

Práctica y representación del territorio como ejercicio de enunciación. Algunas propuestas personales

Practice and representation of the territory as an exercise in enunciation. Some personal proposals

Antonio R. Montesinos

Artista visual

armontesinos@gmail.com

Resumen. En este artículo comentaré algunos trabajos en los que utilizo el ejercicio de deriva y su registro. Para justificar esta metodología se realizará un recorrido por diferentes textos que han influido en mi trabajo. Se atenderán dos líneas discursivas. La primera, en torno a la deambulación como ejercicio mínimo de habitar y herramienta de trabajo. La segunda, en torno al registro de estos ejercicios de deambulación y la utilización de las nuevas tecnologías de georreferenciación para la elaboración de cartografías. Por último, se analizarán diferentes proyectos personales en los que he utilizado el caminar, la cartografía y diferentes herramientas de cartografía digital o neocartografía.

Abstract. In this article I discuss some studies in which I used the *dérive* and its record. To justify this methodology, I take a route through different texts that have influenced my work. Two discourses receive attention. The first, around walking as a minimal exercise in habitation and as a work tool. The second, around recording these exercises in walking and the use of new georeferencing technologies for mapmaking. Finally, several personal projects in which I have used walking, mapping and various digital or neocartographic tools are analyzed

Palabras clave. Caminar; narración espacial; georreferenciación; neocartografía; deriva.

Keywords. Walking; spatial narration; georeferentiation; neocartography; *dérive*.

Introducción

En este artículo se pretende realizar un recorrido a través de mi propio trabajo por medio de algunas propuestas que utilizan el ejercicio de derivar como acto creativo y su registro como obra. En primer lugar se analizará el caminar como acción mínima de habitar el mundo y como transformador simbólico del espacio recorrido. En segundo lugar se analizará también cómo el registro y la documentación de estos ejercicios de deambulación constituyen un ejercicio de cartografía. En tercer lugar, cómo las nuevas herramientas de cartografía digital pueden permitir representar esta experimentación subjetiva del territorio y elaborar diferentes tipos de narrativas. Por último se analizarán diferentes proyectos personales que he venido realizando desde el año 2005 utilizando la deambulación, la cartografía y diferentes herramientas digitales.

Caminar

Para comenzar, me gustaría hacer hincapié en por qué utilizo la deambulación como herramienta de trabajo. El caminar me parece interesante como expresión mínima del habitar. Desde el principio de mi trabajo he estado muy interesado en intentar comprender cómo se construyen los espacios donde desarrollamos nuestras actividades cotidianas y en qué medida tenemos poder de transformar los mismos.

El simple acto de habitar un espacio y de darle utilidad puede ser una manera de apropiarse del mismo, de construirlo y reconfigurarlo. Como decía Heidegger en *Construir, habitar, pensar*, “no habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan” (1994, p. 130).

Si pensamos en la construcción del espacio desde esta postura, debemos hablar de la idea de producción y consumo en Michel De Certeau, cuando definía el consumo en “*La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer*” (2000) como el acto de apropiación del objeto ya producido. Según Michel De Certeau, el consumidor, en su recepción y apropiación del entorno, tiene la posibilidad de interpretarlo de forma libre. Las maneras de emplear los entornos y los productos constituyen en sí mismas una forma de empoderamiento. Lo realmente interesante de la postura de De Certeau es cómo encuentra el empoderamiento del ciudadano, no en los actos heroicos o en lo revolucionario, sino en la misma forma de vivir y utilizar su entorno. Dentro de esta idea definía como *estrategias* los procesos institucionales que establecen las normas, estructuras y convenciones que rigen las sociedades. En contraposición a ellas hablaba de las *tácticas*, que definía como las oportunidades creativas que operan entre las lagunas y los resbalones del pensamiento convencional y los patrones de la vida cotidiana.

De esta manera podemos pensar en el pasear como una táctica: como una herramienta de actuación mínima, capaz de transformar y crear territorio. Dice Certeau: “*el paseo por la ciudad es la práctica del sistema urbano, es el acto de enunciación de la ciudad*”.

