

—Máster en
**Artes Visuales
y Multimedia,**
*Departamen-
tos de Pintura
y Escultura,
Facultad de
Bellas Artes
de San Carlos,
Universidad
Politécnica de
Valencia.*

**Análisis y
desarrollo de
la web cola-
borativa, Talk
About City**
*Valencia,
septiembre
2013*

—Autora:
**M^a Dolores
Moreno
Sánchez,**
—Dirigido por:
**M^a José Mar-
tínez de Pisón
Ramón.**



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Artes Visuales & Multimedia
Máster Oficial-UPV



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

Talk b o u city

*Este proyecto está dedicado a mi madre,
y en especial a Alberto,
familia y amigos... por todos los ánimos
que me han dado.*

1. Introducción

Motivación/justificación	9
Objetivos generales y específicos	10
Metodología	11

2. Marco teórico

2.1 Del concepto de espacio público al lugar practicado	15
2.2 De la noción de topofilia a los vínculos afectivos de la ciudad	21
2.3 La mirada emancipada	27
2.3.1 La experiencia del encuentro	27
2.3.2 El ciudadano generador de espacio social en la ciudad desde el concepto de “accidente social”	32
2.3.3 Mapas y cartografías de experiencias	35
2.4 Mapa como: caja de herramienta	41
2.4.1 Cartografías como imágenes del mundo	44

3. Referentes artísticos

49

4. Marco práctico

4.1 Planteamiento del proyecto <i>Talk About City</i>	61
4.2 Diseño de la interfaz	62
4.3 Software y descripción de plugins utilizados	79
4.4 Pruebas visualización	83
4.5 Presupuesto proyecto	84

5. Conclusiones

5.1 Conclusiones del proyecto <i>Talk About City</i>	89
--	----

6. Bibliografía

97

7. Anexos

109

1. Introducción

Motivación / justificación

Este trabajo teórico-práctico de fin de máster es un proyecto aplicado en el marco académico del Máster en Artes Visuales y Multimedia, y recoge aspectos de sus dos líneas de investigación; dentro de la línea Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social se sitúa en la Narrativa Interactiva; respecto a la línea Estética Digital, Interacción y Comportamientos se adscribe a Entornos Colaborativos On line.

Con la investigación se han relacionado experiencias digitales de los medios en red con vivencias personales del espacio físico. Para situar el proyecto se han descrito a grandes rasgos éstos dos términos, y realizado un análisis de los dos temas principales: El espacio público y los mapas de experiencias. A partir de estos análisis surgen las cuestiones de investigación que hemos intentado responder:

¿La facilidad con la que los nuevos sistemas de comunicación están confeccionando la imagen que quieren darnos de ciudad ideal, está produciendo la invisibilidad del sujeto en el espacio público y la pérdida de las relaciones sociales? Y frente a esto ¿cómo dar visibilidad a la voz que ejerce la ciudadanía sobre lo que pasa en su ciudad?

Para aportar posibles respuestas a esas cuestiones, la parte práctica del proyecto se ha centrado en la realización de una web colaborativa, dirigida principalmente a los ciudadanos de Valencia para que dejen en un mapa virtual sus historias de vida, procurando que esa visibilidad configure otra imagen de la ciudad, no como espectáculo, sino frente al espectáculo que genera la imagen proyectada de ciudad que impone el poder político y económico.

El proyecto se inscribe referencialmente en las prácticas artísticas que se generan y difunden en Internet para subrayar el carácter social de este medio y su vinculación con el espacio público; ese puente entre lo físico y lo virtual se construye a través de aplicaciones cartográficas de localización.

Para desarrollarla se ha diseñado una interfaz digital que acoge la “graffa de accidentes sociales”, reflejando el territorio emocional de la ciudad. Técnicamente

se ha utilizado como base la herramienta google maps, para que sobre su representación se puedan explorar las narrativas espaciales de aquellos que han dejado su voz, transformando la métrica pseudo-objetiva del plano en “geografías personales”.

Hablar de ciudad es también hablar de espacio público y este es el punto donde se inicia el recorrido de nuestra investigación, vinculado a otros conceptos clave como: mapa, cartografía, vínculos sociales, narrativas o visualización de datos.

La reflexión de estas nociones se ha sustentado en estudios teóricos como los de Walter Benjamin, Manuel Delgado o Zygmunt Bauman, entre otros, y en prácticas artísticas que retoman propuestas situacionistas en el entorno digital actual, para establecer una analogía sobre los modos de reivindicar la ciudad y la vida urbana de estos referentes con nuestro proyecto. A la vez, esta investigación responde a un interés personal de “practicar la ciudad” y ponerlo en relación con las prácticas artísticas basadas principalmente en cartografías colaborativas en Red que permiten ver otros flujos de información, y a la vez, modificar la percepción del espacio que habitamos, poniendo en relación otras vías posibles que permitan entender nuestra posición en las nuevas redes de información y comunicación en la red.

Los objetivos principales de esta investigación son:

- Investigar los vínculos e interacciones sociales que se dan en el espacio público y las afectividades que generan.
- Analizar las prácticas cartográficas en donde los datos que se presentan amplíen las formas de entender y explorar el territorio de una forma crítica.
- Introducir el concepto “ accidente social” para hablar de las interacciones sociales que se dan en el espacio público.

Asimismo, hay otros objetivos generales, como:

- Desde una visión artística, establecer los referentes bibliográficos que se vinculan al proyecto.
- Proponer una serie actuaciones para activar el uso del sitio web y que pueda tener la mayor participación posible.
- Integrar los conocimientos técnicos y teóricos aprendidos en el máster.

La **metodología** seguida es multidisciplinar y cualitativa, porque a partir de diferentes áreas de conocimiento hemos establecido una línea para posicionarnos y abordar en la investigación los temas de espacio público, mapas y multimedia. Se han seleccionado fuentes de información provenientes del campo de la antropología, sociología, filosofía y arquitectura, lo que nos ha permitido explorar un tema que hasta ahora desconocíamos. Esta investigación está enfocada sobre todo al estudio de los factores sociales vinculados al arte público en relación con las nuevas tecnologías.

El criterio para la elección de los referentes artísticos ha sido seleccionar trabajos que utilizaran como base tecnologías similares, basadas en webs geoespaciales, mapas de experiencia, anotación espacial y cartografías colaborativas.

Respecto a la estructura del trabajo, la investigación se articula en dos bloques:

El **Marco teórico** de esta investigación parte, en un primer momento, delimitando el concepto de espacio público sobre su uso cotidiano, para luego continuar con el concepto de *Topofilia* de Yi-Fu Tuan abordando el estudio de las percepciones, actitudes y valores con las que percibimos el entorno. De este modo, se estudia cómo extraemos la información al observar e interactuar con en ese entorno, para establecer la idea de “hacer ciudad desde los vínculos afectivos” con la ayuda, entre otros, de aportaciones de antropólogos, sociólogos, urbanistas y filósofos. Para después aunar esta parte con el apartado referentes artísticos donde se tratan conceptos similares a los desarrollados en la investigación.

El **Marco práctico** se enfoca en la propuesta y creación de un mapa para generar una grafía de accidentes sociales. Esto nos ha servido también para investigar las herramientas tecnológicas basadas en webs geoespaciales y tecnologías de geolocalización.

Esta parte se desarrolla en diferentes fases:

- Estudio de las necesidades de la interfaz
- Estudio y análisis de plugins utilizados
- Investigación de referentes artísticos
- Estudio de la línea conceptual del trabajo
- Programación para combinar ambas operativas WordPress y la API de Google, lo cual ha sido posible gracias a la colaboración de Ricardo Lodroño y Dioni Sánchez.

Este proyecto se puede ver en la siguiente página: <http://lililalia.com/talk-about-city/>. El proceso de trabajo se puede seguir desde la página: <http://www.lililalia.com>, web que también recoge los diferentes trabajos realizados durante el máster.

2. Marco teórico

2.1 Del concepto de espacio público al lugar practicado

Para definir el concepto de espacio público que atañe a la investigación, se ha de vincular al uso que los ciudadanos hacen de él. El espacio público es a día de hoy un objeto de discusión desde diferentes disciplinas: arquitectura, sociología, antropología, geografía, etc. Pero el objetivo es posicionarnos desde el uso cotidiano que se le da a ese espacio, por lo tanto, no se pretende hacer un recorrido por los diferentes autores que han tratado el tema, sino más bien, acercarnos a los autores que han manifestado esta preocupación y analizar cómo ante esos fenómenos socioculturales se proponen nuevos enfoques y herramientas para su comprensión, basados en la representación espacial con la ayuda de mapas y cartografías.

A continuación se remarcan algunas definiciones, señalando junto a ellas la posición de nuestro trabajo, así como los conceptos que comparte o de los que se distancia. Partimos de la diferenciación que Michel de Certeau establece entre lugar y espacio. El primero es el “orden (cualquiera que sea) según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia”¹, con lo que excluye la posibilidad de que dos cosas puedan estar en el mismo sitio al mismo tiempo. Por el contrario, habla de que existe espacio cuando hay dirección, velocidad y está presente la variable del tiempo. Entonces un espacio “es el efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo circunstancian, lo temporalizan y lo llevan a funcionar como una unidad polivalente de programas conflictuales o de proximidades contractuales”², por lo tanto, el espacio se ve modificado por una serie de circunstancias, a la que Certeau se refiere como: “el espacio es un lugar practicado. De esta forma, la calle geográficamente definida por el urbanismo, se transforma en espacio por intervención de los caminantes. Igualmente, la lectura

¹ DE CERTEAU, Michel, *La invención de lo cotidiano, 1 Artes de hacer*. México, Universidad iberoamericana. 2000, p. 129

² *Ibidem*.

es el espacio producido por la práctica del lugar que constituye un sistema de signos: un escrito”³. Con ello da nombre, enuncia, el concepto fundamental de nuestra investigación, y a partir de esta definición de: espacio como lugar practicado, Certau especifica “Los relatos efectúan pues un trabajo que, incesantemente, transforma los lugares en espacios o los espacios en lugares ya que todo relato es un relato de viaje, una práctica del espacio. Por esta razón, tiene importancia para las prácticas cotidianas”⁴; subrayando otro concepto fundamental “lo cotidiano”, que abordaremos más adelante.

Domenico di Siena, arquitecto y urbanista, también habla de esta cuestión del espacio público desde una perspectiva que nos interesa. En su Programa de Doctorado: *Periferias, sostenibilidad y vitalidad urbana* del Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio, de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, vincula el espacio público con diferentes factores como: Espacio de comunicación (libre), lugar de construcción de ciudadanía, espacio de libertad y libre circulación (físico), espacio jurídico, espacio de la educación social y tolerancia, espacio político y donde se ejerce la ciudadanía, espacio de geometría variable creado por el usuario, espacios de encuentro y de las relaciones, espacio de convivencia y espacios pseudo-públicos⁵.

De estos factores nos interesa especialmente cuando hace mención al espacio público como: **espacio de encuentro y de las relaciones sociales, lugar de construcción de ciudadanía y espacio de geometría variable creado por el usuario**, porque dentro de estas limitaciones nos acercaremos también al tema en cuestión: el espacio como lugar practicado. En todas ellas se hace referencia al ciudadano, y como argumenta Domenico: “El espacio público es el biotopo de lo social, es el lugar convivido donde a base de interacciones simples vamos tejiendo

³ Ibídem.

⁴ Ibídem, p. 130.

⁵ Di Siena, D. “Espacios sensibles: hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios público”. [en línea], [consulta: 10/07/13] Documento Pdf, http://urbanohumano.org/download/Espacios_Sensibles_15.09.09.pdf p.2

la compleja maraña de comunicaciones que dan forma a una sociedad”⁶, y es la grafía de esas interacciones simples que se dan entre los ciudadanos lo que deseamos reflejar.

Dentro de este mismo contexto que entiende el espacio público como aquellos lugares, normalmente urbanos, en los que se genera el entramado social, se sitúa también Jordi Borja, urbanista que desarrolla el concepto de espacio público concibiéndolo como el espacio principal del urbanismo, de la cultura urbana y la ciudadanía, definiéndolo como un **espacio físico, simbólico y político**: “La historia de la ciudad es la de su espacio público. Las relaciones entre los habitantes y entre el poder y la ciudadanía se materializan, se expresan en la conformación de las calles, las plazas, los parques, los lugares de encuentro ciudadano, en los monumentos. La ciudad entendida como sistema, de redes o de conjunto de elementos –tanto si son calles y plazas como si son infraestructuras de comunicación (estaciones de trenes y autobuses), áreas comerciales, equipamientos culturales es decir espacios de uso colectivos debido a la apropiación progresiva de la gente – que permiten el paseo y el encuentro, que ordenan cada zona de la ciudad y le dan sentido, que son el ámbito físico de la expresión colectiva y de la diversidad social y cultural. Es decir que el espacio público es a un tiempo el espacio principal del urbanismo, de la cultura urbana y de la ciudadanía. Es un espacio físico, simbólico y político”⁷. En ese sentido, lo que apunta Borja y que nos resulta más relevante para hablar de espacio de encuentro y relaciones sociales, es lo que define como espacio cotidiano: “El espacio cotidiano es el de los juegos, de las relaciones casuales o habituales con los otros, del recorrido diario entre diversas actividades y del encuentro. Este espacio coincide con el espacio público de la ciudad”⁸.

⁶ Ibídem, p.39.

⁷ BORJA, Jordi, *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. [en línea], [consulta: 10/07/13] Documento Pdf, <http://pensarcontemporaneo.files.wordpress.com/2009/06/el-espacio-publico-ciudad-y-ciudadania-jordi-borja.pdf> p.8

⁸ Ibídem, p. 93.

Aunque Borja nos habla más del espacio físico de la ciudad, y se centra menos en cómo son las relaciones que se generan en ese espacio, hace referencia siempre al espacio público urbano, por lo que integra el concepto de lo urbano entendido como las prácticas que se dan en ese espacio por los **agentes sociales** para hablar de espacio público y ciudad. Con ello establece que las nociones de urbano, espacio público y ciudad, están muy vinculadas, y hemos tenido presente durante toda la investigación una serie de cuestiones que van ligadas a los tres conceptos y que hemos ido matizando en las definiciones de los autores tratados; en donde como apuntaba Borja, **la ciudad no es un todo homogéneo y unitario**, por otro lado, como explicaba Domenico Di Sena, el espacio público es el lugar de **relaciones sociales y experiencias sociales**.

Quedan por señalar otras aportaciones que hemos obtenido de Manuel Delgado, antropólogo español que ha trabajado especialmente el tema del espacio público urbano y sus apropiaciones sociales, de donde destacamos las siguientes definiciones: “el espacio público, es el escenario potencialmente inagotable para la comunicación y el intercambio, ámbito accesible a todos en que se producen constantes negociaciones entre co-presentes que juegan con los diferentes grados de la aproximación y el distanciamiento, pero siempre sobre la base de la libertad formal y la igualdad de derechos, todo ello en una esfera de la que todos pueden apropiarse, pero que no pueden reclamar como propiedad; marco físico de lo político como campo de encuentro transpersonal y región sometida a leyes que deberían ser garantía para la equidad⁹”, en donde deberíamos poder actuar bajo unas normas que conocemos todos, porque continúa diciendo “lugar para la mediación entre sociedad y Estado –lo que equivale a decir entre sociabilidad y ciudadanía–, organizado para que en él puedan cobrar vida los principios

⁹ DELGADO, Manuel, Etnografía del espacio público. [en línea], [consulta: 1/06/13] Documento Pdf, <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisos/ETNOGRAFiA%20DEL%20ESPACIO%20PuBLICO.pdf> p.8

democráticos que hacen posible el libre flujo de iniciativas, juicios e ideas¹⁰”. La calle se entiende como un espacio público de uso cotidiano, donde se hacen presentes también las desigualdades, los actos más violentos de vida. Pero las calles también son “el escenario que propicia los incidentes azarosos, las situaciones imprevisibles o los encuentros fortuitos, son esos lugares dinámicos proclives a continuas mutaciones producto de la utilización y las negociaciones que se establecen entre los propios usuarios”¹¹.

Para Isaac Joseph, otro antropólogo francés que estudia el fenómeno urbano “El espacio público se muestra como la escena de una dramaturgia cotidiana donde los sujetos constantemente se socializan y desocializan, toman y dejan roles, moviéndose por su sensibilidad a las circunstancias y las apariencias. Del punto de vista de la forma, el espacio público es un espacio de *redes* o tejido de relaciones sociales, precarias, fugaces, muchas veces impostadas, pero que aun así permiten cierto tipo de vínculo social que da coherencia al comportamiento de los sujetos, para comunicarse y también para movilizarse”¹². El espacio público puede considerarse entonces como el lugar que articula la vida de la ciudad, donde las relaciones sociales y las espaciales se generan mutuamente. Un espacio que permite la posibilidad de vivir cualquier tipo de experiencias y relaciones con personas diferentes, encuentros y situaciones inesperadas. Nuestra inquietud por el tipo de relaciones que se generan, está vinculado al sentimiento de pérdida de las formas de contacto humano que se dan en el espacio público; no nos gustaría que en nuestra investigación esto adquiriera un matiz demasiado melancólico, pero sí nos interesa analizar y comprender esas relaciones que se generan puesto que devienen de mecanismos económicos y políticos de la ciudad que organizan y

¹⁰ Ibídem p.8

¹¹ DELGADO, Manuel. 2010. «La sociedad de las aceras, la calle como institución social», Catálogo de la exposición Malas Calles, Instituto Valenciano de Arte Moderno.

¹² JOSEPH, Isaac, «*El Transeúnte y el Espacio Urbano*» en EURE (Santiago) v.26 n° 78 Santiago set. 2000 citado por César A. Pagliai, [texto on-line] [consulta: 1/06/13] http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0250-71612000007800008

diseñan esos espacios, condicionando el uso que de ellos se da, como hemos ido comentado. Es importante resaltar, que en esta investigación se aborda el concepto de espacio público de una manera muy amplia, donde se manifiesta que son los ciudadanos los que tienen un papel importante en el desarrollo y significado de estos espacios para la investigación.

2.2 De la noción de topofilia a los vínculos afectivos en la ciudad

En este apartado se tratan los puntos que relacionan **individuo, espacio y ciudad**. Para ello partimos del concepto de topofilia, acuñado por el geógrafo chino, Yi Fu Tuan¹³, no para llegar a la idea de ciudad sino para unir una serie de elementos que nos permitan establecer la idea de que los vínculos emocionales o afectivos de los sujetos en la ciudad, hacen ciudad. Tuan define el concepto como «todo lo que está relacionado con las conexiones emocionales entre el entorno físico y los seres humanos».

Nos sitúa frente a la idea de que no existe nada semejante a una mirada natural sobre nuestro entorno material, por lo que se le atribuye entonces ese valor humano a los espacios. La noción de topofilia acoge los dos conceptos de sentimiento y lugar. Lugar que también está formado por escenas domésticas y cotidianas que pueden revelar aspectos que antes pasaron desapercibidos o parecieran insignificantes, Tuan dice que es una nueva imagen de la realidad que se experimenta muchas veces como belleza.

