

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 8 • 2021 • ISSN 2386-8449

CONVERSANDO CON

Jaume Plensa, por Mar Plensa Guijarro

UT PICTURA POESIS

'Vete tú a saber. Fragments d'una partitura/lámpara visiva', Lorenc Barber

PANORAMA: APERTURAS Y DERIVAS DEL ARTE SONORO

Aperturas y derivas del arte sonoro, Susana Jiménez Carmona, Carmen Pardo Salgado (Coordinadoras)

CONVERSANDO CON

Conversando con Félix Blume, por Susana Jiménez Carmona, Carmen Pardo Salgado

TEXTOS INVITADOS

Los casetes de Lucio Cabañas o las alteridades del escuchar, Francisco J. Rivas (Tito Rivas), Francisco Ávila Coronel

Noticias en Tierra de Nadie, de Concha Jerez y José Iges. La utopía fragmentaria, bromas aparte, Miguel Álvarez-Fernández

ARTÍCULOS

Cartografías Sonoras Contemporáneas: Extendiendo Horizontes Gracias a las Tecnologías

Del entorno sonoro y la instalación

Cuando un teléfono móvil sale a pasear... Sonido, espacio y narración

Grabando, reproduciendo y produciendo identidades sonoras

Escuchas tecno-animistas en las artes sonoras

La idea del eterno retorno en mi trabajo

Sobre arte sonoro. Una propuesta desde la periferia (1987-2021)

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://ojs.uv.es/index.php/LAOCOONTE/index>

Nº 8 • 2021 • ISSN 2386-8449 • DOI 10.7203/Laocoonte.0.8.

<https://ojs.uv.es/index.php/LAOCOONTE/index>

COORDINACIÓN EDITORIAL

Anacleto Ferrer (Universitat de València)

Fernando Infante del Rosal (Universidad de Sevilla)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Ana García Varas** (Universidad de Zaragoza), **M^a Jesús Godoy Domínguez** (Universidad de Sevilla), **Marina Hervás Muñoz** (Universidad de Granada), **Fernando Infante del Rosal** (Universidad de Sevilla), **Miguel Ángel Rivero Gómez** (Universidad de Sevilla), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universitat de Barcelona), **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València), **Gerard Vilar Roca** (Universitat Autònoma de Barcelona).

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol (Universitat Pompeu Fabra), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Bruno Corà** (Università di Cassino), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Jacinto Lageira** (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), **Bernard Marcadé** (École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **†Luigi Russo** (Università di Palermo), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

El golpe. Cultura del entorno

REVISIÓN DE TEXTOS

Antonio Cuesta



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons *Atribución 3.0 España*, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

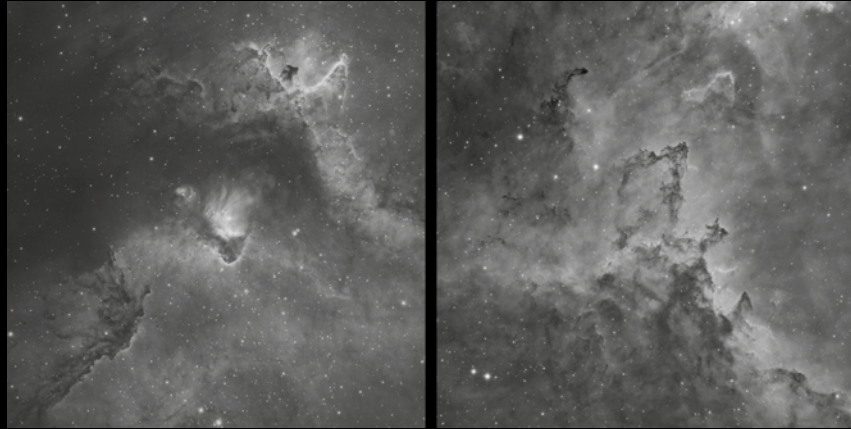


LAOCOONTE aparece en los catálogos:



“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 8 • 2021

PRESENTACIÓN	7
CONVERSANDO CON	9
Conversando con Jaume Plensa , por Mar Plensa Guijarro	11
UT PICTURA POESIS	27
Presentación 'Vete tú a saber', de Llorenç Barber, Susana Jiménez Carmona , Carmen Pardo Salgado	29
'Vete tú a saber. Fragments d'una partitura/lámpara visiva', Llorenç Barber	31
Imágenes de <i>Laocoonte</i> n. 8, de Vicent Peris	44
Vicent Peris, estética y astrofotografía, Fernando Ballesteros	46
PANORAMA	
APERTURAS Y DERIVAS DEL ARTE SONORO	49
Presentación, Susana Jiménez Carmona , Carmen Pardo Salgado (Coordinadoras)	51
CONVERSANDO CON	57
Conversando con Félix Blume, por Susana Jiménez Carmona , Carmen Pardo Salgado	59
TEXTOS INVITADOS	71
Los cassetes de Lucio Cabañas o las alteridades del escuchar, Francisco J. Rivas (Tito Rivas) , Francisco Ávila Coronel	73
<i>Noticias en Tierra de Nadie</i> , de Concha Jerez y José Iges. La utopía fragmentaria, bromas aparte, Miguel Álvarez-Fernández	94
ARTÍCULOS	111
Cartografías Sonoras Contemporáneas: Extendiendo Horizontes Gracias a las Tecnologías, Rocío Silleras-Aguilar	113
Del entorno sonoro y la instalación, Josep Manuel Berenguer Alarcón	131
Cuando un teléfono móvil sale a pasear... Sonido, espacio y narración, Laura Apolonio , Mar Garrido-Román ..	142
Grabando, reproduciendo y produciendo identidades sonoras, Jaime Alejandro Cornelio Yacaman	162
Escuchas tecno-animistas en las artes sonoras, Susan Campos Fonseca	178
The idea of eternal recurrence in my work, Manuel Rocha Iturbide	195
Sobre el arte sonoro. Una propuesta desde la periferia (1987-2021), M.ª Inmaculada Cárdenas Serván	205
RESEÑAS	223
La muerte pop americana: estética y catástrofe, José Luis Panea	225
Abellón. O libro negro das zoadeiras, Susana Jiménez Carmona	230
Sobre la amistad y el mal, David Montero Bosch	232
Escuchar lo inaudito, vibrar con otras voces, radiar historias diferentes, Fernando Castro Flórez	235

Agencia Sónica: El sonido y las formas incipientes de resistencia, Javiera Robledo Karapas	239
Disturbios de la razón. La investigación artística, Alfonso Hoyos Morales	244
La complejidad de la hospitalidad vista desde el cine, David Muñoz Sánchez	249
Más que imágenes, Anacleto Ferrer	253
Claves para la estética y la filosofía a partir de Theodor Wiesengrund Adorno, Antonio Notario Ruiz	256
Correrías por la historia del arte clásico con una crítica a Picasso, Martín Zubiria	259
La muerte del artista, Jorge Martínez Alcaide	263
Teorías del arte contemporáneo. Una introducción, Maximiliano Gonnet	266
La obra del intelectual Pasolini, Vanessa Vidal Mayor	272
Tips para ser y hacer música, hoy (to be continued), Pedro Ordóñez Eslava	274
Un museo por conocer, un crítico al que leer: Museo de Arte Contemporáneo José María Moreno Galván, Javier Leñador	278
Imagen y pasado de las estrellas, Fernando Infante del Rosal	283
Vicente Ripollés y la renovación de la música sacra para la Catedral de Sevilla (s. XX): Entre la normativa y la creación artística, Rosa Isusi-Fagoaga	287

Imágenes de **Vicent Peris**



Estas imágenes incluyen elementos sonoros

These images includes sound

[Composiciones sonoro-musicales de **Fernando Infante del Rosal**]

Fotografía de portada de **Vicent Peris** en combinación con fotografía de **Tamara Djermanovic**.



Algunos textos texto incluyen contenidos multimedia

Many texts includes multimedia content

Créditos completos de las imágenes: *IC 1871 e IC 1848* (2019). (C) Vicent Peris (OAUV), OAUV, OAO (p. 3) • *NGC 7023* (2011). (C) Vicent Peris (OAUV), Jack Harvey (SSRO), Steven Mazlin (SSRO), Fundación Descubre, CAHA, DSA, OAUV (p. 6) • *WR 134* (2021). (C) Vicent Peris (OAUV), Alicia Lozano, OAUV, OAO (pp. 9, 10) • *NGC 4435 y NGC 4438* (2016). (C) Vicent Peris (OAUV), Jack Harvey (SSRO), Fundación Descubre, CAHA, DSA, OAUV (pp. 27, 28) • *Tránsito de Venus por delante del Sol* (2003). (C) Vicent Peris (OAUV) (p. 44) • *NGC 6914* (2010). (C) Vicent Peris (OAUV), Jack Harvey (SSRO), Juan Conejero (PixInsight), Fundación Descubre, CAHA, DSA, OAUV (pp. 48-49, 50) • *Cometa NEOWISE* (2020). (C) Vicent Peris (OAUV), OAUV, OAO (pp. 56-57, 58) • *LBN 552* (2012). (C) Vicent Peris (OAUV), Fundación Descubre, CAHA, DSA, OAUV (pp. 70-71, 72) • *NGC 7217* (2016). (C) Vicent Peris (OAUV), Jack Harvey (SSRO), Fundación Descubre, CAHA, DSA, OAUV (p. 93) • *NGC 281* (2021). (C) Vicent Peris (OAUV), Alicia Lozano, OAUV, OAO (p. 109) • *Messier 51* (2010). (C) Vicent Peris (OAUV), Jack Harvey (SSRO), Steven Mazlin (SSRO), Juan Conejero (PixInsight), Carlos Sonnenstein, Fundación Descubre, CAHA, DSA, OAUV (pp. 110-111, 112) • *NGC 7331* (2008). (C) Vicent Peris (OAUV), Gilles Bergond (CAHA), CAHA, OAUV (pp. 222-223, 224) • *Abell 39* (2020). (C) Vicent Peris (OAUV), OAUV, OAO (p. 293) • *Cola iónica del cometa NEOWISE* (2020). (C) Vicent Peris (OAUV), OAUV, OAO (p. 294).