Francesco Careri, en “*Walkscapes, el andar como práctica estética*”, elabora toda una genealogía de las prácticas que utilizan el caminar en la ciudad como acto de libre interpretación del territorio urbano. Comienza esta genealogía con el *flâneur*, del que nos habla Charles Baudelaire. Esos peatones que paseaban por la ciudad sin ninguna meta y se iban deteniendo en los escaparates, las tiendas, sin ninguna intención concreta. Después, continúa con los dadaístas en los años veinte, como la visita a la iglesia de Saint Julien-le-Pauvre el 14 de abril de 1921, o con Guy Debord, una de las principales figuras de la Internacional Situacionista, que redacta la Teoría de la Deriva en 1956.

El propio Francesco Careri pasa a heredar este legado que él mismo describe. Tras las huellas de Robert Smithson y sus territorios entrópicos, es uno de los fundadores del grupo Stalker en 1995, que después se convertirá en Osservatorio Nomade en 2005. Stalker/ON propone la investigación de lo que denominaban *territorios actuales*, que definían como espacios urbano vacíos, zonas marginales o en proceso de transformación. El método que proponían para hacerlo es la *transurbancia*.

Cartografía

En el anterior apartado hemos visto cómo se puede trazar toda una genealogía de prácticas que utilizan el caminar como herramienta para apropiarse, reconstruir e interpretar el espacio. Es una *puesta en acto* del territorio, que construye lo urbano y lo natural. En este apartado me gustaría centrarme en cómo el registro y documentación de estos ejercicios de deambulación, por medio de la creación de cartografías, pueden constituir una buena

herramienta de empoderamiento a través de la representación subjetiva de los espacios recorridos.

Estrella de Diego (2008, p. 31) trata de explicar cómo se suele “*dar por hecha la objetividad del mapa sin tener en cuenta el trabajo de «traducción» que el trazado implica*”, si bien “*trazar un mapa conlleva, en primer lugar, el poder de hacerlo*”. A la hora de leer un mapa, nunca estamos leyendo una representación neutra de un territorio. Esa representación siempre va a estar mediada por el que la ha realizado.

La representación cartográfica es, como el urbanismo, un diseño intencionado impuesto a un territorio.

Las prácticas basadas en el caminar, desde el surrealismo a las que realizaba Robert Smithson o Stalker/ON, constituyen un ejercicio libre de ese urbanismo, que se apropia del mismo para reinterpretarlo. Por lo tanto, la representación subjetiva de estas prácticas de deambulación puede también constituir una transgresión del mapa entendido como expresión de control del territorio. Para De Diego, “*transgredir el mapa equivale a revisar el mundo*” (2008, p. 12).

Dentro de esta posibilidad de representación de recorridos y de territorios, he utilizado en diferentes proyectos herramientas de cartografía digital. Este tipo de prácticas de cartografía digital se suelen englobar bajo el término ‘neocartografía’, el cual describe el fenómeno social en torno a la masificación de los mapas virtuales, el acceso a la anotación de estos y la utilización cada vez más cotidiana de GPS y de aparatos de posicionamiento (teléfonos móviles, PDAs, navegadores). La neocartografía está estrechamente enlazada al fenómeno de la web 2.0.

Propuestas personales

Los proyectos que a continuación describo utilizan el caminar como acto de “*enunciación del territorio*”, que decía Michel de Certeau. Pero también pretenden documentar esos ejercicios de deambulación para construir mapas, pudiendo así “*revisar el mundo*” y emitir diferentes tipos de ejercicios de apropiación y empoderamiento a través de la representación subjetiva de los territorios experimentados.

De esta manera, analizaré varios proyectos personales en los que utilizo el caminar como herramienta para explorar territorios y para enunciar narrativas¹. Estos proyectos me llevaron a investigar las relaciones entre la práctica directa del territorio por medio del *caminar*, y su representación en forma de *cartografía*.

Por otro lado, estas propuestas tienen en cuenta cómo, en el momento actual, la representación del territorio no se puede comprender desligada de las nuevas tecnologías y fuera de la sociedad de la información. Estas propuestas utilizan las actuales herramientas de *cartografía digital* o *neocartografía* para elaborar diferentes narrativas ligadas al territorio. Esta idea de narración toma referencias de los nuevos tipos de narrativas digitales, basadas

¹ En parte, la exposición es una reelaboración de los textos originariamente publicados en las páginas web de cada uno de los proyectos. Indicaré las direcciones de estas páginas dentro de los apartados correspondientes.

en la exploración y el hipervínculo, que tienen lugar en diversas propuestas de videojuegos o arte digital, y que Blanca Montalvo (2003) denomina *narración espacial*.

