

LA MEMORIA Y EL PATRIMONIO URBANO EXPRESADOS EN MICRO-HISTORIAS GEOLOCALIZADAS URBAN MEMORY AND HERITAGE EXPRESSED IN GEOLOCATED MICRO-STORIES

Resumen

Este artículo investiga las relaciones entre el Arte Locativo y la interpretación del patrimonio material e inmaterial de las ciudades. La discusión se basa en el análisis de la obra *Rider Spoke* y en la práctica artística de añadir historias personales al entorno urbanístico como una capa de información digital. La autora apunta para el aspecto simbólico de una memoria urbana, que es alimentada por los recuerdos de sus ciudadanos y construida por las historias vividas y compartidas en estos espacios.

Palabras clave

Arte Locativo, Espacio Público Aumentado, Imaginarios Urbanos, Narrativas Geolocalizadas, Patrimonio Inmaterial.

Vanessa Sonia Santos

Universitat Pompeu Fabra
Departamento de Comunicación
Barcelona, España

Ph.D. en Comunicación Social por la Universidad Pompeu Fabra. Dedicase al estudio de las narrativas interactivas e geolocalizadas. Integra la línea de investigación en *Locative Media* del Centro de Artes Visuales Hangar, donde en 2014 realizó la obra *Chronica Mobilis*. Actualmente, investiga prácticas artísticas en el espacio público con el uso creativo de la tecnología móvil y el estímulo que esta implica en la formulación de nuevos géneros narrativos.

ISSN 2254-7037

Fecha de recepción: 9/VII/2018
Fecha de revisión: 11/X/2018
Fecha de aceptación: 5/XI/2018
Fecha de publicación: 30/XII/2018

Abstract

This article investigates the relations between Locative Art and the interpretation of the tangible and intangible heritage of the cities. The discussion anchors in the analysis of *Rider Spoke* artwork and in the artistic practice of adding personal stories to the urban environment as a layer of digital information. The author points to the symbolic aspect of urban memory, nourished by the memories of its citizens and constructed by the stories lived and shared in these spaces.

Key words

Augmented Public Space, Geolocated Narratives, Intangible Heritage, Locative Art, Urban Imaginaries.

LA MEMORIA Y EL PATRIMONIO URBANO EXPRESADOS EN MICRO-HISTORIAS GEOLOCALIZADAS

1. INTRODUCCIÓN

Junto al patrimonio arquitectónico, las ciudades suponen también las construcciones y proyecciones imaginarias procedentes de las vivencias y prácticas de aquellos que recorren y experimentan el espacio¹. Pensar el urbano a partir de esta dimensión simbólica permite la superación de un sentido de lugar que esté centrado apenas en términos físicos y edificados, ya que la ciudad es un espacio resignificado por la acción de los sujetos. La formación de estos imaginarios urbanos están ahora marcados por las nuevas formas virtuales de intercambio social, resultantes de la introducción de las tecnologías digitales en las prácticas cotidianas. Los modos de apropiación y de interpretación del mundo material y de la complejidad de la vida urbana están hoy estrechamente vinculados a muchos de los cambios introducidos por la sociedad de la información². El nuevo paradigma tecnológico, la revolución cultural y las formas virtuales de socializar que ha puesto en marcha son también aspectos esenciales para se pensar en la dimensión simbólica de la actual vivencia del espacio urbano.

Este artículo trabaja la noción de patrimonio dejando la pesadez de un enfoque que esté basado únicamente en la materialidad. Como lo cuestiona Lacarrieu, “¿A qué se debe esta disociación casi mecánica entre el patrimonio material, histórico, construido, y lo urbano por un lado, y las manifestaciones culturales inmateriales y la ciudad, por otro?”³. Proponemos aquí una reflexión sobre el papel del simbólico, de la experiencia y del sensorial. Lo hacemos considerando las nuevas formas de socialización marcadas por la virtualización de la vida en las grandes ciudades⁴. Cuestionamos: ¿Cómo el arte contemporáneo y las prácticas creativas con las tecnologías móvil y locativa pueden contribuir a la valoración de una noción más amplia de lo que es el patrimonio urbano?

