

# Redes Sociales en las Redes Urbanas

M<sup>a</sup> Dolores Moreno Sánchez

Máster en Artes Visuales y Multimedia 2012/13

Universidad Politécnica de Valencia - España

## Abstract

**Este proyecto aplicado que se adscribe a la línea de investigación Estudios de Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social. Tiene como objetivo construir un mapa emocional sobre la ciudad de Valencia, donde queden representados los mini-relatos de personas, sobre los lugares a los que recurren en determinados momentos o estados emocionales, por estar vinculados a ellos de algún modo afectivo.**

**Estas pequeñas intervenciones, construyen un nuevo tipo de conocimiento del lugar, a la vez que, estás otras formas de representación del espacio van construyendo nuevos paisajes y nuevas subjetividades del espacio. Como proyecto aplicado, todas las intervenciones quedarán representadas en un mapa en red que se irá generando con las localizaciones y los comentarios de las personas que emplacen sus relatos en aquellos lugares del mapa.**

## Palabras clave

**Mapa, localización, lugar, psicogeografía, entorno público, narrativas, paisaje, redes, virtual, interfaz digital.**

## Introducción

*"Como consecuencia de la experiencia personal de los lugares, estamos siendo testigos de la multiplicación de nuestra comprensión de las ciudades y paisajes - hay tantas ciudades como habitantes de la ciudad, cada uno de ellos con su / su propia visión de la ciudad, que a su vez, genera su / su ciudad percibida ".*

*Teresa Iturrioz y Wachowicz Mónica*

El objeto del presente trabajo se basa en la representación de un mapa o cartografía emocional, de los lugares de la ciudad que guardan un significado diferente a los que puedan tener establecidos. En el mapa se localizan las interacciones de las personas sobre un espacio y su vinculación emocional a este. Estas

interacciones son experiencias urbanas, mini relatos, historias sobre los diferentes espacios que existen en la ciudad y que van construyendo las personas, según su relación y vinculación con ese espacio o entorno.

La ciudad se transforma en un escenario donde se hacen presentes y se localizan esas interacciones. Uno de los principales intereses de esta forma de representación de los espacios geográficos, son otras formas de poder ver la ciudad, así como también, poder ver como se identifican las personas en ella.

Finalmente, el objetivo de este proyecto reside en la visualización de esas historias, como generadoras de conocimientos a través de la experiencia y emoción de las personas y ver, si realmente al mezclar las emociones y experiencias de las personas, se puede construir una visión compartida de esos lugares que conforman la ciudad y estrechan los vínculos sociales por compartir experiencias comunes.

El concepto clave de la investigación se desarrollaría en torno al **concepto de mapa**. [1] El mapa es una representación de un espacio determinado. Un **mapa** es una representación gráfica y métrica de una porción de **territorio**, generalmente sobre una superficie. Iniciados con el propósito de conocer su mundo, y apoyados primeramente sobre teorías filosóficas, los mapas constituyen hoy una fuente importantísima de información, y una gran parte de la actividad humana está relacionada de una u otra forma con la **cartografía**.

La cartografía o trazado de mapas requería tradicionalmente:

1. Saber encontrar y seleccionar la información sobre diferentes aspectos de la geografía a partir de fuentes diversas, para después sintetizar los resultados en un único grupo de datos consistente y preciso.
2. Técnicas y habilidades de diseño con el fin de crear un mapa final que consiga representar con

fidelidad la información, para que los lectores, que poseen diferentes grados de habilidad en la lectura de mapas, puedan interpretarlo correctamente.

3. Simplificar y dibujar la información mediante símbolos, líneas y colores, de modo que el amontonamiento o el desorden sean mínimos y el mapa resulte legible.

En este contexto, y reflexionando sobre el concepto de mapa, hoy en día no sólo se construyen mapas para representación física y lineal del **territorio**, otro concepto a tener en cuenta para el desarrollo del marco teórico del proyecto; sino que muchos artistas han trabajado sobre este concepto en la creación de mapas, para expresar inquietudes, reflexionar, o criticar del espacio urbano, la vida urbana...etc de una manera totalmente subjetiva.

