

Serra Navarro, David.

Investigador, Universidad de Girona, Departamento Comunicación y Filología. ESDAP.

Deriva y medios locativos: prácticas georeferenciadas.

Locative media and drifting: georeferenced practices.

TIPO DE TRABAJO:

Comunicación virtual.

PALABRAS CLAVE:

Deriva, medios locativos, glocal, geotagging.

KEY WORDS:

Drifting, locative media, glocal, geotagging.

RESUMEN.

La experiencia constituida mediante la interfaz nos sitúa en un punto común en el que converge la representación virtual condicionada por la ubicación real, un estadio de *mixed reality* (Hansen, 2006) en el que se dan los elementos necesarios para el desarrollo de una nueva realidad mediada. Un recorrido procesual que se asemeja a los posicionamientos situacionistas y a la noción de psicogeografía como comportamiento constructivo de significaciones. La actualización del territorio-juego de Guy Debord en relación con los medios locativos de los dispositivos tecnológicos ofrecen un repertorio conceptual que nos induce a reflexionar sobre los límites del espacio público, su expansión en el canal virtual y la transformación dinámica de una geografía cada día más líquida. La interacción entre flujos comunicacionales y coordenadas en el mapa se nutren de la actividad cotidiana de los usuarios, ahora activos y contributivos, y dibujan un conjunto de signos anclados en el lugar y su tiempo que nos generan nuevas narrativas y percepciones. En este contexto se desarrolló el taller *Geotagging the city* dirigido por el artista Kenneth Russo en el marco del *Festival de Cultura Contemporània de l'Empordà: Ingràvid 2016*. Una propuesta de educación artística, en la que los jóvenes participantes eran alumnos de bachillerato artístico, y que nos describe un conjunto de prácticas contemporáneas con herramientas tecnológicas cotidianas y de uso locativo. Extrapolar la concatenación de acciones reproducidas en las diferentes sesiones de dicho *workshop* nos acerca a un entendimiento de lo glocal en el marco social y su sentido en el aula para la formación artística.

ABSTRACT.

The experience constituted by the interface places us in a common point where the virtual representation is conditioned by the real location, a mixed reality stage (Hansen, 2006) where a new mediated reality develops. A processual path that resembles situationalist positions and the notion of psychogeography as a constructive behavior of meanings. The updating of the territory-game of Guy Debord in relation to the locative means of the technological devices offer a conceptual repertoire that induces us to reflect on the limits of the public space, its expansion in the virtual channel and the dynamic transformation of a liquid geography. The interaction between communicational and coordinated, flowing on the map, is nourished by the daily activity of the users: now active and contributory, and they draw a set of signs anchored in the place and its time. That generate new narratives and perceptions. In this context the *Geotagging the City* workshop was conducted by the artist Kenneth Russo in the context of the *Contemporary Culture Festival of Empordà: Ingràvid 2016*. A proposal of artistic education, in which the young participants were students of art high school, and which describes a set of contemporary practices with locative media tools. Extrapolating the actions concatenation reproduced in the different sessions of this workshop brings us closer to an understanding the concept of the glocal in the social context, and its meaning in the classroom for an artistic training.

CONTENIDO.

Contexto: procesos constructivistas, territorio e información y medios locativos.

Como breve introducción nos es importante poder abordar la siguiente propuesta de educación artística bajo diferentes posicionamientos conceptuales con el fin de extraer una interpretación de las praxis realizadas en un sentido más amplio más allá de los resultados formales que se puedan documentar en este artículo. La interrelación entre usuario y experiencia mediada por interfaces constituye uno de los ejes de investigación comunes a los proyectos del artista Kenneth Russo. Por esta razón vamos a estructurar tres focos de interés iniciales en el corpus de la reflexión: la base metodológica de aprendizaje, la noción contemporánea de mapa y la capacidad de hibridación con el entorno que promueven las tecnologías móviles.

Procesos constructivistas.