LOCOONTE

PANORAMA: APERTURAS Y DERIVAS DEL ARTE SONORO
ARTÍCULOS



Cuando un teléfono móvil sale a pasear... Sonido, espacio y narración

When a mobile phone goes for a walk... Sound, space and narrative

Laura Apolonio*, Mar Garrido-Román**

Resumen

El objetivo de este artículo es mostrar que las capacidades sonoras, audiovisuales y de geolocalización de cualquier dispositivo de telefonía móvil representan un incentivo a recorrer el espacio caminando y a experimentarlo de forma creativa. La conexión entre lenguaje y territorio es constitutiva del *Homo sapiens*. Por exceso de tecnología, esta vivencia simple y directa del espacio se ha perdido junto con la capacidad de narrativa espacial, tan constitutiva del ser humano. Mostraremos, mediante ejemplos del mundo del arte y de la vivencia cotidiana de cualquier ciudadano, que el uso creativo de la tecnología móvil brinda la posibilidad de restablecer la conexión perdida entre territorio e imaginario colmando la brecha existente entre narratividad y espacialidad.

Palabras Clave: Caminar, Espacio, Sonido, Medios locativos, Telefonía Móvil

Abstract

The aim of this article is to show that the sound, audiovisual and geolocation capabilities of any mobile phone device represent an incentive to walk through space and to experience it creatively. The connection between language and territory is constitutive of *Homo sapiens*. Due to an excess of technology, this simple and direct experience of space has been lost along with the capacity for spatial narrative, which is so constitutive of human beings. We will show, through examples from the world of art and the everyday experience of any citizen, that the creative use of mobile technology offers the possibility of re-establishing the lost connection between territory and imaginary, bridging the gap between narrative and imaginary.

Keywords: Walking, Space, Sound, Locative Media, Mobile Telephony

Introducción

El objetivo de este artículo es mostrar que las capacidades sonoras, audiovisuales y de geolocalización de los dispositivos de telefonía móvil representan un incentivo para recorrer el espacio caminando y experimentarlo de forma creativa. El caminar marca el inicio del *Homo sapiens*, nuestra especie que, como dijo Leroi-Gourhan “empieza por los pies”¹ (1964: 97). Como consecuencia del progreso tecnológico, la vivencia

1 “L’homme commence avec les pieds” (todas las traducciones de citas originales son de las autoras).

* Universidad de Granada, España lauraapo@ugr.es

** Universidad de Granada, España margr@ugr.es

Artículo recibido: 15 de julio de 2021; aceptado: 29 de septiembre de 2021

del espacio físico a pie se ha rarificado, mermando también la capacidad de narrativa espacial igualmente constitutiva del ser humano. Mediante ejemplos traídos del mundo del arte, de la cartografía comunitaria y de experimentos de deriva simultánea en lugares geográficos distantes, mostraremos que el uso de la tecnología móvil junto al caminar brinda la posibilidad de intensificar la conexión entre territorio e imaginario, entre espacialidad y narratividad, incentivando tanto la experiencia de caminar como la de narrar. Lejos de ser una investigación sobre la tecnología digital, este artículo pretende ser una reflexión estética sobre cómo el caminar² fomenta la narratividad y de cómo las tecnologías móviles pueden potenciar esta experiencia.

Conexión entre narratividad y espacialidad

Caminar es un acto performativo simple que la mayoría de las personas realizan sin pensar y cuya relevancia es a menudo subestimada. Al andar, el sujeto caminante toma consciencia de su cuerpo y del espacio que lo rodea, interactuando y reapropiándose de él de forma consciente. De este modo nuestro entorno se “hace” real y se transforma en experiencia física y por tanto psíquica. Entramos en una dimensión “poética” –en el sentido utilizado por Heidegger de sinónimo de “habitar”, es decir, de una estrecha interacción con el entorno (Heidegger 2017: 81)– e, incluso, “política” –tal como Hannah Arendt entiende el término, es decir, un espacio relacional compartido entre miembros de una comunidad (Arendt 2020: 90). El espacio vivido se llena de sensaciones, se hace “nuestro”, lo “poseemos” con el cuerpo, pues participamos plenamente de las interacciones con el entorno a través de las sensaciones y percepciones de nuestro cuerpo. Ya no estamos “delante” del mundo sino “dentro” (Le Breton 2020: pos. 1002). Sin embargo, el avanzado desarrollo tecnológico de la sociedad actual, por un lado muy celebrado por ofrecernos posibilidades sin precedente, por otro, corre el riesgo de aniquilar el cuerpo y de transformarnos en lo que Le Breton llama la “humanidad sentada”³ (Le Breton 2020: pos. 78). Hoy en día casi no usamos nuestro cuerpo para desplazarnos y el espacio físico exterior se ha convertido en una abstracción, un conjunto de coordenadas que ya no percibimos como real. Avión, tren, automóvil, ascensor, escalera mecánica, cintas transportadoras... Estamos rodeados de aparatos que nos ofrecen comodidad, pero a cambio, nos inducen a una siempre mayor inmovilidad corporal. El resultado es una escisión entre conocimiento (interpretación, simbolización, narración) y experiencia vivida corporalmente. Olvidamos que esta unión está al origen de la especie *Homo sapiens* (Le Breton 2020: cap. 4), formada gracias al caminar erguido y al lenguaje. La unión entre nomadismo (exploración a pie) y narración (lenguaje), marcan su origen. “L’homme est un walking-talking ape” (El hombre es un simio que habla y camina) escribe el paleoantropólogo Pascal Picq (2015: pos. 2220) usando la expresión “walking-talking” que alude al “walkie-talkie” (el transmisor-receptor portátil antecesor del teléfono móvil), una acertada imagen que corrobora nuestra hipótesis de que la tecnología móvil puede reforzar la unión entre nomadismo y narración.

2 Entendemos por ‘caminar’ el movernos por el espacio a una velocidad lenta, experimentando el contacto directo con el entorno, sin la mediación de un habitáculo (como el coche), exponiendo el cuerpo a los estímulos sensoriales del ambiente. De esta forma incluimos en esta investigación a las personas discapacitadas que, aun no pudiendo caminar, sí pueden experimentar el espacio de esta forma y, por tanto, participar de las conclusiones de esta indagación.

3 “humanité assise”

La especie humana se ha desarrollado caminando, empieza con la bipedestación (Picq 2015: pos. 49). Aunque no se trate de una exclusividad de los humanos, sino de una habilidad común a nuestros antepasados y a los de los otros simios, el homínido crea y desarrolla su propia bipedación. “El hombre se convirtió en un bípedo exclusivo”⁴ escribe Picq (2015: pos. 2402). Esto conlleva una serie de transformaciones físicas y culturales que darán forma a la especie humana. La primera es el progresivo desplazamiento del cráneo con respecto a la columna vertebral, generando cambios en la fisionomía craneal y facial, reduciendo la parte delantera y ampliando la trasera, dejando más espacio para el crecimiento del cerebro. La segunda es la liberación de las manos que adquieren así nuevas habilidades –transportar crías o alimentos, crear utensilios, trocear alimentos, cazar...– que a su vez conducen al desarrollo de la inteligencia humana. Además, al realizar algunas tareas alimenticias con las manos en lugar de con los dientes, el morro se transforma en cara, los labios se vuelven más finos, la lengua más móvil, la laringe se retrae y se crean las condiciones fisiológicas para el desarrollo del lenguaje articulado (Picq 2015: pos. 2460; Coppens 2016). Por consiguiente, la bipedestación ha generado cambios que han favorecido el nacimiento del lenguaje oral que, a su vez, ha promovido la capacidad de simbolización. El *Homo erectus* “es el primero en inventarse mundos simbólicos”⁵ escribe Picq (2015: pos. 2763). “Estos primeros humanos son los inventores del entorno cultural dentro de su medio natural original”⁶ afirma Coppens (2017: pos. 1171). La bipedestación nos ha llevado a una nueva dimensión cultural y simbólica.

Por otra parte, el caminar puede considerarse en sí mismo una forma primitiva de escritura (dejar huellas en el suelo) y lectura (interpretar los signos de la naturaleza). Según Picq, “hemos empezado a leer y escribir con nuestros pies”⁷, mucho antes del invento de la escritura (2015: pos. 3350). El historiador Carlo Ginzburg formula también la hipótesis de que “tal vez la idea misma de la narrativa [...] nació por primera vez en una sociedad de cazadores, a partir de la experiencia de descifrar huellas” (1979: 9). Las huellas que dejamos al caminar, tanto los humanos como los animales, pueden considerarse como la primera “escritura” y nuestra interpretación de estos signos, la primera “lectura”.

El caminar erguido está directamente relacionado con el desarrollo de la peculiar manera de pensar, interpretar y narrar de los humanos. Por supuesto su inteligencia no es la única existente ya que otras especies con diferentes tipos de movilidad han desarrollado distintos tipos de comunicación e inteligencia. Esto no significa tampoco que, dentro de la especie humana, quien no pueda andar no desarrolle lenguaje, pensamiento e inteligencia ya que son habilidades adquiridas por la evolución como mecanismos de aprendizaje. Lo que sí queremos resaltar aquí, es la importancia de la relación entre bipedestación y narratividad humana desde el nacimiento de la especie humana.