La relación entre estas dos instancias, la materialidad y la inmaterialidad de la vida urbana, es discutida aquí mediante el análisis de *Rider Spoke*, proyecto del grupo artístico *Blast Theory* (<http://blasttheory.co.uk>). Los artistas británicos, reconocidos y premiados internacionalmente por innúmeros proyectos, son innovadores en el uso que proponen de la tecnología y en la manera como tematizan aspectos esenciales de



Fig. 1. *Rider Spoke. Blast Theory. 2007. Londres. Inglaterra.*

la sociabilidad contemporánea. En *Rider Spoke*, utilizan dispositivos móviles y métodos de geolocalización para una experiencia artística que aporta mucho a la interpretación, valoración y difusión del legado histórico y cultural de la vida urbana. En una práctica colaborativa y virtual de mapeo, invitan los participantes a explorar el espacio físico y a resignificar la materialidad de las ciudades considerando sus experiencias y vivencias personales.

Con foco en este estudio de caso, introducimos aspectos que serían esenciales a la discusión planteada aquí. A seguir hablaremos sobre la manera particular con que el uso creativo de la tecnología digital puede servir para desvelar una memoria urbana que vive bajo la visibilidad del ambiente arquitectónico.

2. ENTRE LO MATERIAL Y LO SIMBÓLICO

El paisaje edificado del entorno urbano es una dimensión que históricamente ha tomado gran importancia para se pensar acerca del patrimonio histórico y cultural de las ciudades. En estrecha articulación a esta condición material, la memoria urbana se alimenta también de expresiones inmateriales trasladadas en recuerdos y vivencias de los ciudadanos⁵. ¿Cómo los habitantes interpretan los espacios físicos? ¿Qué memorias comparten? Historias personales que

se quedan muchas veces ocultas demuestran su relevancia en la interpretación de la importancia histórica y cultural de las ciudades, sus espacios y su gente. La re-valoración contemporánea del patrimonio inmaterial deriva de la mencionada comprensión acerca de la expresividad de los imaginarios y representaciones, individuales y colectivas.

El ambiente urbano es ya un espacio arquitectónico con una dimensión intangible construida por arquitectos para influenciar nuestra percepción. Originalmente, todos sus elementos —edificios, calles, parques— están ya llenos de Historia. Pero las personas también asignan otros significados a este mismo ambiente construido, mientras utilizan el mundo material para sus propios fines y disfrute. Como lo analiza De Certeau, las acciones y los acontecimientos vividos por estos “practicantes ordinarios de la ciudad” generan y representan una infinidad de historias, que son tejidas en nuestra vida cotidiana y que muchas das veces son mantenidas bajo la visibilidad⁶.

El imaginario urbano, como lo señala Carmona Ochoa, “surge cuando se observa la ciudad más allá de lo material, de las calles, de los edificios, de las plazas; se identifica como la manera en que las personas se organizan interiormente para poder desenvolverse en una ciudad”⁷. Esta perspectiva del urbano supera los criterios geográficos y espaciales para poner en evidencia la sociabilidad urbana, las relaciones, vínculos y tensiones que surgen entre las formas materiales del espacio y las prácticas de los habitantes.