Los procesos constructivistas¹, como modo de aprendizaje y cuestionamiento de la realidad que nos rodea, nos describen un método en el que el conocimiento debe ser construido o reconstruido por el propio sujeto. A través de la acción el individuo establece una serie de negociaciones con el entorno, adquiriendo estructuras cada vez más complejas que le permiten construir significados a base de reestructurar los conocimientos que se adquieren de acuerdo con las concepciones básicas previas del sujeto. Siguiendo este enfoque David Jonassen (1994) nos define, desde una aproximación socio-cultural, las principales características que se enmarcan en los entornos de aprendizaje constructivista:

- Los ambientes constructivistas de aprendizaje proveen múltiples representaciones de la realidad.
- Estas múltiples representaciones evitan la sobresimplificación y representan la complejidad del mundo real.
- Los ambientes constructivistas de aprendizaje enfatizan la construcción del aprendizaje en lugar que la reproducción del mismo.
- Enfatizan las tareas auténticas en un contexto significativo, en lugar de la instrucción abstracta y fuera de contexto.
- Proveen ambientes de aprendizaje como situaciones de la vida real o estudios de casos en lugar de secuencias predeterminadas de instrucción.
- Promueven la reflexión de las experiencias.
- Permiten la construcción de conocimientos dependiendo del contexto y del contenido.
- Apoyan la construcción colaborativa del conocimiento a través de la negociación social, no de la competencia.

Esta categorización de ideas nos lleva a plantear qué rol tiene que adquirir el maestro, y en nuestro caso, cómo podemos trasladar estos ambientes sobre el territorio mediante la cocreación artística y el uso de los medios locativos.

Territorio e información.

Las tecnologías actuales también juegan un papel clave en el desarrollo de nuevas prácticas y/o ambientes, ya que el usuario deviene un productor activo que alimenta una cadena de experiencias en red, resultando un prosumidor que actúa en modo local y nutre la esfera global. Esta realidad teñida de ubicuidad y de prótesis tecnológicas, promueven la generación de nuevas movilidades dentro los lugares. A través de la tecnología móvil se fusiona lo imaginario, lo físico y lo informativo. Como nos apunta Aharon Kellerman (2006: 64): "individuals 'carry' with them their own territories. Some of this is becoming apparent through the growing use of mobile phones, laptops and mobile memories, which permit one to carry his / her whole personal library and to have immediate access and communications without any regard to location". La idea de implicar el lugar y su tiempo con la contribución en red de los usuarios favorece la creación de significados anclados en el mapa y simultáneamente en el proceso experiencial del grupo/individuo. Tal como he señalado en relación a las praxis de geolocalización (Serra, 2016), si bien la idea de ubicación se relaciona con unas coordenadas geográficas fijas, ahora con el uso de los medios locativos ésta adquiere un significado cambiante y dinámico en función de la información que las une (De Souza e Silva y Frith, 2012). Se retoma pues la idea de carácter libertario de Petr Kropotkin y Eliséé Reclus en el que el espacio urbano y relaciones sociales son indivisibles, la acción del hombre construye la geografía a cada instante (Fleming, 1988).

Medios Locativos.

Los medios locativos entendidos como una forma de arte interactivo, combinan tecnologías y servicios basados en la localización (McCullough, 2006: 27). Se trata de intervenir el espacio con nuevas formas de territorialización, producciones sociales que se generan en el intercambio de contenido en tiempo real, y que añaden capas de significado a la realidad, construyéndose una realidad aumentada en la que visibiliza el tráfico de conocimiento. Esta realidad nos conecta con la idea de *hacer del mapa el territorio*: "The map is open, connectable in all its dimensions, and capable of being dismantled; it is reversible, and susceptible to constant

¹ El Constructivismo tiene como autores principales a Jean Piaget, Vygotsky, Ausubel y Bruner.

modification. It can be torn, reversed, adapted to montages of every kind, and taken in hand by an individual, a group or a social formation... Contrary to a tracing, which always returns to the 'same', a map has multiple entrances". (Deleuze, G. y Guattari, F., 1983: 25-26).

Existen varias clasificaciones para determinar los diferentes tipos de prácticas de medios locativas, no obstante siguiendo la compartimentación conceptual que nos propone André Lemos (2006, 2007) podemos desplegar cuatro grandes apartados de actuación:

1. "Anotaciones Urbanas Electrónicas": nuevas formas de "escribir" el espacio urbano con dispositivos móviles
2. "Mapeado y Geo-Localización": adjuntar información - fotos, texto, vídeo, sonido - a mapas, para construir mapas ascendentes que representen comunidades
3. "Juegos para móviles basados en la localización": juegos online que utilizan un dispositivo móvil con capacidad locativa en un espacio urbano.
4. Las denominadas "Smart Mobs": movilizaciones políticas y/o estéticas - Flash Mobs - coordinadas con dispositivos móviles habitualmente teléfono móvil y mensajes de texto -SMS- para realizar una acción y propagarla rápidamente.

Estos cuatro grupos de proyectos locativos son la base formal en la que se basó el taller *Geotagging the city* de Kenneth Russo², revisando la noción conceptual de espacio compartido, experiencia individual y territorialización de significaciones.



