

Redes Sociales en las Redes Urbanas

M^a Dolores Moreno Sánchez

Máster en Artes Visuales y Multimedia 2012/13

Universidad Politécnica de Valencia – España

Abstract __ Este proyecto se adscribe a la línea de investigación 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.

Como proyecto aplicado, la propuesta se concreta en crear una página web donde se recojan los datos de las personas que participen. La interacción de las personas se realiza mediante una aplicación móvil o desde el propio sitio web.

Palabras clave __ Entorno público, interfaz digital, mapa, localización, lugar, psicogeografía, redes, virtual, visual data.

I Introducción

El objetivo 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 al lugar. 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.

El concepto clave de la investigación se desarrollaría en torno al **concepto de mapa**. 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** [1].

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 el espacio urbano, la vida urbana...etc de una manera totalmente subjetiva. Es entonces cuando la representación de estos mapas amplían y dan otro valor a lo representado con otro tipo de informaciones y significados.

II Motivación

Para mí, uno de los temas de mayor interés, son las prácticas artísticas con carácter social. Considero que la web es uno de los escenarios donde se han recogido un sin fin de estas prácticas sociales tan interesantes.

Otra de las motivaciones, es establecer vínculos sociales con las experiencias compartidas de las personas que habitan la ciudad y generar una experiencia común que construya una nueva forma de poder ver la ciudad, además que construya 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. Pero más allá de todo esto, la ciudad, la contemplo como un punto de encuentro y relación social

para aunar vínculos afectivos y, una forma de poder ser conscientes de los conflictos que van unidos a ella: problemas urbanísticos, sociales...etc.

La estructura del proyecto estaría dividido en tres partes. Una parte teórica para situar el campo de estudio, otra parte práctica para abordar el trabajo de diseño y programación de la página web y una última parte para desarrollar la aplicación móvil. El desarrollo práctico de esta última parte, estará sujeto por una lado a las limitaciones de tiempo para investigar en ello y los conocimientos necesarios para poder realizarlo.

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 cursar el máster de Artes Visuales y multimedia.

III 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, de los que normalmente no se es consciente.

Dentro de este contexto, con esta breve introducción se hablará de los antecedentes ligados al **concepto de psicogeografía**; 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 [2].

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 Teoría de la Deriva.

Marc Auge autor del libro "Los no lugares" donde se desarrollan los términos de espacio y lugar.

André Lemos Manifiesto sobre los medios locativos. Una nueva forma de explorar el territorio.

Gustavo Cardoso autor de "SociedadRed", libro que aborda el tema de los medios comunicacionales.

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, espacio y psicografía.

IV 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, principalmente, 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. Estos archivos están dispuestos en la calle por medio de una serie de teléfonos, donde los transeúntes pueden escuchar estas historias, también es accesible en Internet.

Yellow Arrow es fundamentalmente una nueva forma de explorar las ciudades. Un proyecto precursor de la

"web geoespacial", comenzó Yellow Arrow 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.

[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 localizan 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.

[Megafone.net](#) este proyecto invita a grupos de personas en riesgo de exclusión social a expresar sus experiencias y opiniones a través del uso de teléfonos móviles. Éstos permiten a los participantes crear registros de sonido e imagen y publicarlos inmediatamente en la Web. Esos punto 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.

Como observa Juan Martín Prada: 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 [3].

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 de este proyecto es potenciar el mapeo y así enfatizar el seguimiento de la huelga.

[Russian-fires.ru](#) es un proyecto que se desarrollo para ayudar al pueblo de Rusia afectados 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 Maps. 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

VIII Presupuesto del proyecto

Descripción	Horas dedicadas	Precio	Precio total
Creación y diseño de la web	40	20,00 €/h	800,00 €
Creación y diseño BBDD.	10	20,00 €/h.	200
Gestión de asesoramiento registro dominio	2	20,00 €/h	40,00 €
Desarrollo de software para dispositivo móvil	50	25,00 €/h.	1.000,00 €
Alojamiento web		90,00 €	90,00 €
Total	102h.		2.130,00 €

Referencias

- [1] WIKIPEDIA, [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], <http://es.wikipedia.org/wiki/Mapa>.
- [2] WIKIPEDIA, [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], http://es.wikipedia.org/wiki/Cartograf%C3%ADa_Ciudadana
- [3] 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>

Bibliografía

- [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] BULHOES, Maria Amelia, *Web Arte e Poéticas do Território*, Brazil, Editora Zouk, 2011.

- [6] HEIDEGGER, Martín *Construir, habitar, pensar* ,[Texto on-line], [Consulta: Diciembre 12, 2012]. www.laeditorialvirtual.com
- [7] AUGE, Marc, *Los no-lugares*, Barcelona, editorial Gedisa,1992.
- [8] 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>
- [9] 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>
- [10] NOLD, Christian, *Cartografía emocional* [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012] <http://biomapping.net/>
- [11] LEMOS, André, Manifiesto sobre los medios locativos. [texto online] [Consulta: Diciembre 07, 2012], <http://andrelemos.info>