

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

**NODO «LOCATIVE MEDIA Y PRÁCTICA ARTÍSTICA:  
EXPLORACIONES SOBRE EL TERRENO»**

# Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía

**Olga Paraskevopoulou**  
**Dimitris Charitos**  
**Charalampos Rizopoulos**

Fecha de presentación: octubre del 2008

Fecha de aceptación: octubre del 2008

Fecha de publicación: diciembre del 2008

## Resumen

Los medios locativos (*locative media*) constituyen un campo emergente de prácticas creativas y una plataforma para probar nuevas experiencias en el entorno urbano que cada vez interesa más a los artistas. El uso de medios locativos con intención artística ha vinculado la geografía y los mapas a la vida y la experiencia urbana de maneras novedosas y en ocasiones inusuales. Esta conexión permite que se produzcan diversas transformaciones en la relación tradicional entre el proceso de creación de mapas y el espacio físico que representa. El mapa ya no se limita a describir según un modelo jerárquico descendente el territorio físico que representa, sino que más bien el territorio inspira la creación artística de diversos tipos de mapas que pueden expresar, criticar o resaltar aspectos distintos de la vida urbana. En este artículo centramos nuestro interés en proyectos locativos que emplean diversos medios y tecnologías basadas en la detección de la localización como el GPS, con el objetivo de crear mapas subversivos que amplían la vida urbana y enriquecen el paisaje urbano con información, sentido y/o emociones. Lo que consideramos importante de estas iniciativas es el hecho de que, además del valor estético de su obra, en la mayoría de los casos los artistas se ven motivados por la perspectiva de incrementar la conciencia pública en relación con diversos temas, como el proceso de creación de mapas, la localización y posicionamiento precisos, la capacidad de formar redes sociales en la red urbana, la vigilancia, el seguimiento de cuerpos humanos u objetos o cómo afectan todos estos temas a las elecciones y la vida cotidiana de la gente.

## Palabras clave

creación de mapas, cartografía, entorno urbano, basado en la localización, medios locativos, *locative media*

**Abstract**

*Locative media is an emerging field of creative practice and a platform for experimenting with new experiences in the urban environment that has become increasingly interesting to artists. The use of locative media for artistic purposes has linked geography and maps to urban life and experience in new and sometimes unusual ways. This connection offers the possibility of various transformations in the traditional relationship between the mapping process and the physical space that it depicts. The map no longer merely depicts in a top-down manner the physical territory that it represents; rather, the territory inspires the artistic creation of various kinds of maps that may express, criticize or motivate different aspects of urban life. In this article we focus our interest on location-specific projects that make use of various media and location-sensing technologies such as GPS, in order to create subversive maps that amplify urban life and enrich the urban landscape with information, meaning and/or emotion. What we consider important in these attempts is the fact that apart from the aesthetic value of their work, artists are, in most cases, motivated by the prospect of raising public awareness on various issues such as the process of map-making, location and precise positioning, the ability to form social networks in the urban grid, surveillance, the tracking of human bodies or objects or how all these issues affect peoples' choices and everyday life.*

**Keywords**

*mapping, cartography, urban environment, location-specific, locative media*

**Introducción**

El uso de medios portátiles y redes sin cables para asociar el significado y la información con localizaciones geográficas ha motivado la aparición del concepto de medios locativos (*locative media*). El arte con medios locativos surgió como respuesta a formas previas de arte digital, como el *net art*, que utilizaban el espacio virtual como contexto figurativo. Las prácticas artísticas basadas en la localización suelen adoptar un enfoque crítico respecto a la experiencia en la pantalla «de cuerpo ausente», y reivindican que el mundo físico es su territorio. Los artistas utilizan tecnologías ubicuas y que tienen en cuenta la localización para crear intervenciones artísticas cuyo propósito es que nos replanteemos el uso de estas tecnologías y suscitar preguntas respecto al modo en que afectan a la representación del espacio físico y la vida cotidiana. La representación digital del entorno urbano y la ampliación del espacio físico con elementos de la experiencia vivida —mediante la creación de capas de información, connotaciones afectivas y rastros humanos— puede provocar un cambio en nuestra percepción del mundo y nuestra implicación en él. La artista Coco Fusco (2004) criticó las prácticas de creación de mapas por eliminar el tiempo, centrarse de manera desproporcionada en el espacio y deshumanizar la vida. Puede que esta crítica aún pueda aplicarse a la creación convencional de mapas, pero los artistas que trabajan con nuevos medios suelen tener como objetivo redefinir la estructura de los mapas abordando la representación del mundo de abajo arriba (*bottom-up*).

En este artículo intentaremos en primer lugar repasar la bibliografía existente sobre enfoques alternativos para crear representaciones subversivas del entorno urbano a través de medios locativos. Esta bibliografía se inspira en las críticas a las herramientas convencionales de creación de mapas y en las prácticas alternativas en este campo. Como apoyo a este repaso, también examinaremos la historia de la cartografía, el discurso posmoderno sobre los conceptos de mapa y territorio y la retórica de los situacionistas. Esta investigación teórica se vinculará a ejemplos concretos de proyectos artísticos basados en la localización. Para concluir este artículo, presentaremos una clasificación de proyectos de arte basados en la localización según dos tipos de técnicas de creación de mapas, concretamente la anotación espacial y el rastreo.

**A. Creación de mapas de la representación espacial**

El término «creación alternativa de mapas» remite a la creación de un mapa que, entre otras cosas, puede ser digital, subjetivo, participativo y al que se le pueden añadir capas de información. El desarrollo de las tecnologías locativas ha servido para ampliar aún más los enfoques actuales respecto a la creación de mapas, representados en papel, hacia representaciones más dinámicas y multidimensionales a las que se accede a través de una serie de interfaces. Además, las críticas

a la cartografía<sup>1</sup> han alentado a los artistas a hacer visibles ciertos aspectos de la vida y su estructura.