Desde el origen del ser humano el caminar y el lenguaje se han desarrollado juntos, conservando sorprendentes similitudes. Ambos proceden de la necesidad humana de

4 “L’homme devint un bipède exclusif”

5 “Homo erectus [...] est le premier à s’inventer des mondes symboliques”

6 “Ces premiers humains sont les inventeurs de l’environnement culturel au sein de leur environnement naturel d’origine”

7 “Nous avons comencé à lire et à écrire avec nos pieds”

dar significado y conectar los signos aislados. Esta necesidad significativa se traduce en el recorrido (caminar) y en la frase (escribir). “Un paso o sonido aislado no tiene ningún sentido [...]. Es su alineación –un recorrido o una frase enunciada– lo que crea sentido”⁸, escribe Picq (2015: pos.3359). El antropólogo Tim Ingold, por otra parte, evidencia la analogía en el ritmo: así como en la caminata los pasos están separados por un espacio, de la misma manera lo están las palabras en un texto escrito y al escribir levantamos la mano intermitentemente, así como los pies al caminar (2008: 19). Asimismo, Michel de Certeau define la actividad de escribir como “una práctica itinerante, progresiva y regulada –un andar–” que crea un mundo imaginario en el “espacio” constituido por la hoja en blanco (2000: 148). En su libro *La Invención de lo cotidiano*, dedica un capítulo a las “Prácticas de espacio” (2000: 102) y en él menciona las “enunciaciones peatonales” relevando la similitud entre caminar y pronunciar una frase (2000: 109). Al caminar, escribe Certeau, hacemos “nuestro” el espacio, del mismo modo que al hablar nos apropiamos de la lengua. Para la filósofa y coreógrafa Sheets-Johnstone, caminar es “pensar en movimiento”⁹ (2014: pos.1776). Numerosos narradores, pensadores, escritores, artistas, utilizan el caminar para desarrollar su creatividad. “El bípedo humano necesita caminar y hablar para pensar, para crear”¹⁰ escribe Picq (2015: pos.3360) y titula el preámbulo de su libro “Camino luego pienso”¹¹. Rebecca Solnit, en su libro *Wanderlust, una historia del caminar*, también afirma que “volverse caminantes erguidos [...] hizo posible, la aparición de la inteligencia” (2015: 73) y pone de manifiesto la conexión entre caminar y pensar. En el capítulo titulado de manera muy sugerente “La mente a cuatro kilómetros por hora” (2015: 34) hace una relación de todos los pensadores que han usado el caminar para estimular el pensamiento –desde los sofistas, filósofos errantes, pasando por Aristóteles y su escuela peripatética, los estoicos que caminaban por la *stoa* (pórtico), Hegel, Kant, Kierkegaard, Hobbes, Nietzsche, Wittgenstein, ...– mostrando como la lentitud de la marcha es la velocidad más adecuada para acompañar y fomentar los pensamientos. El caminante pensador por antonomasia, el que transformó el caminar en un acto cultural, fue Rousseau que escribió en sus Confesiones: “Solo puedo meditar cuando estoy caminando. Cuando me detengo, cesa el pensamiento; mi mente solo funciona con mis piernas” (citado por Solnit 2015: 34). Igualmente, Frédéric Gros presenta el lado filosófico de caminar en *Andar, una filosofía*¹² (2019) y explora mil maneras de caminar –deriva, ensoñación, peregrinaje...– que estimulan el pensamiento y la espiritualidad. En la misma línea, Ramón del Castillo sigue la pista de célebres pensadores caminantes, como Heidegger, Adorno, Sartre y otros, en *Filósofos de paseo* (2020), mostrando la continua correspondencia entre paseo interior (pensar, imaginar...) y exterior (caminar, deambular...).

Rebecca Solnit, en el libro antes citado, señala otra prerrogativa de caminar, la de hacernos vivir lo simbólico como real, transformando “el mapa en territorio” (2015: 113), es decir, dando vida a través del movimiento del cuerpo a los códigos

8 “Un pas ou un son isolé ne portent aucune signification [...]. C’est leur alignement - un parcours accompli ou une phrase énoncée - qui fait sens”

9 “thinking in movement”

10 “Le bipède humain a besoin de marcher et de parler pour penser, pour créer”

11 “Je marche donc je pense”

12 *Marcher, une philosophie*

culturales interiorizados, reintroduciéndolos en la realidad del aquí y ahora, en una unión fenomenológica cuerpo/mente. Solnit destaca la relación entre cuento y viaje mostrando la estrecha analogía entre narrativa y caminata. “Escribir es abrir un nuevo camino por el terreno de la imaginación [...]. Leer es viajar por ese terreno con el autor como guía” afirma (2015: 115). Tanto le llamó la atención la similitud entre caminar y escribir que quiso averiguar la longitud de uno de sus libros poniendo todas las palabras en una sola línea. El resultado midió 5 km y medio (2015: 116). Esta línea narrativa recuerda a las líneas de Piero Manzoni (2019), escondidas, enterradas, invisibles pero existentes en nuestra mente. Cuando leemos o escribimos recorremos un camino en el pensamiento y en el imaginario. Igualmente, para los aborígenes australianos caminar y nombrar están intrínsecamente unidos. El mito de la creación aborígen narra que el mundo se ha creado con los pasos de los ancestros que nombraban cantando lo que veían a cada pisada. Un entramado de canciones ancestrales recorre todo el territorio formando un mapa de líneas musicales con el que se orientan cantando, así como lo describe Chatwin en su sugerente libro *The Songlines*¹³ (1987).

Mantener un estrecho contacto con el territorio que habitamos, recorrerlo a pie, preservar la conexión con él, es un modo de salvaguardar la relación entre narratividad y espacialidad y para poder seguir pensando, recordando, narrando e imaginando nuevos mundos posibles. Las nuevas tecnologías móviles, aunque por un lado nos inducen al sedentarismo ya que ofrecen diversión y comunicación sin necesidad de mover el cuerpo, por otro lado, al ser portables, pueden impulsar un renovado gusto por el nomadismo, incitándonos a caminar y, al mismo tiempo, a crear una comunidad virtual en la que se comparten narrativas. En este sentido, nos ofrecen valiosos recursos para avivar la experiencia de interconexión entre cuerpo en movimiento y pensamiento, realidad y ficción, espacialidad y narratividad, como veremos a continuación.

Uso creativo y potencialidad de los medios locativos en dispositivos móviles

Comenzaremos analizando ventajas para la funcionalidad e inconvenientes para la privacidad en el uso de los medios locativos, posteriormente nos centraremos en el uso creativo y las posibilidades de intercambio social y comunicativo que proporcionan, y finalmente expondremos ejemplos significativos de proyectos que corroboran nuestra hipótesis. En particular indagaremos sobre cómo estos medios reconfiguran contextos espacio-temporales, redescubren formas de habitar el espacio urbano y crean nuevas dimensiones del espacio público compartido. Analizaremos tres características diferentes de los medios locativos en dispositivos móviles: la cartografía interactiva, la narratividad itinerante y la deriva dialógica. Para cada una aportaremos ejemplos y estudios de casos.

Empezamos definiendo los medios locativos como “las tecnologías móviles que tienen la capacidad de localizarse a sí mismas y a otros medios en los mapas mediante GPS, Wi-Fi y tecnología celular”¹⁴ (Duggan y Kiminami 2021). Se trata por tanto de *medios* de comunicación vinculados a una geolocalización que crean conexiones entre las personas y el territorio. Las personas pueden comunicar entre ellas sus diferentes posiciones geográficas, identificar lugares en un mapa, simbolizar el

13 En español: *Los trazos de la canción* (2015)

14 “mobile technologies that have the capacity to locate themselves and other media on maps using GPS, WI-FI and cellular technology”

territorio, representar un recorrido. Todo esto facilita el construir narrativas espaciales relacionando lugares geolocalizados con experiencia vividas. Los medios locativos en dispositivos móviles permiten además generar la geolocalización y la narración simultáneamente al desplazamiento.

El aspecto que más nos interesa de los medios locativos en dispositivos móviles es su implícita capacidad de movimiento, contrapuesta al sedentarismo de los ordenadores de sobremesa. Esta ostensible movilidad ha modificado la propia naturaleza de la comunicación informática, abriendo nuevas perspectivas a la producción artística al ofrecer la posibilidad de realizar obras en función de la geolocalización del dispositivo y a la medida exacta de cada usuario.

Sin embargo, la proliferación exponencial de dispositivos móviles inteligentes dotados con aplicaciones de geolocalización, conlleva problemas asociados con la pérdida de privacidad. La utilización de sistemas de posicionamiento y la disponibilidad de nuestros datos, son aspectos críticos vinculados a estos medios. La “comodificación” (anglicismo que traduce el término inglés “commodification”) es la expresión utilizada para describir la facilidad con la que asumimos la mercantilización de nuestros datos como usuarios de una tecnología que nos permite acceder a la información de manera instantánea y casi en cualquier parte. El uso de esta tecnología crea una lógica dependencia que promueve la captación, agregación y explotación algorítmica de nuestros datos (nuestros movimientos e informaciones) que serán susceptibles de ser manipulados y comercializados. Es común que los usuarios se preocupen por la circulación de su información personal y, al mismo tiempo, se sometan a la utilidad de los sistemas, compartiendo datos para disponer de servicios. Varios autores –como Kokolakis (2017), Solove (2021), Taddicken (2014) o Toscano (2017), entre otros– han definido como “paradoja de la privacidad” esta incoherencia. En realidad, esto nos demuestra que el deseo de compartir es más grande que el miedo de revelar datos privados y que, si queremos vivir en sociedad, no podemos negarnos a usar tecnologías que ya forman parte de las infraestructuras sociales. Compartir es comunicar, contar historias, escuchar las de otros. El lenguaje es constitutivo al ser humano y por tanto la narración es una prerrogativa sustancialmente humana. Aun conociendo los riesgos de usar redes sociales y medios locativos, éstos nos fascinan por su gran capacidad de crear lazos, no solo entre humanos, sino también con el territorio.

Al estar vinculados con la geolocalización del territorio, los medios locativos ofrecen una experiencia enriquecida del espacio. Además de ser instrumentos de orientación, presentan también nuevas posibilidades narrativas, permitiendo contar y compartir historias en el espacio de forma comunitaria como veremos en el siguiente apartado.

Otro interesante aspecto de la tecnología móvil es la “sousveillance” –término acuñado por Steve Mann (2004), contrapuesto a “surveillance” (vigilancia en francés) que reemplaza el prefijo “sur” (desde arriba) por “sous” (desde abajo). Como escribe Mohler “tradicionalmente, el público era considerado “el vigilado” y la policía “los vigilantes”. Sin embargo, en la era de la sousveillance, estos papeles se están invirtiendo a través del “periodismo ciudadano”¹⁵ (Mohler et al. 2021), que ha dado lugar a hechos como, por ejemplo, la denuncia del brutal asesinato de George Floyd

15 Traditionally, the public was considered “the watched” and the police “the watchers”. In the age of sousveillance, however, these roles are becoming inverted through “citizen journalism”

cometido por un policía y detectado gracias a los vídeos grabados por los móviles de transeúntes. El uso personal de los dispositivos móviles y su capacidad de grabar, fotografiar, comunicar datos de geolocalización, permiten aportar el punto de vista de cada usuario y convierten a cada individuo en potencial vigilante de un uso correcto del espacio público.

