

Cartografía y ciudad

Cartography and city

Isabel Torres

Universitat de Barcelona
i.torres_@hotmail.es

Resumen. Este artículo trata sobre la cartografía artística. Con tal de abarcar la totalidad de estos dos términos asociados, se definen los parámetros básicos para comprender las diferencias entre el imaginario de cartografía que se suele tener y el que tratamos de exponer, ayudándonos de dos ejemplos visuales. Una vez expuesta esta parte más teórica, se presentan cuatro ejemplos de artistas que trabajan bajo el arquetipo de cartografía artística, cuatro modelos diferentes fáciles de poner en práctica en cualquier núcleo urbano y que nos ayudan a poner de manifiesto las problemáticas y capacidades de la ciudad contemporánea.

Palabras clave. Cartografía artística; ciudad contemporánea; memoria; actuación.

Abstract. This article is about artistic cartography. In order to fully cover these two associated terms, their basic parameters are defined to understand the differences between what we know as imaginary cartography and the one we try to show, with the help of visual examples. Once this more theoretical part has been shown, four examples by artists working under the artistic cartography archetype are given. These four different models, which are easy to put into practice in any urban center, would help highlight the problems and capabilities of the contemporary city.

Keywords. Artistic cartography; contemporary city; memory; performance.

Lo propio del saber no es ni ver ni demostrar, sino interpretar. [...] Hay más que hacer interpretando las interpretaciones que interpretando las cosas
Michel Foucault (1968, p. 48)

El eje que nos ocupa pretende introducir una visión del espacio urbano mediante conceptos de mapeación y cartografía artística haciendo referencia a la representación de procesos dinámicos del territorio mediante informaciones multicapa destinados a ordenar, transmitir y procesar la información, y finalizando nuestro recorrido en diversas vías metodológicas subyugadas al marco artístico.

Para ello, es esencial tratar de dilucidar el concepto de cartografía, así como los parámetros de definición (diferencias y ejemplos, conceptos y palabras clave), con tal de aproximarlos a nuestras prácticas (artísticas o no, profesionales, amateurs, del día a día, esporádicas, etc.) y, por supuesto, a nosotros mismos.

El término primario que nos concierne es el de cartografía: por definición es el arte de trazar mapas geográficos y la ciencia que los estudia. Por otra parte, un mapa es la representación geográfica de una parte de la superficie terrestre en la que se da información relativa a una ciencia determinada a partir de un plano. Rizando el rizo, llegamos a Deleuze, para quien un sistema de representación no es más que una posibilidad o capacidad de organización de aquello que nos rodea. Por lo cual, el sino de un mapa es ordenar, procesar y transmitir información. Sin embargo, la tipología de la información que se transmite obedece a la capacidad de descifrar la realidad que pretende ser plasmada. Dicho de otra manera, ésta se encuentra subordinada al individuo y su subjetividad. No obstante, la extensión que

deseamos abarcar en sí es lo que nombramos 'cartografía artística'. Para alcanzar a interpretarlo es necesario aclarar que el sentido que damos al término no lo hacemos bajo el epígrafe de una cartografía científica, exacta y unívoca, sino que lo hacemos con una definición de cartografía abierta, versátil y abstracta (Cerdà, 2012).