De esta manera, [2] La utilización táctica de los mapas (psico-geografía) comenzó con los Surrealistas, Dadaístas y Situacionistas en los años 50 y 60 . Se hará mención a ellos más adelante. Por otro lado, se define psico-geografía como una propuesta principalmente del situacionismo, en la cual se pretende entender los efectos y las formas del ambiente geográfico en las emociones y el comportamiento de las personas. Una de las estrategias más conocidas de la psicogeografía, aunque no la más importante, es la deriva. Se relaciona con el urbanismo y con Guy Debord.

Es entonces cuando la representación de estos mapas amplían y dan otro valor a lo representado con otro tipo de informaciones y significados.

### AnteProyecto

En base al concepto de mapa, se recrea un mapa de la ciudad de Valencia. En este mapa virtual de la ciudad de Valencia se podrán localizar aquellos lugares situados en calles, edificios, parques..etc y narrar su vinculación al lugar. Las personas podrán acceder al mapa para contar su experiencia y ver las experiencias de los demás que participen en él. Está es la parte inicial del proyecto que estaría dividida en dos partes.

Como idea a desarrollar posteriormente y contando con las limitaciones de tiempo y conocimiento sobre el tema; La intención del proyecto es que este vaya adquiriendo las características de un proyecto "locative

media".[3] Con el término medios locativos (locative media), nos referimos de forma general a las tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información relativa a un lugar concreto mediante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA, así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas.

Los móviles con sus distintas aplicaciones de localización y GPS son una herramienta muy interesante para explorar simultáneamente ese espacio virtual y real.

Por consiguiente, teniendo en cuenta estas limitaciones, en un principio el proyecto será crear un mapa en línea donde queden representadas estas interacciones de las personas, aún así, en las motivaciones se expresa el interés por este tipo de proyectos para su futuro desarrollo, como se ha mencionado anteriormente, ya que este puede estar limitado por tiempo y conocimiento de las técnicas necesarias, para su desarrollo dentro del curso lectivo.

### Motivación

Uno de los temas de interés de hoy en día en ciertas prácticas artísticas, son las de carácter social. La web es el escenario de esas prácticas sociales que, poco a poco, se van acercando más al espacio físico. Por lo tanto, empieza a extenderse el uso de llevar lo virtual a lo real, quizás para acercarnos cada vez más, al contacto físico.

Parece extenderse esa hibridación entre lo virtual y lo real, y es en este campo, donde se considera investigar y desarrollar el proyecto en un futuro, siendo en un principio este primer proyecto, la elaboración de un mapa participativo, el punto de partida.

Otra de las motivaciones, es establecer vínculos sociales con las experiencias compartidas de las personas que habitan la ciudad y generar una experiencia común, construyendo una nueva forma de poder ver la ciudad, construir otro tipo de redes sociales, vinculadas con la ciudad.

La determinación de representar el mapa de la ciudad de Valencia, es por mi vinculación a ella. Lugar donde he trabajado, estudio y donde me relaciono con amigos y familiares.

Por otro lado, por lo que concierne a la parte práctica, el poder desarrollar una interfaz digital y desarrollar una experiencia de trabajo en este campo de la multimedia, es otra parte muy importante, pues es una de mis aspiraciones a la hora de haber decidido desarrollar el máster de Artes Visuales y multimedia.

### **Antecedentes y estado actual del tema**

En desarrollo de estos mapas emocionales o cartografías emocionales queda sujeta a las interpretaciones que muchos artistas, investigadores y filósofos tienen sobre ello. Consideran que el aspecto más importante de la Cartografía emocional es la forma en que se crea una visión tangible de los lugares y muestran una multiplicidad de sensaciones, datos personales, que normalmente no se es consciente de ello.