Las obras de los artistas que trabajan con medios locativos suelen girar en torno a la idea de volver a configurar nuestra vida cotidiana, o de renovar nuestra comprensión del mundo. Russell (1999) describió este nuevo contexto en su *Headmap Manifesto*:

«location aware, networked mobile devices make possible invisible notes attached to spaces, places, people and things [...] Real space can be marked and demarcated invisibly. What was once the sole preserve of builders, architects and engineers falls into the hands of everyone: the ability to shape and organize the real world and the real space [...] Geography gets interesting. Cell phones become internet enabled and location aware, everything in the real world gets tagged, bar-coded and mapped. Overlaying everything in a whole new invisible layer of annotation» (Tuters y Varnelis, 2004).

Estos nuevos sistemas tecnosociales han obligado a replantearse la naturaleza de la representación espacial. Ofrecen la oportunidad de volver a vincularnos a la geografía urbana, ampliar el espacio con capas digitales de información y significado<sup>2</sup> e insertar el movimiento y el tiempo en la representación de la ciudad. Por lo tanto, permiten interpretar el entorno urbano mediante formas alternativas de creación de mapas. De este modo, resulta esencial examinar estas estrategias contemporáneas de creación de mapas no sólo desde el punto de vista de lo que se representa, sino también de cómo se representa.

## Herramientas convencionales de creación de mapas

Si repasamos la historia de la creación de mapas y las herramientas tradicionales para crearlos, vemos diversos intentos y enfoques cuyo objetivo era cartografiar el mundo físico. Para responder a una pregunta geográfica clave como «¿dónde estoy?», los geógrafos se han dedicado a crear proyecciones de mapas de la superficie de la Tierra sobre una superficie plana. El geógrafo de la Grecia clásica Ptolomeo creó un sistema cuadrículado y citó las coordenadas de lugares en

todo el mundo conocido en su obra *Geografía*. Pero los conceptos de latitud y longitud no se idearon hasta la Edad Media. La historia de la creación de mapas ha estado estrechamente vinculada a los esfuerzos por descubrir métodos más precisos y útiles de representación del mundo. Aunque resulta imposible representar de forma precisa la superficie esférica de la Tierra en un plano, en el s. XVI Gerardus Mercator fue el primero en concebir un método para representar la tierra en dos dimensiones. No obstante, en esta representación Europa y el resto del hemisferio norte estaban muy desproporcionados respecto al resto del mundo. Mercator nunca pretendió que su mapa se empleara para algo más aparte de la navegación, aunque se convirtió en una de las proyecciones de mapas más populares del mundo.

Los mapas definidos por el sistema de coordenadas cartesianas<sup>3</sup> son las herramientas básicas de la geografía, ya que nos permiten representar los fenómenos espaciales sobre el papel. Sin embargo, hay que señalar que todos los mapas distorsionan la distancia, la escala, la forma, el área, o la dirección para presentar una imagen que satisfaga las necesidades de los fabricantes o los usuarios. La historia de la creación de mapas y de las herramientas para producir mapas no es en absoluto neutral ni objetiva,<sup>4</sup> ya que comporta ciertas concepciones y convenciones en relación con la percepción que tienen los fabricantes del entorno.

Algunos logros de la tecnología moderna han mejorado las herramientas que se utilizan para cartografiar y, en consecuencia, el proceso de creación de mapas. El sistema de posicionamiento global (GPS) es un sistema de satélite que financia y controla el Departamento de Defensa de Estados Unidos desde 1978. El GPS utiliza entre 24 y 32 satélites en la órbita media terrestre que emiten una señal precisa de microondas. Se emplea como herramienta para precisar el posicionamiento en proyecciones terrestres, así como para determinar la localización, el tiempo y la velocidad (incluida la dirección) de receptores GPS en tiempo real. No obstante, su utilización se ha criticado mucho.<sup>5</sup>

No sorprende que los artistas hayan mostrado su preocupación en relación con estos nuevos sistemas cartográficos y de posicionamiento. Un ejemplo de crítica de la inexactitud del GPS y los sistemas de cartografía cartesiana puede encontrarse en *You are Here: Museu* (1995), de Laura Kurgan. La artista abordaba las incertidumbres que surgen al confiar en sistemas de localización vía satélite para saber «dónde estamos». Además, Jeremy Wood está experimentando con

1. Estas críticas se ejercen por un lado respecto a la cartografía *per se* (cartografía crítica) y, por el otro, respecto a las relaciones sociales que representa (cartografía táctica).
2. Estas anotaciones en los medios/marcadores geográficos son el equivalente virtual de dejar un marcador físico en un lugar en particular que puedan detectar unidades de GPS o dispositivos PDA.
3. Según este sistema, las características de la superficie terrestre remiten a posiciones en los mapas que utilizan un sistema de coordenadas XY.
4. Un ejemplo en la historia moderna es el de la ocupación de Irlanda por parte del ejército británico: una de sus primeras iniciativas militares fue volver a cartografiar el país entero. Gran Bretaña quería ser la autora del mapa irlandés, ya que «la mano que dibuja el mapa es la que domina el mundo» (Gallery TPW, 2006, a).
5. Esta crítica suele vincularse a su dependencia de las fuerzas militares estadounidenses y al problema ético que supone su uso, o a la inexactitud y errores que pueda cometer y que podrían tener consecuencias devastadoras.

las posibilidades de estas nuevas tecnologías en sus proyectos GPS Drawing. Uno de ellos, *GPS Data Cloud*, es una escultura compuesta de múltiples bancos públicos a distintas alturas y posiciones, que se solapan y cruzan. Al igual que Kurgan, Wood reflexionó sobre la inexactitud del actual sistema de posicionamiento vía satélite en esta escultura.