Las experiencias compartidas y las dinámicas de apropiación simbólica del espacio común son múltiples. Resultantes de modos de vida y culturas distintas, son capaces de evidenciar una visión global y heterogénea del significado de la vida en la ciudad. Los imaginarios sociales, producidos por estos procesos de la memoria y de la imaginación, representan la manera desde

la cual los ciudadanos otorgan sentidos a los lugares. Esta dimensión simbólica, que la propia ciudad se alimenta y se nutre⁸, sirve para ubicar los sujetos como protagonistas de prácticas que dan coherencia a estos espacios. Por esto mismo, podrían ser comprendidas como un patrimonio urbano inmaterial. Como lo comenta García Canlini, se trata de:

“Un imaginario múltiple, que no todos compartimos del mismo modo, de que seleccionamos fragmentos de relatos, y los combinamos en nuestro grupo, en nuestra propia persona, para armar una visión que nos deje un poco más tranquilos y ubicados en la ciudad. Para estabilizar nuestras experiencias urbanas en constante transición”⁹.

En el contexto actual, marcado por la virtualización de muchas prácticas cotidianas y también de los espacios de socialización, la *“conciencia de ubicación”*¹⁰, como lo define Southern, abarca una serie de factores. Comprende primeramente la conciencia relacional del lugar, resultante de las interacciones sociales y participativas. Tiene que ver también con una conciencia experimental, derivada de acciones que prueban, exploran, observan y critican el lugar. Se relaciona aun a la conciencia acerca de la multiplicidad de perspectivas que habitamos. El ambiente urbano tiene capas de significados y la tecnología ofrece hoy nuevas maneras de dar visibilidad y de acceder a estas narrativas de la ciudad, en la ciudad¹¹.

Las ciudades contemporáneas vienen reconfigurándose como un *Tercer Espacio*, que *“no pertenece únicamente a la esfera material o virtual”*¹², pero que, en cambio, resultan de la combinación de estas dos dimensiones. Convirtiéndose en un territorio interactivo y fluido, conectan lo físico y material a lo digital y virtual. Estas nuevas formas de apropiación y los procesos de de-territorialización y movilidad, tanto física como virtual, contribuyen a la formación de un nuevo sentido y concepción de lugar.

Para Cornelio y Ardevol, la cuestión esencial en los días de hoy no tiene que ver con la manera con la que los sistemas tecnológicos y comunicaciones han afectado la sensación que tienen las personas con respecto al lugar físico. En cambio, deberíamos preguntarnos cómo estos medios han estado contribuyendo a la hibridación en curso de espacios físicos y digitales. O incluso, cómo las personas han utilizando estas tecnologías para experimentar y comprometerse con el lugar.

3. EL ARTE Y LA CONSCIENCIA DEL LUGAR

Hacia la dimensión mediatizada de esta conciencia del lugar, grupos artísticos vienen utilizando el arte para enfatizar el imaginario urbano que emerge desde la interacción con las tecnologías digitales y de comunicación. Tematizando la manera como los espacios urbanos están hoy inscritos en un universo digital, estos artistas crean obras interactivas que invitan a navegar por entornos urbanísticos enriquecidos por historias que trasladan la vivencia urbana. Estas historias personales son añadidas al mundo material como se fueran una capa de información virtual. Incrustadas en el ambiente como datos digitales, dejan de ser ocultas para volverse explícitas. En estas prácticas artísticas, los participantes son invitados a enterarse y comprometerse con este patrimonio material y inmaterial que experimentan por medio de la tecnología.

En este artículo, ponemos foco en *Rider Spoke*, una obra interactiva creada en 2007 por el grupo británico *Blast Theory*. La relevancia en analizar este proyecto puede ser comprendida por la manera como los artistas tematizan la dimensión inmaterial y simbólica presente en los espacios urbanos utilizando para esto la tecnología móvil y locativa. La obra intenta llamar la atención hacia los nuevos espacios sociales, que son híbridos y que entrelazan lo privado y lo público, lo material y lo inmaterial. Ubicado en las calles de la ciudad,

Rider Spoke deja que los participantes escriban y escuchen memorias personales que establecen asociaciones entre el mundo construido y los imaginarios sociales. La obra trabaja con los aspectos materiales y subjetivos de la vida urbana, investigando cuáles son los imaginarios en los que se soporta el paisaje histórico y cultural de las ciudades en los días de hoy. El paisaje urbano, en este sentido, representa parte de un patrimonio que se encuentra más allá de lo que se ve. Tratase de un patrimonio que es socialmente constituido y subjetivamente experimentado.