Imagen 1. Participante del taller realizando un GPS draw mediante aplicación móvil, Figueres, 2016.

² Véase trabajo previo *GRpop*, una obra-app que se construye de forma híbrida entre la cartografía experiencial, el espacio geográfico y la realidad mixta, con la finalidad de convertir el espacio en un recurso pedagógico. En la experiencia individual y en el territorio común. <https://vimeo.com/61618586> [Consulta: 12 de Febrero de 2017].

DESARROLLO.

El taller se realizó en el marco del *Festival de Cultura Contemporània de l'Empordà: Ingràvid 2016*. Una propuesta dirigida hacia los alumnos de bachillerato artístico del Instituto Alexandre Deulofeu. Una de las premisas para ejecutar las diferentes acciones era disponer de un teléfono inteligente que permitiera la instalación de aplicaciones gratuitas. Inicialmente los participantes no tenían otro reto que familiarizarse con el funcionamiento técnico y producir contenidos georeferenciados emulando las prácticas psicogeográficas vinculadas a Guy Debord³. Las emociones y comportamientos relacionados con el espacio eran las etiquetas (*tags*) que tenían que adquirir valor en su contribución georeferenciada. La primera sesión consistía en vincular sus creaciones *plein air* con coordenadas estratégicas de su mapa emocional con la ciudad (recordemos el punto 2. *mapping and geolocation* descritos por Lemos). En la misma línea, precedieron actividades de “recolecciones vivenciales”, capturando sonidos provenientes de un punto del mapa e exportándolos a la nube como una ejemplificación de cómo añadir-distribuir-compartir capas de realidad. Un mapa sonoro de experiencias. Una forma de poner en común, ya dentro del aula, técnicas de visualización sugeridas por los diseñadores que no se utilizan como simples herramientas para mapear y describir lo que es, sino más bien servir el propósito de la interpretación y la comprensión.



Imagen 2. Muestra de dibujo georeferenciado, Figueras, 2016.

La segunda sesión consistía en realizar dibujos⁴ mediante el GPS, intentar reproducir cartografías personales y utilizar el cuerpo como cursor en movimiento, imitando en primera persona la obra Jeremy Wood (2006) o transcribiendo dibujos icónicos en modo autoexploratorio. Partiendo de que no hay existencia real sin interacciones (Bourriaud, 2006), los participantes se comprometieron durante un espacio/tiempo con su acción/rastro digital. La creación de narrativas espaciales en un formato de *embodied arts* que multiplican experiencias. Se trataba de acercar a los estudiantes el espacio liminal, la idea de convergencia entre virtual y físico. El “trazado humano”.

³ Véase textos de Guy-Ernest Debord publicados en *Les lèvres nues n° 6*, Bruxelles, 1955: “*L’imaginaire est ce qui tend à devenir réel, a pu écrire un auteur dont, en raison de son inconduite notoire sur le plan de l’esprit, j’ai depuis oublié le nom. Une telle affirmation, par ce qu’elle a d’involontairement restrictif, peut servir de pierre de touche, et faire justice de quelques parodies de révolution littéraire : ce qui tend à rester irréel, c’est le bavardage.*” http://www.larevuedesressources.org/introduction-a-une-critique-de-la-geographie-urbaine_033.html [Consulta: 10 de Enero de 2017].

⁴ Véase aplicación <https://medium.com/re-form/say-i-love-you-with-mapping-a386df308d78#.8qbolimfa> [Consulta: 11 de Enero de 2017].

Finalmente, constituidos grupos de trabajo, éstos propusieron diferentes relatos críticos⁵ sobre la sociedad y múltiples estrategias para canalizar sus discursos mediante el etiquetaje geocrítico. Una modalidad de cocreación en la que la capacidad transformadora de aquello artístico tenía que materializarse en acción global des de problemáticas locales. Trabajando con herramientas tan cotidianas como los servicios de *Google*, *OpenStreetMap*, o simple generadores de códigos QR para intervenir en el espacio.