Algemés 2.0 (La ciudad deseada) (2005)

El proyecto fue realizado junto a Rafael Lorente Agüera en el año 2005, y su objetivo final consistía en poder reflexionar sobre cómo el entorno urbano puede ser pensado desde los propios deseos de sus habitantes. Para ello, partimos del análisis de una pequeña ciudad valenciana: Algemesí.

En este proyecto utilizamos por primera vez la deriva como método de exploración urbana. También comenzamos a interesarnos en la idea de 'emergencia', en cómo una ciudad se puede pensar desde sus propios habitantes, desde sus deseos e iniciativas.

Por otro lado, también comenzamos a trabajar la idea de concebir la obra final como un dispositivo cartográfico digital e interactivo. En esta ocasión trabajamos con una tecnología hoy en día desfasada: un entorno VRML que obtuvimos a partir de la extrusión del plano de la ciudad.

Finalmente, la pieza se constituyó como una instalación audiovisual e interactiva que utilizaba los entornos VRML para desarrollar una cartografía de los deseos de los habitantes sobre su ciudad. Esta funcionaba como la representación de una ciudad ideal, y es, al mismo tiempo, como una herramienta mediante la cual se podían ver y escuchar las diferentes opciones que los propios habitantes de Algemesí plantean para su ciudad. El usuario se podría mover por esta 'cartografía' de manera muy parecida a las derivas de los situacionistas, jugando a perderse por una 'maqueta digital' de la ciudad de Algemesí y entre los pensamientos de sus habitantes sobre esta misma.

Por primera vez, también trabajamos la idea de narración a través de la exploración de una serie de contenidos de información interconectados, conceptos sobre los que después trabajé en *Narraciones caminadas*.

Finalmente, la instalación consistía en un monitor y en un *pad* de control que permitía al usuario/espectador moverse dentro de la aplicación propuesta como si fuese un videojuego.

La aplicación consistía en un entorno diseñado en VRML a partir de la extrusión del plano de la ciudad. Esto generaba una serie de espacios que podían ser recorridos y en los que el usuario podría encontrar una serie de objetos que, al interactuar sobre ellos, permitiría ver una serie de videos-entrevistas realizadas a diferentes habitantes de la ciudad que comentan cómo les gustaría su ciudad o qué cambiarían de la misma. De esta manera, el usuario/espectador podría desarrollar una deriva o vagabundeo por un Algemesí virtual (imaginado) y por el imaginario de sus habitantes sobre su ciudad.

Narraciones caminadas (2008-2013)

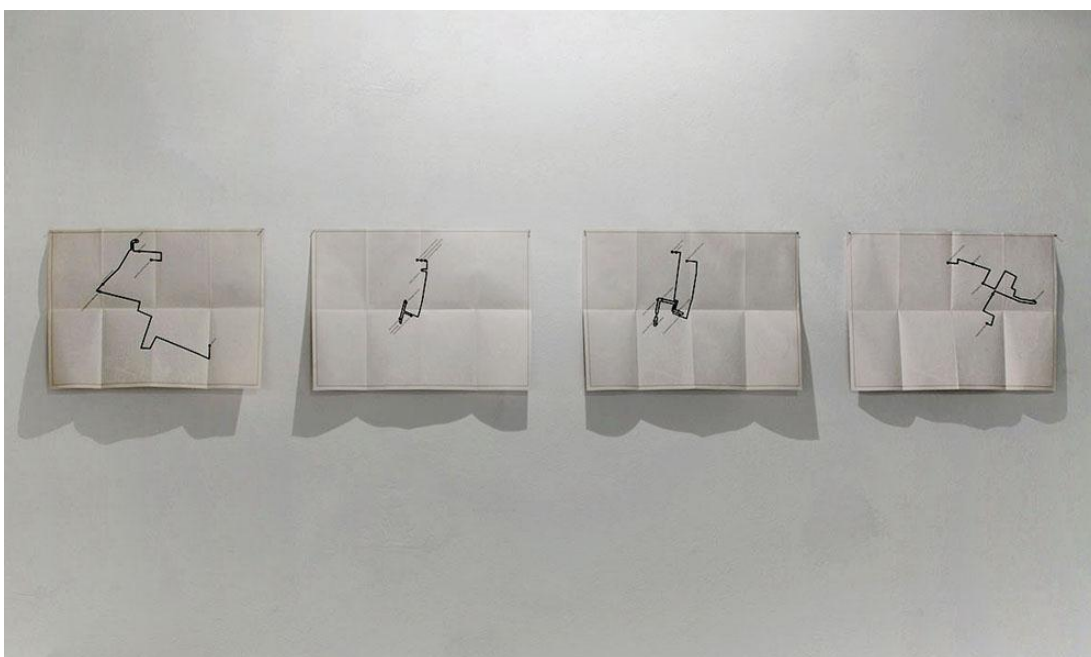
El proyecto *Narraciones caminadas* continúa mi investigación sobre cómo la metodología de la deriva me permitía interactuar con la ciudad para crear y descubrir narrativas íntimas y ocultas de las ciudades. Este proyecto intentaba establecer un paralelismo entre los diferentes espacios donde desarrollamos nuestras vidas: el espacio urbano y los espacios