El proyecto de *Blast Theory* opera en la dos lógicas de mapeo presentada por las prácticas artísticas con medios locativos: de anotación y de enfoque fenomenológico¹³. Por un lado, propone añadir una capa virtual de información al paisaje urbano, con anotación de datos asociados al lugar. Por otro lado, utiliza la tecnología como un estímulo para que la gente navegue y ocupe los espacios públicos. En una interacción artística con el lugar, participantes contribuyen a la generación de una capa virtual de contenidos narrativos, así como navegan para conocer historias y vivencias del lugar. En los dos casos, los artistas se dedican a proponer una activa re-apropiación del ambiente de las ciudades por sus habitantes.

4. UNA ENCICLOPEDIA URBANA CON HISTORIAS PERSONALES

Blast Theory utiliza la tecnología para propósitos narrativos y de representación, dejando que los participantes propaguen sus historias íntimas por el espacio urbano, entretejiendo una base de datos formada por fragmentos independientes de contenidos generados en tiempo-real. El trazo más particular de *Rider Spoke* reside exactamente en la libertad concedida por un sistema interactivo habilitado a poner la co-creación de contenidos en efecto.

En *Rider Spoke*, los participantes van en bicicleta por las calles de la ciudad, portando un dispositivo

móvil —Nokia N800 y auriculares. A deambular por el paisaje material urbano, son acompañados por una voz en off, que hace una breve introducción explicando cómo funciona la mezcla de juego y performance, y cómo se supone que los participantes tomen parte en la obra. A seguir, la misma voz en off presenta algunas preguntas, que deben ser contestadas por cada uno en particular. En este momento, surge la necesidad de irse en busca de lugares apropiados donde se pueda registrar y “guardar” cada una de las respuestas. Los participantes siguen esta dinámica interactiva de hablar sobre su experiencia personal y conectarla al espacio público. Además de grabar y geolocalizar sus relatos en la ciudad, pueden también especular y buscar en dónde otros han dejado guardadas sus historias.

Rider Spoke invita a los participantes a reflexionar sobre las dinámicas urbanas, a mirar el paisaje que nos rodea y a pensar en la relación entre el contexto territorial y urbanístico, y su experiencia íntima y personal. Como co-autores, crean una memoria colectiva de los lugares, grabando y geolocalizando sus micro-historias. *Blast Theory* estimula la grabación de estos relatos personales haciendo con que el contenido sea en respuesta a temas predeterminados. La colección de preguntas hechas por la voz en off funciona como una estructura sintáctica, cuya función es conducir el contenido narrativo. A cada pregunta se profundiza más y más en la mente, los sentimientos y opiniones de cada participante.

Blast Theory ubica los participantes en un ambiente convertido en un universo de juego, con reglas precisas y predefinidas. Sin embargo, esta conducción no descarta la posibilidad de que el sistema refleje la perspectiva individual de los participantes. En su análisis, Ryan (2011) observa que la calidad emergente de tales sistemas hace con que sea imposible predecir y anticipar todas las historias que pueden surgir¹⁴. Aunque las grabaciones tienen que ver con las preguntas definidas a priori por *Blast Theory*, los



Fig. 2. *Rider Spoke. Blast Theory. 2007. Londres. Inglaterra.*

participantes son los protagonistas de esta red de historias. Revelan sus pensamientos y recuerdos íntimos, grabando y vinculando estos relatos a lugares específicos que ellos tienen la libertad de elegir en la ciudad. A pesar de la limitación semántica de las preguntas hechas por los artistas, no se puede controlar los contenidos que los participantes van a compartir. Algunas preguntas incluso plantean diferentes posibilidades de respuestas, dejando que se elija libremente entre las opciones de respuesta. Otros aspectos, como el drama y el tono empleado para contar las historias, también son de elección personal. La agencia otorgada a los participantes pasa por la posibilidad activa de definir: el contenido que presentarán en sus historias, la manera como contarán, y también la ubicación en donde vincularán estas grabaciones.