Este tipo de línea de investigación propone un proceso de trabajo abierto y participativo en torno a la teoría y las estrategias de visualización de información a través de herramientas de visualización que mapean y representan la diversidad social y cultural de las grandes ciudades pero siempre deberán mostrar la relación entre los espacios urbanos y las redes sociales que forman.

Como apuntábamos anteriormente, con esta breve introducción se hablará de los antecedentes ligados al concepto de psicogeografía; [4] La Internacional Situacionista se basa en este mapa para demostrar cómo la sociedad capitalista y del espectáculo ofrece unas infraestructuras urbanas que limitan los/las ciudadano/as en sus posibilidades de gozar de la ciudad. Por eso reivindican el juego y la creación lúdica de situaciones en el medio urbano. Sus experiencias se basan en la "psicogeografía" es decir "el estudio de las leyes y los efectos precisos de un medio geográfico, urbanizado o no, que actúa directamente en el comportamiento afectivo" . Para desvelar estos efectos precisos y constituirlos como leyes, ciertos grupos situacionistas practican la "dérive" o deriva. Esta práctica se presenta como "una técnica de pasaje rápido a través de ambientes variados. El concepto de dérive está indisolublemente relacionado con el reconocimiento de los efectos de naturaleza psicogeográficos, y en la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo, lo que le opone en todos los puntos con las nociones clásicas de viaje y paseo". El objetivo de los situacionistas es la exploración de "un terreno de experiencias para el espacio social de las ciudades futuras.

Algunos de los autores y apuntes que se acercan al planteamiento al que se refiere este proyecto son:

**Christian Nold\_** con su proyecto Bio Mapping basado en una cartografía emocional.

**Debord\_** [5] Teoría de la Dérive (literamente, «deriva») que anima a las personas a renunciar «a los motivos normales para desplazarse o actuar en las relaciones, trabajos y entretenimientos que les son propios, para dejarse llevar por las sollicitaciones del terreno y los encuentros que a él corresponden.

**Marc Auge\_** Desarrollo de los términos de espacio y lugar. Los no lugares [pág 86-90].

**André Lemos\_** [6] Manifiesto sobre los medios locativos. Una nueva forma de explorar el territorio.

**Zygmunt Bauman\_** [7] Al igual que el resto de hombres y mujeres, forman parte del entorno de la ciudad., y sus metas vitales, les guste o no, están inscritas en ese entorno. Como operadores globales, pueden deambular por el ciberespacio. Pero como agentes humanos se encuentran todos los días en el espacio físico en el que operan, el entorno preestablecido y continuamente reprocesado en el transcurso de las luchas humanas por lograr sentido e identidad. La experiencia humana se forma y madura, se administra la vida compartida y su sentido se concibe, se absorbe y se negocia en lugares. Y es en lugares y desde lugares donde se gestan los deseos y los impulsos humanos, donde se espera satisfacerlos, donde se corre el riesgo de experimentar frustración y donde casi siempre terminan frustrados.

Estos autores se acercan al planteamiento del proyecto, a la vez que también son un referente a cerca de los conceptos que se abordan, tales como: concepto de lugar, concepto de espacio y de cartografía emocional.

### **Investigaciones similares al objeto de estudio y referencias artísticas**

Investigaciones que se enmarcan dentro del campo de estudio de la web. Referentes artísticos basados en la web participativa:

[Escoitar.org](#) se desarrolló partiendo del concepto de paisaje sonoro o *soundscape* de sonidos que determinan la sonoridad de un entorno inmersivo, donde el sujeto experimenta una sensación de pertenencia e inmersión. Por esta razón para Escoitar.org es fundamental el desarrollo de herramientas que permitan establecer relaciones entre los lugares y sus sonidos. El propósito es la creación de un archivo consensuado del paisaje y el patrimonio sonoro de Galicia.