Estos sistemas que tienen en cuenta la localización no sólo influyen en el modo en que representamos el mundo superponiendo, por ejemplo, imágenes de satélite a mapas convencionales; también pueden rastrear cuerpos humanos u objetos en cualquier lugar. Al girar alrededor de la Tierra, pueden afectar a personas en todo el mundo. La crítica de Holmes (2003) a las tecnologías mundiales de la comunicación, las cuales considera que conforman una «infraestructura imperial», subraya, por un lado, la adopción del enfoque cartográfico cartesiano convencional sin cuestionarlo, y, por el otro, el uso de tecnologías de localización que nacieron en el contexto militar.<sup>6</sup> De manera más concreta, Holmes se opone al uso irreflexivo de tecnologías que pretenden integrar a la sociedad civil en la arquitectura básica y su adopción en el contexto de los proyectos artísticos, en los que se genera una estética cuya intención política es meramente decorativa.

Además, se han creado una serie de proyectos artísticos que pretenden cuestionar esta adopción y suscitar la preocupación del público. Por ejemplo, el proyecto *LOCA* (Hement *et al.*, 2003) cuestionó la aceptación carente de sentido crítico de la arquitectura de vigilancia y control. *LOCA* es un proyecto interdisciplinario impulsado por artistas sobre medios móviles y vigilancia que se inició en 2003. Pretendía incrementar la conciencia pública en relación con cómo ciertas tecnologías cotidianas (en este caso Bluetooth) permitían rastrear los cuerpos en el espacio de un modo sutil. Los artistas también crearon un mapa que representaba el flujo de gente a través del espacio. El objetivo de este mapa era demostrar que los datos recopilados por *LOCA* podían utilizarse para generar una representación real de los movimientos de la gente.

## Mapa y territorio

En el discurso posmoderno, el mapa es un símbolo metageográfico que representa la imposición de una geometría externa sobre la geografía física. Para Baudrillard (1994), el mapa es un *simulacro*. La simulación del territorio es más importante que el territorio en sí. En este sentido, el territorio ya no precede al mapa, ni lo sobrevive. Por el contrario, Jameson (1991) sugirió que la amenaza no es que el mapa preceda al territorio, sino que el territorio se ha vuelto imposible de cartografiar. Para Jameson, «puede que volvamos a empezar a comprender la posición que ocupamos como sujetos individuales y

colectivos y recuperemos la capacidad de actuar y luchar que hoy en día se encuentra neutralizada por nuestra confusión espacial y social». Por lo tanto, la creación de mapas es el resultado de una actuación individual en el mundo y de su alteración según nuestras expectativas. Aunque estas teorías ofrecen perspectivas distintas, ambas coinciden en que la lógica del territorio se opone a la lógica del mapa. Tanto para criticarlo como para apropiárselo, el mapa sigue conservando su dominio sobre el territorio que representa (Gordon, 2007).

Actualmente, mientras los proyectos artísticos basados en la localización buscan nuevas maneras de interpretar el entorno urbano, la geografía física se revaloriza. En estas técnicas cartográficas alternativas el territorio se vuelve visible y sugiere que el mapa ya no coincide con el territorio, sino que más bien el territorio coincide con el mapa. Este enfoque jerárquico ascendente para cartografiar la experiencia vivida se aproxima más a las sugerencias de Jameson y ha motivado la creación de mapas subjetivos y participativos y cartografía de base.

Por ejemplo, el servicio de mapas de Google, lanzado en febrero de 2005, reivindicaba el mapa como herramienta para situar la subjetividad en el espacio. Una característica interesante de este software es que permite la superposición de imágenes vía satélite sobre los mapas. La incorporación de este rasgo a Google Maps permitía que los usuarios se hicieran una idea más clara del flujo de información en relación con el territorio inmutable. Otra consecuencia interesante fue la apropiación inicial de la API (interfaz de programación de aplicaciones) de Google por parte de *hackers* que la utilizaban para crear aplicaciones web híbridas (*mash-ups*) de bases de datos preexistentes y representaban información específica referida a un espacio geográfico concreto. Así se creaban, por ejemplo, mapas superpuestos a estadísticas de criminalidad o listados de propiedades inmobiliarias.<sup>7</sup>

## Cartografía subversiva

*Maps are pictures*

*Maps are self-portraits*

*Maps are manifestations of perceptions*

*Maps are portraits of the world in the manner*

*in which those preparing them would*

*like the world to be understood*

*Maps are subjective*

*Mapping... is an act of power*

Sen (2007)

El término *cartografía subversiva* suele vincularse a los enfoques críticos y tácticos en relación con la cartografía. Ambos enfoques tienden

6. Otro ejemplo de esta «infraestructura imperial» es el sistema geodésico mundial, que define un marco de referencia para la Tierra.

7. En julio de 2005, Google «liberó» su API para cualquiera que estuviera interesado en ella (Gordon, 2007, pág. 894).

a criticar el proceso tradicional de creación de mapas, considerándolo intrínsecamente problemático. Los argumentos habituales para apoyar esta postura son, en primer lugar, el hecho de que la creación convencional de mapas asume una realidad externa y «objetiva»: una versión del mundo que puede grabarse o moldearse y en la que se puede confiar. En segundo lugar, los mapas se han utilizado como expresiones de dominio y poder a lo largo de toda la historia política. Los mapas son creados por los que ostentan la autoridad y el poder, y por este motivo son poderosos. La necesidad de un enfoque crítico en relación con el poder ha provocado que el movimiento artístico reciente reclame la cartografía (Gallery TPW, 2006, b).