En *Rider Spoke*, este proceso de autoría de la narrativa viene como resultado de un diálogo establecido entre las preguntas predefinidas por los artistas y las respuestas de los participantes. Fruto de una creación colaborativa y dialógica entre estas dos instancias, el contenido refleja la perspectiva de ambos sobre la vida urbana. Con todas estas grabaciones, *Rider Spoke* presenta una narración fragmentada sobre el imaginario urbano, a partir de un conjunto de historias modulares con contenidos parcialmente enmarcados por preguntas particulares. Juntos, estos contenidos forman

una red de datos digitales añadidos al espacio urbano, cuyo principio de organización es similar a lo de una base de datos¹⁵. La estructura modular asegura una cierta coherencia a la narrativa, pues permite que cada fragmento figure por sí mismo sin necesidad de otro para complementar su significado, o aun que funcione en conjunto y contexto con los demás¹⁶. En una dimensión práctica, esta estructura maleable deja a los participantes agregar nuevos elementos a la narrativa sin alterarla como un todo. Es un modelo interactivo que evita las incertidumbres de la no linealidad, al mismo tiempo en que permite la colaboración en tiempo-real.

Como resultado, vemos a *Rider Spoke* presentar no una historia, sino que una colección de fragmentos. Reunidos, no forman una narración en el modelo convencional, con un principio, un medio y un final. Las partes pueden ser conectadas, pero no a través de relaciones de causa y efecto, o mediante un orden temporal. Como a una enciclopedia, la base de datos de historias de *Rider Spoke* se organiza en secciones temáticas. Una trae los recuerdos personales de experiencias pasadas. Los otras presentan pensamientos íntimos y opiniones con respecto a la vida urbana. Esta enciclopedia virtual compuesta por micro-historias añadida al espacio físico traduce la diversidad de experiencias afectivas y de sociabilidad que transcurren más allá de lo que vemos en el entorno material y arquitectónico de las ciudades. En *Rider Spoke*, cuanto más memorias se escucha, más sumergido se estará en la subjetividad, los sentimientos y pensamientos de quien vive en las zonas urbanas. Esto porque *Blast Theory* formula una obra que invita a una forma muy personal e íntima de participación.

5. CARTOGRAFÍA PARTICIPATIVA DE LA CIUDAD

El concepto de *Rider Spoke* se basa en el uso de la materialidad de la ciudad para crear una red

de historias. La obra sugiere a los participantes no meramente etiquetar contenidos por el espacio urbano, sino que a crear conexiones entre la ubicación y los relatos, aunque el lugar elegido no sea necesariamente el escenario en donde sucedieron los eventos que describen. En general, la historia que los participantes cuentan en *Rider Spoke* no necesariamente tiene que ver con la especificidad de aquella calle, o aquél edificio, sino que enfoca el mundo que está dentro del plan material. Incluso porque, como Nick Tandavanitj lo nota¹⁷, la performance no permite que las personas vayan en bicicleta hasta su barrio para contarles sobre todos los lugares en donde crecieron, y sobre todas las cosas que son más personales para ellos. Aunque, como lo comenta, sorprendentemente algunas personas lo hicieron cuando *Blast Theory* presentó la obra en Barbican. Algunos participantes recorrieron en bicicleta el camino de Londres hasta Brixton porque allí era donde pasaran parte de sus vidas, y ese era el lugar desde el que querían hablar.