[Murmur.org](#) se desarrolló generalmente en 2003 con la ayuda del CFC Media Lab de Toronto este proyecto recopila una serie de relatos orales de los habitantes de la ciudad referidos a sitios concretos. Este archivo es dispuesto en la calle por medio de una serie de teléfonos donde los transeúntes pueden escuchar estas historias, también accesible en Internet.

[Yellow Arrow](#) es fundamentalmente una nueva forma de explorar las ciudades. Un precursor de la "web geoespacial", comenzó Flecha Amarilla en 2004 como un proyecto de arte urbano en el Lower East Side de Manhattan. Desde entonces, Flecha Amarilla ha crecido a más de 35 países y ciudades de todo el mundo y 380 convertido en una forma de experimentar y publicar ideas e historias a través de mensajes de texto en su teléfono móvil y los mapas interactivos en línea.

[Turbulence.org](#) El proyecto se basa en la web participativa. Representa el mapa de Nueva York donde cualquier persona puede agregar una historia de la ciudad sobre situaciones incómodas en espacios públicos. Los sitios del mapa localiza en el área metropolitana de Nueva York los malentendidos, altercados físicos, discusiones entre amigos o desconocidos que se han producido. Las historias que se añaden al mapa, generan una serie de visualizaciones de datos que representan el terreno emocional de la ciudad.

[Yo sólo necesito Cariño, Respeto y Atención](#) El proyecto también se basa en la creación colectiva de un mapa. Pero la interacción se genera a través de una llamada telefónica 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.

[Missionexplore.net](#) Explore es un juego. Hay dos objetivos en el juego. Uno de ellos es acumular puntos y desbloquear recompensas. El otro es el de experimentar el mundo a través de la localización.

Como observan algunos autores: [8] La conformación de contenidos mediáticos participativos basados en la anotación espacial apuntan interesantes indicios de que estas prácticas "espacializadoras" de la información albergan intensos potenciales "socializadores", al implicar el desarrollo de una conciencia recíproca entre

las personas y su entorno, partiendo, en muchos casos, de la pertenencia a contextos espaciales comunes. La Web empieza a canalizar el deseo colectivo de conocer más acerca de los que nos desplazamos, así como de las personas que viven o se mueven a nuestro alrededor. Deseo que ha encontrado en las tecnologías participativas propias de la "Web social" uno de sus cauces más activos de satisfacción, conformándose las bases de lo que podríamos denominar como la "Web 2.0 local". Crece la importancia del conocimiento contextual en la constitución de la nueva sociedad conectada, así como de las posibilidades abiertas para el desarrollo de memoria colectiva localizada.

Estas observaciones son la base en la que se refuerza los proyectos de este tipo y sobre los que se asienta el planteamiento del proyecto Redes sociales en las Redes urbanas.

Referentes artísticos basados en la cartografía ciudadana:

[www.voces25s.es](#) La idea principal es potenciar el mapeo y así enfatizar el seguimiento de la huelga.

[Cartografiaciudadana.net](#) Una página web que recoge una serie de proyectos vinculados a cartografías ciudadanas muy interesantes por el tema que desarrollan como estos dos proyecto que describo a continuación:

- [Russian-fires.ru](#) es un proyecto que se desarrollo para ayudar al pueblo de Rusia afectadas por una catástrofe. Miles de personas en Rusia que esos días necesitaban ayuda y mucha gente dispuesta a ayudar, se organizaron utilizando este tipo de mapas para ponerse en contacto.

- [Casastristes.org](#) es una plataforma para la reflexión sobre el problema del acceso a la vivienda abierta a la participación de los ciudadanos. El proyecto tiene como punto de partida la detección y localización de inmuebles en desuso y nace con el objetivo de hacer una aportación (o "proponer soluciones") a la problemática de la vivienda en España, tratando de proporcionar una visión amplia y general de la situación, con la pretensión de detectar algunas de las causas y evaluar sus consecuencias.