Tales proyectos experimentales pretenden hacer visibles a través de la creación de mapas características que tradicionalmente son invisibles y presentar interpretaciones alternativas para revelar asociaciones implícitas entre prácticas espaciales, poder y control.

Los proyectos de cartografía contemporánea que intentan identificar aspectos distintos del entorno urbano emplean técnicas alternativas de creación de mapas para redefinir la estructura del mapa. Por ejemplo, cartografían el entorno de un modo efímero y móvil. En este caso, se genera una cierta representación modificando los esquemas de uso en vez de las referencias inmutables representadas en mapas institucionales. A diferencia del espacio euclidiano, estos mapas describen objetos en el espacio y no el espacio en sí. Uno de los primeros ejemplos de esta práctica es el diagrama de Louis Kahn sobre el movimiento del tráfico existente en Filadelfia. En este diagrama, la infraestructura física se desvanece a favor del pulso, la densidad, el movimiento y el flujo de la ciudad (Sant, 2004).

Otro objetivo importante de la cartografía subversiva es alterar nuestras creencias sobre el mundo y provocar nuevas percepciones de las redes, filiaciones, asociaciones y representaciones de lugares, personas y del poder. En octubre de 2001, el Institute for Applied Autonomy (IAA) produjo *iSee*, una página web que utilizaba la representación cartográfica para cuestionar el auge de las redes de vigilancia. Tal y como señala el IAA, *iSee* ofrecía a los visitantes un mapa interactivo que permitía a los ciudadanos identificar y evitar las cámaras de vigilancia de la ciudad de Nueva York. Con este mapa, se podían crear las «rutas menos vigiladas» que evitaban tantas cámaras como podían entre dos puntos. A menudo, las rutas eran absurdamente tortuosas y modificaban la percepción del paisaje urbano. Su proyecto suponía el reconocimiento explícito de los mapas como dispositivos retóricos: los mapas no son solamente representaciones espaciales, sino que también forman argumentos. Cuando los individuos se implican en la creación de un mapa, afirman lo que consideran importante, lo que consideran interesante y lo que les motiva para actuar.

## B. La Internacional Situacionista - psicogeografía urbana

En su estudio de 1952, Chombart de Lauwe, un sociólogo parisino, señaló que «un vecindario urbano no está determinado únicamente por los factores geográficos y económicos, sino también por la imagen que sus habitantes y los de otros barrios tienen de él». En esa misma obra, siguió los movimientos realizados en el transcurso de un año por una estudiante que vivía en el 16.º *arrondissement*, para ilustrar «la estrechez del París real donde vive cada individuo». Guy Debord se escandaliza ante el hecho de que el itinerario de la estudiante «forma un pequeño triángulo sin desviaciones importantes, los tres vértices del cual son la Escuela de Ciencias Políticas, su residencia y la de su profesor de piano». La teoría de la *Dérive* (literamente, «deriva») anima a las personas a renunciar «a los motivos normales para desplazarse o actuar en las relaciones, trabajos y entretenimientos que les son propios, para dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y los encuentros que a él corresponden» (Debord, 1958).

La Internacional Situacionista (SI) fue un pequeño grupo internacional de activistas políticos y artísticos formado en 1957, que permaneció activo en Europa durante los años sesenta y pretendía instigar importantes transformaciones sociales y políticas. Uno de los campos de su investigación fue la psicogeografía, que guió a los situacionistas en su evaluación de la ciudad y su arquitectura. La psicogeografía, «la ciencia de la *dérive*», fue introducida por primera vez en el discurso situacionista por Guy Debord en su ensayo *Introduction to a Critique of Urban Cartography* (1955), donde escribió:

«Psychogeography could set for itself the study of the precise laws and specific effects of the geographical environment, consciously organized or not, on the emotions and behavior of individuals. The adjective psychogeographical, retaining a rather pleasing vagueness, can thus be applied to the findings arrived at by this type of investigation, to their influence on human feelings, and even more generally to any situation or conduct that seems to reflect the same spirit of discovery».

La *dérive* es un método de subversión, de volver a cartografiar el mundo y de identificar los flujos implícitos de capital y poder bajo la superficie de la ciudad. Una de las estrategias que cita Debord es la producción de mapas psicogeográficos. Como reacción a los modelos racionales de ciudad, sus colegas y él elaboraron una geografía alternativa que privilegiaba los espacios marginados y a menudo amenazados de París. Estos mapas psicogeográficos proponían una experiencia fragmentada, subjetiva y efímera de la ciudad. Aunque lo más probable es que los situacionistas crearan estos mapas para documentar la deriva, proponen un modelo en red en el que los sucesos espaciales se abstraen de la cuadrícula y se vinculan según su tipología tal y como se ha almacenado en bases de datos.

Siguiendo las estrategias de la Internacional Situacionista, diversas obras de arte creadas con medios locativos han adaptado la producción de mapas psicogeográficos o incluso la introducción de alteraciones, como transponer de manera más o menos arbitraria mapas de dos lugares distintos. Los psicogeógrafos contemporáneos pueden manifestar actualmente la identificación del *détournement*<sup>8</sup> en múltiples formas además de en los textos, con lo que la psicogeografía se transmite a un público mucho más amplio.

