

# caiana

Mariel Szlifman  
FADU-UBA, Argentina

Augusto Daniele  
FADU-UBA, Argentina

Un abordaje a los medios locativos desde la  
formación en Diseño Gráfico en la FADU–  
UBA

## Un abordaje a los medios locativos desde la formación en Diseño Gráfico en la FADU-UBA

Mariel Szlifman  
FADU-UBA,  
Argentina

(FADU-UBA,

Argentina)  
Augusto Daniele  
FADU-UBA, Argentina

### Introducción

El siguiente texto plantea un recorrido por la praxis del diseño gráfico y audiovisual con medios expresivos, explorando en particular los medios locativos móviles (teléfono celular),<sup>1</sup> entendidos como dispositivos capaces de traducir el movimiento del usuario a un sistema de coordenadas geográficas, y a la vez ubicar en el mismo sistema registros audiovisuales transformando la ciudad en un hipertexto.<sup>2</sup>

Nuestro análisis surge del campo de diseño, como docentes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU), de la Universidad de Buenos Aires (UBA), cuestionándonos cómo un diseñador con su pensamiento proyectual, conceptual y técnico elabora un discurso mediático y expresivo con estas máquinas con las que todos interactuamos en el cotidiano. Es decir, poner en crisis el lugar del usuario autómatas del teléfono celular, para entender al diseñador y paseante urbano como un *flâneur* que recorre atento el paisaje mediático<sup>3</sup> y convierte ese mapeo del territorio en un ejercicio: la acción de caminar y deambular es para nosotros una práctica de diseño, en la que el relevamiento, registro y procesamiento de ese recorrido pueden ser transformados en una pieza de diseño.

Partimos de estudios o miradas sobre lo urbano, problematizando cómo se representa desde la literatura, el arte y el diseño la ciudad. Luego, incorporamos un estado de la cuestión circunscripto a las problemáticas que nos interesa relevar –medios locativos, nomadismos tecnológicos–, junto a artistas de referencia que exploraron este campo. Nos preguntamos cómo esta problemática toma cuerpo en el contexto de la FADU, considerando la propuesta y metodología elaborada dentro de la cátedra La Ferla en Medios Expresivos II y Diseño Audiovisual, en la carrera de Diseño Gráfico. Para finalmente poner en escena algunas respuestas de estudiantes ante este desafío, tomando en cuenta los usos particulares de los medios locativos, los entornos urbanos, y los formatos de expresión resultantes. Nos interesa incorporar estos casos para hacer una reflexión sobre lo locativo en la producción de diseño a partir de una doble lectura: los recursos técnicos y los conceptuales imbricados como forma de pensamiento.

En este sentido, la problemática abordada en este artículo podría inscribirse dentro de la Cultura del Diseño<sup>4</sup> (ampliando el límite con la cultura visual o material hacia un entremado complejo de creación y manifestación del diseño, en términos de Guy Julier)<sup>5</sup> y los *Media Studies* –comprendiendo toda una arqueología de los medios, desde su tecnología, concepto y praxis–<sup>6</sup> ya que consideramos al diseño, con sus saberes proyectuales, y a los medios como una problemática conjunta que se relaciona con otros campos de estudio como la tecnología, el arte contemporáneo, la comunicación, la sociología, la antropología urbana.

### Problematizar la ciudad

La ciudad que recorría el *flâneur* de Baudelaire,<sup>7</sup> la París del siglo XIX, queda obsoleta en los inicios del siglo XXI. Los nuevos contextos urbanos y medios de comunicación, cambiaron completamente nuestra forma de percibir y experimentar la realidad que nos rodea. Aquella ciudad transformada por la Modernidad en la que el *flâneur* encontraba un valor literario y poético,<sup>8</sup> cambió radicalmente en la Posmodernidad en su forma y estructura; en cómo la habitamos, visualizamos y recorremos.

La ciudad posmoderna reconfigura los fenómenos descritos por Baudelaire y es por ello que se hace necesario volver a analizar las vinculaciones entre el sujeto, su cuerpo en movimiento, y el contexto. Así como también al sujeto perceptor, el acto de percibir y el contenido de lo percibido. El *flâneur* que observaba sin ser visto, casi al estilo de un *voyeur*, sigue observando, pero ahora es a la vez observado por el aparato de control/mediático montado sobre la nueva ciudad.<sup>9</sup>

