiento de la Universitat Oberta de Catalunya. Actualmente dirige el proyecto de investigación *Arte, estética y (new) media*, financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia (HUM2006-02317), en el que se analiza el terreno de la creación artística en el marco de los «nuevos medios» con una perspectiva interdisciplinar. Sus últimas publicaciones dentro de este marco son *Arte e identidad en Internet*, Editorial UOC (2008), y «Spaces of flows: processes and places in locative media artworks», en: *Art, space and technology in the Digital Age*, Idea (en prensa, en coautoría con Pau Alsina).