Por ejemplo, *Drift*, de Teri Rueb, según describe la artista, disfruta del flujo del deambular, el placer de la desorientación y el carácter imprevisible y lúdico de la deriva al vincularse al movimiento y la traslación. *Drift* plantea la clásica pregunta «¿dónde estoy y dónde voy?», en una época en la que las tecnologías de posicionamiento y rastreo espacial proporcionan respuestas cada vez más precisas, aunque limitadas, a esta cuestión. El proyecto *One Block Radius* ofrece un marco para la diversidad urbana y la historia en una zona de la ciudad de Nueva York que, debido a su sórdido pasado y tumultuoso estado actual, podría desaparecer fácilmente sin que se documentara su carácter físico y social único. Glowlab afirma que la arquitectura civil tiende a ignorar estos espacios urbanos periféricos, así que hay que cartografiarlos «subjétivamente» a través del arte, la literatura o mediante esfuerzos personales.

El proyecto *Shadows From Another Place*, de Paula Levine, ilustra esta transposición arbitraria de mapas de distintos lugares. Crea un mapa hipotético en el que usa el GPS para ilustrar el impacto de los cambios culturales y políticos que tienen lugar en un emplazamiento sobre el otro. De manera más concreta, superpone un mapa que sitúa los puntos del primer ataque estadounidense sobre Bagdad a uno de San Francisco. A Mushon Zer-Aviv también le interesa cuestionar la percepción del territorio y las fronteras y la manera en que la política, la cultura, la globalización y la red mundial las determinan. En su proyecto *You Are Not Here* experimenta con el desplazamiento e invita a los participantes a convertirse en metaturistas en excursiones simultáneas a través de múltiples ciudades. Entre los actuales circuitos se incluye Bagdad a través de las calles de la ciudad de Nueva York y la ciudad de Gaza a través de las calles de Tel Aviv.

Como podemos ver, los artistas se han apropiado del concepto situacionista de la experiencia medioambiental para desarrollar proyectos que revelan significado y afectan al entorno geográfico. Estos proyectos intentan producir nuevos sentidos del entorno urbano y estimular una nueva concepción de nuestra relación con él empleando tecnologías móviles para crear experiencias espaciales híbridas que comprendan una combinación de internet y el mundo físico. No obstante, muchos proyectos de arte basados en la localización también se han criticado por establecer una relación frívola con la tecnología

de la comunicación y las estrategias cartográficas convencionales, y adscribirse así a un formalismo conceptual que no tiene nada que ver con el *détournement* subversivo.

## C. Técnicas de creación de mapas

Aparte de las preocupaciones estéticas, los artistas que abordan la creación de proyectos de arte centrados en la localización también suelen proponerse alterar nuestra percepción del mundo. Hasta ahora se han mencionado una serie de proyectos que cuestionan y critican las tecnologías de detección de la localización y las técnicas tradicionales de creación de mapas, y que pretenden suscitar la preocupación del público respecto a la aplicación, precisión y ética de tales tecnologías. Además, hemos mencionado los esfuerzos de los artistas por hallar nuevos modos de interpretar el entorno urbano y sus intentos de cartografiar la experiencia vivida siguiendo una jerarquía ascendente mediante el uso de estos medios. Finalmente, nos hemos remitido a proyectos inspirados por la retórica de los situacionistas que pretendían reconfigurar el mapa del mundo y sugerían nuevas técnicas de creación de mapas que modifican nuestra percepción del espacio y la localización.

Esta sección final presenta una clasificación de proyectos de arte basados en la localización en relación con dos técnicas de creación de mapas. Siguiendo la distinción de Tuters (2004), y conforme a lo que se ha comentado hasta ahora, se puede sugerir que las obras de arte basadas en la localización podrían caracterizarse, según la técnica de creación de mapas que han utilizado, como proyectos de anotación espacial o de rastreo. Ofreceremos algunos ejemplos para que se comprenda mejor esta distinción y los distintos objetivos que pretenden lograr estos proyectos.

En el caso de proyectos que utilizan la técnica de creación de mapas de anotación espacial, los mapas se producen digital y colaborativamente. Los modos en que la gente que recorre la ciudad la experimenta y explota les otorgan una forma dinámica. Estos mapas no tienen como única intención representar el entorno urbano, sino que también quieren reafirmar la vida urbana y fomentar las redes sociales. Representan la duración, el pulso y la inestabilidad de la ciudad, y redefinen la manera en que percibimos el proceso de creación de mapas y sus usos. A menudo estos proyectos aumentan el espacio con geoetiquetas que lo vinculan a información adicional que pretende modificar nuestra concepción del entorno. Uno de los primeros ejemplos existentes es la creación de diversas capas de intercambio de información entre iguales que Google incorporó a

8. «El *détournement* es un juego posible gracias a la capacidad de devaluación», escribe Jorn en su estudio *Detourned Painting* (mayo de 1959), y prosigue diciendo que todos los elementos del pasado cultural deben «reinvertirse» o desaparecer. Por lo tanto, el *détournement* es en primer lugar una negación del valor de la organización de la expresión previa (Internacional Situacionista, 1959).

Google Maps. Los usuarios crean estas capas al añadir información concreta a localizaciones concretas. Podríamos decir que estos proyectos están vinculados a la práctica situacionista del *détournement*, ya que niegan la interpretación tradicional de la organización y la estructura en la ciudad.