En este sentido habla de una apreciación estética sobre esas experiencias que se tienen en la naturaleza, y que viene determinada por una manera específica de mirar. Una manera específica de mirar el entorno. Esta idea mantiene relación con el tema a tratar, ya que el concepto lo aborda tanto desde la naturaleza como desde la ciudad, en la que el concepto topofilia se orienta a dar sentido al espacio por medio de las emociones y sentimientos de los individuos hacia un lugar, por lo que afronta esta cuestión de relacionar individuo y espacio desde los aspectos perceptivos comunes: vista, oído, olfato, tacto y gusto; y desde estructuras y respuestas psicológicas: percepciones, actitudes y valores. La propuesta de Tuan consiste en construir una habitabilidad de la ciudad a partir de las experiencias de los individuos que la habitan¹⁴.

¹³ TUAN, Yi-fu, *Topofilia. Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. España, Melusina, 2007. p. 130.

¹⁴ *Ibidem*, p. 15 – 155.

Otro aporte importante en la investigación para relacionar individuo, espacio y ciudad, es el ensayo de Manuel Delgado titulado, *Animal público, Hacia una antropología de los espacios urbanos*, que a modo de guía en este proceso de investigación, nos ha sido útil para una mejor comprensión de estos términos, y entendiendo la diversidad y complejidad del estudio de estos tres puntos que tratamos de relacionar y de la que no éramos previamente conocedores.

En este ensayo, Manuel Delgado apunta hacia una antropología de lo urbano, para establecer una relación con la antropología social de la ciudad, del espacio y del territorio; Desde la antropología, pretendemos acercarnos y hacer una serie de matizaciones entre estos conceptos que son importantes para el desarrollo de la investigación. Partimos de la distinción que hace entre ciudad y lo urbano. Delgado argumenta que la ciudad no es propiamente lo urbano ya que la designa como una composición espacial que está definida por la densidad poblacional, estructuras de asentamientos sociales heterogéneos y conformada principalmente por extraños entre sí y, en cambio, lo urbano es más bien un trabajo de lo social sobre sí mismo¹⁵.

En este sentido la vida social se caracteriza por una serie de acciones y prácticas que los individuos tienen entre ellos y en el espacio, por lo que se trata de una relación bidireccional. Lefebvre y Pierre Bourdieu, el primero filósofo marxista francés, y sociólogo el segundo, también interesados en estos temas, aplicaron sus términos para definir lo urbano y las relaciones urbanas. Lefebvre escribió que «lo urbano no es un alma, un espíritu, una entidad filosófica». En este aspecto defendía que lo urbano no podía prescindir de una base práctica-sensible, una cosa es consecuente de la otra, la ciudad y lo urbano¹⁶. Bourdieu en cambio habla de «estructuras *estructuradas* y *estructurantes*» y, como Delgado, define: «*sistemas de relaciones que organizan tanto las prácticas como las percepciones, es decir que las*

¹⁵ DELGADO, Manuel, *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, Barcelona, Anagrama, 1999. p.25

¹⁶ LEFEBVRE, Henri, *El derecho a la ciudad*, Península, Barcelona, 1978, p. 67-68.

*relaciones urbanas son, en efecto, estructuras estructurantes, puesto que proveen de un principio de vertebración, pero no aparecen concluidas, sino estructurándose, en el sentido de estar elaborando y reelaborando constantemente sus definiciones y sus propiedades, a partir de los avatares de la negociación ininterrumpida a que se entregan unos componentes humanos y contextuales que raras veces se repiten*¹⁷.

Desde una perspectiva antropológica urbana, aquí se define urbanidad como forma de vida; donde este tipo de antropología se asimila a la antropología de los espacios, que se caracteriza porque los protagonistas de ese espacio no son comunidades coherentes, homogéneas, sino que son los actores sociales como: paseantes, trabajadores, viandantes, turistas, etc. los que conforman la multiplicidad de «consensos sobre la marcha»¹⁸.

Retomamos de nuevo a Isaac Joseph, para subrayar su idea de urbanidad como el respeto hacia los demás y hacia uno mismo; “*La urbanidad designa más el trabajo de la sociedad urbana sobre sí misma que el resultado de una legislación o de una administración, como si la irrupción de lo urbano en el discurso sociológico estuviera marcada por una resistencia a lo político*”¹⁹. Por lo tanto, imposible de organizar, se hace y se deshace constantemente, es un ir y venir, imposible de cristalizar, por lo que escapa de cualquier entidad que lo pueda gobernar. Existen también diferentes puntos de vista sobre el habitante de la ciudad. Para Simmel es, como menciona Delgado, “*de naturaleza aburrido y hastiado que se cierra a la interacción y se encuentra en un estado de indiferencia flotante. Para Goffman, el habitante de la ciudad siempre vive en situación de alarma y teme la intromisión del intruso*”²⁰.

Estas formas de sociabilidad definidas como efímeras, frágiles y sin una visión del mundo compartida son las que Bauman desde la sociología, también investigó. Bauman habla de la fragilidad de los vínculos de las relaciones sociales que se

¹⁷ DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p.25.

¹⁸ *Ibidem.* p.29

¹⁹ JOSEPH, Isaac, *El Transeúnte y el Espacio Urbano*, Barcelona, Gedisa, Barcelona, 1988. p.28

²⁰ SIMMEL, George, *El individuo y la libertad*, Península, Barcelona, 1986, p.234. citado por Manuel Delgado,

generan en la sociedad, y cómo tienden a tratar a los otros seres humanos como objetos de consumo, en unas relaciones que se dan en términos económicos: costo-beneficio. En este sentido habla de la falta de solidaridad humana que genera el mercado de consumo²¹; en donde el ser humano se siente mejor solo que en sociedad.

Todas estas aportaciones sobre la sociabilidad que interesaron a estos teóricos son una fuente importante para nuestra investigación, puesto que todos ellos se centran en las prácticas e interacciones sociales, desde las cuales poder construir una imagen de ciudad. En esto, Delgado, también hace referencia a Simmel, señalando que muchas de sus apreciaciones entran dentro del marco de la sociología alemana de principios de siglo XX que se centraron en estudios microsociológicos, dando gran importancia a la interacción social. Dentro de este contexto, Simmel se planteaba el problema de cómo capturar la pluralidad infinita de detalles mínimos que ocurren en las sociedades. De aquí deriva la atención hacia los procesos moleculares microscópicos que exhiben a la sociedad, y que Delgado define como *status nascendi*, «solidificaciones inmediatas que discurren de hora en hora y de por vida aquí y allá entre individuo e individuo»²².

Sujeto a esta línea, Delgado sigue señalando que, “*las situaciones son las relaciones de tránsito entre desconocidos totales o relativos que tenían lugar en espacios públicos*”²³. En este sentido parece que la antropología urbana viene a consistir en una ciencia social de las movi­lidades en el espacio. Volvemos a mencionar que hacemos referencia al ámbito urbano como algo diferente a la ciudad, en donde lo urbano no puede ser habitado, la ciudad sí, los habitantes ocupan un territorio determinado y con ello lo conforman. Habitar significa “ser y estar en el mundo”²⁴,

El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos, Barcelona, Anagrama, 1999. p.29.

²¹ BAUMAN, Zygmunt, *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Fondo de cultura económico de España, 2005. p. 104

²² DELGADO, Manuel, *El animal público. op. Cit.* 9. p. 28.

²³ *Ibidem.* p.30

²⁴ HEIDEGGER, Martín, «Construir, habitar, pensar», [en línea], [Consulta: Diciembre 12, 2012]. www.laeditorialvirtual.com

como Heidegger matiza. Los seres humanos existen como habitantes y por ello necesitan construir, por lo que transforman al territorio en un lugar: lo humanizan, lo cargan de significados e historias; lo hacen suyo y lo construyen²⁵.

Estas posturas comparten similares puntos de vista, pero hablar de individuo, espacio y ciudad desde la antropología urbana solo sería posible observando y participando al mismo tiempo, en la medida en que es en el espacio público donde puede verse realizado el sueño naturalista del etnógrafo²⁶. Es desde la obra de Martín Kohan, *Zona urbana, ensayo de lectura sobre Walter Benjamin* desde donde abordaremos esta cuestión.

²⁵ URRUZOLA, Juan Pedro, «Del concepto de territorio: del habitar», [texto on -line][Consulta: Diciembre 12, 2012] <http://www.chasque.net/frontpage/relacion/0612/habitar.htm>

²⁶ DELGADO, Manuel, *El animal público. op. Cit* p.44

2.3 La mirada emancipada

“En la calle como en las películas pasan siempre cosas”.

Manuel Delgado

2.3.1 La experiencia del encuentro.

Centrados en el propósito de nuestra práctica: hacer una grafía de las interacciones sociales que se dan en la ciudad desde la perspectiva del sujeto que la habita, descubre y/o describe; el objetivo de este apartado es hacer un recorrido por distintas formas de observar y registrar lo urbano, ya que consideramos que las relaciones que se generan en la ciudad no son una mera expresión vacía del ser humano. Desde los libros mencionados en el punto anterior, podremos responder en qué forma el espectáculo de la modernidad urbana ha influido en la transformación de la percepción y expresión del ser humano y cómo desde diferentes perspectivas han surgido acciones o prácticas para hacer frente a la decadencia del espacio urbano.

Observar y registrar lo urbano correspondía a los primeros cronistas de una modernidad urbana del sXIX. Señala Delgado que los primeros ensayos de ese nuevo lenguaje literario corresponden a esa mirada que los simbolistas lanzaron sobre los procesos y formas de configuración de la vida en el espacio público, y a partir de ahí, se elaboraron tipologías y fisiologías específicamente ciudadanas, al tiempo que empiezan a describirse todo tipo de acontecimientos que tienen lugar de manera imprevista en la calle²⁷.

Esta profesión de registrar lo que sucede en la calle lo podemos encontrar tanto en la literatura como en programas de radio, o posteriormente de televisión, que tratan de reflejar esa “vida local” o de “sociedad”, enmarcados dentro de una temática llamada “crónicas de sucesos”. Algunos formatos o géneros de la literatura y los mass media pretenden captar y describir lo que ocurre en la calle. Tanto Delgado como otros filósofos o sociólogos, ya nombrados en esta investigación,

²⁷ DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p.46

han hecho su propia observación, cada uno en su momento, de cómo la “calle es semejante a un “periódico abierto”, con sus secciones correspondientes: política, sucesos, notas de sociedad, sucesos, anuncios ...etc”²⁸.

Lo que ocurre en la calle también lo ha querido registrar el cine. Como hace referencia Manuel Delgado “el cine nació para ponerse al servicio de una aproximación antropológica inédita a ciertos aspectos de la actividad física y social del ser humano, precisamente en aquellas circunstancias en las que otros métodos de registro, como la anotación escrita o la fotografía, se antojaban insuficientes o incluso contraindicados. Esa realidad humana que la palabra o la imagen fija no podían retener ni reproducir tenía que ver con el movimiento de los cuerpos humanos en el espacio y en el tiempo. Gestos, palabras y miradas irrepetibles podían ser captados, conservados y reproducidos²⁹”.

Walter Benjamin hacía su propia observación, diferenciando lo que ve la cámara y el ojo humano: “Se entiende así que aquello que habla a la cámara sea de una naturaleza distinta de lo que le habla al ojo. Distinta especialmente por el hecho de que, en lugar de un espacio elaborado por la consciencia del hombre interviene un espacio elaborado inconscientemente. Normalmente nos damos cuenta, aunque sea de manera aproximada, del temperamento de la gente, pero ciertamente no se sabe nada de su comportamiento en el fragmento de segundo en que apresura su paso. Podemos estar más o menos acostumbrados al gesto de coger un encendedor o una cuchara, pero no sabemos prácticamente nada de lo que efectivamente pasa entre la mano y el metal, por no hablar de la manera como esto varía según los estados de ánimo en que nos encontramos. Aquí interviene la cámara con sus medios auxiliares, con su subir y bajar, con su interrumpir y aislar, con su dilatar y condensar el proceso, con su ampliar y reducir. Sólo gracias a ella sabemos algo del inconsciente óptico³⁰”. Un ejemplo bastante ejemplificador de este punto de vista, y que nos hace

²⁸ DELGADO, Manuel, *El animal público*. Op cit p. 46-59.

²⁹ *Ibidem*. p. 60.

³⁰ BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Ed Taurus,

reflexionar sobre este medio y su acción, es la *La ventana indiscreta*, de Alfred Hitchcock (1954) ejemplo nombrado por Manuel Delgado y que nos es muy útil para establecer la analogía entre lo que la cámara y el ojo humano abarcan. En resumen, el protagonista es un reportero que se está recuperando en su casa tras un accidente que lo ha dejado incapacitado por un tiempo. Jeff, que así se llama el protagonista principal, se entretiene enfocando con su teleobjetivo las actividades de sus vecinos, a los que ve a través de las ventanas. Como apunta Delgado, lo que capta su mirada son fragmentos de vida cotidiana, no puede ir más allá de las capas superficiales que se le van ofreciendo, percibe un conjunto de «sketches» desconectados los unos de los otros, cuyo conjunto carece por completo de lógica³¹. Delgado describe al actor principal del siguiente modo “*Jeff es una especie de encarnación sintética del espectador de cine, e incluso, más allá, del propio habitante de las sociedades urbana. Reportero, flâneur, espectador de cine, antropólogo, a través de su ventana no conforma ningún conjunto coherente, sino un desorden en que cada uno de los fragmentos de vida doméstica que atraen su atención no alcanza nunca a acoplarse del todo con el resto. Jeff se convierte así en el voyeur inmóvil, ya no por tanto mirar es más bien por querer encontrar sentido o lógica en todo lo que observa*”³².

Al introducir el concepto de flâneur en la posmodernidad del entorno urbanístico, que nos es propio para esta investigación, obtendremos como referencia clave el pensamiento de Walter Benjamín, para quien el flâneur, “es una suerte de topógrafo urbano capaz de descifrar en todos sus aspectos a la ciudad”³³. Al emplear el término de flâneur hacemos referencia a la figura del caminante urbano que está sujeto al desarrollo urbanístico, a la ciudad, al ocio, a los ritmos

Madrid, 1972 p.14.[texto on line],[consulta:Agosto 1, 2013]

http://www.jacquesderrida.com.ar/restos/benjamin_arte.htm

³¹ DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p.46-49

³² *Ibidem*. p.47

³³ Torres, Eduardo. 2011. «El Flâneur Baudeleriano en la Posmodernidad» [texto on line] [consulta: Agosto 1, 2013] <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=11243>

que esta impone, a la multitud de la calle, al tráfico...etc. Es en el libro *Zona urbana. Ensayo de lectura sobre Walter Benjamin* de Martín Kohan, donde encontramos una ciudad basada en la experiencia personal del Flâneire. Una ciudad o ciudades, ya que su experiencia le lleva a sostener que las ciudades son como textos, y que transmitirlos o recorrerlos es igual que leer o escribir³⁴. Las representaciones urbanas son como textos, este es su primer punto de partida y París es uno de los puntos cardinales de esa ciudad plural y heterogénea que construye Benjamin, junto Moscú, Nápoles y Berlín, abordadas cada una de ellas según una forma diferente de mirar. En la que un aprendizaje urbano deriva del aprendizaje del sujeto que a su vez también, deriva a un aprendizaje social³⁵.

Por lo tanto, en la multiplicidad de las referencias urbanas se resuelven también la multiplicidad de los registros del discurso, y de las posiciones y miradas del sujeto, matizando que esas multiplicidades muchas veces derivan en contradicciones o en ambivalencias. En este sentido, limita la realidad con su representación y de la representación al simulacro por la pobreza de la experiencia, pobreza del narrador, pobreza de los acontecimientos o por la pobreza al transmitirlos y comunicarlos. Por este motivo entendemos que Benjamin define un tipo de mirada donde valiéndose de un procedimiento perceptivo de desfamiliarizar o extrañificar los objetos hasta que parezcan otros, intensifica la manera de mirar el entorno y moverse entre la multitud. Entendemos que para este tipo de prácticas, al igual que Fran Hessel inicia a Benjamin en el arte de pasear para aprender a perderse en la calle, y aunque no es propósito de esta práctica hacer una guía para que el usuario aprenda a pasear, podríamos generalizar y decir que estamos a medio camino entre el paseo ocioso y el aprender a andar para generar una expresión individual

³⁴ KOHAN, Martín, *Zona urbana. Ensayo de lectura sobre Walter Benjamin*, Madrid, Trota, 2007, p.23.

³⁵ *Ibidem.* p.49

de las interacciones sociales que se dan en los trayectos que tomamos en nuestro día a día³⁶.

En este apartado queremos señalar que los ciudadanos no son entes carentes de sentido, guiados por la multitud, porque eso nos conduciría a pensar que estamos ante un lugar sin acontecimientos, lineal y común.

No podemos pensar en la calle como ese lugar donde no pasa nada, como apunta Delgado: *“La calle y los demás espacios urbanos del tránsito son escenarios de esa predisposición total al «ver venir», en la que un número infinito de potencialidades se despliega alrededor del transeúnte, de tal manera que en cualquier momento pueden hacer erupción, en forma de pequeños o grandes estremecimientos, acontecimientos en los que se expresa lo aleatorio de un ámbito abierto, predispuesto para lo que sea, incluyendo los prodigios y las catástrofes³⁷”*. Basándonos en este punto de vista, la investigación que llevamos a cabo para hacer la grafía de lo que ocurre en la calle, se convierte a la vez en un dispositivo para observar y registrar lo que pasa en la vía pública, pero no tal como captaría la cámara los encuentros, relaciones o movimientos sino desde la posición que descubrimos en Walter Benjamin.

³⁶ Ibídem. p.17-66

³⁷ DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p. 182.

2.3.2 El ciudadano generador de espacio social en la ciudad desde el concepto de “accidente social”.

“Vivimos en un mundo gobernado por ficciones de toda índole: la producción en masa, la publicidad, la política conducida como una rama de la publicidad, la traducción instantánea de la ciencia y la tecnología en imaginería popular, la confusión y confrontación de identidades en el dominio de los bienes de consumo, la anulación anticipada, en la pantalla de TV, de toda reacción personal a alguna experiencia.”

J.G. Ballard en el prólogo de Crash (1973)

Siendo testigos de lo que sucede en la calle, tanto el cineasta, como el público cinematográfico y el antropólogo se distancian del individuo que transita y reclama la calle, porque en las escenas cotidianas de la ciudad existe todo un ritual de señales y actitudes para tratarnos en la calle sin vulnerar el derecho de otros transeúntes a la intimidad y la distancia. La vida ordinaria, como señala Delgado, le niega al público urbano la posibilidad de mirar a los ojos directamente a los desconocidos, a escuchar conversaciones ajenas, a interesarse en lo más mínimo por el otro; en definitiva, a ignorar al otro³⁸. Dentro de esta línea y tipo de percepción de la ciudad está también la que apuntaba Guy Debord en *La sociedad del espectáculo* cuando señala: *“la sociedad tiende a atomizar a la gente como consumidores aislados, a prohibir la comunicación. La vida cotidiana es, por lo tanto, vida privada, dominio de la separación y del espectáculo”*³⁹.

Se concibe entonces que los individuos de la vía pública viven y participan en una serie de acontecimientos, sujetos a movimientos más o menos controlados como ya hemos señalado anteriormente; consideramos entonces que el espacio público, como ámbito físico y simbólico, ha de proporcionar a la vida social unos lugares donde se den las mejores condiciones para la comunicación, la interacción social

³⁸ DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p. 65-83.