Desde una perspectiva artística, los medios locativos comparten rasgos con el resto de medios digitales, siendo la implicación y la participación del público una de sus características principales. Este modelo de arte participativo derivará en lo que Nicolas Bourriaud definió como arte relacional: “arte que tomaría como horizonte teórico la esfera de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico autónomo y privado” (Bourriaud 2008: 13). Los medios locativos pueden entenderse como una ampliación de las posibilidades relacionales a las que añaden más dimensiones. Entendemos lo virtual como real, pues lo virtual forma parte de la realidad e incide de manera directa sobre esta. Acercándonos a la producción artística, tema de este artículo, Pierre Lévy afirma que lo virtual “favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo, la superficialidad de la presencia física inmediata (1999: 8). Liron Efrat (2020) usando el término “REALational”, explica como los medios locativos potencian esta fusión al multiplicar exponencialmente las posibilidades de conexiones y de narrativas relacionando el lugar real con otros espacios y otros tiempos en una única acción simultánea. Karen O’Rourke afirma que permiten crear mapas que amplían el territorio añadiendo múltiples capas narrativas que aparecen y desaparecen, conectadas a un lugar físico (2013: 144).

Resaltamos junto a Farman (2020) que los medios locativos ofrecen un planteamiento más amplio y sensorial de la percepción espacial. Permiten representar, grabar y compartir la experiencia del espacio intensificando así la consciencia espacial en una sensorialidad global que involucra todos los sentidos (formas, sonidos, movimientos...). Farman afirma que las posibilidades móviles de la tecnología digital pueden enfatizar la sensorialidad aumentando la experiencia intersubjetiva del “embodiment” (corporeización).

En el campo artístico actual encontramos una enorme diversidad de propuestas que utilizan medios locativos, cuyos objetivos oscilan entre la experimentación lúdica, la narrativa y la experiencia estética. Habitualmente su nexo común es la reivindicación de prácticas cotidianas como pasear que, mediante intervenciones en el espacio urbano, provocan reacciones de los sujetos participantes. Su teatralidad y puesta en escena las relaciona conceptualmente con otras propuestas artísticas que utilizan el espacio, desde el situacionismo hasta la performance artística y, en definitiva, con el arte participativo y relacional. Entre ellos hemos seleccionado los proyectos que exponemos a continuación.

Cartografía interactiva: mapas sociales, comunitarios y emocionales

Entre las posibilidades artísticas y performativas de estos medios georeferenciados se encuentra la cartografía. Nuestra investigación sobre la posibilidad de mapeado interactivo de los medios locativos se ha centrado en proyectos de cartografía creativa y comunitaria realizados teniendo en cuenta experiencias vividas, subjetivas y no sólo mediciones objetivas de la realidad física. Estos proyectos fomentan la aportación de información por parte de los usuarios, involucran a las personas en su realización y promueven la configuración de la cartografía a partir de vivencias personales. De esta

forma el proceso cartográfico se amplía a la experiencia de cada uno: el mapa ya no es una simple guía para el usuario sino un repositorio de experiencias vividas. Es el usuario quien construye el mapa y lo personaliza, describe lo que le sugiere el espacio que recorre y lo comparte con el grupo. De esta forma conecta con la narrativa (cuenta o escucha historias actuales o pasadas) y refuerza su sentido de pertenencia a una comunidad y a un lugar concreto. El método utilizado por estos artistas es el de narrar historias (“*storytelling*”) y etiquetar (“*tagging*”) en las redes sociales.

Los artistas, activistas e investigadores que trabajan con la cartografía son numerosos. Transforman el proceso cartográfico en una experiencia interactiva, una potente herramienta para involucrar a las personas con el lugar en el que viven. Las tecnologías GPS permiten entretener la realidad física con la abstracción de un mapa donde el usuario aporta su experiencia del espacio vivido. Las vivencias individuales adquieren importancia fomentándose la exploración personal del lugar en el que se habita y estimulando la imaginación de los cambios deseados. Muy interesante nos parece la labor del colectivo *Living Maps* (Mapas vivos), una red internacional de artistas, activistas y académicos, que desde el 2013 elaboran en Londres proyectos de cartografía crítica utilizando los mapas como una forma de acción participativa y estrategia de desarrollo para crear proyectos socio-educativos en los que involucran a los ciudadanos despertando en ellos el sentimiento de pertenencia a su barrio y reforzando el sentido de comunidad. En el proyecto *Citizen Atlas* (Atlas del ciudadano) (2018) organizan talleres participativos de mapeado colectivo en distintas áreas de Londres para que la gente pueda elaborar su propia visión de la ciudad. El colectivo es liderado por Phil Cohen autor de numerosas publicaciones sobre la contra-cartografía como por ejemplo *New Directions in Radical Cartography*, *Why the Map is Never the Territory*, de reciente publicación (noviembre 2021). Dentro del proyecto *Citizen Atlas* existen varias ramificaciones como *Talking Map* (creado con entrevistas directas a migrantes), *Demolition Map* (en el que se invita a los participantes a recortar las zonas de la ciudad que aborrecen), *Citizen Future* (en el que los participantes pueden imaginar la ciudad de sus sueños) y *Young Citizen Atlas* (especialmente dirigido a los jóvenes de barrios marginales para reducir la tasa de violencia y criminalidad, fomentando su compromiso cívico con el lugar que habitan). El contexto de este artículo no es el lugar para profundizar en los detalles de estos proyectos, pero sí resaltamos la capacidad transformativa que se genera reforzando la vinculación con la comunidad y el territorio. Volviendo a nuestro argumento inicial, reiteramos el concepto de que caminar es una manera de fomentar tal vinculación y utilizar las tecnologías móviles de geolocalización es un modo de formar comunidad creando mapas interactivos.

El siguiente ejemplo de participación cartográfica colectiva que hemos investigado es la aplicación de geolocalización para móviles *A Different Lens* (Una lente diferente) ideada por Elspeth Penfold (2020) (fig.1). Se trata de un proyecto abierto y gratuito realizado por artistas del colectivo *Thread and Word* (Hilo y palabra) que reúne artistas, académicos y grupos comunitarios en la realización de prácticas performativas dirigidas por Penfold en el área de Margate (Kent) en el Reino Unido, con el objetivo de establecer conexiones entre el caminar y la narración. En el proyecto *A Different Lens* señalan en un mapa digital interactivo los lugares estéticamente más destacables aportando material audiovisual, grabaciones de sonidos y narraciones. Esto incentiva el pasear de los habitantes, así como su apreciación estética del lugar y la interacción de toda la comunidad.

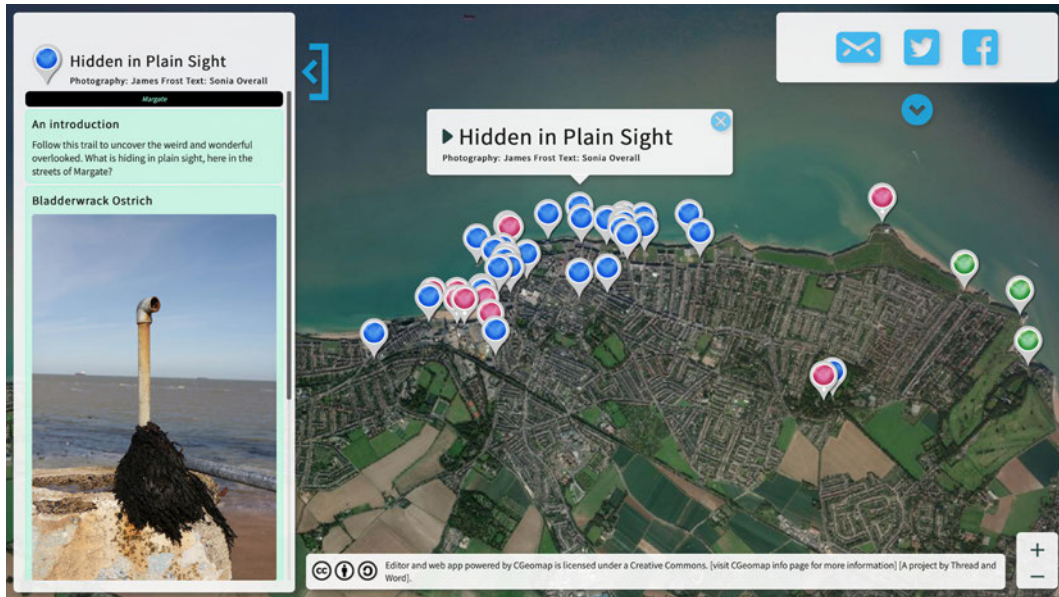


Figura 1. Elspeth Penfold, 2020, Mapa interactivo creado con la App *A Different Lens*, Margate Reino Unido. (Fuente: <https://bit.ly/363vf6h>)

Otro ejemplo de red participativa de itinerarios es *Ammappa l'Italia* de Marco S. Loperfido (2020) proyecto que nace en el 2013 con el propósito de crear un mapa de senderos que permita recorrer todo el territorio de Italia a pie (fig.2). Es un llamamiento a construirlo entre todos que invita a compartir los senderos secretos y las historias que cada uno conoce desde el territorio que habita para promover un viajar lento, un turismo ético y la preservación de los caminos ancestrales que van de pueblo a pueblo.