*Urban Tapestries* (2002) es un proyecto de investigación y una plataforma de software experimental para crear mapas y compartir conocimiento, información, recuerdos e historias, desarrollado por Proboscis. *Urban Tapestries* experimentó con cómo la gente podía «atribuirse» distintas partes del entorno urbano a su alrededor. Por ejemplo, la gente podía dejar un rastro de su vinculación con el entorno, hilos (de conversación) sobre sus experiencias sensoriales y de cómo podrían compartir sus percepciones urbanas. El proyecto *PDPal* (2002) es otro ejemplo de creación colaborativa de mapas. El lema de *PDPal*, «escribe tu propia ciudad», revela la intención del proyecto de transformar las actividades cotidianas y las experiencias urbanas en un paisaje urbano dinámico que puede escribirse siguiendo una jerarquía ascendente. El mapa que genera *PDPal* es antigeográfico y anticartesiano. Pretende experimentar con la construcción de representaciones subjetivas y cargadas de valor sentimental, por lo que examina lo que hace que el espacio sea social o personal.

*Bio Mapping* (2004), de Nold, es un proyecto en curso que construye mapas de emoción. Estos mapas representan zonas y localizaciones de emotividad alta y baja, lo que resulta en una interpretación distinta del entorno urbano y sirve para concienciar sobre las decisiones que la gente toma en su vida y cómo les afectan. Este concepto se inspiró en la imponente arquitectura de supervivencia y control de la ciudad contemporánea. Al llevar un dispositivo que detecta la Respuesta Cutánea Galvánica del usuario al caminar, Nold intenta que la gente vuelva a explorar la zona donde viven. Además, al permitirles controlar la manera en que se comparten los datos que genera este proceso, desea que pasen de pensar que «se está a merced de estos sistemas técnicos a dominarlos» y a permitir las interacciones sociales.

En el caso de proyectos que utilizan la técnica de creación de mapas basada en el rastreo, los artistas usan los rastros que dejan los cuerpos y a veces los objetos cuando usan estos medios. El movimiento y la acción del sujeto en el mundo se capturan y representan.<sup>9</sup> Estos proyectos nos animan a reencarnarnos en el mundo y estimulan prácticas cotidianas que están desapareciendo, como caminar u ocupar espacio público. Suelen adoptar la práctica de la *dérive* para volver a cartografiar el mundo. Tal y como se ha comentado anteriormente, diversos proyectos, como *Drift* y *You Are Not Here*, experimentaban con estrategias psicogeográficas y con la dislocación. No obstante, esta categoría incluye principalmente proyectos que producen mapas alternativos rastreando los movi-

mientos de personas y objetivos y pretenden redefinir la manera en que vemos la ciudad, su estructura y relaciones.

Waag Society, en colaboración con Polak, creó *Amsterdam Real Time* (2002). En su proyecto intentaban visualizar los mapas mentales de cada habitante de la ciudad mediante el examen de sus comportamientos mientras se desplazaban. Los mapas individuales se recopilaban en un mapa colectivo basado en las trayectorias de los participantes que se paseaban por Amsterdam. No representaban la cuadrícula urbana como calles o bloques de pisos, sino solamente el movimiento de la gente real. 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. Según sus autores, el medio de transporte, la localización de su casa, el trabajo y otras actividades sumadas al mapa mental de la persona en particular determinan los rastros que deja. De este modo se ha creado un mapa de Amsterdam cambiante, efímero y muy subjetivo.

*Cabspotting* (2006) es otro proyecto que tuvo lugar en la Bay Area de San Francisco y se dedicaba a seguir el rastro de taxis comerciales para explorar temas económicos, sociales, políticos y culturales. Crearon mapas efímeros registrados a intervalos prefijados que revelaban otras maneras de ver nuestro entorno como los ritmos diarios y el pulso de la ciudad. En el contexto de este proyecto, Apodaca creó *Fly Cab*, rutas de rastreo de taxis visualizadas en un mapa tridimensional que incluía la posibilidad de incorporar el tiempo a sus representaciones.

El último proyecto que comentaremos aquí es *MILK* (2003). El objetivo de este proyecto era desarrollar un medio en el que los granjeros letones pudieran visualizar y comentar su propia relación con el espacio. Usando el GPS, rastreaban el camino de la leche desde donde se producía (Letonia) hasta donde se acababa distribuyendo (Holanda). Al convertir los datos recopilados en mapas en línea querían mostrar esta peculiar red de la leche, sus historias totalmente regionales y sus complejas dimensiones euroglobales.

## D. Conclusiones

En conclusión, nos gustaría repasar lo que se cartografía y cómo se hace, empleando tecnologías que tienen en cuenta la localización, y cómo estas transformaciones en la creación de mapas afectan a la representación del espacio físico y, en consecuencia, a la percepción de la vida cotidiana.

En algunos proyectos, los artistas que trabajan con medios locativos idean y crean mapas que representan el flujo, el movimiento, la densidad y el carácter efímero del paisaje urbano (cartografía crítica)

9. Podemos vincular estas prácticas al ejemplo anterior del diagrama de Kahn.

sin necesidad de representar las cuadrículas urbanas características de los mapas convencionales. En otros proyectos, los artistas tratan las redes y relaciones sociales de un modo revolucionario, oponiéndolas a la arquitectura de vigilancia y control (cartografía táctica). Además, estos proyectos pueden acabar concretándose en un mapa dinámico, producido colaborativamente, o alterar la imagen del entorno urbano en la mente de la gente animándoles a «dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y los encuentros que a él corresponden» (mapas psicogeográficos). En ambos casos, hacen que el territorio resulte visible cartografiando la vida real y cotidiana y representando detalles que permanecen ocultos en los mapas convencionales. Todos estos proyectos utilizan tecnologías que tienen en cuenta la localización para intentar volver a vincular aspectos de

la vida cotidiana al espacio urbano incorporando información y/o sentimiento a este espacio o utilizando los rastros que dejan humanos u objetos para representar sucesos espaciales.