³⁹ DEBORD, Guy, «Perspectivas de modificaciones conscientes de la vida cotidiana» por Cesar de Vicente, Discurso sobre la vida posible. Textos situacionistas sobre la vida cotidiana. Guy Debord, Garnault, Frankin, Frey, Lausen, Khayati, Vaneigem, Guipúzcoa, Secciones 11, 1999.

con otros grupos o personas, asegurando siempre la accesibilidad a estos lugares donde se desarrollen acciones y abiertos a todo tipo de acontecimientos⁴⁰. Sujeto a esta línea de percepciones similares a las de Guy Debord, hacemos referencia a C. Wright Mills, sociólogo de los años sesenta, que denunciaba cómo «vivimos en áreas metropolitanas que no son comunidades en un sentido real de la palabra, sino más bien monstruosidades sin plan en las que nosotros desarrollamos, en nuestra defensa, un estilo hastiado». ⁴¹ Erving Goffman y la escuela interaccionista, promulgaban que «la vida pública era el escenario de relaciones de poder fundadas en la inautenticidad y el simulacro, jurisdicción absoluta de la mentira». A su vez, también Bertolt establecía una analogía entre el teatro y las maniobras del transeúnte en el espacio, en la que apunta Delgado que esto más bien debía consistir en una “*sismología* o producción de shocks basados en el extrañamiento violento ante aquello que antes se había presumido cotidiano”⁴².

Todas estas apreciaciones se acercan al concepto de accidente social, pero en realidad queremos matizar que entendemos un accidente social como algo que acontece de repente sin esperarlo y que lo que ocurre es capaz de alterar el orden natural de las cosas, despertando una emoción. Baudelaire los llamaba «*éventrements*», sucesos que sacaban a la luz las entrañas de lo urbano. Lo han denominado de diferentes maneras: shocks, microsucesos urbanos, accidentes, incidentes, microespectáculos deliberados o espontáneos, microacontecimientos⁴³, en nuestra investigación lo denominamos «accidente social» y todos hacen referencia a esos imprevistos que ocurren en la calle.

Entre otros teóricos y pensadores que pusieron nombre a estos acontecimientos que se dan en la calle, Delgado menciona la escuela sociológica de Chicago porque

⁴⁰ DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p. 65-83.

⁴¹ C. WRIGHT, Milis , «*La gran ciudad: Los trastornos privados y los problemas públicos*», en *Poder, política, pueblo*, FCE, México DF, 1964, p. 313. citado por Manuel Delgado, *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, Barcelona, Anagrama, 1999, p.147.

⁴² DELGADO, Manuel, *El animal público. Op cit*, p. 185.

⁴³ *Ibidem*, p.186-187.

también hicieron hincapié en la involuntariedad de las relaciones de tránsito en la ciudad que llevaban a descubrir cosas y seres que no se esperaban. Se centraban en relaciones urbanas en las que los individuos no habían tenido previamente nada significativo, pero que el azar podía llegar a hacer relevantes o incluso fundamentales en cualquier momento⁴⁴.

Esta última aportación que introducimos de las observaciones que recoge Delgado en su libro, nos ha sido útil para introducir el concepto de accidentes sociales en nuestra investigación. En el siguiente punto trataremos propuestas artísticas que permiten experimentar la ciudad como una posibilidad expresiva dentro del arte enfocado hacia la utilización de mapas como experiencia y cartografías críticas.

⁴⁴ *Ibidem*, p.143.

2.3.3 Mapas y cartografías de experiencias.

Los dadaístas, surrealistas, la Escuela de Chicago, así como el Letrismo, el grupo Cobra y, muy en especial, los Situacionistas realizaron propuestas a partir de la experiencia del espacio público. Los proyectos situacionistas giraban en torno a experiencias lúdicas por medio del urbanismo, con un análisis más etnográfico de lo urbano⁴⁵. En este apartado de la investigación nos interesaremos sobre todo en la experiencia de esas propuestas trasladadas a mapas o cartografías como objetos de representación, ya que sobre un mapa se visualizarán las historias de las personas que participen en nuestra propuesta de proyecto de máster.

Como ejemplo de ello, la Internacional Situacionista (1957-1972), fue un colectivo formado por la fusión de diversos grupos como: el grupo Cobra, los Psicogeógrafos de Inglaterra, La Bauhaus Imaginaria y la Internacional Letrista, de donde provenía Guy Debord. Como señala Francesco Careri en su libro: *Walkscapes. El andar como práctica estética*. “La Internacional Situacionista reconoce en el perderse por la ciudad una posibilidad expresiva de anti-arte y lo asume como un medio estético-político a través del cual subvertir el sistema capitalista de posguerra”⁴⁶.

Tras la Segunda Guerra Mundial, en la sociedad europea se instaura un ambiente bastante conservador que impone un único orden social y cultural. El capitalismo gobierna las relaciones en sociedad y como comentábamos anteriormente, llegó hasta convertir en mera mercancía las relaciones en donde el consumo masivo controlaba los deseos de los ciudadanos, convirtiéndolos en meros consumidores pasivos y produciendo la alineación del sujeto. Ante esta alienación de la vida cotidiana en el espacio urbano, los situacionistas conscientes de ese control, adoptan una actitud crítica para hacer frente a esta situación, promoviendo otras

⁴⁵ DELGADO, Manuel, *El animal público*. Op cit, p. 181-191.

⁴⁶ CARERI, Francesco, *Walkscapes. El andar como práctica estética*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002, p.90.

formas de vivir en la ciudad; de este modo abrirían nuevas posibilidades de conocimiento de lo urbano. Sus propuestas se centran en las experiencias cotidianas vividas en la ciudad para el surgimiento de subjetividades sociales diferentes, otras alternativas para hacer frente al poder instaurado. Como señala Careri se trata de una forma de crear conocimiento experimental y procesual, demarcándose con esta actitud de cualquier conocimiento de carácter científico o con valores cuantitativos sobre lo urbano⁴⁷. En definitiva, se buscaba otra forma de conocimiento. Los situacionistas pusieron en práctica formas de conducta experimental como la *deriva*, que es una técnica de paso fugaz a través de ambientes diversos. El objetivo era utilizar el espacio urbano como medio de conocimiento y actuación. Guy Debord lo definió como “«*plataformas giratorias psicogeográficas*», fórmulas consistentes en dejarse llevar al mismo tiempo, dejarse retener por los requerimientos y sorpresas de los espacios por los que transita”⁴⁸. De este modo, la deriva estaría en íntima conexión con lo que se denomina psicogeografía que es el estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos⁴⁹. El primer mapa psicogeográfico situacionista propiamente dicho es la *Guide Psychogéographique de París*.

Es un mapa que invita a perderse y fue pensado para distribuirlo entre los turistas de la ciudad. Debord utiliza para su descripción de la ciudad el imaginario del turista, cuando se abre esta guía de París nos encontramos la imagen de una ciudad que ha perdido toda unidad porque está hecha de fragmentos del centro histórico. El turista se ve obligado a seguir una flechas para unir cada una de las unidades. Este es un ejemplo de cómo los mapas situacionistas son ajenos a las

⁴⁷ *Ibidem*, p. 106.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 104.

⁴⁹ ANDREOTTI, Libero y COSTA, Xavier, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1996. p.15-55.

ciudades que homogeneizan el espacio y a la vez, se caracterizan por realizar una descripción emocional de ese espacio.

A través de la deriva psicogeográfica los situacionistas encontraron un modo lúdico de reapropiación del territorio, en donde se pretendía alcanzar una nueva conciencia del paisaje urbano. Los Situacionistas establecían un recorrido por la ciudad que se alejaba de los itinerarios cotidianos para poder acceder a otras realidades⁵⁰. En este proceso, como señala Diana Padrón en su proyecto de máster oficial de estudios avanzados en historia del arte titulado: *Prácticas cartográficas antagonistas en la época global*; “los participantes dibujaban un mapa crítico de los trayectos lo que supone en sí mismo investigaciones urbanas cartográficas ya que las rutas realizadas quedaban recogidas visualmente en mapas. Estas consideraciones del espacio urbano por parte de los Situacionistas atienden a formas de antagonismo social, en tanto que se rebelan contra los mecanismos que inciden en la alienación del sujeto”⁵¹.

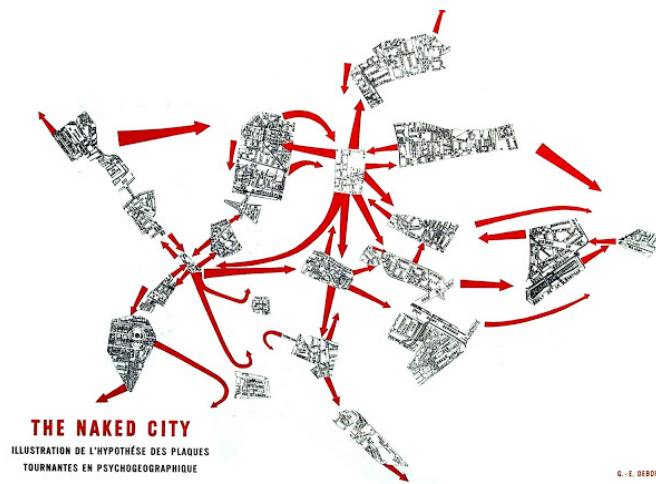


Fig.(1) The Naked City, Guy Debord, 1957.

⁵⁰ CARERI, Francesco, *Walkscapes*. *Op cit*, p. 98-102

⁵¹ PADRÓN, Diana, «*Prácticas cartográficas antagonistas en la época global*». Tutor: Martí, Peran. Programa de Máster oficial de estudios avanzados en historia del arte Universidad de Barcelona, octubre 2010-junio 2011 [en línea], [consulta: 10/07/13] Documento PDF. <http://es.scribd.com/doc/64076668/Practicas-cartograficas-antagonistas-en-la-Epoca-Global-Catalogo-de-mapas-criticos> p.30

Otra de las intenciones, como apunta Careri era “realizar unos mapas basados en las variaciones de la percepción obtenida al recorrer el ambiente urbano, y comprender las pulsiones que la ciudad provoca en los afectos de los transeúntes”⁵².

Otra categoría fundamental del movimiento situacionista fue la construcción de «situaciones», como señala también Careri, “la construcción de situaciones era la manera más directa de hacer surgir en la ciudad unos nuevos comportamientos y, también de experimentar en la realidad urbana los momentos de lo que habría podido ser la vida de una sociedad más libre”⁵³. Utilizaban la creación de situaciones para buscar en lo cotidiano los deseos de la gente, para provocarlos y despertarlos y así sustituir los deseos impuestos por la cultura dominante.

Otro ejemplo de estos mapas que encontramos en los situacionistas es el proyecto New Babylon, diseñado por Constant. Tiene un fundamento más historicista y arquitectónico que proyectos anteriores y se desarrolló paralelamente a la teoría situacionista del urbanismo unitario⁵⁴. New Babylon, como apunta Careri, “es una ciudad lúdica, una obra colectiva construida por la creatividad arquitectónica de una nueva sociedad errante, por un pueblo que va construyendo y reconstruyendo hasta el infinito su propio laberinto en el marco de un nuevo paisaje artificial”⁵⁵. Estos dos proyectos expuestos son ejemplos de esta geografía urbana que nos pone en contacto a través de la cartografía con nuestro entorno desde una postura más crítica, ofreciéndonos una mirada más social y cultural de nuestro mundo.

Son modos de representar simbólicamente el mundo con la ayuda de mapas y cartografías, que han ido cambiando significativamente con las herramientas tecnológicas surgidas a lo largo de esta década y el uso que se les ha dado. Diferentes artistas contemporáneos exploran los modos de habitar las ciudades, visualizando los múltiples circuitos por los que nos desplazamos y estudiando las

⁵² CARERi, Francesco, *Walkscapes. Op cit*, p. 85.

⁵³ *Ibidem*, p.110-11.

⁵⁴ *Ibidem*, p. 116.

⁵⁵ *Ibidem*.

diferentes formaciones económicas, sociales y políticas que delimitan los territorios humanos. En el siguiente punto abordaremos estas cuestiones desde la creación de mapas y la visualización de datos.



Fig.(2) Boceto de sector The new Babylon, Constant Nieuwenhuys, 1961-1962.

2.4 Mapa como: caja de herramienta

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 a power

Sen (2007)

Este apartado es un breve recorrido sobre las prácticas artísticas basadas en el desarrollo de aplicaciones web, relacionadas con el Sistema de Información Geográfica (SIG), que gestionan la información geográficamente referenciada en bases de datos y mapas digitales.

Actualmente, hay un amplio desarrollo de las tecnologías de localización, hasta el punto de formar parte de la mayoría de los teléfonos móviles que utilizamos cotidianamente⁵⁶. Como sucede con gran parte de estas tecnologías, su uso conlleva ciertas contradicciones; por una parte amplían nuevas posibilidades de uso vinculadas a la localización espacial del usuario en el momento y lugar donde se encuentran, al tiempo que tiene claras connotaciones negativas porque incrementa los sistemas de control⁵⁷ sobre los ciudadanos por parte del poder político y económico; aún así, surgen proyectos artísticos que exploran su potencial como dispositivos tecnológicos para el juego, la crítica, etc; en nuestro

⁵⁶ España es el país de la Unión Europea con mayor uso de smartphones, un 66% de los usuarios de móvil. [25/08/2013]

http://www.comscore.com/esl/Insights/Presentations_and_Whitepapers/2013/2013_Spain_Digital_Future_in_Focus

⁵⁷ “La Agencia Nacional de Seguridad estadounidense (NSA) pagó millones de dólares a grandes compañías de Internet para cubrir el coste de su participación en el programa de espionaje masivo Prisma [...] supone la primera prueba de la existencia de una relación económica entre empresas tecnológicas como Google, Yahoo, Microsoft y Facebook con la NSA en relación con la vigilancia masiva de las redes y teléfonos de los usuarios.” [25/08/2013] http://internacional.elpais.com/internacional/2013/08/23/actualidad/1377272049_738995.html

caso, aún siendo conocedores de este tipo de control en la Red⁵⁸ pensamos que se pueden utilizar para manifestar otro tipo de acciones, centrando el interés en proyectos que ponen estas herramientas tecnológicas al servicio del usuario, otorgándole un cierto control y empoderamiento sobre su uso. Estos proyectos aparecen referenciados en el apartado “referentes artísticos” de esta investigación donde analizaremos algunos ejemplos.

Cómo señala Estrella de Diego en su libro *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de occidente*, “el mapa ha sido utilizado como herramienta de colonización y dominación de territorios, que en su inversión contra-mapa puede volverse contra el propio poder que lo ha creado, pues, como indica, tal vez el mapa sea otra convención cultural entre las muchas que gobiernan Occidente” o un “diseño ‘a la carta’ que se propone e impone desde el poder”, pero que desprendida de este valor, “la cartografía hoy se convierte en una promesa de emancipación, pues trasgredir el mapa equivale a revisar el mundo”⁵⁹. El uso de la georeferenciación, no sólo se refiere a localizar una posición geográfica como una coordenada o punto en el espacio, ha sido utilizada para desarrollar prácticas que relacionan el lugar con las historias de vida de las personas que ocupan ese espacio generando imaginarios comunes que intensifican la construcción social y emocional del lugar.

Como señala Armando Silva, filósofo y semiólogo colombiano, “*Los imaginarios no son sólo representaciones en abstracto y de naturaleza mental, sino que se “encarnan” o se “in-corporan” en objetos ciudadanos que encontramos a la luz pública y de los cuales podemos deducir sentimientos sociales como el miedo, el amor, la ilusión o la rabia. Dichos sentimientos son archivables a manera de escritos, imágenes, sonidos, producciones de arte o textos de cualquier otra materia donde lo*

⁵⁸ PRADA, Martín Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012. p. 225

⁵⁹ D. DIEGO, Estrella, *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de occidente*, Madrid, La biblioteca azul, Siruela, 2008. p. 12

*imaginario impone su valor dominante sobre el objeto mismo. De ahí que todo objeto urbano no sólo tenga su función de utilidad, sino que pueda recibir una valoración imaginaria que lo dota de otra sustancia representacional*⁶⁰. Estos proyectos basados en cartografías colaborativas suelen vincular determinados puntos geográficos del mapa, con: imágenes, vídeos, historias, comentarios o anécdotas personales, y se han convertido en una práctica cotidiana en las redes sociales y plataformas como flickr, que usando un mapa del mundo puede georeferenciar las fotos en el lugar donde fueron tomadas. También vinculado a estas prácticas, aparece el periodismo hiperlocal o place blogging, como apunta Juan Martín Prada, que también tiene interés en explorar los potenciales socializadores inherentes a la cercanía física de los usuarios de la red y la información generada y compartida por personas que habitan en los mismos lugares⁶¹.

Por lo tanto, nos preguntamos ¿qué aportan de nuevo estas prácticas cartográficas, o prácticas artísticas relacionadas con los locative media⁶²? En nuestra práctica final, el mapa virtual es la base para construir esa grafía hecha de anotaciones de vida para representar el terreno emocional de la ciudad, donde la referencia sobre los denominados medios locativos guarda una relación tangencial hacia este tipo de prácticas y que ha determinado un punto de inicio para posteriores investigaciones, planificado como trabajo futuro.

⁶⁰ SILVA, Armando, 2013 «Imaginarios urbanos» [texto on line], [consulta:Julio,5,2013], <<http://www.imaginariosurbanos.net/index.php/teoria>>

⁶¹ INCLUSIVA-NET#2 Redes digitales y espacio físico. Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net, dirigido por Juan Martín, 2008. p.8, [consulta:Diciembre,12,2013], <<http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf>>

⁶² Término que se define como la representación y experiencia del lugar a través de interfaces digitales.

2.4.1 Cartografías como imágenes del mundo

Retomando de nuevo el propósito de esta investigación en la creación de una grafía de interacciones sociales sobre un mapa con ayuda de las herramientas que permiten georeferenciar las historias de los usuarios/as que quieran participar, remarcamos en este apartado su uso para explorar, de forma significativa, el vínculo que relaciona el lugar o territorio con la representación de experiencias para crear la imagen emocional de la ciudad. En este sentido, como menciona Juan Martín Prada “*Son mapas que no sólo son representación de localizaciones sino, más bien, sistemas de relaciones y experiencias a partir de interacciones con estratos de información diferentes añadidos a lugares específicos. Cartografías que consideran el espacio no en términos absolutos sino en términos de relaciones y no como inventario de localizaciones, no como descripción de una superficie, sino como escena en la que tienen lugar interacciones humanas*”⁶³. Son flujos digitales que unidos a la realidad material de la ciudad, nos permite visualizar otra ciudad hasta ahora desconocida para nosotros. Los datos digitales pueden ser, entre otras cosas, una fuente para la visualización y organización de la información, en este proyecto se configura con esos datos un territorio “emocional” generado por habitantes de la ciudad. No hay que entenderlo como una fuente fidedigna de información, simplemente es un ejemplo que da a conocer otra imagen del espacio público, diferente a la que normalmente estamos acostumbrados. La cartografía muestra ese territorio lleno de “accidentes sociales”, como plano subjetivo de la ciudad de Valencia, como territorio “emocional” con las diferentes experiencias de los participantes en las relaciones e interacciones sociales que se han dado en el espacio público, donde Internet es el medio en el que se genera y difunde.