Así pues, dado que proyectamos el concepto cartografía más allá del panorama científico, detectaremos una de las desemejanzas más notorias: el movimiento. Las cartografías a las que estamos habituados son aquellas que podríamos etiquetar de 'geográficas'. Si hacemos un esfuerzo por visualizar nuestro concepto de cartografía, enseguida seremos conscientes de que se trata de aquellos mapas que señalan las altitudes y latitudes de una superficie terrestre. Éstas configuran la información a partir de un sistema multicapa. Cada uno de los planos que se dibuja corresponde a una altitud concreta y su superficie latitudinal. ¿Qué extraemos de esta imagen mental? Si reparamos en el hecho de que ésta nos muestra una realidad inmóvil, poseeremos la clave que diferencia estos dos grandes bloques cartográficos (la cartografía científica de la artística). Para ejemplificar una cartografía científica de manera que no sea dispar a nadie, es fácil pensar en *Google maps*, donde requerimos la dirección exacta de aquella oficina/tienda/local a la que debemos llegar sin demora. Para asegurarnos de que es la correcta, acercamos tanto el visor que pulsamos el *Google Street view*. La imagen que se mostrará en la pantalla corresponderá a una panorámica a nivel de calle (360º de movimiento horizontal y 290º de movimiento vertical), permitiéndonos ver partes de las ciudades seleccionadas y sus áreas circundantes. Esta panorámica no es a tiempo real, corresponde a una captura, una instantánea de lo que ocurría en esa calle en un período comprendido entre 27 octubre de 2008 y la actualidad¹. Sin embargo, una cartografía artística se destaca por lo opuesto, ésta es una representación de la realidad relacionada con el movimiento y el cambio. La información reflejada es multicapa al igual que el resto de tipologías, a diferencia de que es capaz de marcar una trama de múltiples relaciones ocultas que configuran la realidad social.

En la página siguiente, un ejemplo visual que esclarecerá por completo las 700 palabras anteriores es la comparativa de dos imágenes del mapa de Europa: una geográfica y la otra correspondiente al mapa *Visualizing Friendships* de Paul Butler, ingeniero de Facebook en diciembre 2010².

Discernimos que la primera imagen corresponde a lo que entendemos por cartografía geográfica. En cuanto a forma, son similares. Sin embargo, la segunda realmente representa un movimiento, representa el grafo social de más de 500 millones de miembros de la red social Facebook. Es una metáfora sobre el mapa de la amistad que no conoce fronteras, las líneas enlazan las ciudades que están conectadas a través del grafo social, la mayor densidad luminosa de las líneas se traduce en más amistades entre las urbes. Según

¹ En el supuesto que el lugar de referencia se encontrase en España, el 27 de Octubre de 2008 fue la fecha en la que se inauguró el servicio Street view de Google en España. Teóricamente estas imágenes se actualizan cada cinco años.

² Paul Butler, *Visualizing Facebook Friends*, <http://fbmap.bitasthetics.com/>

Butler: “Lo que realmente me impactó es que las líneas no representan las costas, los ríos o las fronteras políticas, sino las relaciones humanas”.



Imagen izquierda: captura de imagen (Fuente: Google Maps, 2015); imagen derecha: *Visualizing Friendships*, de Paul Butler, diciembre de 2010

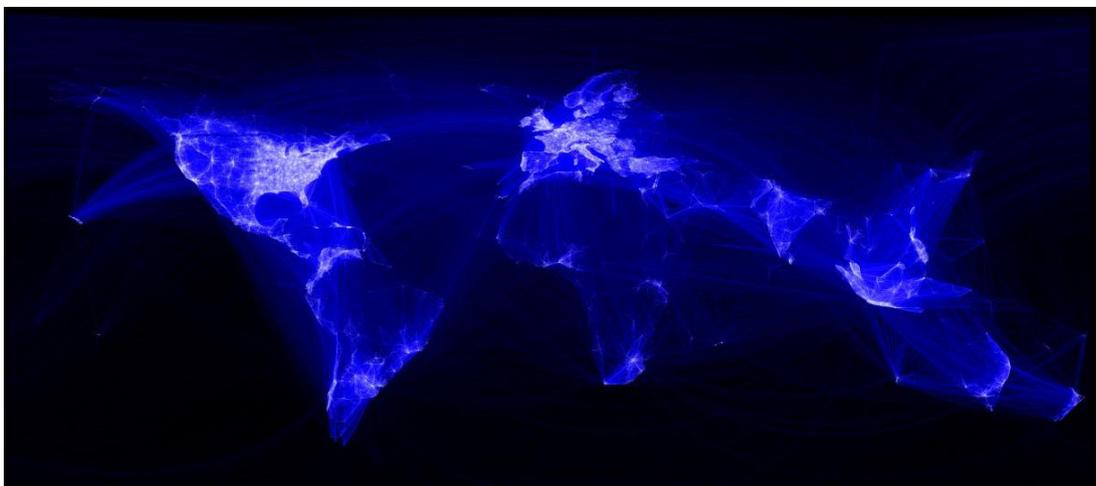
Nos podemos quedar con esta imagen idílica de un mundo virtual sin fronteras y admirar su belleza visual. No obstante, nuestra mente crítica nos lleva a ver más allá. Si nos ponemos a reflexionar sobre las propuestas ideológicas del mapa, es decir, la visión del mundo que nos quieren transmitir, podemos empezar a detectar una serie de trampas visuales.