La intención de *Blast Theory* con esta obra es hacer con que la gente tome sus historias íntimas y las fije en cosas que en realidad les son ajenas, pero que en cierto sentido resuenan algunos de sus recuerdos. No obstante, en los últimos audios que los participantes escuchan, la voz en off termina diciendo “*este es el tipo de lugar donde la ciudad tiene sentido para mí*”¹⁸. Es esta voz en off, que os acompaña durante toda la jornada interactiva, que les propone encontrar lugares con características muy específicas, o que simplemente les invita a mirar la ciudad de una manera diferente:

*“Hoy todo cambió. Las calles están repletas de sacos llenos de basura; humo deriva de las ventanas del bloque de oficinas. El cielo está vacío. Las calles están vacías. Solo tienes a ti mismo. Eres libre de hacer que la ciudad sea tuya, elige un edificio para hacer tu propio. Cuando encuentres un edificio, dime cómo es y qué harías allí”*¹⁹.

Este estímulo a la creación de relaciones particulares entre la dimensión material y inmaterial presente en las ciudades activa mapas personales y hace con que el espacio urbano sea conocido a través de esta geografía personal. Así como en otras obras de *Blast Theory*, *Rider Spoke* se vuelve al comportamiento humano, buscando visitar las memorias y pensamientos de los participantes sobre determinados momentos de sus vidas, más que nombrar algunas particularidades o historias de una determinada ubicación. Aquellos que se unen a la experiencia interactiva son los que dan a los lugares un significado particular, que a lo mejor no tienen. Ellos marcan la materialidad de la ciudad con sus historias, produciendo significados a partir de la forma con que interactúan con el espacio, y a partir de la experiencia que tienen

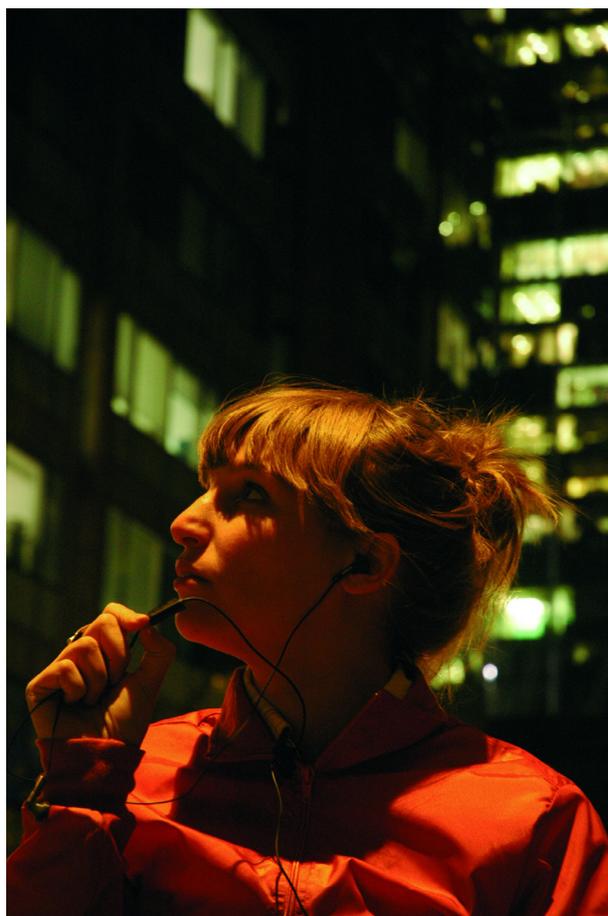


Fig. 3. *Rider Spoke. Blast Theory. 2007. Londres. Inglaterra.*

del ambiente urbano. De alguna manera, están rehaciendo la Historia, o a lo mejor dando un nuevo sentido a esta misma ubicación.