Para Nicolás Bourriaud, “*toda descripción del mundo en la que descansa la geografía, implica la noción de representación. La geografía de hoy no tiene nada*

⁶³ PRADA, Martín Juan, *Prácticas artísticas e Internet*, op cit, p. 223.

que ver con la de ayer: Los modos de grafía han cambiado, tanto como la ge (la tierra). Ciencia que tiene como fin la “descripción de la Tierra” de las formas de su suelo y de los diferentes aspectos de la vida en la superficie del globo; la geografía de los artistas contemporáneos explora a partir de ahora los modos de habitar, las múltiples redes en las que evolucionamos, los circuitos por los que nos desplazamos y, sobre todo, las formaciones económicas, sociales y políticas que delimitan los territorios humanos”⁶⁴. Las técnicas y disciplinas se suman, o bien se puede hablar de una hibridación de las técnicas y disciplinas para representar el terreno emocional de la ciudad. Representación de una imagen subjetiva de la ciudad, puesto que todo lo que queda plasmado en el mapa son experiencias personales, convertidas en una trama narrativa de lo urbano. En este sentido, el mapa se reivindica como herramienta para situar la subjetividad del espacio y no como espacio inmutable y fidedigno.

Con estas herramientas topográficas los artistas se aproximan desde una posición crítica o poética a lo representado y como apunta Bourriaud, “la singularidad que desaparece de los paisajes se reforma con la mirada que estos lanzan sobre un planeta en vías de uniformización”⁶⁵. Antecedentes a este tipo de singularidades ya nombrados en el punto anterior, como eran los dadaístas, surrealistas y situacionistas, precedentes a la hora de crear estas otras formas de experimentar la vida urbana, hoy es renovada y existen muchos proyectos que utilizan la técnica de creación de mapas de anotación espacial, mapas digitales que se producen colaborativamente, y que invitan a la gente a explorar la ciudad y experimentarla para reafirmar la vida urbana.

⁶⁴ BOURRIAUD, Nicolas, « Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica.» en *Heterocrocías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*, Proyecto de arte contemporáneo Murcia, Cendeac,, 2008. p. 18.

⁶⁵ *Ibidem*, p. 25.

3. Referentes artísticos

En este apartado de referentes artísticos se analizan proyectos basados en mapas de experiencia, cartografías colectivas y visualización de datos. Algunos de estos proyectos han sido mencionados por María Amelia Bulhões en su libro, *Web arte y poéticas del territorio*, donde analiza por qué surgen este tipo de propuestas y proyectos en la web, llegando a constatar que para hacer frente a una sociedad homogeneizadora nacen tentativas para recuperar aspectos de un pasado que envuelve a los usuarios en una relación más integrada con la memoria de los espacios físicos y geográficos de la ciudad, con las vivencias personales de sus habitantes descritas por sus recuerdos. Los artistas desarrollan “poéticas del lugar” explorando las posibilidades representacionales emergentes de la web y utilizando dispositivos de localización, mapas, fotos o datos digitales e informaciones dispuestos on-line para construir nuevas realidades⁶⁶.

Un ejemplo de ello es el proyecto *Plural Maps*⁶⁷ (2002) desarrollado por Lucia Leão que a modo de laberinto construido en VRML (Lenguaje para Modelado de Realidad Virtual) te lleva por puntos específicos de la ciudad de São Paulo. El proyecto consiste en una representación de la ciudad en el ciberespacio para crear así una cartografía multidimensional. La propuesta se centra en que cada individuo puede ser el constructor de esa realidad en la que puede participar enviando datos como: imágenes, vídeos, textos o sonidos de la ciudad de São Paulo, generando así una cartografía subjetiva y colectiva. Un mapa que la artista elabora con la participación de los internautas; la combinación de todos los datos recibidos genera innumerables variantes de cómo la ciudad puede ser percibida en términos de emociones y sentimientos identitarios.

⁶⁶ BULHOES, Maria Amelia, *Web Arte e Poéticas do Território*, Brazil, Editora Zouk, 2011. p.59

⁶⁷ <http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps/>

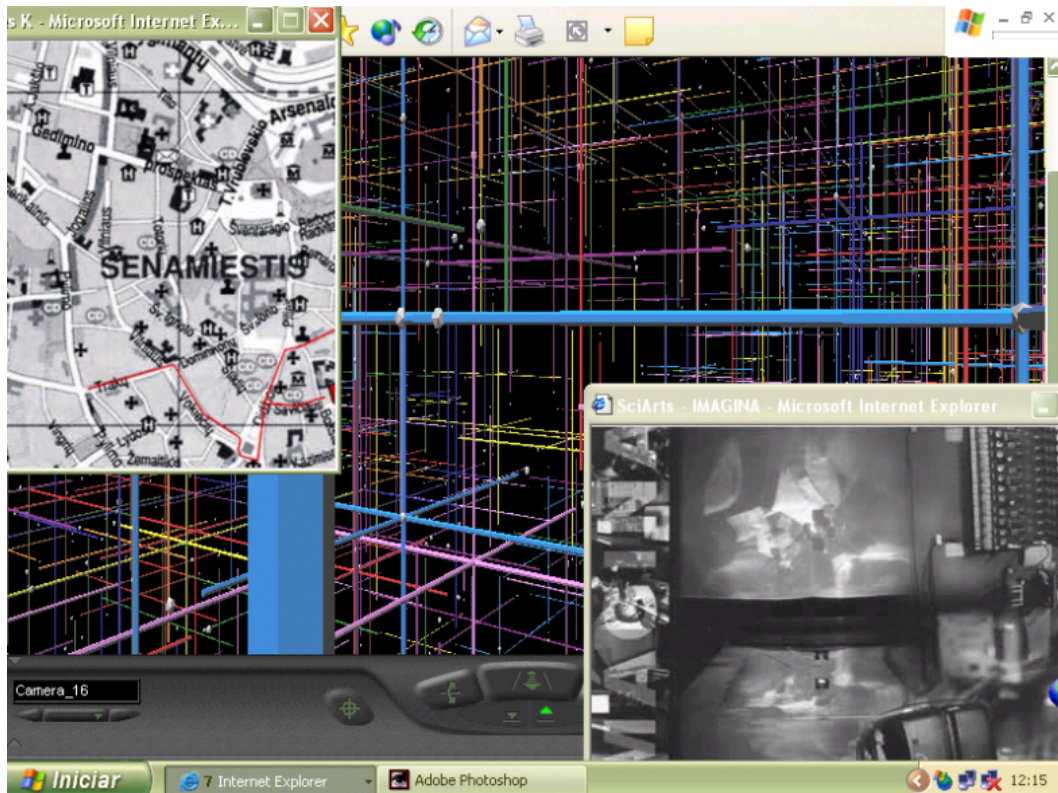


Fig.(3) Web del proyecto: <http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps/>, 2002.

Existen otras propuestas que utilizan mapas on-line para estimular las relaciones de los usuarios con los espacios físicos geográficos, se basan en la participación de personas que aportan sus historias de vida. Lo que en principio se puede intuir sólo como una historia personal pasa a ser la conexión entre innumerables realidades, volviéndose difícil evaluar dónde está el autor sujeto o el autor internauta, transformándose en la misma figura⁶⁸.

Este tipo de proyectos son propuestas que permite a los usuarios de Internet y habitantes de la ciudad tener una experiencia vivencial del espacio que les rodea. En esta línea, el proyecto web *Former Resident*⁶⁹ (2006) realizado por Rachele Viader, es un trabajo interactivo que consiste en documentar un momento especial de la vida de los residentes de Brooklyn en la ciudad de Nueva York. Cada historia

⁶⁸ Ibidem, p. 78.

⁶⁹ Former Resident, [en línea] [consulta: 15/06/13] Documento Html, <http://uregina.ca/rvk/frp/index.html>

Talk About City

recibida se anexa a un mapa, y a la vez, también esa historia se imprime y se coloca en el lugar donde ocurrió. Está dirigido a dos usuarios que tienen acceso a la misma experiencia vivencial de ese espacio transitorio.

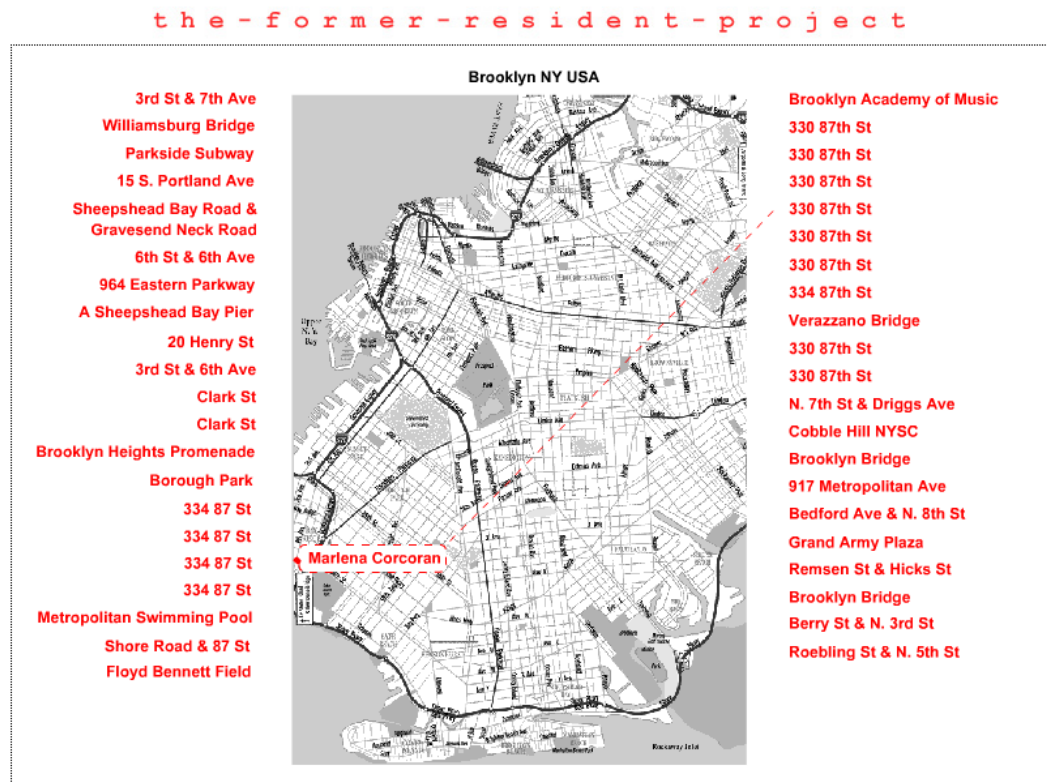


Fig.(4) Web del Proyecto: <http://uregina.ca/rvk/frp/index.html> , 2006.

*Post- Urbano*⁷⁰ es una acción que se realizó entre el 2006 al 2008; es un proyecto del colectivo argentino Wokitok que propone localizar y documentar puntos significativos de dos barrios de Buenos Aires, Belgrado y Rosario. En este trabajo on-line los internautas están invitados a contar historias de estos lugares específicos y colocarlas sobre el mapa. A la vez, estas historias íntimas de los usuarios son impresas y colocadas en los lugares específicos de esos dos barrios de tal forma que pueden ser confundidas con publicidad, generando una acción crítica sobre este medio. Es una acción colectiva generada a partir del ciberespacio

⁷⁰ Post-Urbano [en línea] [consulta: 15/07/13] Documento Html, <http://post.wokitoki.org/>

que instaaura formas de sociabilidad a partir de memorias individuales, que se vuelven también memorias del grupo. No es la divulgación de un relato único o verdadero sino como señala María Amelia Bulhões, es la posibilidad de participar con los recuerdos de cada uno para generar una propuesta de interferencias en el espacio público a partir del ciberespacio⁷¹. La propuesta de este proyecto no trata de hilvanar el relato de “memoria historia de la ciudad” sino que propone la articulación y la aparición de las “otras” historias de la ciudad en la que cada intervención surge del efecto no calculado de un acontecimiento vivido por los vecinos y ciudadanos.

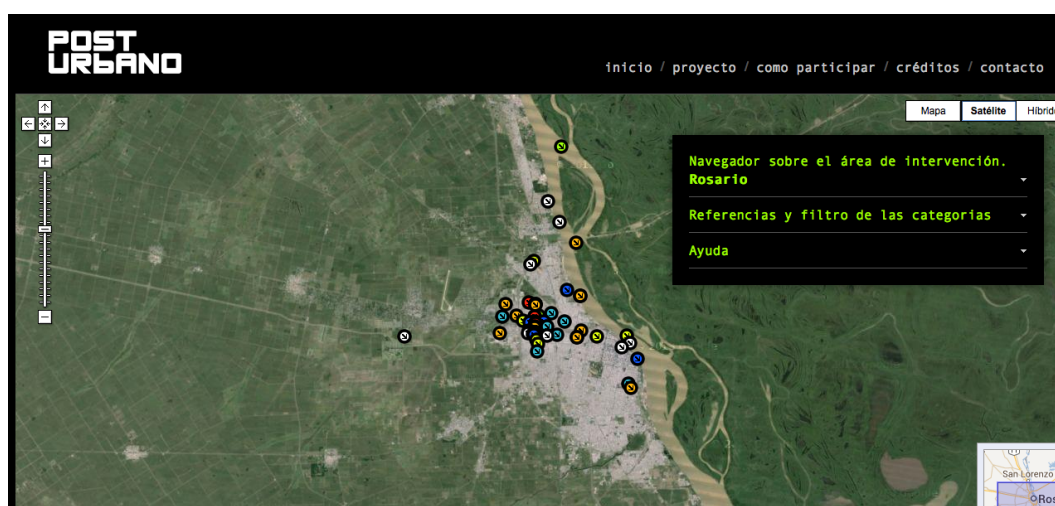


Fig.(5) Web del proyecto <http://post.wokitoki.org/>, 2006-2008.

Otro proyecto vinculado a nuestra área de interés, es **Yellow Arrow**⁷²; fue fundamentalmente una nueva forma de explorar las ciudades. Una obra precursora de la "web geoespacial" que comenzó en 2004 como un proyecto de arte urbano en el Lower East Side de Manhattan. Desde entonces, ha crecido a más de 35 países y 380 ciudades de todo el mundo. Se ha convertido en una forma de experimentar y publicar ideas e historias a través de mensajes de texto desde el teléfono móvil y los mapas interactivos en línea. Cualquier persona puede

⁷¹ BULHOES, Maria Amelia, op cit, p. 77,

⁷² YellowArrow [en línea] [consulta: 10/12/12] Documento Html, <http://yellowarrow.net/v3/index.php>

Talk About City

colaborar en esa cartografía, solo han de tener un móvil y registrarse en la web. Funciona colocando una flecha amarilla en el lugar que las personas quieran destacar en la ciudad; desde ahí dejarán una historia que quedará reflejada en el mapa de la web donde otros usuarios podrán leer y comentar. Además cuando otro transeúnte se encuentre con esta flecha, si está interesado en el mensaje que su autor haya dejado, solo tendrá que enviar en forma de mensaje de texto el código que aparezca en la flecha para recibir el mensaje dejado por el autor, y conocer la historia.

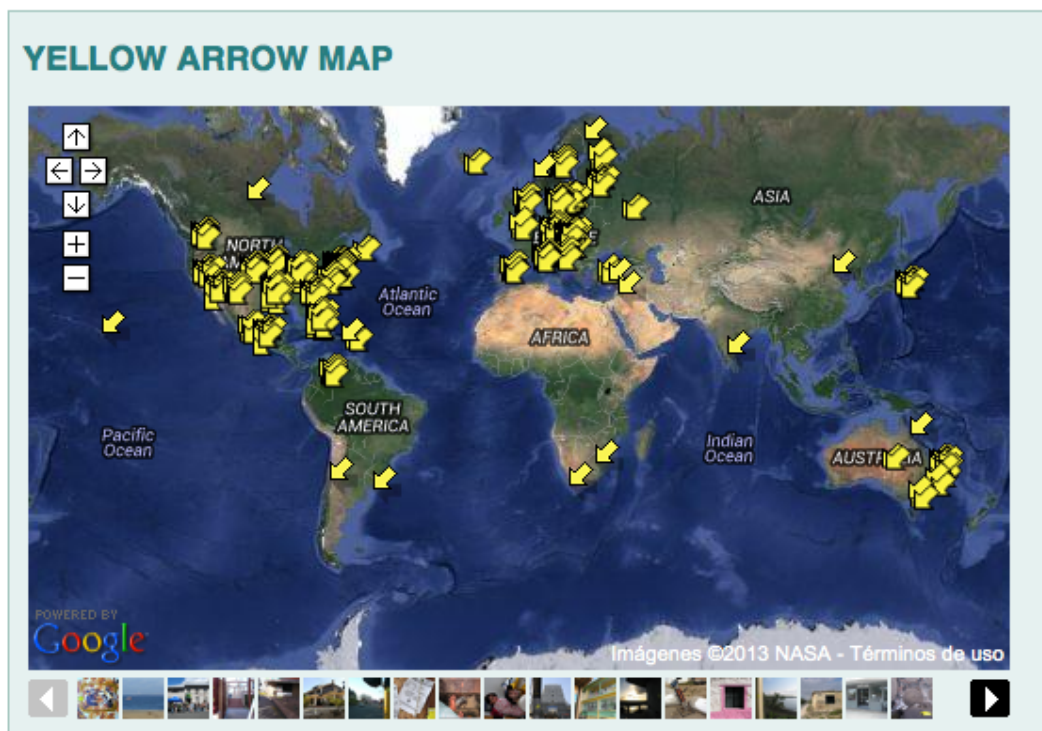


Fig.(6) Web del proyecto <http://yellowarrow.net/v3/index.php>, 2004.

Existen innumerables proyectos que siguen esta misma temática con el fin de explorar el espacio público de la ciudad de una manera experimental. De hecho, existe un festival de “psicogeografía contemporánea” que se realiza anualmente en Nueva York llamado *Conflux*⁷³ que investiga la vida urbana y cotidiana a través de prácticas artísticas y sociales usando nuevas tecnologías. *Glowlab*⁷⁴ también es un

⁷³ Conflux [en línea] [consulta: 15/06/13] Documento Html, <http://confluxfestival.org/>

⁷⁴ Glowlab [en línea] [consulta: 10/07/13] Documento Html, <http://glowlab.blogs.com/following/>

laboratorio de arte con sede en Brooklyn dedicado a la producción, documentación y presentación de trabajos multimedia de psicogeografía.

La psicogeografía es una disciplina abierta y altamente experimental que tiende a preocuparse por la manera en la que el entorno geográfico afecta las emociones y la conducta. En esta línea, **Yellow Arrow** forma parte de una serie de proyectos que generan redes emocionales en todo el planeta, pues no se trata de compartir solo experiencias sino que son fragmentos de historias personales e íntimas de los lugares que guardan un significado especial y se quieren compartir.

Otro proyecto vinculado a compartir experiencias pero con una temática concreta es la propuesta que lanza el Museo de Sexo de Nueva York; nos interesa por el hecho de que la gente lo usa con el único fin de compartir y contar su experiencia para realizar un mapa sexual de Estados Unidos e invita a los usuarios a que hagan públicas sus historias sexuales privadas, contando qué, cómo, cuándo y sobre todo dónde ocurrieron. Este tipo de mapas exhiben al mundo todo tipo de experiencias que a la vez se convierten en objetos para el exhibicionismo y el voyeurismo⁷⁵.