digitales. Para ello, comencé a explorar diferentes ciudades con el método de exploración de videojuegos como “*The Legend of Zelda*” o “*Grand Theft Auto*”. En este tipo de videojuego, el jugador encuentra la narración a medida que explora un territorio y va accediendo a diferentes piezas de información. El ejercicio de la deriva y el acceso a la información, por medio de conversaciones, diferentes documentos y lecturas, se unen en un ejercicio de narración espacial (Montalvo, 2003).

Siguiendo esta metodología comencé a explorar diferentes entornos urbanos a medida que presentaba el proyecto en distintas ciudades como Valencia, Málaga, Córdoba, Santander, Barcelona y Madrid.

Es en este proyecto cuando realmente comienzo a trabajar con el ejercicio de la deriva y su posterior documentación. Los recorridos se documentaban de diferentes formas, y estos materiales constituían la pieza final. Estos materiales son:

- Los planos que cartografiaban los recorridos realizados, y que están pensados como planos que el visitante de la exposición puede llevarse realmente, y que podría, si se empeña, utilizar.
- Los recorridos marcados en la ciudad mediante *stickers* o pequeñas pegatinas que señalizan los lugares donde he tenido las diferentes conversaciones. Los *stickers* son la única intervención que el espectador puede ver en el espacio público. En teoría, podrían permitir orientarse a aquella persona que quisiera seguir, mediante el mapa, los recorridos que yo he efectuado en cada ciudad.
- Por último, las conversaciones son resumidas y documentadas en una página web². Esto permite a cualquiera poder acceder a la experiencia que he tenido en cada ciudad.



Le petit tour (paisajismo en vivo) (2009)

Este proyecto se realizó dentro de las jornadas *Scarpia*, que tienen lugar en el Carpio (Córdoba) cada año. El proyecto pretendía establecer una relación entre el paisajismo, como género artístico, con el senderismo, como fenómeno de *práctica del paisaje*.

El paisaje siempre se ha entendido como un ejercicio pictórico o fotográfico creado *para ser visto*. En esta ocasión, el proyecto pretende reunir una serie de herramientas que permitan salir del entorno expositivo, adentrarse en el paisaje real y experimentarlo en vivo.

En primer lugar se realizó un paseo desde el pueblo de El Carpio hasta las Aceñas del Guadalquivir, buscando lugares susceptibles de ser fotografiados como paisajes urbanos o naturales de carácter pintoresco. Este recorrido fue de carácter azaroso y durante el mismo se iba capturando la posición con un aparato GPS en todo momento.

Una vez realizado el ejercicio, se utilizaron una serie de señales que se disponían a lo largo de todo el recorrido efectuado. Las señales se colocaron en los lugares donde se realizaron las fotografías, y estaban inspiradas en las marcas que se utilizan para indicar las rutas de senderismo reales. Simplemente, se cambiaron los colores y se pintaron sobre tablas de madera. Por último se creó una página web³ donde se publicaron las fotos, y se compartió el *track* GPS del paseo realizado. Este *track* podía ser descargado de la web y utilizado por cualquier senderista, imitando la manera en que los senderistas comparten sus rutas en internet.