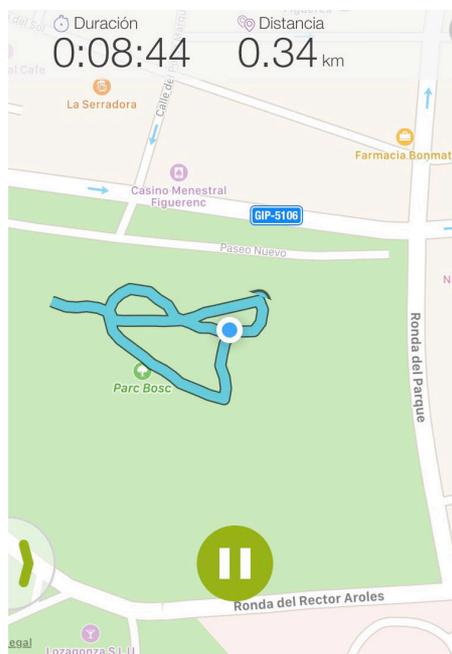


Imagen 3. *Colibri*, muestra de uno de los dibujos GPS, Figueres, 2016.



Imagen 4. Trabajo colaborativo previo al diseño de propuesta de intervención del espacio local mediante medios locativos. Institut Alexandre Deulofeu, Figueres, 2016.

⁵ Véase índice de propuestas generadas y consultables mediante códigos QR: https://issuu.com/krusso/docs/geotaggingthecitykr_web [Consulta: 13 de Enero de 2017].

FUTURO.

La intervención del espacio híbrido, las capas de realidad que nos facilita los estratos virtuales de los medios locativos, es una estrategia educativa que combina acción y apertura crítica en modo glocal. La práctica artística desde la realidad aumentada expande la recepción de discurso crítico a un nuevo público, pero también significa en ella misma una forma de relacionarse y de acceder a modelos de aprendizaje colaborativo. El modelo de pensamiento situacionista se redefine en una mirada actual, en la que el mundo-red se alimenta de substancia física y semiótica. El Internet de las cosas, el *actor-network theory (ANT)* de Bruno Latour, o la sociedad que vive en la ubicuidad son módulos de actuación que se desenvuelven en la cotidianidad de nuestro mundo, resignificándose y dando forma al semionauta dentro del territorio. Las fronteras entre la interfaz y lo tangible se difuminan para dar paso complejos procesos participativos en red, estados convergentes e híbridos en los que el conocimiento tiene lugar en la acción. La educación artística, dadas estas sinergias, tiene un nuevo campo en el que trabajar y talleres como el que se ha mostrado pueden representar un modelo de aprendizaje para extrapolar a otros escenarios, también interconectados en la realidad-reto que vivimos.



Imagen 5. Actividad 3.2. Participante del taller etiquetando zona física con vínculos a la nube, Figueres, 2016.



Imagen 6. Propuesta visual de grupo. Proceso de definición de contenidos georeferenciados, Figueres, 2016.

FUENTES REFERENCIALES.

Bibliografía.

Bourriaud, N., *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.

De Souza e Silva, A.; Frith, J., *Mobile interfaces in public spaces: Locational privacy, control, and urban sociability*. New York, NY: Routledge, 2012.

Deleuze, G. y Guattari, F., *On the Line*, New York: Semiotext(e), 1983.

Fleming, M., *The Geography of Freedom: The Odyssey of Elisie Reclus*. Montreal and New York: Black Rose Books, 1988.

Jonassen, D., Thinking technology: Towards a constructivist design model. *Educational Technology*, 3(4), 34-37, 1994.

Jonassen, D. y Rorher Murphy, L., Activity Theory as a framework for designing constructivist learning environments.

Educational Technology: Research and Development, 46 (1), 1999.

Kellerman, A., *Personal Mobilities*, NY, Routledge, 2006

McCulloug, M., On The Urbanism of Locative Media, *Places 18.2*, 2006.

Latour, B., *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

Lemos, A., Les trois lois de la cyberculture. Libération de l'émission, principe en réseaux e réconfiguration culturelle, *Revue Société*, Bruselas, 2006.

Lemos, A., Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura, en Médola, Ana Silvia; Araújo, Denise; Bruno, Fernanda. (orgs), *Imagem, Visibilidade e Cultura Mediática*, Porto Alegre, Editorial Sulina, 2007, pp. 277-293.

Serra, D., GRpop: un medio educativo entre arte y geoaprendizaje. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 31 (2), 2017. Enlace web: <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos> [Consulta: 24 de Febrero de 2017]

Wood, J., 'Can't be elsewhere when GPS drawing', in *Else/Where Mapping: New Cartographies of Networks and Territories*, ed. by Abrams, J. and Hall, P., pp. 274-275, University of Minnesota Design Institute, Minneapolis, MN. 2006.

AGRADECIMIENTOS.

Festival de Cultura Contemporània de l'Empordà: Ingràvid

Institut Alexandre Deulofeu, Figueres

Alumnos y participantes