No debemos olvidar que la representación visual del mapamundi tradicional siempre ha generado trampas visuales. Como dijo Eduardo Galeano (1998, p. 251): “*Europa es, en el mapa, más extensa que América latina, aunque en realidad América latina duplica la superficie de Europa. La India parece más pequeña que Escandinavia, aunque es tres veces mayor. Estados Unidos y Canadá ocupan, en el mapa, más espacio que África, y en la realidad apenas llegan a las dos terceras partes del territorio africano*”.

En el caso de la cartografía de Facebook, lo primero que observamos es que Rusia y China aparecen en las zonas oscuras del mapa no porque tengan una densidad de amistad más reducida. Es sobre todo porque en China, Facebook está censurado, y en Rusia se sienten más cómodos con otras opciones como el caso de My.Mail.ru. También se evidencia la brecha digital entre países ricos, países emergentes y países pobres. En Sudamérica, África y parte de Asia dominan las zonas oscuras. Esto es, el ideal de un mapa de la amistad truncado por las diferencias sociales, económicas y políticas. No podemos concluir con que el mapa de Facebook miente, pero sí entender que, más allá de las intenciones de Butler de mostrar una metáfora ideal, se sobrepone la realidad del mundo en el que vivimos.

Con este ejemplo, además de comprender las diferencias más inmediatas entre una cartografía convencional y una artística (estética, motivo representado e intencionalidad), también podemos captar un elemento común, y es que partimos de la base de que el mapa es un soporte legible con un código de lectura. Es decir, la cartografía artística transmite una información determinada y, al igual que cualquier mapa, ésta posee una leyenda y unos

signos que nos informan de las normas y de las reglas del juego. A pesar de que éste es un ítem que no se cumple rigurosamente en la obra de todos los artistas que trabajan con el término cartografía, de algún modo el concepto de su propia obra puede funcionar también como leyenda. Gracias en gran parte a este elemento común que es el código de lectura, hemos podido ir más allá en el análisis de *Visualizing Friendships* de Paul Butler.



Mapamundi del proyecto de Paul Butler, 2010

La cartografía artística, como hemos ido construyendo en su definición, representa flujos visibles e invisibles, interpretando una realidad concreta. Ésta será un elemento trascendental a lo que se refiere a la obra en sí. Si la realidad corresponde a una zona deshabitada o 'natural', o más bien corresponde a una realidad cotidiana, se manifestarán unos elementos u otros. En el primero de los casos ya ha habido muchos artistas como aquellos catalogados bajo el epígrafe de *Landart*, que han sido observadores y narradores de dicha realidad, la cual han acabado por deformar o reconstruir con el propósito de convertirlos en obra.

Sin embargo, referente al tema que nos concierne, el estudio se centra en zonas de conflicto o tensión que han sufrido una transformación urbana (en muchos casos acelerada). La labor de aquellos que trabajan las cartografías artísticas les sitúa en las confluencias y lugares cuyo aspecto de mayor relevancia es la multiplicidad. A menudo, estas zonas son aquellas en las que se han producido grandes movimientos migratorios, zonas marginadas y de fricción, o, por otra parte, lugares que se articulan entre la naturaleza y lo urbano.

La complejidad de los entretejidos que modelan el mundo postmoderno de las ciudades actuales es muy diferente el imaginario que aún hoy en día poseemos de la ciudad en sí. Conceptualmente, seguimos anclados a la idea de un mundo moderno caracterizado por su homogeneidad y coherencia. Es por esta dificultad de asimilación del paso sociocultural hacia lo heterogéneo, fragmentado e imprevisible (características del mundo actual), que en muchas ocasiones se tiende a separar del resto de sociedad aquellas zonas que se

muestran con dichas peculiaridades, o a intentar transformarlas o disimularlas para que casen con el concepto ambiguo de ciudad, y así pasen a ser ambivalentes.