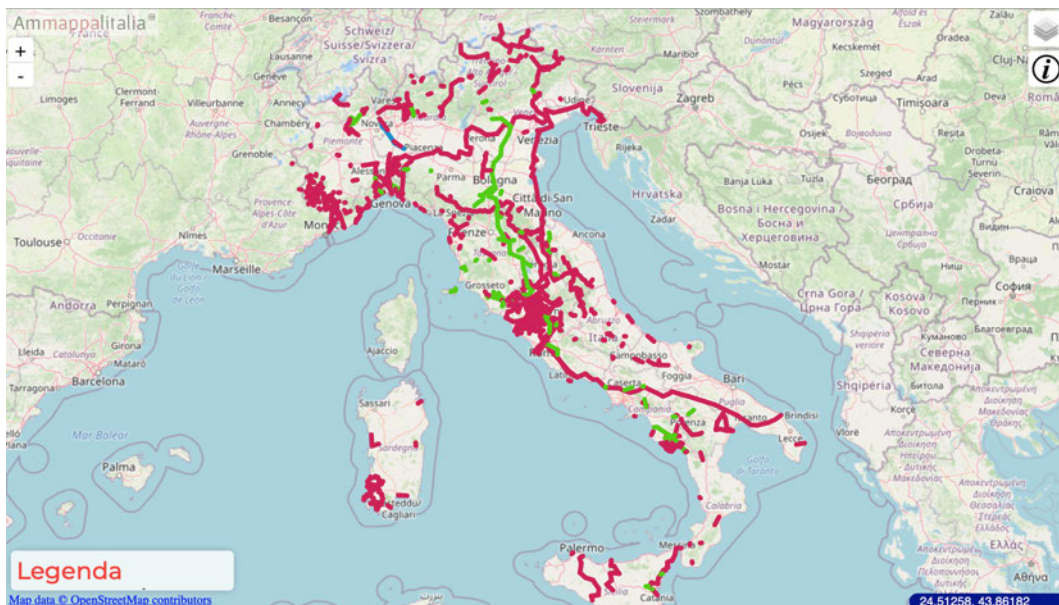


Figura 2. Marco S. Loperfido, 2020, Mapa interactivo del proyecto *Ammappa l'Italia*. (Fuente: <https://bit.ly/3o6Ci4j>)

Los proyectos de este tipo son cada vez más habituales, tanto en el espacio urbano como en plena naturaleza. Crece la conciencia del potencial interactivo de los medios locativos que brindan la posibilidad de formar una red de usuarios donde se señalan itinerarios y comparten experiencias emocionales sobre un territorio. El uso difuso de los teléfonos móviles implementados de tecnología multimedia, aplicaciones de geolocalización y conexión a Internet, está redefiniendo el espacio público superponiendo narrativas espaciales, sociales y culturales al espacio geográfico, abriendo nuevas potencialidades en la cartografía, como muestran los estudios de Gordon y de Souza e Silva (2011), Farman (2011), Perkins (2009), Wilmott (2012) así como las investigaciones de Nanna Verhoeff (2013) en la cartografía performativa. Además, numerosos artistas y urbanistas, inspirados en la psicogeografía situacionista de Debord (1998), utilizan la deriva junto al mapeado para generar una contra-cartografía que resalta aspectos emocionales, sensoriales, sociales o culturales. Citamos a modo de ejemplos los Biomapas de Christian Nold (2004), los proyectos de cartografía colaborativa de Rogelio López Cuenca reunidos en parte en la exposición *Radical geographics* en el IVAM de Valencia (2015), los mapas del laboratorio CIRCO de Francesco Careri (2021) para la rehabilitación colaborativa de edificios abandonados de Roma, y del colectivo Stalker/Noworking (2021) para la salvaguardia participativa de los espacios naturales que reaparecen en la ciudad.

Video paseos y paseos auditivos: interactividad itinerante

Proseguimos nuestra investigación sobre el uso de los dispositivos móviles junto con el caminar con la video-narración, es decir, la capacidad visual representativa de los teléfonos móviles para transmitir vídeos y/o sonidos mientras nos desplazamos en tiempo real, transformando nuestro paseo en una experiencia en la que somos simultáneamente espectadores y actores. Hemos investigado aquí la capacidad narrativa de las nuevas tecnologías que, unida a la geolocalización, ofrece un potencial escenográfico y cinematográfico aún por explotar plenamente. Se trata de una realidad expandida: ficción que se vuelve real concentrándose en paseos auditivos y vídeo paseos que emplean la dramaturgia transmediática del *Walking Cinema* (cine itinerante).

El *Walking Cinema* surge por tanto a partir de la democratización del acceso a las coordenadas geodésicas de precisión, siendo en el año 2002 cuando aparecen por primera vez experimentos de narrativa interactiva geolocalizada con tecnología móvil inspiradas en el cine y el documental. La obra vanguardista *34 North 118 West* (Hight, Knowlton y Spellman 2003) es considerada la primera de su género. Pero no será hasta el año 2008 cuando el investigador y creador audiovisual, fundador del grupo Untravel Media, Michael Epstein, formule el concepto de *Walking Cinema* con la obra locativa de su autoría *Murder on Beacon Hill* (Epstein 2008). Es un docuficción policíaca ambientada en las calles de la ciudad de Boston, donde el cine abandona la sala oscura para acercarse al espacio físico exterior, relacionándose con tecnologías de telecomunicaciones y convirtiendo al espectador en protagonista. Si el cine es cinético el *Walking Cinema* convierte al espectador en la fuerza del movimiento, haciendo del desplazamiento del “lectoautor” el motor de la experiencia audiovisual (Moreno 2002: 50).

Desde los años 90 asistimos a un proceso en el que la omnipresencia tecnológica y el desarrollo de la realidad aumentada han potenciado las ya existentes relaciones entre el espacio virtual y el espacio físico, haciendo que el vínculo entre lo imaginario

y lo corpóreo sea aún más evidente. Aunque gran parte de esta expansión se apoya en el desarrollo de sensores, tecnología móvil, ordenadores portátiles y medios locativos, también puede manifestarse con tecnologías menos sofisticadas, pero igualmente seductoras, que conjuguen ritmo, narratividad y temporalidad para conseguir sus objetivos. Tal vez una de las experiencias más sencillas, y que evidencia esta expansión de la realidad, consista en caminar escuchando sonidos con auriculares. La práctica de compaginar el andar y la escucha nos aproxima a una experiencia modificada del entorno en la que los estímulos se reorganizan según el sonido elegido. Sólo con variar el volumen de entrada de nuestro dispositivo podemos alternar el grado de participación entre ambas realidades acústicas, estableciendo el nivel de influencia de unos sonidos sobre otros en lo que Thibaud define como *interphonic knot* (nodo interfónico). El punto de encuentro entre música y sonidos del ambiente es variable. Con el volumen del reproductor “se puede ir voluntariamente de la escucha de los auriculares a la escucha de la ciudad incrementando intencionalmente la permeabilidad de los auriculares” (Thibaud 2003: 335).

Esta interferencia entre dos ambientes superpuestos, dos realidades que se intercalan, es lo que ha llevado a artistas como Janet Cardiff y George Bures Miller a indagar en el potencial expresivo de las audioguías, utilizándolas como recurso artístico más allá de su vinculación con el recorrido turístico. Cardiff & Miller emplean esta estrategia conceptual y son un referente internacional con sus *audio-walks* (paseos auditivos), trabajos en los que confrontaron la experiencia de llevar el sonido a diferentes territorios en las décadas de los ochenta y noventa hasta sus complejas instalaciones de los últimos años. Estos creadores no pretenden que la atención recaiga sobre la mediación tecnológica utilizada en la experiencia, sino centrar el foco de interés en la experiencia de la escucha durante el paseo. A través de un uso crítico y experimental del sonido y de la voz en combinación con elementos narrativos, escénicos y visuales, Cardiff & Miller crean instalaciones multisensoriales que exploran cómo se configura y mediatiza nuestra percepción de la realidad. Lo real y lo virtual se entremezclan propiciando el extrañamiento y la participación activa y directa de los espectadores.

Los *walks* (divididos según la tecnología empleada en *audio-walks* y *video-walks*), son piezas creadas siguiendo un recorrido y donde el participante recibe las instrucciones grabadas con la voz de Cardiff combinadas con fragmentos narrativos y efectos de sonido. Para experimentar un *audio-walk*, cada usuario recibe unos auriculares unidos a un reproductor, se le pide permanecer en un punto concreto del espacio público y reproducir el audio del dispositivo. Entonces se empieza a escuchar “la voz susurrante de Cardiff” que le guía por el itinerario al mismo tiempo que “le relata historias de ficción entremezcladas con referencias al pasado histórico del lugar, sobre un fondo en el que se combinan distintos paisajes sonoros” (Ortuño-Mengual y Lapeña-Gallego 2018: 120).

Muchos autores han centrado su práctica artística en el caminar, pero los *walks* de Cardiff cuentan con un elemento diferenciador: la inclusión del espectador en la obra. Su caminar es un caminar conjunto, participativo. Caminar del espectador y caminar de la artista son los pilares constituyentes de los paseos de Cardiff.

Sus *walks* indagan en el potencial creativo de los dispositivos móviles como material fundamental para desarrollar una narración que permita el diálogo con el receptor y una intensificación de la experiencia estética a través del caminar y el movimiento. Se trata de relatos ideados para ser vistos con un dispositivo móvil mientras se camina por un determinado itinerario. Por ejemplo, el *video-walk Alter Bahnhof*, creado en 2012

por Cardiff & Miller para la Documenta 13 de Kassel, consiste en una visita guiada dentro de la estación de trenes de la ciudad que fue escenario de la deportación de judíos durante el nazismo. Se presta a los participantes un dispositivo multimedia y unos auriculares con los que recorren la estación manteniendo el dispositivo móvil frente a ellos y siguiendo las instrucciones de la voz de Cardiff. En la pantalla se reproduce un vídeo previamente grabado explicando la historia de la antigua estación y las deportaciones, donde las imágenes históricas se mezclan con testimonios de los supervivientes y los comentarios de Cardiff. Cuando los participantes siguen instrucciones del paseo guiado, en la pantalla ven el mismo lugar por el que caminan en ese momento. Al intentar conciliar los acontecimientos representados con el tiempo real, surge una extraña sensación de incertidumbre donde los niveles de realidad se funden y el pasado y el presente se superponen¹⁶. La sensorialidad, la percepción y la comprensión son agudizadas por la participación activa del cuerpo en movimiento. La experiencia es mucho más intensa que la de mirar una fotografía estática en la que, no sólo persiste la separación entre espectador y obra, sino que, además, hay una escisión entre momento fotografiado y momento presente –lo que Barthes denomina el “ça-a-été” (ya-ha-ocurrido) (citado por Bertens 2020). En el *video-walk* de Cardiff & Miller, el momento presente coincide con el instante en el que la obra se realiza y el espectador es parte de ella. Es el concepto de *site-specificity* llevado a su máxima expresión. El participante es también el performer.