Aplicaciones para dispositivos móviles basados en la localización:

[App Glow](#) ¿Cómo se siente la gente que me rodea? Glow es una app para iPhone que intenta dar una respuesta a estas cuestiones mediante el mapeo de los sentimientos de las personas en diferentes espacios urbanos. Los sentimientos son geolocalizados y

mediante unas etiquetadas en un mapa, se muestra cómo se siente la gente de alrededor.

[Wanderous](#) es una aplicación de navegación para el iPhone que crea rutas optimizadas para la aventura, dirigida a descubrir la ciudad y su dinámica.

[Serendipitor](#) es una aplicación, que hace uso de la API de Google Map. Los usuarios comienzan por introducir un destino y la aplicación sugiere varias vías alternativas, más cortas o más largas, dependiendo de cuánto tiempo se tiene. Durante la navegación por la ruta elegida, Serendipitor sugiere acciones y movimientos para generar encuentros interactivos.

[Wanderlust](#) es una plataforma que hace uso de la base de datos de ubicación de Foursquare. La propia ubicación juega un papel importante en la historia, ya que esta aplicación intensifica la experiencia de la narración según donde te encuentres. La propia historia te dice donde has de ir después a disfrutar el próximo episodio de la historia en algún lugar de la ciudad. Otros participantes también pueden entregar sus historias y compartirlas en la plataforma.

[CityShadow](#) es una aplicación basada en la localización también. Es un juego online multijugador que toma el medio urbano como plataforma. Barrios y calles conocidas forman parte del mundo del juego que es visible en la pantalla del iPhone. El juego permite a sus jugadores explorar su entorno con nuevos ojos. Combina juegos, con reconocimiento de ubicación y su objetivo es fijar un nuevo significado a los lugares.

Todos estos ejemplos son una referencia a las formas de explorar lo digital pero en el ámbito público y el ejemplo de como una red social se trasfiere a una red urbana. Se utilizan diferentes herramientas tecnológicas y diferentes enfoques, pero la mayoría de ellos, están enfocados a lo mismo, generar experiencias compartidas y establecer vínculos sociales.

## **Objetivos**

Objetivos principales

- Crear un mapa participativo.
- Diseñar la interfaz digital.

Objetivos específicos

- Investigar las prácticas locativas como un proceso estético visual para la representación del concepto de mapa y sus subjetividades.

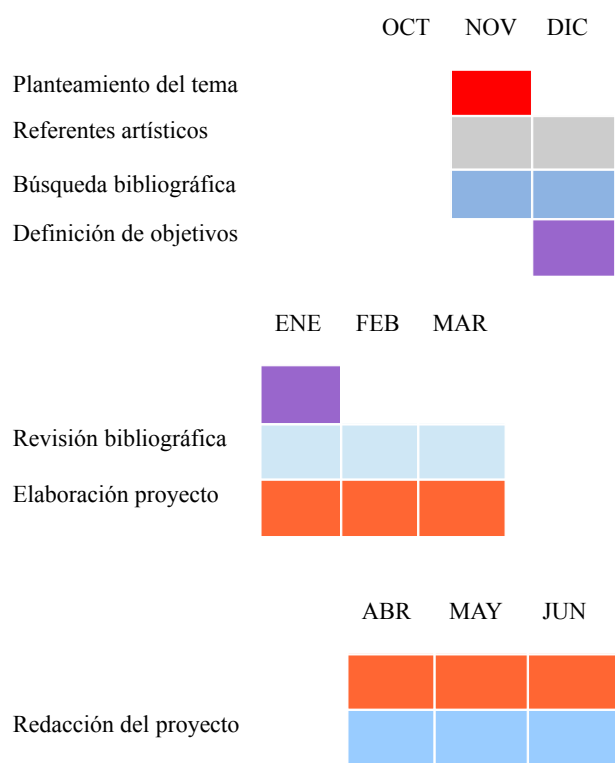
- Investigar las relaciones de las personas en el espacio geográfico y los aspectos simbólicos relacionados con la organización social.
- Investigar las formas de representar los espacios geográficos que expresen una nueva forma de ver el mundo: Cartografías emocionales, ciudadanas, colaborativas, y participativas.
- Estudiar desde la perspectiva de diferentes autores y también desde aquellas prácticas artísticas basadas en la «creación de mapas» y la representación física del territorio para expresar, criticar o motivar diferentes aspectos de la vida urbana.
- Integrar los conocimientos técnicos y teóricos aprendidos durante el máster, principalmente los de las asignaturas que planteen un trabajo en diseño de interfaces, programación y arte público.