La creación artística es constantemente entendida y utilizada como material de ensamblaje social. No obstante, nosotros la concebimos como un pensamiento poético, poseedor de herramientas para mostrar y ofrecer una mirada actualizada de las mezclas y mestizajes que son una realidad de nuestras ciudades.

Existen muchos métodos de acción que podemos seguir o utilizar para (re)presentar esta realidad urbana. Para ello propondremos algunos artistas y sus acciones que pueden ser puestas en práctica en cualquier núcleo urbano.

Aram Bartholl y su obra *dead drops* son un inicio perfecto para este bloque de metodologías³. Aram Bartholl es un artista conceptual conocido por su análisis de la relación entre el mundo digital y el físico. Su obra trata básicamente de conectar los mundos virtual y físico a partir de diversas acciones, de las cuales destacamos este proyecto. En esencia, un *dead drop* es un dispositivo USB instalado en un espacio público. Normalmente, son unidades flash USB que son montadas en una pared de ladrillo al aire libre o diferentes lugares públicos bastante transitados, fijadas en el lugar con cemento rápido. El nombre proviene de 'la caída de muertos', un método de espionaje de comunicaciones. Estos dispositivos que se establecen son considerados fuera de línea, por lo que permiten un intercambio de archivos libre dentro del anonimato. La primera red de *dead drops* se instaló en octubre de 2010 en Nueva York. Ésta constaba de cinco dispositivos USB instalados vacíos, salvo dos archivos: *dead drops* manifiesto.txt y una *readme.txt*, ambos explicando el proyecto. A partir de este punto, cualquier persona está invitada a dejar o encontrar los archivos de un *dead drop* conectando directamente su ordenador portátil, smartphone, tablet, etc.



Imagen izquierda: Aram Bartholl conectado a uno de los *dead drops*; imagen derecha: un USB insertado en el muro

Actuando en campos diferentes a Aram Bartholl encontramos a Christian Nold, cuya obra es catalogada como cartografía emocional, el precursor del *bio mapping* o *emotional mapping*⁴. Ésta es una metodología y una herramienta para la visualización de las reacciones y

³ Aram Bartholl, *Dead drops: what to do if you see a USB stick sticking out of a wall*. <http://www.theguardian.com/artanddesign/shortcuts/2015/mar/08/dead-drops-what-to-do-if-you-see-a-usb-stick-sticking-out-of-a-wall>

⁴ Christian Nold, *East Paris emotion map*. <http://www.paris.emotionmap.net/>, <<http://biomapping.net/>>

emociones de los individuos en un contexto urbano. Se trata de un proyecto que ha hecho partícipe a más de dos mil personas en más de veinticinco ciudades de todo el mundo. Consiste en unos talleres estructurados en los cuales los participantes re-exploran su área local con el uso de un dispositivo inventado por Nold que registra la respuesta galvánica de la piel del usuario, un indicador simple de la activación emocional junto a su ubicación geográfica. A su regreso de la deriva se crea un mapa en el que se visualizan los puntos de alta y baja excitación. Utilizando esta metodología de manera grupal nos permite interpretar y analizar los datos de manera individual y, a su vez, superponiendo las anotaciones emocionales, se pueden poner de relieve diversos problemas sociales reales o infundidos, a la vez que urbanísticos. En los últimos años, el autor ha utilizado esta metodología en diversos contextos artísticos, investigación científica, planificación arquitectónica y consultas políticas a gran escala.

Un tercer ejemplo de acción urbana a partir de la cartografía es la obra de Armelle Caron, que nos acerca al lenguaje articulado en las ciudades. Hace algunos años, este artista concibió unos 'planos de ciudades reordenados' a los que laboriosamente dedicó horas de despiece de cada uno de los edificios, parques, plazas, etc. Tras el despiece, reubicaba todas las formas obtenidas en filas. El aspecto final es cuanto menos curioso, parecen piezas de maqueta listas para ser ensambladas. Introducida así su obra, lo primero que os debéis estar preguntando es cómo podemos usar esto en la ciudad en sí. Desde luego, su inicio metodológico es muy técnico y de carácter individual, pero hay más: algunos de los planos que utilizó *a posteriori* fueron imprimidos en piezas gigantes y recortadas, generando una especie de puzzle. Éste, una vez separadas sus piezas, es prácticamente imposible de reubicar exactamente como el plano original, pero nos ofrece la posibilidad de crear formas más imaginativas, mejor organizadas o más prácticas que el original. Es fácil observar las posibilidades de acción de este 'puzzle', desde usarlo en una *performance*, a realizar talleres en centros culturales de la misma ciudad o barrio.