Figura 3. Janet Cardiff & George Bures Miller, 2012, *Alter Bahnhof Video Walk*, Video Walk, 26', producido para Documenta 13, Kassel (Alemania). (Fuente: Cortesía de los artistas y de Luhring Augustine, Nueva York).

André Parente afirma que “asistimos claramente a un proceso de transformación de la teoría del cine, es decir, de una teoría que piensa en la imagen ya no como un

16 Se puede ver un extracto en el canal de YouTube de los artistas: <https://n9.cl/t33xp>

objeto, sino como un evento, un campo de fuerzas o un sistema de relaciones” (Parente 2012: 37). Sin duda la digitalización de la sociedad y los medios locativos responsables en parte de este cambio, nos inducen a cuestionarnos: ¿cuáles son las técnicas discursivas y las estrategias de participación introducidas por las narrativas que utilizan los dispositivos móviles y las tecnologías de geolocalización? ¿cómo afecta la premisa interactiva de la movilidad física a la experiencia del usuario? Las respuestas pueden estar en la naturaleza multicanal propuesta desde una dramaturgia transmedia, con proyectos artísticos participativos que pueden nacer en redes sociales como Instagram o desarrollarse en un grupo de WhatsApp y trasladarse posteriormente a una galería de arte, un ascensor o el banco de un parque. Todos estos escenarios crean la red de una historia, la expanden y permiten que el público viva el relato de una manera diferente. La narración también llega de otra forma hasta estos nuevos espacios móviles. El espectador desempeña un papel activo, sigue la historia, forma parte de ella y experimenta en primera persona. Reino Unido es un referente en la utilización de este tipo de formatos, apoyados por el Arts Council, donde compañías como Punch Drunk, Secret Cinema, Zu-Uk, Blast Theory y Coney, llevan años experimentando con nuevos modelos narrativos de acción y recepción dramática.

Michael Epstein, guionista, director transmedia y experto en narraciones locativas, fundó en San Francisco el proyecto *Walking Cinema*. En 2009 lanzó su primera aplicación para iPhone basada en GPS, titulada *Asesinato en Beacon Hill*, que guiaba al espectador por una caminata de una milla narrando el caso de un asesinato histórico, mezclando ficción y realidad, con un mapa en vivo y aventuras que ocurrían en la ubicación real. En *Walking Cinema* escriben, producen, desarrollan y distribuyen relatos interactivos y transmediáticos que combinan experiencias del mundo real y medios de comunicación portátiles.

Epstein denomina a estas estrategias de producción *terratives*, es decir, narrativas terrestres o historias contadas simultáneamente en dispositivos móviles y lugares reales. En una entrevista concedida a Martijn de Waal (de Waal 2009) Epstein sostiene que estas formas narrativas son especialmente idóneas para interesar al público creando una experiencia que vincula narración y territorio.

Todo el proceso comunicativo se ha visto transformado. De los sistemas de coordenadas fijas y en espacios cerrados hemos pasado a sistemas móviles disponibles a cualquier hora y desde cualquier lugar. La pantalla se ha abierto a todo el espacio urbano. El espectador, antes situado en una posición fija y pasiva, ha pasado a ser un usuario activo que puede acceder, interactuar, crear o manipular contenidos. Y, por último, desde un modo de representación donde todos los espectadores recibían los mismos estímulos, hemos pasado a otro donde cada participante desarrolla su propia experiencia individual, con una conexión íntima y directa con el artista.

Derivas dialógicas

Además de la cartografía interactiva y de la narratividad en movimiento, destacamos la capacidad relacional de los dispositivos móviles con medios locativos que permiten crear diálogos virtuales itinerantes, en los que dos (o más) personas comparten una experiencia real estando en espacios geográficos distanciados. A este respecto, hemos organizado un taller experimental durante el congreso *Drifting Bodies Fluent Spaces – International Conference on Walking Arts*– (Guimaraes, Portugal, julio 2020). El walkshop –término que agrupa *workshop* (taller) y *walk* (paseo)– tenía como objetivo investigar el

potencial dialógico de los medios locativos. Su nombre –*The Virtual Guide Dog Walkshop* (El taller del perro guía virtual)– hacía alusión a la acción que los participantes debían realizar: moverse explorando físicamente un lugar siguiendo las indicaciones virtuales de un compañero (el “perro guía” virtual) situado en otro punto. La figura del “perro guía” añadía un atractivo lúdico al taller. Participaron personas desde distintas partes del mundo proporcionando un campo de acción internacional (Fig. 4).



Figura 4. Presentación del taller *The Virtual Guide Dog Walkshop* (Fuente propia).

Los participantes se agruparon en parejas ubicadas en puntos geográficos distantes y recibieron indicaciones para realizar juntos una deriva dialógica. Su tarea consistía en hacer por turnos un recorrido a pie guiados virtualmente por su contraparte. Cada uno, utilizando una *App* de geolocalización (como Google Maps), exploraba virtualmente el territorio donde se encontraba el otro, orientándolo en un paseo con indicaciones por mensajes telefónicos (“gira a la izquierda”, “sigue derecho”, “entra en el parque”, etc.). Las indicaciones enviadas por la pareja dialógica no eran sólo de movimiento sino también de exploración sensorial y perceptiva, pudiendo pedir comentarios sobre las sensaciones durante el paseo (olores, sonidos, colores, etc...), así como acciones (realizar un dibujo, enviar una foto, grabar un sonido, etc...). Se establecía así un sugestivo diálogo virtual con un enfoque estético-perceptivo sobre la experiencia física de recorrer un espacio geográfico con un cuerpo real desde indicaciones virtuales.

Los resultados fueron sorprendentes. Como se puede ver en la conversación de la fig. 5, la experiencia hizo que los participantes se sintieran parte de una comunidad, notaron una renovada sensorialidad, descubrieron aspectos de su espacio cotidiano que antes no habían percibido, disfrutaron del paseo, corroborando el potencial de sorpresa y de apertura a los demás que ofrece el caminar. Pero sobre todo disfrutaron de esta peculiar caminata híbrida, intensamente física y virtual al mismo tiempo. Durante el taller se descubrió que las aplicaciones de geolocalización, más allá de su función de orientación, pueden servir para estimular la curiosidad, explorar el territorio y descubrir nuevos lugares. El taller incrementó también la percepción

“glocal”, generando la consciencia de que somos seres perceptivos viviendo en un punto local, pero al mismo tiempo, conectados globalmente. “Local” y “global” son dos conceptos que no son opuestos sino todo lo contrario, ambos se refuerzan mutuamente. Finalmente, el experimento resaltó el aspecto narrativo de los medios locativos. Caminar guiado por otra persona produce el sentimiento de ser protagonista de una historia en la que se es actor y espectador al mismo tiempo, en un viaje narrativo donde el paisaje es un decorado en continuo movimiento. Debido a la buena acogida de este *walkshop*, se organizó una segunda edición en la Bienal de Arquitectura de Tbilisi, Georgia (noviembre 2020).

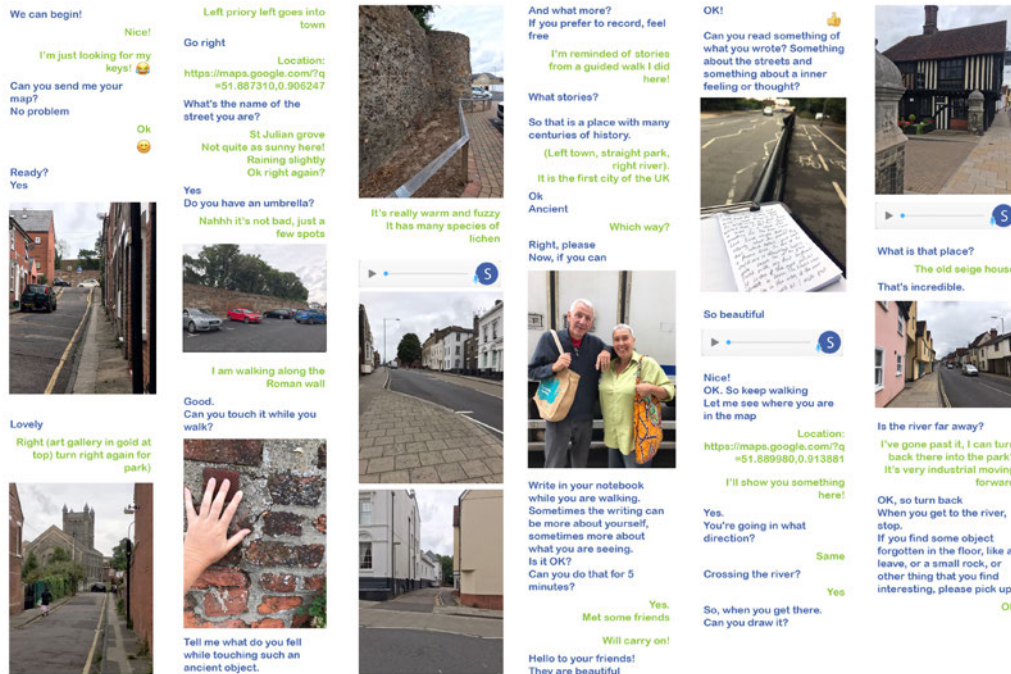


Figura 5. Mensajes intercambiados durante el diálogo virtual entre dos participantes del taller *The Virtual Guide Dog Walkshop* (Fuente propia).

Conclusión

El análisis aquí presentado pone de manifiesto cómo el uso conjunto de la telefonía móvil con el caminar permite alcanzar una consciencia tanto del espacio físico en el que nuestro cuerpo está inmerso, como de las conexiones relacionales (global/local, virtual/real, social/individual). La capacidad espacial y relacional son ambas constitutivas del origen y expansión del *Homo sapiens*. Tendemos a usar cada vez menos nuestra capacidad de movimiento corporal por el espacio para privilegiar más lo virtual. Desde que la movilidad ha sido mecanizada, tecnologizada y automatizada, desde que nos hemos acostumbrado a que nuestro cuerpo sea transportado a velocidades que superan nuestra capacidad perceptiva, hemos olvidado el potencial transformador del movimiento corporal en el espacio que despierta nuestra sensorialidad y nuestra capacidad interpretativa de “crear” el lugar conforme lo experimentamos, así como lo expresa Michel de Certeau cuando afirma que “la calle geoméricamente definida por

el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes”¹⁷ (Certeau 2000: 129).