Donald Lowe<sup>10</sup> identifica en los inicios del siglo XX (1905–1915) un proceso que describe como el paso de una percepción lineal a una multiperspectiva, en la que los posibles únicos, se tornan en múltiples. La Historia deja de ser un relato lineal, y se transforma en historia como un entretejido de procesos complejos. Hay nuevas dinámicas sociales donde los sujetos pueden construir su propio futuro. El tiempo y espacio dejan de ser valores absolutos de referencia para incorporar la relatividad. Aparecen diversas formas de entender el conocimiento y la ciencia, como por ejemplo la noción del inconsciente freudiano: no somos completamente conscientes de las razones de nuestras decisiones/acciones. En el arte, el cubismo rompe con la perspectiva tradicional, y nos presenta las distintas caras de un objeto sobre un mismo plano. Y también hay un cambio de un paradigma de producción a uno de consumo. Estos cambios del campo perceptual, modificaron las estructuras sociales, económicas y cognitivas, generando cambios en los que Lowe define como un sistema dinámico de relaciones: los medios de comunicación (quienes nos permiten acceder a la realidad), en el orden epistémico (la forma que tenemos de conocer el mundo que nos rodea), y en la jerarquía de los sentidos (ponderación y validez que le asignamos a la información percibida por nuestro sistema sensorial).

La ciudad como espacio de relaciones sociales, económicas y productivas, es escenario de estas alteraciones; esta misma ciudad que venía siendo transformada por la revolución industrial y por las grandes migraciones del campo a la ciudad, se transforma en un nuevo entorno perceptivo. La ciudad moderna es en sí misma un montaje,<sup>11</sup> yuxtapone partes y formas, creando imágenes hasta ahora inexistentes: a la ciudad antigua, con sus catedrales góticas o palacios renacentistas, se

le superponen fábricas, burdeles, grandes tiendas departamentales, rascacielos (palacios de cristal), anuncios, tipografías. De la ciudad moderna nacen nuevos imaginarios, el fotomontaje dadaísta es un buen ejemplo de este fenómeno: toma imágenes de distintos orígenes y distintas escalas, las superpone y yuxtapone generando un caos fragmentado similar al de la nueva ciudad (**Fig. 1**).



Fig. 1. Paul Citroen, *Metropolis*, collage, 76,5 x 56,8 cm, 1923.

Con estos cambios, la ciudad se transforma en el territorio ideal para que el *flâneur* se ensueñe, para la creación, la creatividad y poesía del artista; un espacio donde el cuerpo y la sensibilidad se cruzan con las máquinas, los ritmos, las multitudes y un mundo en constante cambio. Bien dicho por los Futuristas italianos al proclamar:

Afirmamos que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una belleza nueva: la belleza de la velocidad. Un coche de carreras con su capó adornado con grandes tubos parecidos a serpientes de aliento explosivo [...] un automóvil rugiente que parece que corre sobre la metralla es más bello que la Victoria de Samotracia.<sup>12</sup>

En este contexto de cambios es donde Baudelaire sitúa a su *flâneur*, un paseante que busca en la vorágine de la ciudad moderna y con un espíritu poético, nuevos espacios y formas de la belleza. Así surge una propia perspectiva de lo bello; cada *flâneur* posee su propia forma de interpretar y representar el mundo. La subjetividad del *flâneur* se transforma en el nuevo canon individual de belleza. Se deja de pensar en un sentido divino y único de belleza, como lo fue durante el Renacimiento, donde la proporción áurea, la perfección matemática y la cantidad de lapislázuli determinaban el valor y sentido estético de una obra,<sup>13</sup> por una atomización de las posibles interpretaciones de belleza y sentido, que la ciudad y el mundo moderno y posmoderno, nos presentan. Para lograrlo debemos ahondar en nuestra subjetividad y estar atentos para poder encontrar una nueva sensibilidad. Baudelaire advierte que este proceso produce soledad en el individuo, pero que sin embargo debemos escapar de ella retornando a la multitud, encontrándonos con el espacio público.

En pleno siglo XXI, recorrer la ciudad, navegar el espacio público, puede ser un gran desafío por las complejas tramas urbanas, la multiplicidad de signos e información visual, multitud de medios de transporte y sus innumerables posibles combinaciones. Es por ello que las capas de información que nos ofrecen los medios locativos móviles, pueden ser de gran utilidad. La información, expande el mundo físico, le da una nueva dimensión de existencia. En el espacio físico expandido, se redefinen las relaciones sociales y lo particular del lugar ya que existen en plan virtual de nuestros dispositivos móviles. El mapa digital, conectado a internet se encuentra en constante cambio, ya que los repositorios de datos geográficos, cartográficos, urbanos, y tantos otros que componen los mapas digitales actuales como *Google Maps*<sup>14</sup> u *Open Street Map*<sup>15</sup>, se encuentran bajo un constante cambio por parte de cartógrafos digitales tanto en la corrección, actualización, o inclusión de la información.<sup>16</sup>

Es así como el mapa dejó de ser algo estático, y se convirtió en el contexto de ¿dónde estoy?, ¿hacia dónde voy?, ¿cómo llego?