En lo que respecta al «lado oscuro» de las aplicaciones de medios locativos, suele criticarse su relación con la industria y el gobierno. Es cierto que muchos proyectos de medios locativos están más orientados hacia los beneficios futuros que hacia la representación subversiva del mundo. También es cierto que estos proyectos aún no han desarrollado un mecanismo estructurado para la responsabilidad, la profesionalidad y la ética (Galloway, 2004). Al plantear todo lo anterior, seguimos teniendo en cuenta estos aspectos negativos de los sistemas de medios locativos, pero deseamos centrarnos más en las aspiraciones creativas de su utilización.

## Bibliografía

- BAUDRILLARD, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Sheila Faria Glaser (trad.). Ann Arbor (Michigan, EE. UU.): The University of Michigan Press. Págs. 1-2. [Versión en castellano: *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 2007].
- DEBATTY, R. (2005). Reseña del proyecto *Shadows From Another Place* de Paula Levine [reseña en línea]. En: *We make money not art*. [Fecha de consulta: 13 de agosto de 2008].  
<<http://www.we-make-money-not-art.com/archives/2005/05/paula-levines-s.php>>
- DEBORD, G. E. (1955). «Introduction to a Critique of Urban Cartography» [en línea]. En: *nothingness.org*. Fuente original: «Introduction a une Critique de la Geographie Urbaine». *Les Lèvres Nues*. N.º 6. Bruselas. [Fecha de consulta: 06 de junio de 2008]  
<<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/2>>  
[Versión en castellano: «Introducción a una crítica de la geografía urbana» [en línea]. Lurdes Martínez (trad.). En: *Sindominio.net*. [Fecha de consulta: 12 de noviembre de 2008].  
<<http://www.sindominio.net/ash/presit03.htm>>]
- DEBORD, G. E. (1958). «Theory of the Dérive» [en línea]. Ken Knabb (trad.). En: *nothingness.org*. Fuente original: *Internationale Situationniste*. N.º 2. París. [Fecha de consulta: 06 de junio de 2008]  
<<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/314>>  
[Versión en castellano: «Teoría de la deriva» [en línea]. Luis Navarro (trad.). En: *Sindominio.net*. [Fecha de consulta: 12 de noviembre de 2008].  
<<http://www.sindominio.net/ash/is0209.htm>>]
- FUSCO, C. (2004). «Questioning the Frame» [en línea]. En: *In These Times*. [Fecha de consulta: 17 de marzo de 2008].  
<<http://www.inthesetimes.com/article/1750/>>
- GALLERY TPW (2006). «Dubious Views» [exposición en línea]. En: *Virtual Museum of Canada*.  
a [Fecha de consulta: 2 de agosto de 2008]  
<<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Photos/html/en/secondaryText/intro.html>>  
b [Fecha de consulta: 20 de agosto de 2008]  
<<http://www.virtualmuseum.ca/Exhibitions/Photos/html/en/index-html.html>>
- GALLOWAY, A. (2004). Presentación de *Pervasive Locative Arts Network*. [Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2008].  
<<http://www.open-plan.org/index.php?prog2>>



- GLOWLAB (2004). *One Block Radius: a psychogeographic documentary*. [Fecha de consulta: 6 de junio de 2008].  
<<http://oneblockradius.org/obr.html>>
- GORDON, E. (2007). «MAPPING DIGITAL NETWORKS. From cyberspace to Google». *Information, Communication & Society*. Vol. 10, n.º 6, págs. 885-901.
- HEMMENT, D.; EVANS, J.; HUMPHRIES, T. [et al.] (2003). *LOCA*. [Fecha de consulta: 16 de junio de 2008].  
<<http://www.loca-lab.org/>>
- HOLMES, B. (2003). «Drifting Through the Grid: Psychogeography and Imperial Infrastructure» [en línea]. En: *Springerlin*. [Fecha de consulta: 10 de junio de 2008].  
<[http://www.springerlin.at/dyn/heft\\_text.php?textid=1523&lang=en](http://www.springerlin.at/dyn/heft_text.php?textid=1523&lang=en)>
- INSTITUTE FOR APPLIED AUTONOMY (2007). «Tactical Cartographies». En: L. MOGE, L. BHAGAT (eds.). *An Atlas of Radical Cartography*. Los Angeles: Journal of Aesthetics and Protest. Págs. 29-49.
- INSTITUTE FOR APPLIED AUTONOMY. *iSee*. [Fecha de consulta: 9 de septiembre de 2008].  
<<http://www.appliedautonomy.com/isee.html>>
- INTERNACIONAL SITUACIONISTA (1959). «Détournement as Negation and Prelude» [en línea]. Ken Knabb (trad.). En: *nothingness.org*. Fuente original: «Le détournement comme négation et comme prélude». *Internationale Situationniste*. N.º 3. París. [Fecha de consulta: 6 de junio de 2008].  
<<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/315>>
- JAMESON, F. (1991). *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press. Págs. 52-54. [Versión en castellano: JAMESON, Frederic (2008). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós].
- KURGAN, L. (1995). *You Are Here: Museu project*. [Fecha de consulta: 16 de junio de 2008].  
<<http://www.I00k.org/youarehere/you-are-here-museu>>
- NOLD, C. (2004). *BioMapping.net*. [Fecha de consulta: 7 de abril de 2008].  
<<http://www.biomapping.net/index.htm>>
- PATERSON, S.; ZURKOW, M.; BLEECKER, J. (2002-2004). *PDPal*. [Fecha de consulta: 07 de abril de 2008].  
<<http://www.o-matic.com/play/pdpal/>>
- PROBOSCIS (2002). *Urban Tapestries*. [Fecha de consulta: 07 de abril de 2008].  
<<http://urbantapestries.net/>>
- RIESER, M. (2005). «Beyond Mapping: New Strategies for Meaning in Locative Artworks» [comunicación]. En: *Altered States Conference*. Plymouth: Universidad de Plymouth.
- RUEB, T. (2004). «Drift». En: *Teri Rueb*. [Fecha de consulta: 2 de mayo de 2008].  
<<http://www.terirueb.net/drift/index.html>>
- SANT, A. (2004). «Redefining the Basemap». En: «Interactive City» [monográfico en línea]. *Intelligent Agent*. Vol. 6, n.º 2. [Fecha de consulta: 05 de junio de 2008].  
<[http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6\\_No2\\_interactive\\_city\\_sant.htm](http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_interactive_city_sant.htm)>
- SEN, J. (2007). «Other Worlds, Other Maps: Mapping the Unintended City». En: L. MOGE, L. BHAGAT (eds.). *An Atlas of Radical Cartography*. Los Angeles: Journal of Aesthetics and Protest. Pág. 13.
- SNIBBE, S.; BALKIN, A.; STAMEN DESIGN (2006). *Cabspotting*. [Fecha de consulta: 07 de abril de 2008].  
<<http://cabspotting.org/index.html>>
- TUTERS, M.; VARNELIS, K. (2004). «Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things». *Leonardo*. Vol. 39, n.º 4, págs. 357-326.