## **Metodología**

La investigación y la metodología a emplear va a ser la cualitativa, podría considerarse que se acerca más a una teoría de análisis, pues se basa también en el análisis de otros autores y referentes artísticos para desarrollar el proyecto en un primer momento.

La investigación no es entendida como una recopilación y visualización de datos. Sino a encontrar en el proceso, las relaciones entre los diferentes conceptos expuestos anteriormente que derivan hacia una cartografía con una temática cualitativa, pues la información que deriva de estas cartografías describen características no numéricas.

## Plan de trabajo



## Citas

- [1] WIKIPEDIA, [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], <http://es.wikipedia.org/wiki/Mapa>.
- [2] ARTNODES, Revista de arte, ciencia y tecnología. Nodo: Locative media y práctica artística: exploración sobre el terreno, Diciembre, 2008. [texto online, pág 2] [Consulta: Diciembre 08, 2012], <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/768>
- [3] ARTNODES, Revista de arte, ciencia y tecnología. Nodo: Locative media y práctica artística: exploración sobre el terreno, Diciembre, 2008. [texto online, pág 10] [Consulta: Diciembre 08, 2012], <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/768>
- [4] WIKIPEDIA, [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], [http://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa\\_Ciudadana](http://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa_Ciudadana)
- [5] ARTNODES, Revista de arte, ciencia y tecnología. Nodo: Locative media y práctica artística: exploración sobre el terreno, Diciembre, 2008. [texto online, pág 10] [Consulta: Diciembre 08, 2012], <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/768>
- [6] LEMOS, André, Manifiesto sobre los medios locativos. [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], <http://www.andrelemos.info/labels/manifiesto.html>
- [7] ZYGMUNT, Bauman, Amor líquido, acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Fondo de cultura económica, México D.F , 2005. [pág. 134-136].
- [8] INCLUSIVA-NET#2 Redes digitales y espacio físico. Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net , dirigido por Juan Martín, 2008. [pág 7], <http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf>

## Presupuesto del proyecto

## Referencias

- [1] JENKINS, Henry, *La Cultura de la Convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Comunicación, 2008.
- [2] MARTÍN PRADA, Juan, *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid, Akal, 2011.
- [3] LEVY, Pierre, (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos Editorial. Rubí.
- [4] LEVY, Pierre, *Inteligencia colectiva*, [pdf] < <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org> >.
- [5] ZYGMUNT, Bauman, *Amor líquido, acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de cultura económica, México D.F , 2005.
- [6] BULHOES, Maria Amelia, *Web Arte e Poéticas do Território*, Brazil, Editora Zouk, 2011.
- [7] HEIDEGGER, Martín *Construir, habitar, pensar* .[Texto on-line], [Consulta: Diciembre 12, 2012]. [www.laeditorialvirtual.com](http://www.laeditorialvirtual.com)
- [8] AUGE, Marc, *Los no-lugares*, Barcelona, editorial Gedisa,1992.
- [9] INCLUSIVA-NET#2 *Redes digitales y espacio físico*. Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net , dirigido por Juan Martín, 2008. <http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf>
- [10] ARTNODES, Revista de arte, ciencia y tecnología. *Nodo: Locative media y práctica artística: exploración sobre el terreno*,Diciembre, 2008. <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/768>
- [11] NOLD, Christian, *Cartografía emocional* [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012] <http://biomapping.net/>
- [12] LEMOS, André, *Manifiesto sobre los medios locativos*. [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], <http://andrelemos.info>