Puzzle creado a partir de *Les villes Rangees* (fragmento). Fuente: Armelle Caron. Imagen extraída del artículo de Alejandro Orellana (2013)

Para concluir, es interesante nombrar a *Le Cresson*, centro de investigación sobre el espacio sonoro y el entorno urbano⁵. Se trata de un laboratorio de investigación que depende de la Dirección de Arquitectura y Patrimonio. Se encuentra ubicado en la Escuela Nacional Superior de Arquitectura de Grenoble. Éste estudia las posibilidades urbanísticas y arquitectónicas mediante una estrategia de investigación a partir del estudio de la atmósfera. De este modo, la atmósfera se convierte en un concepto operativo tanto como un concepto temático, desvelando así los problemas actuales de la sociedad y aprovechándose de su potencial práctico y heurístico. Empezaron su trayectoria realizando estudios de las ciudades creando una serie de mapas sonoros que fueron ampliándose hacia la investigación de fenómenos de la luz, térmica, olfativa, táctil y cinestésica, con la doble finalidad de conocer y testificar los cambios de la ciudad, a la vez que se reajusta a las nuevas necesidades. Es interesante este grupo porque son la prueba fehaciente de que un cambio significativo en una ciudad, por ejemplo, la llegada de una nueva cultura, es antes percibido por un cambio significativo en el espacio sonoro (p.ej., nuevos dialectos o músicas) u olfativo (p.ej., olor de especias o comidas) que en el visual. Por lo cual, una posible metodología podría ser hacer derivas grabando el sonido de las calles, pararnos en una plaza y reflexionar sobre lo que sentimos, olemos, oímos y vemos. Todos estos elementos son fácilmente transformables a formato de cartografía como código de lectura.

Ésta es una pequeña muestra de propuestas metodológicas de las tantas que existen y aún están por aparecer, fáciles de aplicar y llevar a nuestro terreno. Lo interesante de esta escueta inmersión en la cartografía artística es ser conscientes de que cualquier pequeña acción o intervención, desde dar un paseo o (re)construir el mapa, a sembrar archivos *offline*..., nos acerca a conocer y generar la memoria del lugar tanto personal como colectiva. “Como decía Perejaume [...] con los años los seres humanos nos hemos perfeccionado como sujetos e instrumentos de camino, como paseantes en definitiva. Quizá sea verdad entonces que es en el camino y actuando como paseantes donde mejor podemos reconocer aquello que nos hace humanos” (Joan Nogué, 2009, p. 41).

Bibliografía

- Cerdà, Josep (2012). *Observatorio de la transformación urbana del sonido. La ciudad como texto, derivas, mapas y cartografía sonora*. Murcia: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Galeano, Eduardo (1998). *Patas arriba: la escuela del mundo al revés*. Madrid: Siglo XXI.
- Nogué, Joan (2008). *El arte de pasear*. Disponible en http://blocs.xtec.cat/geografia/?page_id=101
- Orellana, Alejandro (2013). *La ciudad rompecabezas y el instrumento solitario*. Disponible en <http://www.arquls.cl/2013/07/la-ciudad-rompecabezas-y-el-instrumento-solitario/>

⁵ Le Cresson, Le Centre de recherche sur l'espace sonore et l'environnement urbain. <http://www.cresson.archi.fr/>

Historia editorial

Recibido: 31/08/2015

Aceptado: 08/09/2015

Publicado: 4/11/2015

Formato de citación

Torres, Isabel (2015). Cartografía y ciudad. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 5(2), 265-272. http://www2.ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/torres_isabel



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.