WAAG SOCIETY (The); POLAK, E. (2002). *Amsterdam Real Time*. [Fecha de consulta: 7 de abril de 2008].

<<http://realtime.waag.org/>>

WOOD, J. (2008). *GPS Data Cloud*. [Fecha de consulta: 3 de abril de 2008].

<<http://www.gpsdrawing.com/exhibitions/08/checking-reality.html>>

ZER-AVIV, M. (2006). *You Are Not Here (.org)*. [Fecha de consulta: 17 de mayo de 2008].

<<http://www.youarenothere.org/tours/about>>

## Cita recomendada

PARASKEVOPOULOU, O.; CHARITOS, D.; RIZOPOULOS, C. (2008). "Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía". *Artnodes*, n.º 8 [artículo en línea].

DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i8.769>



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



### Olga Paraskevopoulou

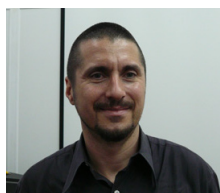
Laboratorio de Nuevas Tecnologías en Educación, Comunicación y los Medios de Comunicación de Masas

Departamento de Comunicación y Estudios de los Medios

Universidad Nacional y Kapodistriana de Atenas

[olga\\_paras@yahoo.com](mailto:olga_paras@yahoo.com)

Licenciada en Ciencias Políticas por la Facultad de Derecho, Economía y Ciencias Políticas de la Universidad Aristotélica de Tesalónica, Grecia. Actualmente está acabando sus estudios de posgrado de Comunicación política y nuevas tecnologías en la Facultad de Comunicación y Estudios de los Medios de la Universidad Nacional y Kapodistriana de Atenas. También es la responsable de la administración del e-MobilArt (Laboratorio Europeo Móvil para Artistas Interactivos), que se encuentra dentro del programa Cultura 2007.

**CV****Dimitris Charitos**

Laboratorio de Nuevas Tecnologías en Educación,  
Comunicación y los Medios de Comunicación de Masas  
Departamento de Comunicación y Estudios de los Medios  
Universidad Nacional y Kapodistriana de Atenas  
vedesign@otenet.gr

Profesor ayudante en la Facultad de Comunicación y Estudios de los Medios de la Universidad de Atenas. Da clases de Comunicación persona-ordenador, Arte y tecnología, Comunicación visual y Entornos de comunicación digital. Ha estudiado Diseño Arquitectónico (Universidad Técnica Nacional de Atenas, 1990) y Diseño Asistido por Ordenador, y tiene un doctorado en Diseño Interactivo y Entornos Virtuales (Universidad de Strathclyde, 1998). Desde 1994 ha dado clases de grado y posgrado en Escocia y Grecia (Departamento de Informática, Universidad de Atenas, y Departamento de Arquitectura, Universidad Técnica Nacional de Atenas). Es autor o coautor de más de sesenta publicaciones en libros, revistas o actas de congresos. Su obra artística incluye música electrónica, instalaciones audiovisuales interactivas o no interactivas del tipo *site-specific* y entornos virtuales.

**CV****Charalampos Rizopoulos**

Laboratorio de Nuevas Tecnologías en Educación,  
Comunicación y los Medios de Comunicación de Masas  
Departamento de Comunicación y Estudios de los Medios  
Universidad Nacional y Kapodistriana de Atenas  
c\_rizopoulos@media.uoa.gr

Investigador en la Facultad de Comunicación y Estudios de los Medios de la Universidad Nacional y Kapodistriana de Atenas. Tras licenciarse en esta universidad en 2003, obtuvo el título de máster en Producción Interactiva Multimedia de la Universidad de Huddersfield, Reino Unido. Actualmente cursa el doctorado en la Facultad de Comunicación y Estudios de los Medios de la Universidad Nacional y Kapodistriana de Atenas, donde investiga sobre los aspectos comunicativos de interactuar con entornos inteligentes. Entre sus intereses de investigación se encuentra la interacción persona-ordenador, la computación ubicua, la realidad virtual, el multimedia, la cognición espacial, los sistemas adaptivos y los juegos de ordenador