Rider Spoke es una performance exploratoria y geolocalizada que sigue la lógica de un proceso colaborativo de mapeo —del territorio y del self. Esta cartografía de participación, o “participation cartography”, como lo denomina Sotelo-Castro (2009), emerge a partir de una práctica artística que involucra participantes en un “*auto-mapeo que posiciona al yo en relación con un espacio de actuación dado*”²⁰. Estos posicionan a sí mismos, presentando al yo en términos espacio-temporales y mediante narraciones performativas. Tratase de una práctica de mapeo colectiva porque, aunque vayan solos, los participantes de *Rider Spoke* no actúan como individuos aislados. Al revés, están integrados en un proceso colaborativo en desarrollo, que objetiva incorporar una camada virtual de datos digitales al ambiente urbano.

Así como otras prácticas de “place-making”²¹, tal cual lo define Cornelio & Ardevol (2011), *Rider Spoke* contesta la cartografía urbana con la creación de una cartografía subjetiva que demuestra las relaciones particulares establecidas con el espacio. Los participantes trazan un mapa virtual por la ciudad. Un mapa que incluye contenidos de significado personal capaces de enfatizar el contraste entre el espacio abstracto y el espacio vivido. Las representaciones individuales, además de tener el poder cartográfico de auto-mapeo, pueden generar conversaciones e intercambios autobiográficos. En tal mecanismo, como lo analiza Sotelo-Castro (2009), las revelaciones hechas por los participantes representarían una poética de compartir, que a la vez revela y oculta aspectos del yo.

Rider Spoke sigue esta dinámica colaborativa de mapeo, de posicionamiento subjetivo y de autorreflexión y asignación que está asociado a la idea de compartir la experiencia²². Es como si

dijera: revelaste tus secretos y otros también lo han hecho; escuchas la vida personal y los pensamientos de los demás, así como ellos también podrán escuchar lo que dejaste vinculado en algunos puntos de la ciudad. Explorar y exponer la intimidad, crear y navegar a través de una base de datos de memorias asociadas a la vida urbana es parte del juego.

6. CONCLUSIÓN

En este artículo, discutimos cómo el arte y el uso creativo de las tecnologías móvil y locativa pueden contribuir para la integración de las dimensiones material e inmaterial del entorno urbano. El análisis de la cuestión tomó como foco *Rider Spoke* (2007, *Blast Theory*). A partir de este estudio de caso, concluimos nuestras reflexiones identificando aquellos que serían los aspectos potenciales de estas prácticas artísticas contemporáneas para una comprensión más amplia de la noción de patrimonio urbano.

Primeramente, concluimos mencionando el potencial que tienen estas tecnologías digitales para evidenciar la memoria urbana, desvelando historias que viven bajo la visibilidad del ambiente arquitectónico. En otras palabras, permiten que se formulen experiencias de navegación por un espacio urbano aumentado en su dimensión simbólica. Más allá de informar la ubicación física, la tecnología locativa puede servir para dibujar y hacer visible un mapa virtual que expone el aspecto experiencial de las ciudades. *Rider Spoke*, por ejemplo, es un replanteo de vidas personales en espacios físicos en un modo completamente virtual.

Por otro lado, este tipo de práctica artística basada en la movilidad por la ciudad potencia el propio sentido de la experiencia física del espacio, de las relaciones establecidas entre las historias autobiográficas y el ambiente material. En *Rider Spoke*, identificamos cómo los parti-

cipante son invitados a perderse físicamente en la ciudad y mentalmente en sus recuerdos y vivencias. Especular sobre adónde fue cada uno y por qué estuvo allá son cuestiones que tienen que ver con el imaginario urbano, ya que el proyecto motiva la personalización de los lugares, exponiendo las vivencias privadas de los espacios públicos.

El tercer aspecto que merece destaque es la lógica de la cultura participativa que se afirma en proyectos artísticos como *Rider Spoke*. En este caso, miramos hacia una enciclopedia urbana virtual, geolocalizada y co-creada en tiempo-real, que considera las interacciones en el ambiente urbano para revelar la particularidad y heterogeneidad de los sentimientos, recuerdos y pensamientos de aquellos que habitan estos espacios. En el mapa virtual y colaborativo que la práctica artística genera, la propia

representación de la ciudad se vuelve secundaria en comparación con la experiencia sensorial y la sensibilidad que evoca.