Fig. (7) Mapa del Museo de Sexo de New York

⁷⁵ Alzado.org, [en línea] [consulta: 15/07/13] Documento Html, <http://www.alzado.org>

Talk About City

Otro proyecto titulado, *Yo sólo necesito Cariño, Respeto y Atención*, llama a la colaboración de las personas desde la página Web de Standstill⁷⁶. El proyecto también se basa en la creación colectiva de un mapa pero la interacción se genera a través de una llamada a unos números de teléfono cuando se esté en un determinado lugar, en una situación que te haga sentir la carencia de cariño, respeto o atención; luego estas marcas de ausencia se verán reflejadas en un mapa íntimo de creación colectiva. Este tipo de necesidad de contar, manifestar, exhibir nuestras emociones y sentimientos están ligadas con nuestra investigación por ello insistimos en una esta serie de proyectos que manifiestan este interés. En esta línea está también el trabajo *Awkward_NYC*⁷⁷ de la artista Zannah Marsh que se basa en la construcción de un mapa participativo a través de una web colaborativa. Representa el mapa de Nueva York donde cualquier persona puede agregar una historia que le haya ocurrido en la ciudad enmarcado dentro de una serie de categorías que la artista recoge. Cuando las historias se añaden al mapa, una serie de visualizaciones de datos representan el terreno emocional de la ciudad.

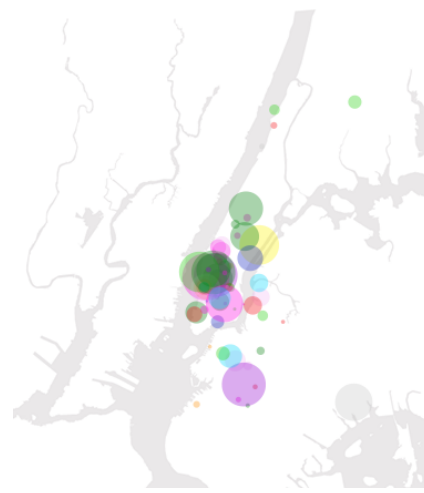
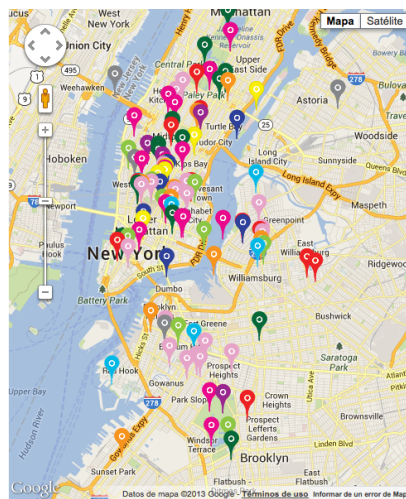


Fig.(8), Proyecto Awkwardnyc, 2012.

⁷⁶ Standstill, [en línea] [consulta: 15/07/13] Documento Html, <http://www.standstillband.com/>

⁷⁷ MARSH, Zannah, «awkwardnyc» [en línea][consulta: 01/10/12]Documento Html, <http://turbulence.org/Works/awkwardnyc/index.php>

Talk About City

Esta visualización de datos o mapeo de sentimientos y experiencias que refleja la subjetividad y estado emocional de las personas que viven en una ciudad, nos resulta interesante por su proximidad a nuestro tema, por eso mencionamos otro proyecto interesante para la investigación que va en esta misma línea, llamado *Missed Connections*⁷⁸. Es un proyecto de la artista Ingrid Burrington que comenzó en 2009 a partir de la búsqueda de anuncios de encuentros de pareja en portales on-line como Grayscale.

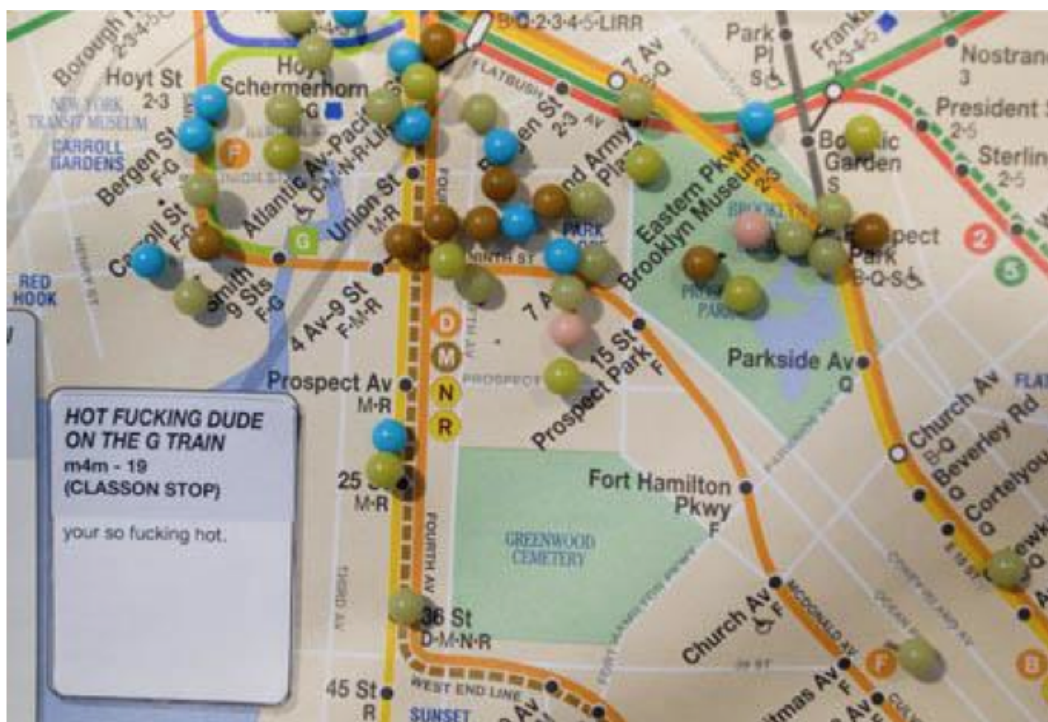


Fig.(9) Instalación Missed Connections por Ingrid Burrington, 2009.

A partir de la selección de varias entradas, la artista reconstruye el encuentro de esas personas desconocidas que suben y registran de manera anónima las experiencias de sus encuentros de un portal de anuncios llamado *Missed Connections*. La cartografía promueve una reflexión sobre aquellos anuncios escritos por personas anónimas y el movimiento de estos en el espacio en tiempo real. La artista reconstruye sobre el mapa lo que ella llama “la soledad de la

⁷⁸ BURRINGTON, Ingrid, «Missed Connections» [en línea] [consulta: 09/03/13] Documento Html, <http://www.lifewinning.com/>

Talk About City

ciudad”, los datos obtenidos los introduce utilizando alfileres de colores que se corresponden a cada uno de los encuentros creando así su instalación que parece responder a la pregunta ¿Cuál es el lugar más solitario de Nueva York?; este mapa de la soledad es un ejemplo de psicogeografía, trazando las conexiones perdidas de individuos solitarios en la ciudad.

Desde una posición más crítica surgen proyectos como *Megafone.net*⁷⁹, una plataforma creada por Antoni Abad con la colaboración técnica de Matteo Sisti Sette y Eugenio Tisselli. El proyecto empezó en el 2003; desde entonces han ido desarrollando diversas propuestas dedicadas a visualizar las vidas de colectivos en riesgo de exclusión social que son invitados a expresar sus experiencias y opiniones a través de teléfonos móviles dotados con GPS que permiten a los participantes crear registros de sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en la Web. Esos puntos de referencia en el mapa se convierten en megáfonos digitales que amplifican la voz de personas y grupos a menudo ignorados o desfigurados por los medios de comunicación predominantes. En la plataforma se recogen las investigaciones realizadas, el material documental, y mediante narraciones, fotografías, vídeos, y mapas, se señalizan los puntos críticos de las diferentes ciudades.

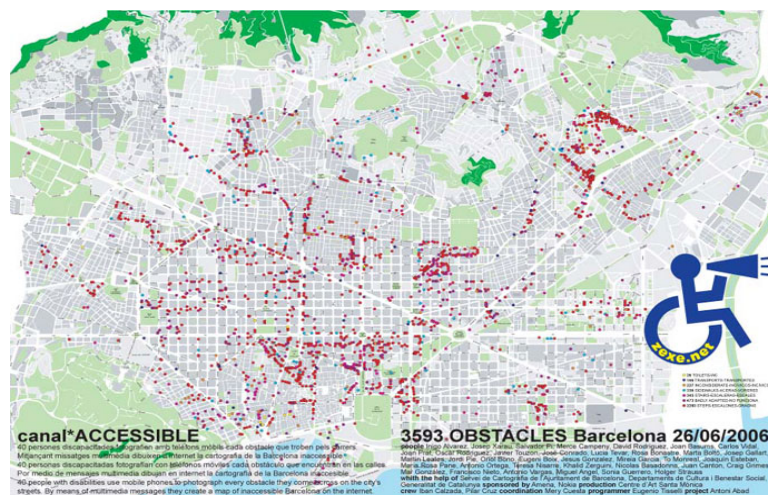


Fig.(10) Proyecto megafone.net, 2003.

⁷⁹ Megafone. [en línea] [consulta: 01/12/12] Documento Html, <http://www.megafone.net/>

Para concluir este apartado en el que hemos recogido una serie de ejemplos representativos de los referentes que han influido y motivado nuestra investigación, también es interesante hacer mención a proyectos que se han desarrollado con herramientas *opensource*, como *Meipi.org*⁸⁰ o *Whatif.es*⁸¹, desde donde se pueden generar mapas colaborativos; son herramientas que han contribuido a la emancipación y empoderamiento de la ciudadanía en el sentido que han podido desarrollar diversas acciones y movimientos totalmente libres para reflexionar o criticar sobre su entorno. Los ciudadanos/usuarios del espacio público por mediación de la tecnología pueden favorecer la forma en la estos se autoorganizan para crear diferentes redes con un fin común. Por ejemplo la herramienta de creación de mapas Chimère⁸² está siendo usada por ayuntamientos de diferentes ciudades para tratar varios temas de la ciudad junto a la colaboración ciudadana.

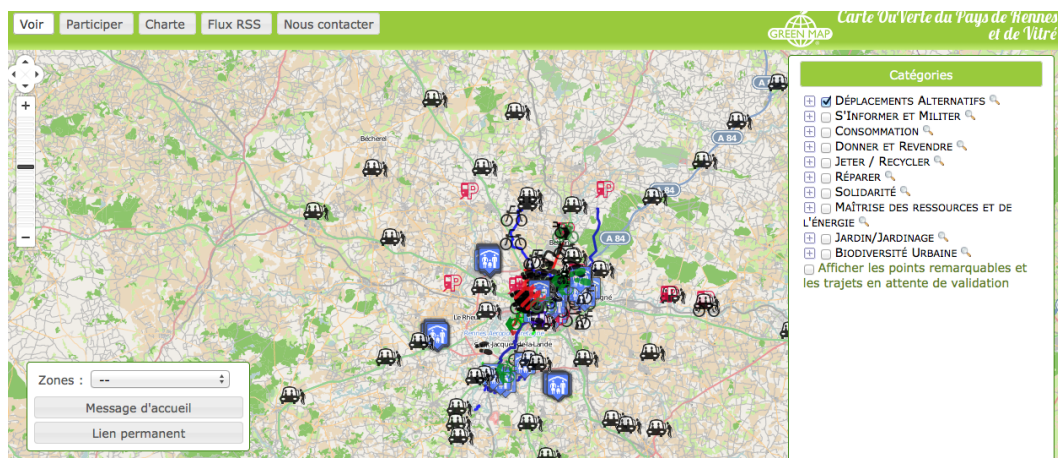


Fig.(11) Web del proyecto, <http://rennes.carte-ouverte.org/> 2008-1203.

Estas plataformas ya están muy extendidas, facilitando que cada usuario pueda participar como "cartógrafo" de su propio entorno, y es eso lo que nos resulta interesante de estos mapas.

⁸⁰ Meipi. [en línea] [consulta: 09/03/13] Documento Html, <http://www.meipi.org/>

⁸¹ WhatIf. [en línea] [consulta: 09/03/13] Documento Html, <http://whatif.es/>

⁸² Chymeres. [en línea] [consulta: 10/04/13] Documento html, <http://www.chymeres.net/>

4. Marco práctico

4.1 Planteamiento del proyecto *Talk About City*

Talk About City es un trabajo de investigación teórico-práctico que se ha enfocado en la creación de un mapa para generar una grafía de accidentes sociales. Esto nos ha servido también para investigar las herramientas tecnológicas basadas en webs geoespaciales y tecnologías de geolocalización.

El planteamiento del proyecto va más allá de la representación geográfica de un espacio, se construye este mapa virtual para provocar diferentes acciones y percepciones del lugar y de la ciudad, y se desarrolla gracias a las tecnologías geoespaciales y a Internet que producen un nuevo tipo de dimensión con la confluencia del espacio, el tiempo y la información que recibimos y/ o enviamos.

El proyecto propone al usuario o usuaria el uso de la Red y de las tecnologías de geolocalización con mapas, para generar maneras diferentes de mirar y dar forma a nuestro entorno, vinculando esta estrecha línea entre espacio físico y espacio virtual. Pero además, la investigación de este proyecto nos ha permitido conocer otros métodos para explorar, representar o hablar de ciudad, a la vez que nos ha aproximado a las nociones de accesibilidad, tecnologías móviles e inalámbricas (como portátiles, tablets, etc) y tecnologías basadas en la navegación y utilización de mapas.

En los distintos apartados de este capítulo se describe el proceso de trabajo seguido organizado en fases. Se contemplan los siguientes puntos: estudio de las necesidades de la interfaz, diseño de interfaz, estudio y análisis de plugins utilizados, estudio línea conceptual del trabajo, diseño de la gráfica de interfaz, y programación para combinar ambas operativas WordPress y la API de Google con diferentes plugins utilizados, la cual ha sido posible gracias a la colaboración de Ricardo Lodroño y Dioni Sánchez.

4.2 Diseño de interfaz

La interfaz se desarrolla dando prioridad a la visualización del mapa donde se muestran las historias, permitiendo que esta parte gráfica adopte mayor protagonismo. Su base técnica es la herramienta Geo Mashup, un plugin de WordPress que permite localizar las entradas en el blog, y al mismo tiempo mostrarlas sobre un mapa usando la API de Google Maps versión 3. Se ha utilizado esta herramienta porque tiene una buena base/comunidad de desarrolladores y está muy bien documentada; información que nos ha permitido adaptar la técnica a nuestras necesidades con más facilidad.

Con GeoMashup y WordPress hemos gestionado algunos de los contenidos como: añadir markers con categorías, listarlos, etc, tras ello empezamos a investigar cómo los usuarios/as, sin necesidad de estar loggeados en el sistema, podían publicar automáticamente un post “geolocalizado” indicando una ubicación en el mapa.

Las historias enviadas pueden visualizarse en forma de “markers” ubicadas sobre un mapa en sus respectivas localizaciones. Al utilizar Google Maps, se tienen las opciones para hacer zoom, drag, etc. Cuando se pincha en el marker de una historia, su contenido se muestra en un infobox. A la vez las historias del mapa pueden filtrarse por categoría para jerarquizar un orden de visualización. Esto se analizará con más detalle en los puntos siguientes.

El diseño de la interfaz ha tenido diferentes fases, que se han ido cubriendo a medida en que aprendíamos más sobre las diferentes herramientas utilizadas. Finalmente, una vez investigadas las posibilidades y limitaciones de estas herramientas, generamos una estructura general del sitio web para organizar y estructurar las páginas que contendría la interfaz.

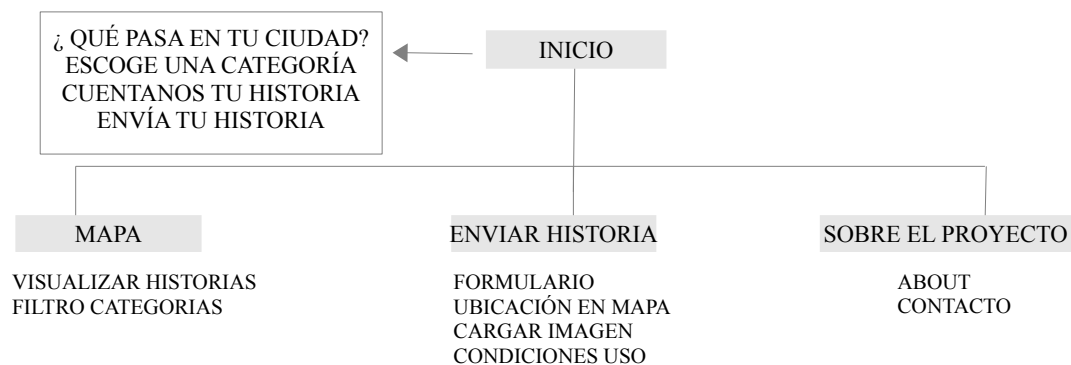
Talk About City

La estructura general del sitio web está determinada por:

- Mapa de accidentes sociales: es la página principal y de introducción. A partir de esta página podemos acceder a otras desde el menú principal.
- Añade tu historia: es desde donde se envían las historias. También se recogen las condiciones de uso de la web y los términos de uso de Google Maps.
- Sobre el proyecto: muestra información sobre Talk About City y cómo participar. También proporciona una dirección de correo para ponerse en contacto sobre alguna cuestión que concierna al proyecto. Al ser un proyecto de investigación, también facilitamos la página que da acceso a toda la información del proceso de trabajo llevado a cabo.

Contemplado el número de páginas y la mejor forma de visualizarlas, se optó para la web por un sistema llamado de acordeón, lo que significa que sólo hay una página con diferentes paneles y un pie de página común.

Diagrama de flujo



Descripción de las diferentes páginas de Talk_About_City

Cuando un/a usuario/a accede a la web, verá inicialmente la página: Mapa de accidentes sociales con las 'historias'; pinchando en cada una de ellas, podrá

acceder a su imagen y contenido, e iniciar su recorrido visual saltando de historia en historia, moviéndose por el mapa para conocer un espacio lleno de recuerdos identitarios, o no, que acontecen en la ciudad, el municipio, o cualquier otro lugar donde se ubiquen las historias de vida; aunque principalmente la investigación se centra en la representación de la ciudad de Valencia.

Debajo del mapa se encuentran los filtros por categorías. Se les ha asignado markers de colores distintos y un diseño personificado a modo de bocadillos, acorde con el concepto de toda la gráfica diseñada para la interfaz. La operativa de marcar/desmarcar categorías para ver los markers de una u otra, o bien todas a la vez, permite que el usuario o usuaria haga una selección sobre su propio interés. Las categorías que se muestran están relacionadas con la experiencia del encuentro que los individuos pueden vivir en su ciudad o cualquier otro lugar. Cómo pudimos ver en el apartado *2.3 la mirada emancipada de esta investigación*, hicimos referencia al ciudadano como generador de espacio social desde el concepto de accidente social, el referente nos fue útil para generar la acción e intención de las categorías que se han propuesto. Estas contemplan: conversaciones ajenas, altercados físicos, situaciones incómodas, encuentros fortuitos, encuentros sexuales, asistencia a personas, asistencia a animales. Estas son algunas situaciones que se generan en el espacio público, (incluidas también por la propia experiencia) y al ser imposible contemplar la infinidad de situaciones que se pueden dar en el espacio público, introdujimos la categoría “otras experiencias” para dar cabida a todo aquello que el usuario/a considere fuera de las inicialmente establecidas.