La filósofa Sheets-Johnstone insiste en la necesidad de tomar consciencia de la presencia continua del movimiento corporal, “conocer la fuente de la vitalidad de dentro hacia fuera”¹⁸ (2014: pos. 1065) sentir que somos seres animados atravesados por el fluir de la vida. “El movimiento es nuestra lengua madre”¹⁹, afirma Sheets-Johnstone (2016), invitándonos por tanto a no dejar de “hablar” con nuestro cuerpo en movimiento, sugerencia en la que identificamos de nuevo la conexión entre movimiento físico y lenguaje.

El movimiento corporal en el espacio tiene una inmediata correspondencia en nuestra mente. La actividad de explorar el espacio con nuestro cuerpo presenta gran similitud con hablar, escribir, pensar. Como afirma Ingold “la vida en sí misma es tanto un largo camino como una larga conversación”²⁰ (Ingold & Vergunst 2008: 12). Ingold insiste en la importancia de caminar para volver a tener conciencia del cuerpo y del ambiente en el que vivimos. Solo así recuperaremos la responsabilidad de nuestros actos, la curiosidad por el entorno y el placer de vivir (Ingold 2017). Los principales problemas de la ecología hoy en día derivan de nuestra desvinculación del ambiente en el que vivimos, de la separación entre ciencia y realidad, mente y cuerpo.

La tecnología disponible en la telefonía móvil –el poder grabar sonidos, realizar vídeos, hacer fotos, conocer nuestra ubicación espacial– ofrece características que tienen el potencial de incitarnos a explorar el espacio físico, a percibir el aquí y ahora de nuestra experiencia espacial y a compartirla con los demás. Inducen a salir, a interactuar con el espacio que nos rodea y este interactuar es interpretar, pensar, decidir, sentir...

Rebecca Solnit escribe que “el caminar es un curioso punto de inflexión en la teoría evolutiva humana. Supone la transformación anatómica que nos impulsó fuera del reino animal” y al mismo tiempo “nos vincula a un pasado ancestral” (Solnit 2015: 76). Si alguna vez nos separó del resto de los animales, ahora nos conecta con lo biológico y con el medio en el que vivimos volviendo a poner nuestros pies en el suelo. Tenemos que sentir nuevamente la tactilidad de los pies, percibir la diversidad de texturas frente a la uniformidad de un mundo excesivamente tecnologizado.

La telefonía móvil nos brinda la posibilidad de poner la tecnología en movimiento y en contacto con la experiencia del espacio vivido. “Los móviles son extensiones del cuerpo, susceptibles de aumentar sus capacidades. –escribe Lasén Díaz (2006: 160). Son un perfecto ejemplo de “tecnología nómada” (2006: 155). Multiplican la movilidad irradiándola potencialmente en todas direcciones. Nos trasladan del “espacio de los lugares” al “espacio de los flujos” –según la denominación del teórico de la cultura cibernética Manuel Castells (1996)– es decir, del espacio físico al espacio de la interacción social a través de la red de comunicaciones digitales. Pero, al mismo tiempo, al ser móviles, transportables, los podemos llevar de paseo y así volver a “anclarlos” a nuestra sensorialidad corporal en la experiencia tangible de explorar

17 “Ainsi la rue géométriquement définit par un urbanisme est transformée en espace par les marcheurs”

18 “the source of our aliveness from the inside out”

19 “Movement is our mother tongue”

20 “Life itself is as much a long walk as it is a long conversation”

el espacio físico con nuestro cuerpo en movimiento. Lasén Díaz subraya el “vínculo íntimo” que establecemos con este objeto pequeño que “se mueve con nosotros” (2006: 156). Por otro lado, como nos sugiere Bruno Latour (2004: 2), el cuerpo debe considerarse no como algo separado del resto, un contenedor de algo superior como el alma o el pensamiento, sino más bien como “una interfaz”, “una trayectoria dinámica a través de la cual aprendemos a volvernos sensibles ante aquello de lo que el mundo está hecho”²¹.

Cuando caminamos exploramos el territorio con el cuerpo en movimiento, estimulando nuestra sensorialidad, reactivando nuestra corporeidad y con la tecnología móvil podemos potenciar la experiencia, dar significado al paisaje, despertar nuestra pulsión narrativa y el deseo de compartir con una comunidad. Es una invitación a dar importancia a la experiencia de cada individuo, a su forma de habitar el mundo. Volvemos a dar significado a los espacios sin significado, los “no lugares” de Marc Augé (1992).

Según Kevin Kelly, tecnólogo futurista apasionado, fundador de la revista *Wired*, la realidad virtual, la plataforma del futuro, incorpora cada vez más la realidad física elaborando una tecnología mixta que integra lo virtual y lo físico, la “*Presence Mixed Reality*” (Realidad mixta presencial) (Kelly 2016). Para tener una sensación real es necesario no sólo ver sino también sentir, tocar, oír. Las tecnologías virtuales se están percatando de la necesidad de integrar la experiencia real. Precisamos ir más allá de la visión, superar el córtex prefrontal y llegar a las zonas cerebrales que producen emociones activando el cuerpo, las manos, los oídos, la piel, el movimiento, la experiencia táctil y espacial. Todo lo que proporciona un simple paseo.

No hay dudas de que la inteligencia artificial es superior a la humana en múltiples tareas, pero no en creatividad e imaginación. Aunque tengamos acceso a una tecnología cada vez más potente y sofisticada, el futuro será de quien siga teniendo emociones, moviendo el cuerpo, creando ideas, en pocas palabras, de quien sepa permanecer humano. Para ello, es importante no dejar nunca de caminar.

Bibliografía citada

- Arendt, H. 2020. *Responsabilidad personal y colectiva*, (R. Ramos Fontecoba, trad.). Barcelona: Página Indómita.
- Augé, M. 1992. *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil.
- Bertens, L. 2020. “‘Doing’ memory: performativity and cultural memory in Janet Cardiff and George Bures Miller’s Alter Bahnhof VideoWalk”, *Holocaust Studies*, vol. 26, nº2: 181-197. <https://doi.org/10.1080/17504902.2019.1578454>
- Boj, C., Díaz, D. 2013. “Ciudad, narrativa y medios locativos. Aproximación a una teoría de los géneros en la narrativa espacial a partir del análisis de cuatro propuestas”. *Arte y políticas de identidad*, 9: 129-147. <https://bit.ly/3aPFEW7>
- Bourriaud, N. 2008. *Estética relacional*. (Beceyro, C. & Delgado, S., trad.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Cardiff & Miller. 2012. *Alter Bahnhof Video Walk* [vídeo], <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m31Pw>

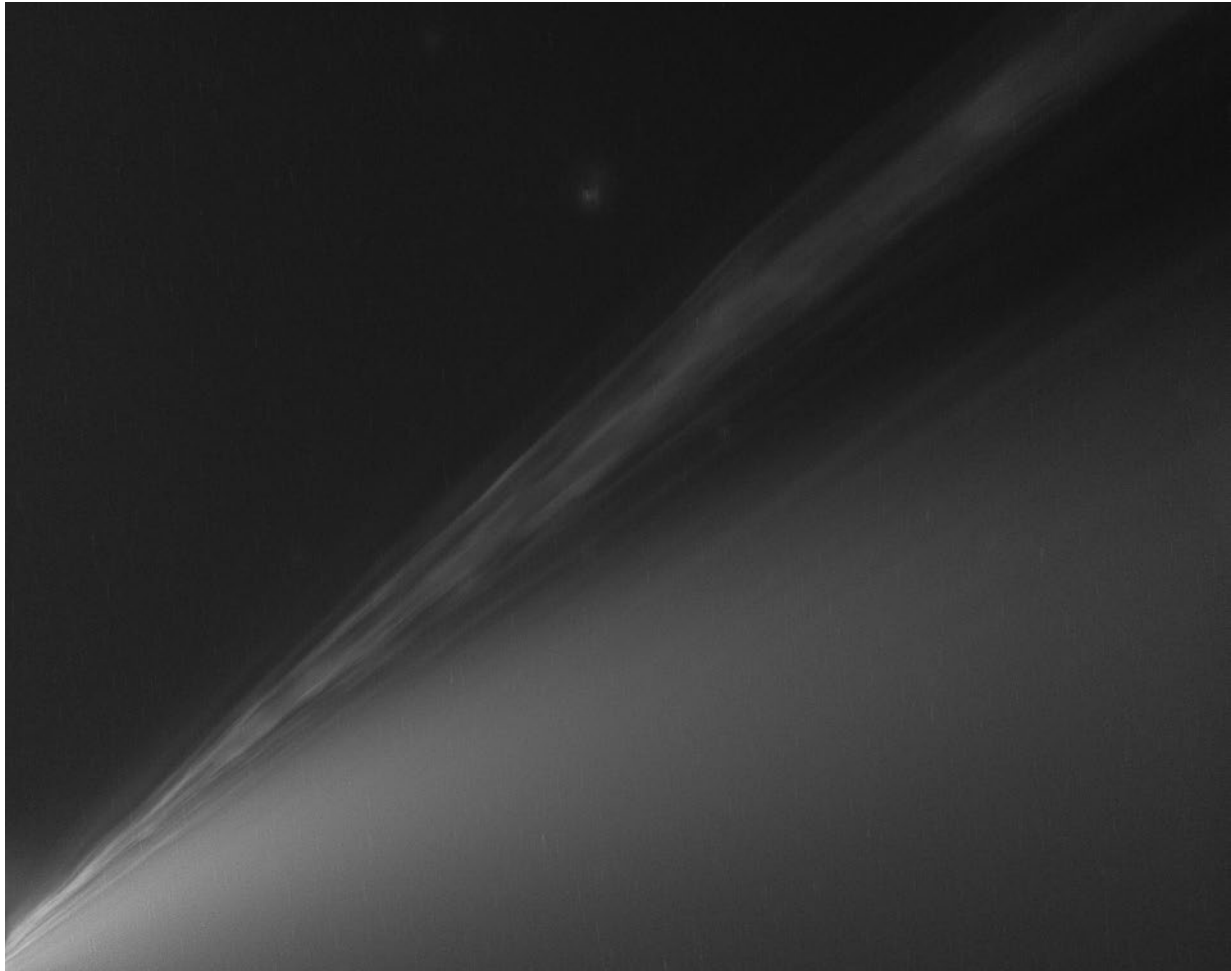
21 “a dynamic trajectory by which we learn to register and become sensitive to what the world is made of”.