³ <http://www.armontesinos.net/lepetitour>

(1:1) Juego de escala (2011)

Este proyecto se realizó para la exposición “*Alrededor es imposible: una exploración de lo inesperado en los sistemas cartográficos de Google*”⁴, que tuvo lugar en La Casa Encendida (Madrid) en 2011. El taller se estableció como un ejercicio contradictorio que pretendía crear una serie de experiencias a medio camino entre la realidad y la ficción, mediante la utilización de las posibilidades que Google-Maps ofrece para el control del territorio.

El proyecto se constituyó como un taller colaborativo con una metodología entre el taller y juego. Se tomaron elementos de ambos formatos que, en el fondo, son muy parecidos. Ambos son una experiencia reglamentada y simplificada coordinada por un ‘maestro de ceremonias’.



⁴ <http://lorenzosandoval.blogspot.com.es/search/label/Alrededor%20es%20imposible>

El taller se planteó basándose en como ciertos juegos de rol y de estrategia que construyen una historia a partir de una cartografía, estableciendo una relación dinámica y retroalimentada entre la creación de un territorio y una narración. Se pretendía realizar un ejercicio colectivo que utilizara, con el mismo grado de importancia, el espacio cartográfico y virtual de *Google-Maps* y el espacio real de las calles de Madrid para construir una serie de narraciones. Los diferentes grupos podían desarrollar sus narraciones en cualquiera de los dos espacios.

La pieza final fue una instalación que consistía en un plano en papel de grandes dimensiones, donde se conservaron sólo los globos donde normalmente aparece la información de *Google-Maps*. Estos globos estaban vacíos. Sólo se representaba como interfaz. Al lado de este mapa se dispuso una pila de posters en los que se narraban de forma lineal las diferentes experiencias realizadas por los participantes. Finalmente, también se podía ver la web del proyecto con cada uno de los recorridos.

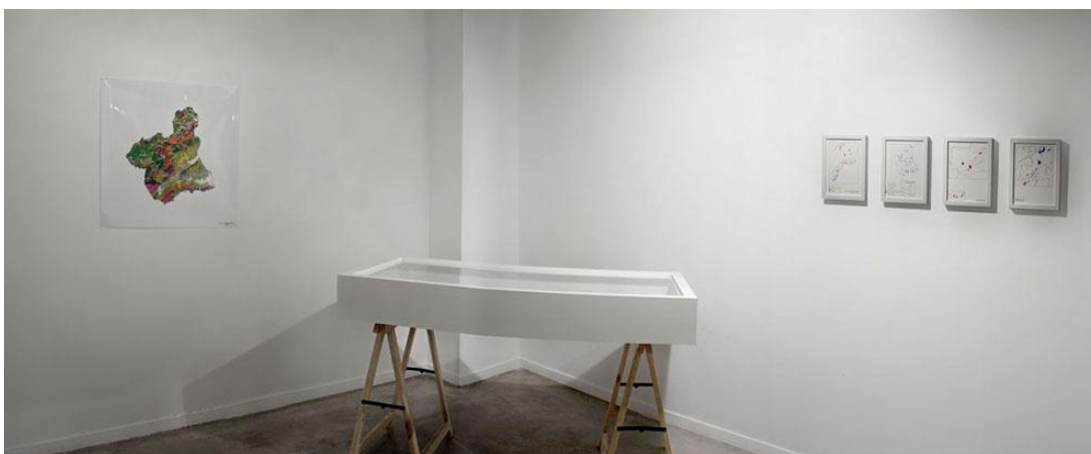
Ruta ultrapotásica (2010)

Ruta ultrapotásica formó parte de la serie de actividades que realizó el colectivo *Correspondencias desde Eyjafjallajökull* en Murcia en diciembre del 2010, dentro del programa de eventos paralelos de la *Manifesta 8*.

La actividad consistió en realizar una ruta hacia la cima del Volcán de Barqueros: los restos de un cono volcánico colapsado desde la época jurásica que se conoce como el Cabezo del Morrón, a 398 m de altura. Durante la realización de la excursión se recogieron rocas y minerales relacionados con el origen ultrapotásico del volcán.

Esta denominación ultrapotásica es genuina de la zona volcánica de Murcia, y es debida al alto contenido en este elemento químico. Este tipo de piedra también se puede encontrar, en menor medida, en una franja que abarca desde Marruecos hasta el norte de Europa por una megafalla generada desde finales del Mioceno hasta la actualidad.

Durante la ruta se pretendía conseguir rocas que podamos interpretar como ultrapotásicas, distinguiéndolas por ciertas características como los grandes cristales de flogopita que presentan, una mica potásica.