También está la posibilidad de acceder desde un menú principal a las otras páginas. Si el usuario/a quiere participar en el proyecto enviando su historia, desde la página [Añade tu historia](#) accede al formulario de envío. Para ello debe rellenar una serie de campos, algunos de los cuales son opcionales, que facilitan la acción de mandar un post. También somos conscientes de que todos no tenemos la misma capacidad de concreción y disposición para contar una historia y por ello

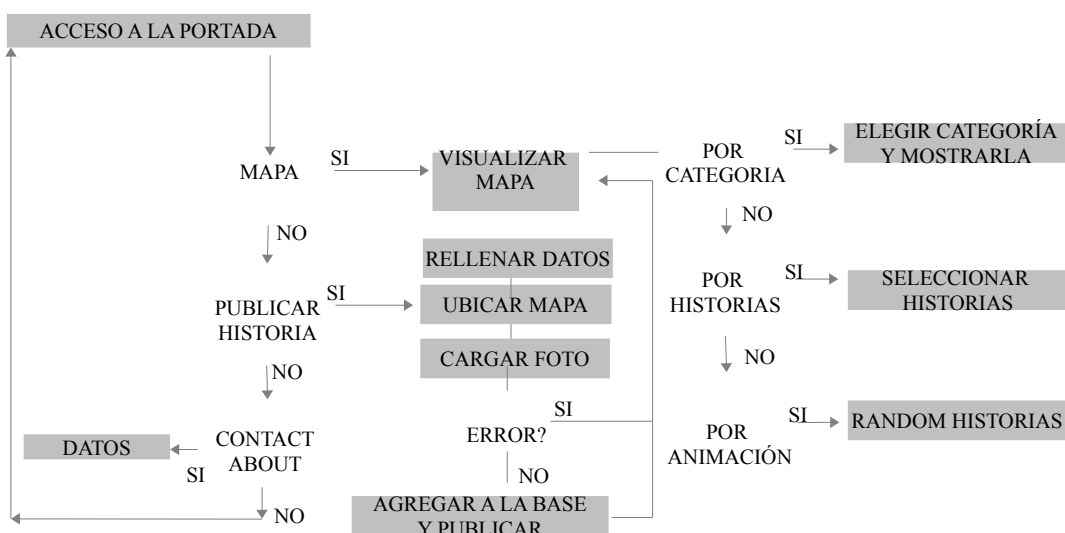
tomamos la decisión de ampliar el número de caracteres que podían utilizarse a 400.

Tras rellenar y enviar el formulario, el sistema le redirige al mapa, donde ya aparece ubicado el nuevo marker.

En la página Sobre el proyecto, el usuario podrá obtener información del planteamiento del proyecto y conocer las motivaciones e inquietudes que han guiado esta propuesta. Es decir, se expone que es un proyecto de investigación y se anima a la participación como parte fundamental del proyecto. Además se facilita un enlace donde el usuario, si lo desea, podrá conocer más sobre el proceso de investigación. Por otro lado, también se facilita un correo electrónico para ponerse en contacto con los responsables de Talk About City para consultar dudas sobre el funcionamiento del envío de historias, enviar sugerencias, etc.

Diagrama de interacción

Con este diagrama se ha esquematizado el funcionamiento de la interfaz. En este apartado también hemos explicado la relación de los elementos que constituyen la web y su vinculación con las acciones que realiza el usuario o la usuaria.



La Interacción con los usuarios

En esta interfaz digital se posibilita la entrada de los datos en dos tipos de archivos: imagen y mensajes de texto 'geolocalizados'. Para publicar el contenido se han de ejecutar una serie de sentencias: completar formulario-ubicar en mapa-enviar archivos.

Desde la web, el usuario tendrá la posibilidad de participar aportando contenido creado por él mismo a través de una imagen (opcional) y una historia. Esta información podrá aportarla desde cualquier ordenador, móvil, tablet, etc., con acceso a internet. En el sitio web se puede visualizar la construcción de la grafía y las historias una a una.

Las tareas y objetivos de la interacción y del interfaz son:

1. Convertir automáticamente imágenes a cierto formato en caso que el usuario no lo haya hecho previamente.
2. Cargar imágenes, texto y demás información a la base de datos.
3. Alimentación automática de base de datos.
4. Respecto a la visualización de datos:
 - Ordenar por categorías.

Este tipo de interfaz está dentro de las llamadas interfaces colaborativas porque los usuarios participan en lugares e instantes diferentes, y además se convierten en prosumidores porque participan generando contenidos y no sólo como meros espectadores de estos.

Los requisitos necesarios para que se dé esta participación son: acceder a internet, navegar por el sitio, enviar correo electrónico, saber utilizar google maps, introducir datos en un formulario o enviarlos. Nos dirigimos sobre todo a un tipo de usuario conocedor de las redes sociales. Nuestro colectivo principal son los usuarios de Internet; siendo conocedores de que este colectivo es muy amplio generamos una página de promoción en una de las redes sociales más conocida, Facebook. De este modo iniciamos una promoción del sitio web, publicando

Talk About City

historias del mapa y dando pie a diferentes interacciones de las personas sobre esas historias para animar a participar en nuestro mapa colaborativo.

Para la interacción del usuario con la web no es necesario crear un usuario y tampoco validar el envío a través de ninguna pregunta de control o captcha. Hemos optado por no utilizar estas validaciones porque este tipo de acciones limitan la inmediatez al publicar o enviar archivos.

El nivel de interacción cuenta con el nivel 0 porque hay una parte donde no cambia la interfaz y da pie a la navegación, pero también cuenta con el nivel 1 porque produce comportamientos emergentes que determinarán el curso de la pieza y también porque al colaborar para crear el mapa de accidentes sociales, se están construyendo nuevas historias para crear una representación emocional de la ciudad de Valencia. El estilo de interacción es de selección, el cual se caracteriza porque el usuario lee una lista de elementos, selecciona el que más le convenga y observar lo que produce aunque sea limitado.

Diseño y producción

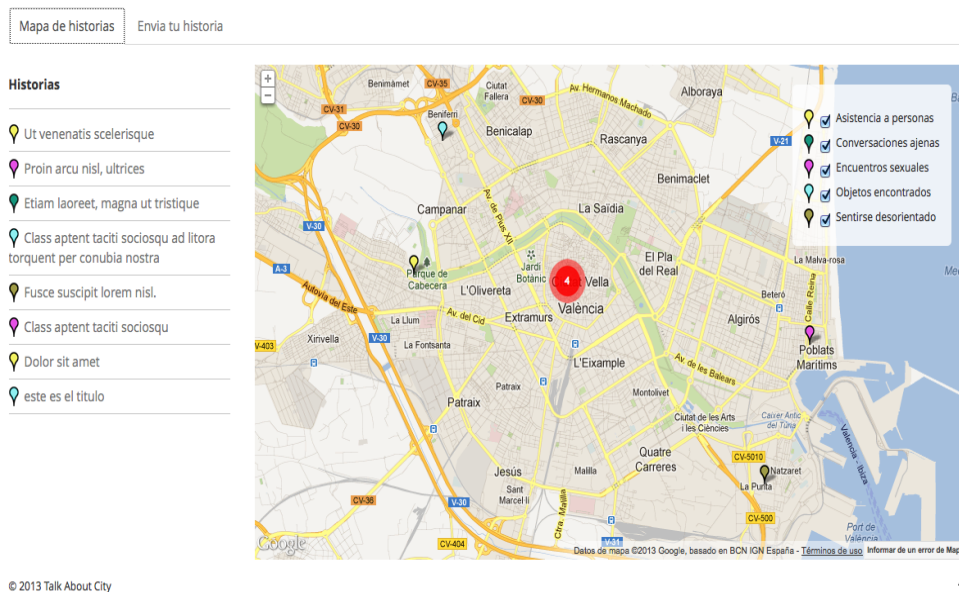


Fig (12). Cluster

Para la estructura y contenido de la interfaz se han utilizado diferentes lenguajes estándares para la web como: HTML y PHP. Para el diseño hemos utilizado CSS. En la programación de código se ha utilizado Sublime Text. Para la interacción y animación de algunos elementos de la interfaz se ha utilizado JQuery (Java Script). Por otro lado, la plataforma utilizada para la gestión de la base de datos y su administración interna ha sido CMS WordPress versión 3.5.2, usando el formato estándar de entradas 'post', junto con las taxonomías que vienen por defecto para estas entradas: 'categorías' y 'etiquetas' que nos facilitan adaptarlo a las directrices del proyecto. En WordPress, el 'theme' o template utilizado para la presentación de la parte pública o frontend ha sido adaptado para el proyecto, partiendo del 'starter' theme Roots (<http://www.rootstheme.com/>) versión 6.1.0.

Se han utilizado programas vectoriales como Illustrator para customizar los markers de la interfaz, el aspecto gráfico y la imagen del proyecto que lleva por título: Talk About City.

Respecto a la customización y estilo de los mapas de google, hemos utilizado <http://gmaps-samples-v3.googlecode.com/svn/trunk/styledmaps/wizard>, una herramienta on line de fácil e intuitivo uso para realizar una prueba aproximada del color y forma que adoptaríamos para la gráfica del mapa.

A continuación hablaremos del proceso de desarrollo que hemos llevado a cabo para presentar nuestra propuesta definitiva.

Fases de desarrollo del proyecto

Una vez desarrollada la estructura de la interfaz y viendo que funcionaba correctamente, empezamos a resolver el tema del diseño y la estética, teniendo en cuenta que buscábamos un diseño neutro para dar mayor relevancia al mapa.

En esta fase de desarrollo presentamos los pasos seguidos desde las propuestas iniciales hasta la propuesta definitiva. Partimos de los referentes artísticos que analizamos, observando que en muchos de estos trabajos el mapa tiene un mayor

Talk About City

protagonismo. En nuestro proyecto partimos también de esta idea ya que, en el mapa, es donde se va a ver representada la grafía de los accidentes sociales, y además, donde se van a mostrar cada una de las historias, por ese motivo hemos considerado esta parte de la creación de los mapas la más importante.

Uno de los motivos por los que se limita el área a la ciudad de Valencia es porque la propuesta nace de querer mostrar otra forma de hablar de la ciudad donde estudio, trabajo y me relaciono con amigos y familiares, y pese a ello, desconozco, aunque sepa donde se encuentran las grandes avenidas, los centros comerciales, las zonas de ocio y los monumentos históricos. Hemos dado prioridad a las relaciones de las personas que habitan la ciudad día a día, por efímeras o azarosas que fuesen, y que se construyen para hablar de una ciudad propiamente humana y no sólo hecha de edificios y monumentos. Estos accidentes sociales anotados en el mapa representan una imagen emocional de la ciudad o ciudades, según vayan participando en el proyecto.

-Diseño del mapa de Talk About City

El mapa (ver fig. 12), inicialmente, se ha basado en un nivel de zoom centrado sólo en Valencia y su área metropolitana, aunque las historias siempre se pueden añadir y ver desde cualquier otro punto. Según se van incorporando historias de la ciudad o cualquier otro lugar, el rango de 'panning' (desplazamiento) va variando de unas coordenadas a otras, de este modo se verán globalmente las historias que se vayan construyendo en otros puntos del mapa.

Además de tener en cuenta el rango que facilita la visualización de historias, el zoom hacia atrás, llamado también clustering, agrupa las historias y los markers que hay en una determinada zona. De este modo cuando la densidad de markers de un área es muy alta para una zona determinada a un cierto nivel de zoom, estas se agrupan en un cluster que indica el número de markers que contiene. Las historias del mapa pueden filtrarse también por categoría para facilitar la

Talk About City

visualización. En una de las primeras propuestas las categorías e historias se podían ver en la misma página ordenadas por tipo y fecha de entrada, similar al funcionamiento de un blog pero finalmente optamos por otro tipo de visualización donde los usuarios pueden libremente leer las historias si lo desean para interactuar con el mapa.

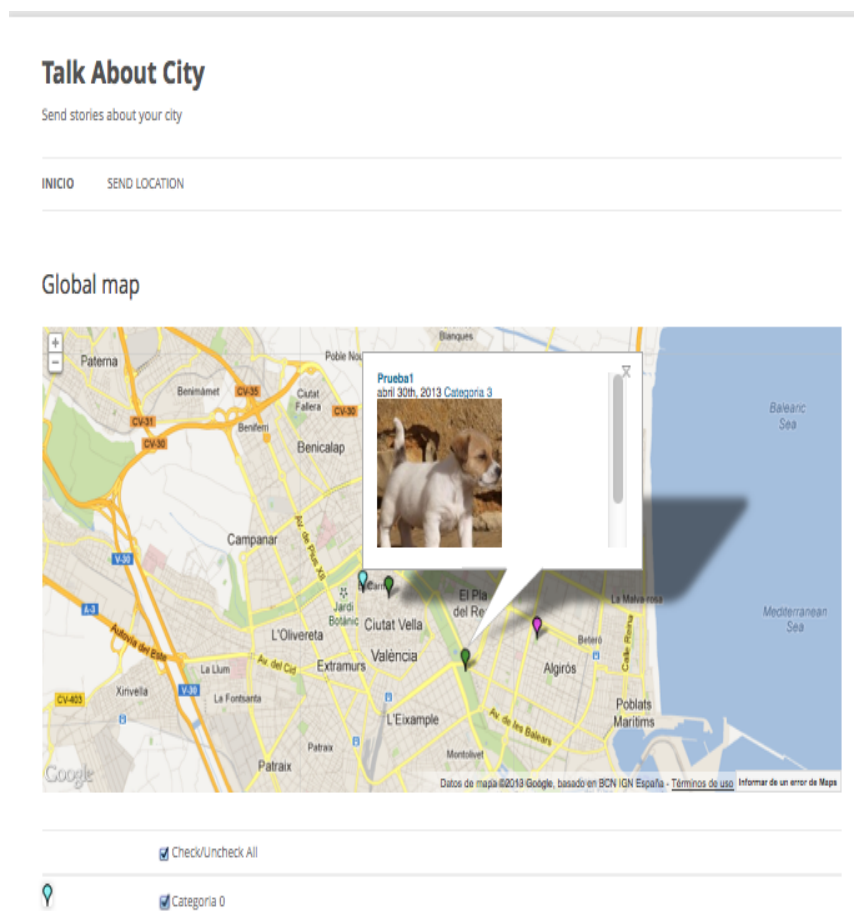


Fig (13). Esqueleto de la estructura y funcionalidad de la web.

Talk About City-Diseño de la imagen gráfica del proyecto

Utilizamos un elemento gráfico muy reconocido, similar al infobox donde se muestra el texto e imágenes de las historias. Siguiendo esta línea de símbolos comunes a la representación de este tipo de webs geoespaciales, generamos nuestra gráfica. Se utilizan pequeños recursos para que siga la misma línea de coherencia, para ello, las categorías, la visualización de datos y el infobox guardan el mismo aspecto. Pero como hemos mencionado anteriormente, buscábamos una gráfica neutra para darle relevancia al mapa y a las historias. Hemos utilizado pequeños recursos visuales para que la gráfica resultara más atractiva, variando el color del símbolo del bocadillo según la categoría seleccionada, animaciones ...etc.

-Diseño de las categorías

A las categorías del mapa se les ha asignado los markers del mismo color, escogidos de una paleta que tuvieran las misma intensidad en cuanto a tono. Se diseñó a modo de bocadillos acorde con el concepto de toda la gráfica de la interfaz, pero al marcar/desmarcar elementos de la categoría, la visualización del mapa se veía afectaba al nivel de zoom y al recargar la página no se adaptaba a la visualización de los markers. Para solucionarlo el mapa se recarga sólo con los elementos de la categoría elegida.

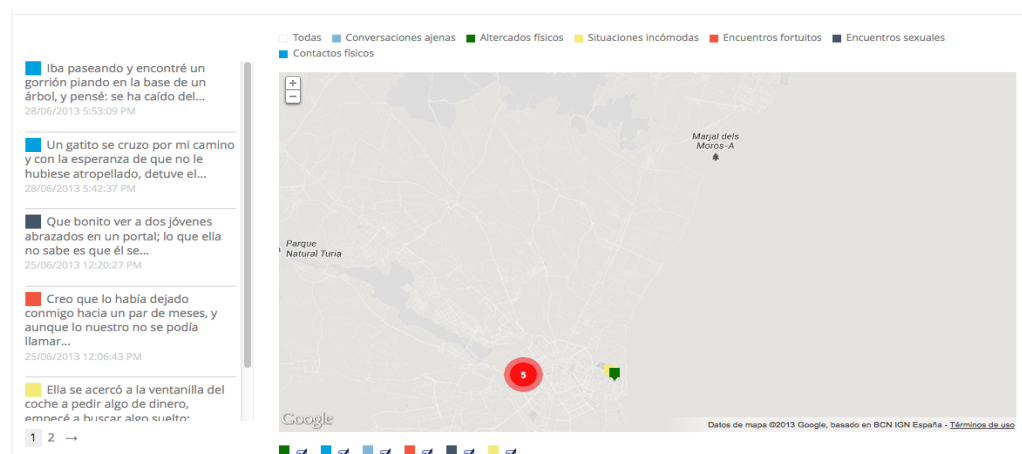


Fig (14). Categorías mapa accidentes sociales

Talk About City-Color y estilo del mapa utilizados.

Para el estilo del mapa, siguiendo la misma línea de dar prioridad a las historias, se eliminó toda información que no fuese la propia de las calles, zonas verdes y edificios, llegando al nivel de simplificación que nos ha permitido la API de Google Maps, para que quedase lo más clara posible. Escogimos esta API frente a OpenStreet maps porque existe más documentación respecto al uso de GeoMashup.

Se hicieron diferentes pruebas en cuanto al color antes de llegar a la definitiva.

Desde la página de custom maps que mencionábamos anteriormente, se realizaron diferentes pruebas para la zonas verdes, edificios, calles y texto del mapa.

```
[
  {
    "featureType": "landscape.man_made",
    "elementType": "geometry.fill",
    "stylers": [
      { "color": "#2c435a" }
    ]
  },{
    "featureType": "road.local",
    "elementType": "geometry.fill",
    "stylers": [
      { "color": "#408599" }
    ]
  },{
    "featureType": "road",
    "elementType": "geometry.fill",
    "stylers": [
      { "visibility": "on" },
      { "color": "#4bc279" }
    ]
  },{
    "featureType": "poi",
    "elementType": "labels.text.stroke",
    "stylers": [
      { "color": "#abea64" }
    ]
  },{
    "featureType": "administrative.neighborhood",
    "elementType": "labels.text.fill",
    "stylers": [
      { "color": "#ff0000" }
    ]
  }
]
```

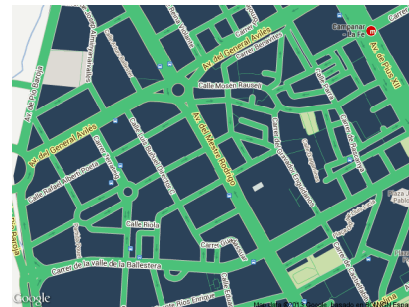


Fig (15). Custom

Talk About City

Finalmente nos decidimos por una gama de grises para el mapa porque permitía distinguir de forma clara los iconos. Para determinar la gama de grises utilizada en el mapa hicimos uso de las paletas de colores de Kuler.adobe. La gráfica del mapa final se ha adaptado tanto al 'mapa de accidentes sociales' como al de 'añade tu historia' para que fuera coherente con todo el diseño.