- Careri, F. 2021. *Laboratorio CIRCO, Mappa*, <https://laboratoriocirco.wordpress.com/2018/04/07/mappe/>
- Castells, M. 1996. *La era de la información. Vol.1: La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castillo (del), R. 2020. *Filósofos de paseo*. Madrid: Turner.
- Certeau (de), M. 2000. *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. (A. Pescador, trad.). México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.
- Certeau, M. (de) 1990, *L'invention du quotidien I. Arts de faire*. París: Gallimard.
- Cohen, P. 2021. *Phil Cohen Works, Urban Ethnographer*, <https://philcohenworks.com>
- Coppens, Y. 2017. "Quelle a été la grande histoire du genre Homo jusqu'à sapiens?" pp.122-128, en Heyer, Évelyne (ed.): *Une belle histoire de l'homme*. París: Champs Sciences, Flammarion. Kindle.
- Coppens, Y. 2015, 3 de diciembre. *De l'espèce à la personne: naissance de la dignité*. [Conferencia]. Université de Strasbourg, Estrasburgo, Francia. <https://bit.ly/3onyA7l>
- Coppens, Y. 2016, 28 de Agosto, *Comment sommes-nous devenus humains?* [Conferencia]. France Culture, <https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/comment-sommes-nous-devenus-humains>.
- Coppens, Y. 2019, 28 de noviembre. *Origine de l'homme*. [Conferencia]. Infinisciences, Clermont-Ferrand, Francia. <https://bit.ly/3q102br>
- Chatwin, B. 1987. *The Songlines*. Londres: Vintage Classics, Random House. Kindle.
- Chatwin, B. 2015. *Los trazos de la canción*. Barcelona: Ediciones Península. Kindle.
- Debord, G. 1998. "Théorie de la dérive", *Les Lèvres nues*, nº 8-9. París: Allia, en <https://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html>
- Duggan, M., Kiminami, C. 2021. "Reflecting on locative media art with Fred Adam and Geert Vermeire", *Livingmaps Review*, vol.10, 19 Abril. <https://www.livingmaps.org/fred-adam-and-geert-vermeire>.
- Efrat, L. 2020. "REALational Perspectives: Strategies for Expanding beyond the Here and Now in Mobile Augmented Reality (AR) Art". *Leonardo* 2020, vol.53, nº4: 374–379. https://doi.org/10.1162/leon_a_01922
- Epstein, M. 2008. *Murder on Beacon Hill*, <http://www.parkmanmurder.com>
- Farman, J. 2011. *Mobile Interface Theory*. London: Routledge.
- Farman, J. 2020. *Mobile Interface Theory. Embodied Space and Locative Media*. Londres: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429460241>
- Gordon, E. y de Souza e Silva, A. 2011. *Net Locality: Why Location Matters in a Networked World*. Chichester, UK: Wiley-Blackwell.
- Gros, F. 2019. *Marcher une philosophie*. París: Champs Essais, Flammarion.
- Heidegger, M. 2017. "... Poeticamente habita el hombre..." ("...Dichterisch wohnt der mensch..."). *Revista de Filosofía*, vol. 7, núm. 1-2, pp. 77-91, en: <https://revistafilosofia.uchile.cl/index.php/RDF/article/view/44871/46941>
- Hight, J., Knowlton, J. y Spellman, N. 2003. *34 North 118 West*, <http://34n118w.net/34N/>
- Ingold, T. & Vergunst J. L. 2008. *Ways of walking. Ethnography and practice on foot*. Reino Unido: Ashgate.
- Ingold, T. 2017, 29-30 de noviembre. *The art of paying attention*. [Conferencia]. Aalto University, Helsinki, Finlandia. <https://bit.ly/39eqMyu>.
- Kelly, K. 2016, 14 de julio. *The next 30 digital years*. [Conferencia]. Long Now

- Foundation, San Francisco, Estados Unidos. <https://bit.ly/2LcpgVj>.
- Kokolakis, S. 2017. "Privacy attitudes and privacy behaviour: A review of current research on the privacy paradox phenomenon". *Comput. Secur.*, n°.64: 122-134. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cose.2015.07.002>
- Lasén Díaz, A. 2006. "Lo social como movilidad: uso y presencia del teléfono móvil", en *Política y Sociedad*, Vol. 43, n°. 2, pp. 153-167.
- Latour, B. 2004. "How to Talk About the Body? the Normative Dimension of Science Studies" en *Body & Society*, vol. 10, n° 2-3, pp. 205-229. <https://doi.org/10.1177/1357034X04042943> en <http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/77-BODY-NORMATIVE-BS-GB.pdf>
- Le Breton, D. 2020. *Marcher la vie. Un art tranquille du bonheur*. París: Métailié. Kindle.
- Leroi-Gourhan A. 1964. *Le geste et la parole. Technique et langage*. París: Albin Michel.
- Lévy, P. 1999. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- LivingMaps Network. 2018. *Citizen atlas of London*. <https://www.livingmaps.org/projects2>
- Loperfido, M. S. 2020. *Ammappa l'Italia*. <https://www.ammappalitalia.it>
- López Cuenca, R. 2015. *Radical Geographics*, Millet, T. y Varas, P. (eds.) [Catálogo de la Exposición], Valencia: IVAM, Institut Valencià d'Art Modern.
- Mann, S. 2004. "Sousveillance: inverse surveillance in multimedia imaging". En *Proceedings of the 12th anual ACM international conference on Multimedia (Multimedia '04)*: pp.620-627. Association for Computing Machinery. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1027527.1027673>
- Manovich, L. 2006. "The poetics of augmented space". *Visual Communication*, vol. 5, n°.2: 219-240. <https://doi.org/10.1177/1470357206065527>
- Manzoni, P. 2019. *Materials & Lines*. Zurich: Houser & Wirth.
- Mohler, M., Campbell, C., Henderson, K. & Renauer, B. (2021). "Policing in an era of sousveillance: a randomised controlled trial examining the influence of video footage on perceptions of legitimacy", *Policing and Society*, 14 Feb. <https://doi.org/10.1080/10439463.2021.1878169>
- Moreno, I. 2002. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Madrid: Paidós Comunicación 138.
- Nold, C. 2004. *Biomapping/ Emotion Mapping*, <http://biomapping.net>
- O'Rourke, K. 2013. *Walking and Mapping. Artists as Cartographers*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Ortuño-Mengual, P., Lapeña-Gallego, G. 2018. "Reescribiendo la ciudad: contra-narrativas urbanas en la obra de Martha Rosler, Janet Cardiff y Candy Chang". *Arte, individuo y sociedad*, vol. 30, n°.1, 111-126. <https://doi.org/10.5209/ARIS.56459>
- Parente, A. 2012. *Cinema em trânsito: cinema, arte contemporânea e novas mídias*. Río de Janeiro: Azougue Editorial.
- Penfold, E. 2020. *A different Lens*. <https://bit.ly/3hOl9uB>.
- Perkins, C. 2009. "Playing with Maps", pp 167-188, en Dodge, M., Kitchin, R., Perkins, C. (eds.): *Rethinking Maps*. Routledge: London.
- Picq, P. 2015. *La Marche. Sauver le nomade qui est en nous*. París: Éditions Autrement. Kindle.
- Sheets-Johnstones, M. 2014. *Putting movement in your life: A beyond fitness primer*. Scotts Valley: Create Space Independent Publishing Platform. Kindle.
- Sheets-Johnstones, M. 2016, 8-10 de diciembre. *A body of knowledge. Embodied cognition*

- and the arts*. [Conferencia]. UCI Claire Trevor School of the Arts, Irvine, California. <https://bit.ly/3nhs7JP>.
- Solnit, R. 2015. *Wanderlust. Una historia del caminar*. (A. Matus, trad.). Madrid: Capitan Swing.
- Solove, D J. 2021. "The Myth of the Privacy Paradox. 89 George Washington Law Review". *GWU Legal Studies Research Paper*, 2020, n°1. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3536265>
- Solove, Daniel J. 2021, 29 de enero. "The Myth of the Privacy Paradox", *GWU Law School Public Law Research Paper*, n° 2020-10, SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3536265> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3536265>
- Stalker/Nowworking (2021), *La Zattera, Roma ForEst*, <https://www.nowworking.net/works/la-zattera/>
- Taddicken, M. 2014. "The 'Privacy Paradox' in the Social Web: The Impact of Privacy Concerns, Individual Characteristics, and the Perceived Social Relevance on Different Forms of Self-Disclosure". *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 19, n° 2: 248–273. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12052>
- Thibaud, J. P. 2003. "The sonic composition of the city", Bull, M. & Les, B. (Eds.), *The auditory culture reader*, 329-342. Reino Unido: Berg Publishers. <https://bit.ly/39lIMrO>
- Toscano, M. 2017. "Sobre el concepto de privacidad: la relación entre privacidad e intimidad". *Isegoría*, n°57: 533–552. <https://doi.org/10.3989/isegoria.2017.057.06>
- Verhoeff, N. 2013. *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation*. *Ámsterdam: Amsterdam University Press*.
- Waal (de), M. 2009, 4 de junio. "Storytelling with locative media: Michael Epstein's take on 'terratives'". *The mobile city*. <https://bit.ly/3i1Ib19>
- Wilmott, C. 2012. "Cartographic City: Mobile Mapping as a Contemporary Urban Practice", *Refractory: a Journal of Entertainment Media*, vol. 21.





“El aullido es el más negro de los gritos del paisaje”.
Ramón Gómez de la Serna, *Greguerías*.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