Esta misión extremadamente especializada y técnica se realizó de forma lúdica y amateur, dando más importancia a la experiencia que a la finalidad propuesta. Se documentó el recorrido mediante fotografía, videos y *tracks* GPS. También se recolectaron rocas y se ‘coronó’ el Cabezo de Morrón con una bengala.

Con toda esta documentación se dio forma a una instalación que se ha expuesto varias veces y que se muestra como una composición de fotos, piedras recolectadas y el vídeo de la “*Coronación del Cabezo de Morrón*”⁵.

Perimetrías (2012)

Este proyecto presenta una serie de guías para el paseo por diferentes ciudades, como Madrid, Berlín, Roma y Málaga, que asocian el caminar con la producción y apropiación del espacio urbano. Cada plano en papel es la representación de un recorrido con forma de diferente trazado geométrico cerrado: círculo, triángulo, hexágono y rectángulo. Para su realización se han utilizado herramientas heredadas de *Google-Maps* con el objetivo final de subvertir el propio uso de la aplicación. Se utiliza *Google-Maps* para generar un recorrido que permita al usuario perderse por sitios que nunca pisaría y trazar recorridos cuyo destino resulte el mismo lugar de partida. El objetivo es producir una serie de planos susceptibles de ser utilizados de forma real, y capaces de producir experiencias que alejen al usuario de la idea del utilitarismo, tanto en nuestra experiencia del espacio urbano, como en la misma gestión de nuestro tiempo. Cada uno de los planos físicos dispone de un código QR que permite enlazar éste a la web del proyecto⁶ a través de un dispositivo móvil. En la web se pueden encontrar los *tracks* KLM y GPX con los trayectos incorporados. Estos *tracks* pueden ser cargados en móviles o dispositivos GPS.

⁵ <http://vimeo.com/58523586>

⁶ <http://www.armontesinos.net/perimetrías/>



Conclusión

La representación cartográfica es, como el urbanismo, un diseño intencionado impuesto a un territorio. Desde los primeros ejercicios de deriva, los situacionistas se enfrentaron a tal imposición realizando una libre experimentación de los ambientes urbanos por medio de ejercicios como la deriva. Si experimentar el urbanismo o el paisaje de forma lúdica puede constituir una táctica de empoderamiento, la documentación de tales prácticas puede serlo también. Estas prácticas de documentación y representación de los espacios vividos constituyen un ejercicio de autorrepresentación, así como la creación de nuevos territorios desde lo subjetivo. Dentro del trabajo creativo permiten hablar desde nuevas perspectivas alejadas de lo oficial y enunciar narrativas basadas en las historias cotidianas, aquellas que construyen la realidad.

La utilización de las nuevas herramientas digitales de cartografía ofrece la posibilidad de poder documentar y compartir tales ejercicios de deambulación, abriendo nuevos canales de distribución dentro de la creación contemporánea.

Los proyectos que se comentan en este artículo aprovechan tales herramientas para elaborar diferentes ejercicios lúdicos de interpretación y práctica del territorio. Suponen un intento de reapropiación territorial y una demostración de autonomía individual mediante la reutilización lúdica de sistemas cartográficos.

Referencias

- Careri, Franceso (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili.
- de Certeau, Michel (2000). *La invención de lo cotidiano 1: Artes de hacer*. México D.F.: Universidad Iberoamericana.
- de Diego, Estrella (2008). *Contra el mapa: Disturbios en la geografía colonial de Occidente*. Madrid: Siruela.
- Heidegger, Martin (1994). Construir, habitar, pensar. En *Conferencias y artículos* (pp. 106-119). Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Montalvo, Blanca (2003). *La narración espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Historia editorial

Recibido: 18/03/2014
Aceptado: 21/04/2014
Publicado: 07/05/2014

Formato de citación

Montesinos, Antonio R. (2014). Práctica y representación del territorio como ejercicio de enunciación. Algunas propuestas personales. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 4(1), 301-311. http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/ruiz_montesinos



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de [Atribución CC 4.0 Internacional](#). Usted debe reconocer el crédito de la obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede compartir y adaptar la obra para cualquier propósito, incluso comercialmente. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace. No hay restricciones adicionales. Usted no puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros hacer cualquier uso permitido por la licencia.