Fig (16). Mapa final accidentes sociales

-Funcionalidad y diseño de la página: Añade tu historia

Para el desarrollo de la página Añade tu historia, hemos optado por un formulario sencillo y claro. Ha sido difícil adaptarlo porque se han utilizado dos plugins que están funcionando independientemente (el de envío del post, y el del mapa).

Para el envío de los posts hemos utilizado el plugin: User Submitted Posts [version 20130104] se ha elegido por la posibilidad de modificar el código para adaptarlo a nuestras necesidades y también por su integración con GeoMashup ya que ofrece la posibilidad de enviar posts a usuarios no loggeados, lo que significa que los usuarios no tienen que registrarse en la web para colaborar en el proyecto. De esta forma hemos agilizado su uso y a la vez, hemos mejorado la predisposición a que las personas quieran participar sin ponerles demasiados impedimentos, como comentábamos anteriormente.

Talk About City

Otros plugins que se han investigado en esta fase han sido:

-Post from site, es similar a User Submitted Posts pero no permite la integración que queremos con GeoMashup para la geolocalización de las historias.

-WP User Frontend el usado por WordPress no es útil porque los usuarios debían estar registrados para poder postear.

Existen otras opciones de pago como: Gravity Forms o FormidablePro, las que hemos descartado por ser de pago y estar poco documentadas.

Talk About City [Global map](#)

Mapa de historias

Rellena los detalles de tu historia y de dónde te ocurrió:

El título de tu historia

¿En cual de las siguientes categorías la incluirías?

Conversaciones ajenas

Puedes añadir etiquetas, separar

¿Qué fue exactamente lo que pasó?

Adjunta una imagen ilustrativa si lo deseas:

Selecciona las imágenes que quieres subir:

¿Quieres añadir otra imagen?

¿Recuerdas dónde sucedió?

Encontrar una nueva ubicación:

o selecciona de

Mapa

DR Congo Tanzania Angola Namibia Botswana South Africa Madagascar

India Ocea Southern Ocean

Google [Términos de uso](#)

Fig (17). Esqueleto de la estructura y funcionalidad de la web. Página: Añade tu historia.

Para enviar una historia el usuario/a rellena una serie de campos no siendo todos ellos obligatorios. El usuario deberá completar los apartados que corresponden a :

- Elige una categoría.
- Escribe un título (opcional).
- Escribe aquí tu historia (máx 400 caracteres).
- Etiquetas1, etiqueta2 (opcional)
- Sube una imagen (opcional)
- Encontrar una nueva ubicación ..., o marca directamente en el mapa.

Cuando se envía una historia, directamente aparece el market en el mapa, y un mensaje de confirmación diciendo que la publicación se ha efectuado correctamente, a la vez que se agradece la participación. Si no es así, aparece un aviso de error indicando que no ha sido publicada; estas acciones son visualizadas inmediatamente después del envío de datos. Existe una validación interna por la que si no se han completado los campos no opcionales, la historia no se publica y sale el mensaje de error.

Se han utilizado etiquetas porque permiten tematizar las historias enviadas, y también para generar una selección de los tags más populares y las palabras más utilizadas con vistas a generar posteriores aplicaciones con esta recopilación de datos.

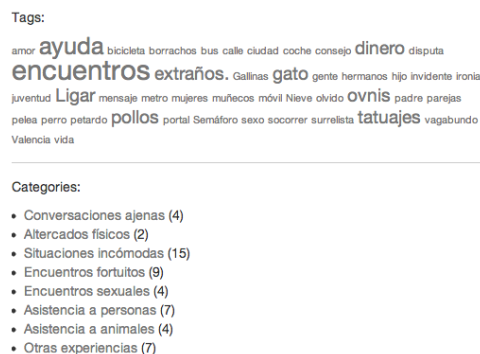


Fig (18). Visualización de datos.

El hecho de incluir etiquetas, título y subir imágenes son opcionales para facilitar el envío de historias a los usuarios; es obligatorio marcar una categoría, escribir tu historia en menos de 400 caracteres y marcar donde ocurrió. Consideramos que limitando las historias a modo de pequeñas anotaciones, las hace rápidas de leer y agudiza el ingenio de los usuarios resumiendo sus anécdotas.

La ubicación del lugar donde ocurrió, como se comentaba anteriormente, es obligatoria para postear las historias y para que se incluya su localización en el mapa de visualización. El usuario/a tiene que introducir textualmente una

Talk About City

ubicación, como lo haría en google maps, o puede pulsar en el mapa donde quiera ubicar la historia, apareciendo un 'marker' para indicar la posición.

Fig (19). Página Añade tu historia.

Animación

A nivel conceptual, el diseño debe comunicar la idea de que el mapa se ha realizado para que dejes o anotes una historia que te haya ocurrido en tu ciudad. Aunque no sea para generar una comunidad, se invita al usuario a participar en un proyecto que él mismo ayuda a crear y que sin los/las usuarios/as no tendría sentido. Desde la página principal se señalan los puntos que se han de seguir para participar con una pequeña animación y se invita a recorrer el mapa y a leer cada una de sus historias; una forma de captar su atención para que pueda entender cuál es el funcionamiento y no simplemente que envíe un mensaje y lo geolocalice.

La animación se concreta en un tour automático de historias a modo de introducción a la propia dinámica de la web y para captar la atención del usuario.

La animación funciona de la siguiente manera:

- Se extraen las últimas 10 historias publicadas ordenadas de manera aleatoria.

Talk About City

- A los pocos segundos de entrar en la página, si el usuario/a no hace nada, se empiezan a mostrar aleatoriamente las historias, cuando se han mostrado los 10 post, se detiene.
- Si el usuario hace clic en cualquier parte del mapa, el tour de imágenes se detiene.
- El tour se vuelve a iniciar solo en el caso en que el usuario vuelva a cargar la página.

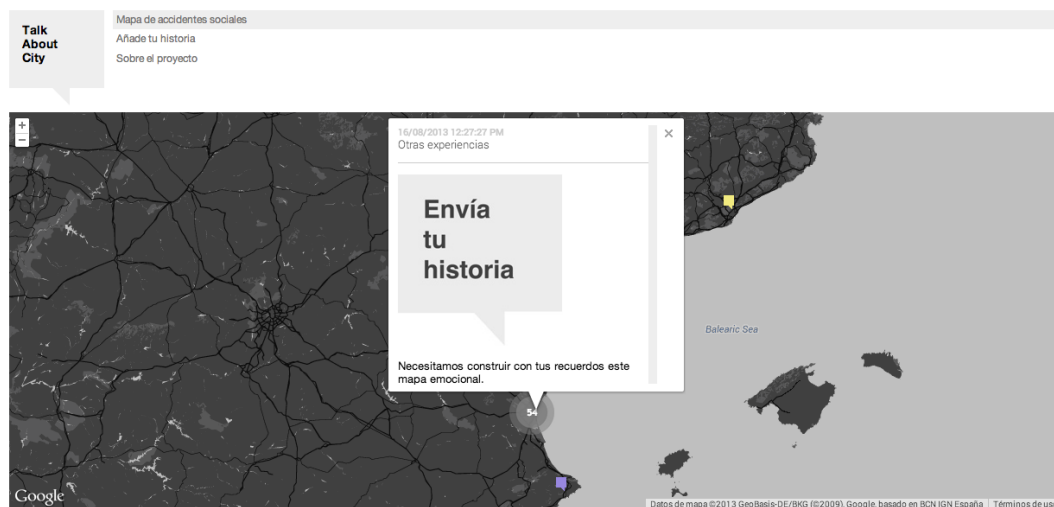


Fig.(20) Animación

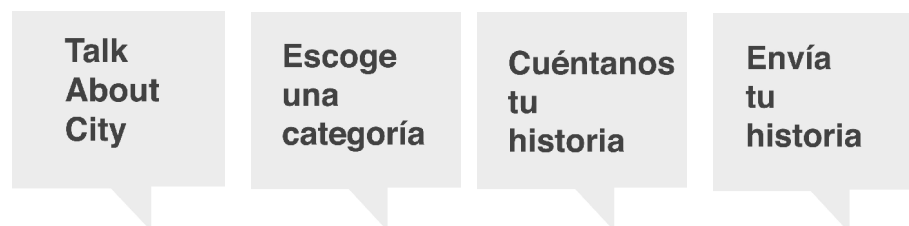


Fig (21). Categorías mapa accidentes sociales

Para el funcionamiento de esta animación, primero se extraen mediante Wp-query (una clase definida para atribuirle a un “objeto” otras cualidades), los últimos 10 posts publicados, y se ordenan de manera aleatoria. A partir de estos posts se generan unos enlaces que no se muestran al usuario y se introducen

mediante javascript, en un array. Posteriormente, se recorre el array, almacenando cada uno de los enlaces en una variable llamada 'tourpost' y se van lanzando los posts cada 10 segundos, utilizando el método setTimeout de javascript. Los post se lanzan empleando esta línea de código⁸³:

```
/* Esconder mensaje de OK - submit al cabo de x segundos */  
if($('.submit-message').length) {  
    setTimeout(function() {  
        $('.submit-message').slideUp('fast');  
    }, 3000);  
}
```

Una función de GeoMashup que abre los bocadillos en el mapa. A esta función le hemos pasado los ids sobre los post que hemos ido introduciendo y que hemos querido que se visualizaran nada más entrar en el home.

⁸³ Ver todo el código comentado en el directorio: wp-content/themes/talkaboutcity/assets/js/main.js del Anexo

4.3 Software y descripción de plugins utilizados

WordPress lo hemos utilizado como base para la funcionalidad interna de toda la operativa y la base de datos, porque es un sistema que facilita la gestión de los contenidos al estar ya configurados. También como comentábamos anteriormente, para la integración de los 2 Plugins utilizados: 'User Submitted Posts' y 'GeoMashup', con su plugin adicional 'GeoMashup Custom' desde donde se han introducido las modificaciones en el código fuente para el funcionamiento del mapa y la web.

Además, en el proyecto se integran diferentes lenguajes estándares para la web como son:

1. Para la estructura y contenido:

- HTML
- Datos dinámicos: PHP

2. Para el diseño:

- CSS (hojas de estilo).

3. Para la interactividad / animación de los elementos de la Interfaz:

- JQuery (JavaScript).

4. Base de datos:

- MySQL (gestionado mediante WordPress).

5. Editor de código para programación:

- Sublime Text.

Descripción de Plugins/complementos

Como hemos ido señalando a lo largo del desarrollo del marco práctico, hemos utilizado diferentes plugins. En este apartado hemos introducido algunas partes del código comentadas que se han modificado para añadir funciones importantes

para el funcionamiento de la web. Se anexa un CD con todos archivos y glosario de las palabras técnicas utilizadas en este punto.

- Geolocalización y visualización de posts

La geolocalización y visualización de posts se ha realizado mediante el plugin principal, GeoMashup [versión 1.6.2], utilizando la API de Google Maps versión3. Se ha estudiado con anterioridad la forma en la que las diferentes operativas podían funcionar y hemos buscado el mejor método para que comunicasen. Creemos también que es importante mencionar aquellas opciones que hemos desestimado porque han sido parte del desarrollo del proyecto desde la fase inicial. De este modo, GeoMashup lo hemos elegido frente a MapPress, este se ha descartado por su complejidad, al igual que Leaflet Map Marker. Otras opciones como Basic Google Maps Placemarks también se han descartado por la limitación a la hora de integrar el plugin de User Submitted Posts.

- Modificación de Plugins utilizados en el mapa de accidentes sociales

Otro plugin utilizado ha sido GeoMashupCustom, es como un sub-plugin de GeoMashup que permite realizar customizaciones sin modificar los archivos del plugin principal. El plugin geo-mashup-custom lo hemos utilizado para modificar los markets y el mapa, modificándolo a partir de custom maps google como señalamos anteriormente, para el color, forma, estilo ...etc. A continuación se muestran las líneas de código comentado y la programación aplicada para cambiar el gráfico del mapa y markets⁸⁴:

```
// agua - relleno
"featureType": "water",
"elementType": "geometry.fill",
"stylers": [{"color": "#BFBFBF"}]
},{// edificios - relleno
"featureType": "landscape", //landscape.man_made
"elementType": "geometry.fill",
"stylers": [{"color": "#404040"}]
```

⁸⁴ Ver código completo en el archivo wp-content/plugins/geo-mashup-custom/custom.js del Anexo

Talk About City

```

},{// parques - labels
  "featureType": "landscape.man_made",
  "elementType": "labels",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},{// points of interest -----
  "featureType": "poi",
  "stylers": [{"saturation": "-100" }]
},{// poi - labels
  "featureType": "poi",
  "elementType": "labels",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},{// poi - relleno
  "featureType": "poi",
  "elementType": "geometry.fill",
  "stylers": [{"color": "#585859" }]
},{// poi - sin stroke
  "featureType": "poi",
  "elementType": "geometry.stroke",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},{// poi - ocultamos algunos
  "featureType": "poi.government",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},{
  "featureType": "poi.business",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},{
  "featureType": "poi.medical",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},*{// parques - relleno
  "featureType": "poi.park",
  "elementType": "geometry.fill",
  "stylers": [{"color": "#585859" }]
},*{// roads - relleno
  "featureType": "road",
  "elementType": "geometry.fill",
  "stylers": [{"color": "#0D0D0D" }]
},{// roads - sin stroke
  "featureType": "road",
  "elementType": "geometry.stroke",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]
},{// roads - sin etiquetas de trafico
  "featureType": "road",
  "elementType": "labels.icon",
  "stylers": [{"visibility": "off" }]

```

- Modificación de Plugins utilizados en el mapa del formulario de envío

Este también se ha realizado con custom map. Para adaptar las funcionalidades del mapa, hemos utilizado una función específica, vía MapStraction, para la localización y zoom inicial y no la propia del Plugin⁸⁵:

```

(function() {
  /* Specify the initial location/zoom level for the location editor map */
  geo_mashup_location_editor.mapCreated.addHandler( function() {
    geo_mashup_location_editor.map.setCenterAndZoom(new mxn.LatLonPoint
    (39.4699075,-0.3762881000000107),12);
  });

```

⁸⁵ Ver código completo en el archivo wp-content/plugins/geo-mashup-custom/location-editor.js del Anexo

- Modificación de Plugins utilizados en el envío de historias

Se realizan múltiples modificaciones a la hora de presentar el formulario para adaptarlo a las necesidades requeridas. Estas necesidades como hemos ido viendo eran: enviar post sin que el usuario este loggeado, delimitar campos obligatorios u opcionales, cargar imagen, ubicar en el mapa, enviar historia, redireccionar a la página accidentes sociales, mensajes de error ...etc. En las siguientes líneas de código está la parte correspondiente a estas modificaciones⁸⁶:

```
<?php /* aquí empieza la vista de formulario si no se están mostrando los mensajes de error
/confirmación de envío */ ?>
<div class="row-fluid">
<?php /* SEND LOCATION FORM ----- */ ?>
<div class="span3 eq_height">
<div id="map-send-location-form">
<?php /* Name (desactivado) */ ?>
<?php if (($usp_options['usp_name'] == 'show') && ($usp_options['usp_use_author'] == false))
: ?>
<fieldset class="usp-name">
<?php /*<label for="user-submitted-name"><?php _e("Your Name"); ?></label>*/ ?>
<input name="user-submitted-name" type="text" value="" placeholder="<?php _e("Tu
nombre"); ?>">
</fieldset>
<?php endif; ?>
```

⁸⁶ Ver código completo en el archivo wp-content/plugins/user-submitted-posts/views/submission-form.php del Anexo.

Para ver otras modificaciones que se han realizado con HTML/CSS para las customización de la forma de presentar el mapa, el info- windows, etc. o cualquier modificación sobre el funcionamiento normal del plugin Geomashup, ver archivos:

```
wp-content/themes/talkaboutcity/assets/css/app.css
wp-content/plugins/geo-mashup-custom/full-post.php
wp-content/plugins/geo-mashup-custom/info-window.php
wp-content/plugins/geo-mashup-custom/map-frame.php
```

4.4 Pruebas visualización

Se ha utilizado el Responsive web desing (diseño web adaptativo) para adaptar la visualización a la resolución de pantalla de cualquier dispositivo. Esta adaptación es automática y lo que hace es redistribuir todos los elementos en la pantalla del dispositivo sin esclararlos.

Para ello, utilizamos de base un framework llamado Bootstrap que consiste en realizar un sitio o aplicación web compatible entre más de un navegador, también conocido como 'cross browsing'. El crossbrowsing se utiliza para que esta adaptación de visualización funcione en todos los navegadores que reconozcan el código de las 'mediaqueries' del responsive web design.

Hemos realizado algunas pruebas para detectar problemas de navegación o visualización en las dos plataformas MAC y PC con los navegadores más utilizados.

PC	Chrome	Firefox	Explorer
Menú	Apto	Apto	Apto
Mapas	Apto	Apto	Apto
Vínculos	Apto	Apto	Apto
Texto	Apto	Apto	Apto
Scripts	Apto	Apto	Apto
Imágenes	Apto	Apto	Apto

MAC	Chrome	Firefox	Explorer
Menú	Apto	Apto	Apto
Mapas	Apto	Apto	Apto
Vínculos	Apto	Apto	Apto
Texto	Apto	Apto	Apto
Scripts	Apto	Apto	Apto
Imágenes	Apto	Apto	Apto

4.5 Presupuesto del proyecto

Descripción	Horas dedicadas	Precio	Precio total
Investigación de las diferentes operativas y plugins utilizados	8	20,00 €/h	160,00 €
Creación y diseño de la web	40	20,00 €/h	800,00 €
Testeo en diferentes navegadores	2	20,00 €/h	40,00 €/h
Gestión registro dominio	2	20,00 €/h	40,00 €
Alojamiento web		90,00 €	90,00 €
Total	102h.		1.130,00 €

5. Conclusiones

5.1 Conclusiones del proyecto *Talk About City*

La realización de este proyecto ha impulsado la reflexión crítica de los términos y conceptos analizados en este trabajo, de los que previamente no éramos conocedores, así como el conocimiento de técnicas para el diseño de webs colaborativas, tal vez no sea ésta una conclusión académica que amplíe nuevos datos o conocimientos al campo de estudio, pero si lo ha sido a nivel personal, al igual que el hecho de realizar este trabajo que me ha introducido en el uso de métodos de investigación, por eso lo consideramos en este sentido una aportación, dado que a partir de ahora observamos estos hechos de manera diferente, constatando que han operado una transformación personal.