Así es que concluimos afirmando que el arte contemporáneo tiene el potencial para aportar potenciales contribuciones a la comprensión y la experiencia del urbano, así como a la interpretación, valoración y difusión del legado histórico y cultural de las ciudades. Obras como la que analizamos tienen el potencial de hacer con que se vea mundos dentro de mundos, historias dentro de historias; invitan a mirarse a sí mismo en lugar de simplemente mirar el lugar. Pueden incluso contrastar la actual complejidad y virtualización de la vida urbana, a la capacidad del individuo de percibir el espacio material y inmaterial de las ciudades, en una reflexión marcada por la hibridación contemporánea que la tecnología posibilita.

NOTAS

¹SILVA, Armando. *Imaginarios urbanos*. Bogotá: Arango, 2006. Ver también: DE CERTEAU, M. *Walking in the City: the Practice of Everyday Life*. Berkley: University of California Press, 1984.

²CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2000.

³LACARRIEU, Mónica. "La" insoportable levedad" de lo urbano". *Eure* (Santiago) 33 (2007), pág. 49.

⁴VIRILLO, Paul, & BENEGAS, Noni. *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama, 1988.

⁵Ibidem, pág. 49.

⁶CERTEAU, Michael de. *Walking in the City...* Op. cit., págs. 23-26.

⁷CARMONA OCHOA, Gabriela. "Gel Azul: el imaginario urbano del ciberespacio". *Sociology & Technoscience/Sociología y Tecnociencia*, 7 (2017), pág. 53.

⁸AUGÉ, Marc. *Los no lugares, espacios del anonimato: una antropología de la sobre modernidad*. Barcelona: Ed. Gedisa, 1977, pág. 142.

⁹GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Imaginarios Urbanos*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 1997, pág. 93.

¹⁰SOUTHERN, Jen. "Locative Awareness – A Mobilities Approach to Locative Art". *Leonardo Electronic Almanac*, 21 (2016), pág. 181.

¹¹RUSTON, Scott, y STEIN, Jen. "Narrative and Mobile Media". En: *Proceedings of MIT4: The Work of Stories*, Cambridge: MIT, 2005, págs. 6-8.

¹²SUSANI, Marco. "Mobile, ubiquitous and the sense of space". En: GELLERSEN, H. (Ed.) *Handheld and ubiquitous computing: First International Symposium HUC '99 proceedings*. Berlin: Springer, 1999, págs. 28-30.

¹³TUTERS, Marc y VARNELIS, Kazys. "Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things". *Leonardo*, 4 (2006), pág. 360.

¹⁴RYAN, Marie-Laure. "The interactive onion: Layers of user participation in digital narrative texts." En: PAGE, Ruth y THOMAS, Bronwen (Coord.). *New narratives: stories and storytelling in the digital age*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011, págs. 48-50.

¹⁵MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT press, 2001, pág. 231.

¹⁶Ibidem, pág. 31.

¹⁷SANTOS, Vanessa Sonia. *Designing mobile narratives: discursive strategies and participation modes in locative media art*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2017, págs. 215-217.

¹⁸*Rider Spoke, Blast Theory*, 2007.

¹⁹Ibidem.

²⁰SOTELO-CASTRO, Luis Carlos. "Participation cartography: The presentation of Self in spatio-temporal terms". *M/C Journal*, 12.5 (2009), pág. 1.

²¹CORNELIO, Gemma San y ARDEVOL, Elisenda. "Practices of place-making through locative media artworks". *Communications*, 36 (2011), pág. 314.

²²SOTELO-CASTRO, Luis Carlos. "Participation cartography ... Op. cit., pág. 4.