Respecto a las conclusiones que aporta este proyecto, señalar que se ha propuesto una cartografía no para hacer un análisis de lo urbano, pues eso sería un objetivo para la antropología, sociología o geografía, sino para realizar una grafía de accidentes sociales, una representación simbólica del terreno emocional de la ciudad, y consideramos que es en esta representación simbólica donde reside el carácter artístico del proyecto. También deseamos destacar su vinculación con prácticas sociales. La obra se genera en internet para ser socialmente activa, producida por los que participan en ella, siendo Internet el medio donde se genera y difunde, de esta manera se subraya el carácter social de este medio y también su vinculación con el espacio público.

Para contextualizar el proyecto en el campo del arte, se han analizado algunos trabajos que utilizan el mapa como dispositivo de visualización, e Internet como plataforma, para dar voz a minorías, colectivos o grupos que reivindican su lugar en el mundo, y usan tecnologías de localización para representar de la manera subjetiva esa parte de la sociedad, a la vez que impulsan, generan o difunden experiencias personales urbanas.

Las reflexiones de carácter artístico, dentro de este contexto social de las prácticas culturales sobre lo urbano, ahondan en las connotaciones que se derivan de la conexión entre producción digital de sociabilidad y la toma de conciencia de espacio físico. Estas reflexiones, siguiendo la línea de Michel de Certeau “practicar la ciudad”, son contrarias a considerar que lo urbano y la ciudad sólo concierne a planificadores urbanísticos, políticos o arquitectos. Esto queda reflejado en las prácticas artísticas actuales pues, del mismo modo que dadistas o situacionistas abordaron el tema de lo urbano con una actitud crítica, surgen actualmente proyectos impulsados por las nuevas posibilidades que ofrecen los dispositivos tecnológicos. Somos conscientes de que se han de establecer relaciones donde el trabajo localizado y lo colaborativo no sea únicamente virtual, sino que pueda generar redes de intercambio social con el "espacio físico" para crear una coyuntura mínimamente responsable con los problemas reales de la sociedad.

De este modo surgen propuestas que utilizan las tecnologías de georeferenciación para generar actividades que usan esos dispositivos técnicos para que la creación colaborativa amplíe la consciencia social y la memoria colectiva.

Nuestra propuesta inicial es una imagen de ciudad no impuesta, frente a la imagen reduccionista que impone el poder; esto nos ha incitado a “pensar la ciudad” desde una postura más crítica, y repensar modos de actuación que puedan justificarse, primero con un uso responsable de las tecnologías, segundo para crear canales libres de comunicación e información, para con ello hacer frente a la manipulación del marketing urbano y el poder político, y tercero, hacer uso de estas tecnologías de georeferenciación para procurar generar actividades que permitan, con la creación colaborativa, ampliar esa consciencia social y memoria colectiva antes mencionada.

Puntualizar que la investigación está enfocada a la práctica artística, y que el proyecto es un punto de partida hacia este tipo de propuestas orientadas a los estudios culturales relacionados con lo urbano. El proyecto es una iniciación a

estas cuestiones que no damos por concluido, es solo una parte del aprendizaje, en donde creemos que a grandes rasgos hemos tratado los temas principales para su elaboración y comprensión de todos los términos utilizados.

El desarrollo de esta interfaz también nos ha servido como aproximación al uso de herramientas de visualización y gestión de datos; siendo conscientes, como ya expusimos, las connotaciones negativas que de ellas se derivan. Por otro lado, también hemos sido conscientes del inconveniente de este tipo de propuestas, ya que hay que usar otros canales comunicacionales como las redes sociales para que las personas conozcan el proyecto. Este tipo de soluciones se contemplaron a lo largo del proyecto para potenciar su uso, ya que el usuario/a establece un feedback comentando las historias e interactuando con otros usuarios/as para potenciar su uso. Estas limitaciones repercuten en otra más general, y es que este tipo de proyectos se dirigen a un colectivo específico, usuarios de Internet y conocedores de las redes sociales, dejando de lado a un amplio sector de la población.

Para concluir, mencionar que este proyecto también es un medio para expresar mis inquietudes como diseñadora gráfica; Hoy en día, el diseñador no sólo es un técnico puesto al servicio de la industria sino que puede actuar aportando y creando proyectos autogestionados. Con los recientes cambios tecnológicos los diseñadores tienen la oportunidad de controlar sus procesos de trabajo, de este modo, surgen propuestas de diseñadores para hablar de lo que les inquieta, o para tratar cuestiones que tienen que ver con la cultura, el capitalismo, la ecología, el activismo...etc.

Durante los últimos años los diseñadores están teniendo un papel muy importante en la teoría, crítica e investigación sobre que es la profesión, qué se esta haciendo mal, y cual es nuestra responsabilidad en este nuevo escenario que plantea el siglo XXI, donde las técnicas del marketing, la globalización y el capitalismo están ejerciendo una presión sin precedentes sobre la sociedad, provocando una de las etapas más desconcertantes de los últimos años. Vivimos

Talk About City

en un momento difícil, por ello cabe preguntarse qué está ocurriendo y por qué.

De este modo surge este tipo de iniciativa que está vinculado a otros proyectos muy similares que se están desarrollando, y que abren una línea de investigación para un futuro proyecto de doctorado. Otros proyectos similares que se están desarrollando se pueden ver en el siguiente enlace: http://www.lililalia.com/wp-content/uploads/2013/07/ciudad_escondida.pdf

6. Bibliografía

Fuentes bibliográficas

__ALSINA, Pau, *Arte, ciencia y tecnología*, Barcelona, UOC, 2007.

__ANDREOTTI, Libero y COSTA, Xavier, *Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad*, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1996.

__AUGE, Marc, *Los No Lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona, Gedisa, 2000.

__BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairós, 2007.

__BAUMAN, Zygmunt, *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*, Fondo de cultura económico de España, 2005.

__BAUMAN, Zygmunt, *La Globalización. Consecuencias humanas*, Fondo de cultura económico, México D.F, 2001.

__BORJA, Jordi y MUXÍ Zaina, *El espacio público: ciudad y ciudadanía*, Barcelona, Electa, Diputació de Barcelona, 2003.

__BOURRIAUD, Nicolas, «Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica.» en *Heterocrocías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*, Proyecto de arte contemporáneo Murcia, Cendeac,, 2008.

__BREA, José Luis, *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, Salamanca, Consorcio Salamanca, 2002.

__BULHÕES, María Amelia, *Web Arte e Poéticas do Território*, Brazil, Editora Zouk, 2011.

__CARDOSO, Gustavo, *Los medios de comunicación en la sociedad en red. Filtros, escaparates y noticias*, Barcelona, UOC, 2008.

__CARERI, Francesco, *Walkscapes. El andar como práctica estética*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.

__DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, Valencia, 2007.

__DE CERTAU, Michel, *La invención de lo cotidiano, I. Artes de hacer*, México, Iberoamericana, 1996.

__DELGADO, Manuel, *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*, Barcelona, Anagrama, 1999.

__DELGADO, Manuel, *Sociedades movedizas. Hacia una antropología de las calles*, Barcelona, Anagrama, 2007.

__DE DIEGO, Estrella, *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de occidente*, Madrid, La biblioteca azul, Siruela, 2008.

__DE VICENTE, Cesar, *Discurso sobre la vida posible. Textos situacionistas sobre la vida cotidiana. Guy Debord, Garnault, Frankin, Frey, Lausen, Khayati, Vaneigem*, Guipúzcoa, Secciones 11, 1999.

__GARCIA, José Miguel, *Otras ciudades posibles*, Institut Valencià d'Art Modern, Valencia, 2012.

__GUATTARI, Félix y ROLNIK, Suely, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Madrid, Ed. Traficantes de sueños, 2006.

__JENKINS, Henry, *La Cultura de la Convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2008.

__JOSEPH, Isaac, *El Transeúnte y el Espacio Urbano*, Barcelona, Gedisa, Barcelona, 1988.

__KOHAN, Martín, *Zona urbana. Ensayo de lectura sobre Walter Benjamin*, Madrid, Trota, 2007.

__LEFEBVRE, Henri, *El derecho a la ciudad*, Barcelona, Ediciones Península, 1978.

__LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1998.

__LEVY, Pierre, *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Barcelona, Anthropos, 2007.

__MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós Comunicación123, 2001.

__MCLUHAN, Marshall, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1996.

__PRADA, Martín Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2012.

__SCHOLÖGEL, Karl, *En el espacio leemos el tiempo. Sobre historia de la civilización y Geopolítica*, Madrid, Biblioteca de ensayo 55, Siruela, 2007.

__TUAN, Yi-fu, *Topofilia. Un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*, España, Melusina, 2007.

Recursos on-line consultados

__BORJA, Jordi, «El espacio público: ciudad y ciudadanía». [en línea], [consulta: 10/07/13]www.pensarcontemporaneo.files.wordpress.com/2009/06/el-espacio-publico-ciudad-y-ciudadania-jordi-borja.pdf

__BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*; Ed Taurus, Madrid, 1972. [texto on line],[consulta: 1/08/13] Documento HTML.

http://www.jacquesderrida.com.ar/restos/benjamin_arte.htm

__CONFLUX, [en línea], [consulta: 15/06/13] Documento HTML,

<http://confluxfestival.org/>

__DEBORD, Guy, «Introducción a una crítica de la geografía urbana», [texto on line], [consulta: 1/08/13], <http://www.sindominio.net/ash/presit03.htm>

__DELGADO, Manuel, «Etnografía del espacio público».[en línea] [consulta:1/06/13] <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/ETNOGRAFIA%20DEL%20ESPACIO%20PuBLICO.pdf>

__GLOWLAB, [en línea] ,[consulta: 15/06/13] Documento HTML,

<http://glowlab.blogs.com/following/>

__HEIDEGGER, Martín, «Construir, habitar, pensar», [en línea], [Consulta: 1/06/13], Documento HTML, www.laeditorialvirtual.com

__ICONOCLASISTAS.NET, [en línea], [consulta: 21/07/13] Documento HTML, <http://www.iconoclasistas.net/>

__LE MOS, André, «Manifiesto sobre los medios locativos», [texto online] [Consulta: 7/12/ 2012], <http://andrelemos.info>

__RED Y SOCIEDADAD, [en línea], [consulta: 21/07/13] Documento HTML, <http://senseable.mit.edu/network/network&society2.html>

__SOCIAL INTERACTION AND SOCIAL STRUCTURE, [en línea], [consulta: 21/07/13] Documento HTML, <http://www.umsl.edu/~keelr/010/structur.html>

__SILVA, Armando, 2013 «Imaginaríos urbanos» [texto on line], [consulta: 5/07/ 2013], <http://www.imaginariosurbanos.net/index.php/teoria>

__TORRES, Eduardo. 2011, «El Flâneur Baudeleriano en la Posmodernidad» [texto on line],[consulta: 1/08/13] <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=11243>

__URRUZOLA, Juan Pedro, «Del concepto de territorio: del habitar», [en línea], [Consulta: 7/12/ 2012] www.chasque.net/frontpage/relacion/0612/habitar.htm

Tesis consultadas

__DI SIENA, Domenico, «Espacios sensibles: hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos». Tutores: José Miguel Fernández Güell. Programa de Doctorado Periferias, sostenibilidad y vitalidad urbana del Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2009. [en línea], [consulta: 10/07/13] http://urbanohumano.org/download/Espacios_Sensibles_15.09.09.pdf

Talk About City

__PADRÓN, Diana, «Prácticas cartográficas antagonistas en la época global». Tutor: Martí, Peran. Programa de Máster oficial de estudios avanzados en historia del arte Universidad de Barcelona, octubre 2010-junio 2011 [en línea], [consulta: 10/07/13]<http://es.scribd.com/doc/64076668/Practicas-cartograficas-antagonistas-en-la-Epoca-Global-Catalogo-de-mapas-criticos>

Revistas on-line

__INCLUSIVA-NET#2 «Redes digitales y espacio físico». Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva- net , dirigido por Juan Martín, 2008. [consulta: 12,12, 2013], <http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf>

__JOSEPH, Isaac, « El Transeúnte y el Espacio Urbano» en EURE (Santiago) v.26 nº 78 Santiago set. 2000 citado por César A. Pagliai, [texto on line],[consulta: 1/06/13], http://www.scielo.cl/scielo.phpscript=sci_arttext&pid=S025071612000007800008

__NAJMANOVICH, Patricia Liliana, «El desafío de la complejidad: redes, cartografías dinámicas y mundos implicados», Revista venezolana de información, tecnología y conocimiento, mayo, 2006. [texto on-line],[consulta:1/07/13] Documento PDF, <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2215102>

__RIZO, Marta, «La Intersubjetividad como Eje Conceptual para pensar la Relación entre Comunicación, Subjetividad y Ciudad», en Razón y palabra, nº 47 México, Octubre-Noviembre 2005,[texto on line],[consulta: 1/76/13], <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n47/mrizo.html>

Catálogos

__DELGADO, Manuel. 2010. «La sociedad de las aceras, la calle como institución social», Catálogo de la exposición Malas Calles, Instituto Valenciano de Arte Moderno.

Papers

__HERRERA, Rodrigo, «Las calles como espacios públicos» Universitat de Barcelona. Dpto. Antropología. [en línea], [consulta:10/07/13], Documento PDF, <http://www.euskomedia.org/PDFAnlt/zainak/23/05130528.pdf>

Proyectos artísticos on line consultados

__PLURAL MAPS

<http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps/>

__FORMER RESIDENT

<http://uregina.ca/rvk/frp/index.html>

__POST- URBANO

<http://post.wokitoki.org/>

__YELLOW ARROW

<http://yellowarrow.net/v3/index.php>

__YO SÓLO NECESITO CARIÑO, RESPETO Y ATENCIÓN

<http://www.standstillband.com/yo-solo-necesito-carino-respeto-y-atencion>

__AWKWARD_NYC

<http://turbulence.org/Works/awkwardnyc/index.php>

__MISSED CONNECTIONS

<http://www.lifewinning.com/>

__MEGAFONE.NET

<http://www.megafone.net/>

__STWEET PARIS

<http://www.we-love-the.net/Stweet/>

__ALLISNOTLO

http://www.allisnotlo.st/index_en.html

Talk About City

__BDEBARNA

<http://www.bdebarna.net/v2/#>

__HI. MOMENTO PARA MAPEAR

<https://sayhi.co/>

__CITYMURMUR

<http://madrid.citymurmur.org/es/proyecto.html>

__VOCES DEL 25S

<http://www.voces25s.es/>

__CONVOCA Y MAPEA

<http://convoca.cc/#>

__SERENDIPITOR

<http://v2.nl/archive/works/serendipitor>

__NARRACIONES CAMINADAS

<http://www.narracionescaminadas.com>

<http://www.armontesinos.net/>

__NARRACIONES GEOLOCALIZADAS

<http://www.pauwaelder.com/?p=90>

__CARTOGRAFÍA EMOCIONAL DE CHRISTIAN NOLD

<http://biomapping.net/>

__ESCOITAR

<http://www.escoitar.org/>

__MEIPI.ORG

<http://www.meipi.org/>

__WHATIF.ES

<http://whatif.es/>

__7SCENES

<http://7scenes.com/platform/>

Otras páginas consultadas referentes a cartografías y mapas

__ CARTOGRAFÍAS COLABORATIVAS

<http://culturadigital.br/cartografiacolaborativa/>

__ CARTE OUVERTE - VIVRE ET CONSOMMER AUTREMENT

<http://rennes.carte-ouverte.org/rennes-metropole/>

__ CARTOGRAFÍAS DEL DESEO

<http://cartografiasdeldeseo.com/post/27754561707/nos-acercamos-a-la-privacidad-desde-la-opinion-publica>

__ CARTOGRAFÍAS DISIDENTES

<http://es.scribd.com/doc/88490202/Jose-Miguel-Cortes-ed-Cartografias-Disidentes>

__ MAPAS DE LA GENEROSIDAD | FRONTERAD

<http://www.fronterad.com/>

__ SUBVERSIVE CARTOGRAPHY

<http://www.museevirtuel-virtualmuseum.ca/sgc-cms/expositions-exhibitions/photos/dynamic/en/index-sm.html>

__ TERRITORIALITY - BANCO DE DATOS

<http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.es/p/cartografia.html>

__ INDIEMAPS.COM /BLOG neocartography + visualización de la información

<http://indiemaps.com/blog/2010/03/wild-bill-bunge/>

__ DISEÑO DE MAPAS Y VISUALIZACIÓN DE DATOS

<http://www.stamen.com/>

__ MAPPING THE CITY

<http://www.thisamericanlife.org/radio-archives/episode/110/mapping>

__ CARGOCOLLECTIVE

<http://cargocollective.com/lizkueneke>

__ MAPOF

<http://mapof.tumblr.com/about>

Otras páginas consultadas

__ALZADO.ORG

http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=493

__CITYTHINKING

<http://www.citythinking.net/p/todos-nuestros-encargos-comparten-un.html>

__CREACTIVISTAS

<http://www.creativistas.com/2010/01/la-vida-social-en-los-espacios-urbanos.html>

__GPSMUSEUM

<http://www.gpsmuseum.eu/15inches.html>

__TURBULENCE

<http://turbulence.org/>

Referentes creación y customización de mapas

<http://makingmaps.net/book/>

<https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/styling>

<http://gmaps-samples-v3.googlecode.com/svn/trunk/styledmaps/wizard/index.html>

<http://www.mapbox.com/showcase/#dataviz>

<http://www.pewsocialtrends.org/income-segregation/los-angeles/>

<http://stamen.com/projects/crimespotting>

<http://www.gaffa.org/2011/04/05/data-visualization-digital-cartography/>

<http://polymaps.org/ex/midnight-commander.html#15.00/37.7818/-122.4314>

<http://polymaps.org/>

www.chymeres.net/

<https://github.com/mapstraction/mxn/wiki>

<http://mapstraction.com/mxn/build/latest/docs/symbols/mxn.Mapstraction.html>

Referentes Plugins

__GEOMASHUP

<http://wordpress.org/plugins/geo-mashup/>

__GEOMASHUPCUSTOM

<http://wordpress-geo-mashup.googlecode.com/files/geo-mashup-custom-1.0.zip>

__MAPPRESS

<http://wordpress.org/extend/plugins/mappress-google-maps-for-wordpress/>

Talleres y conferencias

__CIUDAD SENSIBLE.

Workshop organizado por el colectivo Carpe Vía. Universidad Politécnica de Valencia, 2013.

Recursos audiovisuales consultados

__ H. WHYTE, William, «La vida social en los espacios urbanos pequeños (1980)» [video on line],[consulta: 20/08/13],<http://www.metalocus.es/content/es/blog/la-vida-social-de-los-peque%C3%B1os-espacios-urbanos>

__ JOHNSON, Steven, «The Web as a city», [video on line],[consulta: 20/08/13],
http://www.ted.com/talks/steven_johnson_on_the_web_as_a_city.html

__ THINK ARTS, «Ciudad y cartografía», [video on line],[consulta: 6/08/13],
<http://ieii.blogspot.com.es/2013/07/think-arts-9-ciudad-y-cartografia.html>

__ VENETIKIDIS, Aris, «Dar sentido a los mapas», [video on line][consulta: 20/08/13],http://www.ted.com/talks/aris_venetikidis_making_sense_of_maps.html

Anexos

Presentamos como anexo al trabajo un CD donde podrán consultar:

- Todos los archivos referentes al desarrollo de la interfaz
- En formato PDF el proyecto: Análisis y desarrollo de la Web colaborativa Talk About City.
- Glosario
- Material bibliográfico recopilado