El mapa es una representación visual de la ciudad, que a su vez es una construcción social: es una estructura sensible, un espacio politizado, penetrado e invadido; no hay ciudad sin discurso sobre la ciudad.<sup>17</sup> Como diseñadores creamos discursos sobre ella y, de esa forma, la intervenimos, la modificamos, nos la apropiamos. Para poder abordar este nuevo territorio en conflicto, es necesario adoptar una mirada activa que nos permita reflexionar y adoptar una postura política e ideológica sobre nuestro hábitat, considerando las capas visibles e invisibles de los nuevos contextos urbanos y las relaciones sociales y culturales existentes.

El hábitat es la trama relacional que posibilita la vida humana. Es el territorio en donde se dan las relaciones entre individuos, espacios, y tiempo. Involucra los espacios simbólicos, materiales, funcionales, sociales y culturales. Se podría decir que es el campo de encuentro entre aquello social, los vínculos, y lo individual. Estas relaciones se ven atravesadas hoy en día por diversos medios de comunicación (analógicos y digitales), que mediatizan nuestros vínculos. Podemos decir entonces que las ciudades del siglo XXI se presentan como un escenario o paisaje mediatizado. ¿Cómo interpreta el diseñador o el artista este paisaje urbano actual? ¿Qué herramientas, técnicas y conceptuales, se ponen en juego?

### Por una crítica de los medios locativos

Teniendo en cuenta las mutaciones propias del contexto urbano, y de qué forma el diseñador-*flâneur* transita ese paisaje, debemos incorporar algunos conceptos teóricos que explican el uso y la especificidad del medio locativo y móvil, frente a otros medios.

Partiendo de nuestro contexto sociocultural (Buenos Aires, Argentina), la primera referencia es la exposición, conferencia y posterior publicación del simposio *Nomadismos tecnológicos*, llevado a cabo en Fundación Telefónica en el año 2009.<sup>18</sup> Esta amplia publicación, compilada por Giselle Beiguelman y Jorge La Ferla, releva las principales problemáticas que acarrea el teléfono como máquina de comunicación móvil, la principal interfaz cultural utilizada a partir del siglo XXI, en los conceptos de conexión, movilidad y ubicuidad. El teléfono celular es un

metadispositivo que engloba distintos medios: permite la producción, recepción y emisión de textos, imágenes y sonidos. Como aparato móvil, plantea la confluencia de un dispositivo de telecomunicaciones, con redes móviles que portan voz, datos, e internet (lo que agiliza el intercambio de contenido audiovisual), y como medio locativo es capaz de posicionarse vía GPS en un sistema de coordenadas geográficas (pero que únicamente recibe señales de una constelación de diversos satélites). Lucía Santaella<sup>19</sup> plantea en su artículo la ambivalencia de estos medios, dada por dos extremos: es usado como mecanismo de control, en el rastreo militar o gubernamental (uso ligado al origen de estos inventos, surgidos por necesidad militar), o el uso civil para la navegación o con posibles fines artísticos y expresivos. Estos desvíos en las funcionalidades, usos o áreas de aplicación, son generados por los usuarios y las empresas. Los artistas, aplican otros modos de imaginar y usar el medio, una recontextualización y apropiación cultural.

Por su parte, Giselle Beiguelman<sup>20</sup> discute sobre lo que denomina lo “pos-virtual” y la era de la digitalización de la cultura. Nuestro modo de vida mediado por la incorporación de dispositivos y cámaras en la vida cotidiana, conlleva a un nuevo paradigma de producción y consumo del audiovisual. En este contexto, *YouTube* como plataforma es el paradigma en la revolución de las imágenes (por el estatuto digital y en red, miniaturización de las cámaras portables del celular). Esto trae como consecuencia una estética de banco de datos, archivos y circulación *online*, que se basa en la reutilización de archivos de otros. En este sentido se resignifica la práctica del *found footage* (material encontrado) o *remix* (remezcla),<sup>21</sup> ahora en una nueva base de datos digital al alcance de todos. Entre otras cosas, esto lleva a superar la dicotomía de lo real/virtual (lo físico frente a lo virtual), ya que lo virtual queda imbricado en lo real. Por ejemplo, esto se visualiza en el uso de códigos QR aplicados en distintas partes de la ciudad. Estas etiquetas inteligentes basadas en códigos de barras, con una versátil capacidad de almacenamiento, expanden la información relacionada con un lugar, un objeto, o un edificio, agregan contenidos (hipervínculos), y generan una ciudad interactiva para que sus habitantes la naveguen. En este sentido, pensando en lo más

revolucionario de estos aparatos móviles en relación a la imagen digital, Wolfgang Schäffner<sup>22</sup> propone como característica distintiva del medio: la hibridez (las imágenes digitales se reciben, capturan, transmiten); la movilidad (de la cabina –íntimo– a la arquitectura de antenas –movilidad–, una ruptura límite espacio–tiempo en la comunicación); y la minimización de interfaces (cambios de interfaz drásticos en los últimos tiempos, pantalla–teclado).

André Lemos<sup>23</sup> plantea una cuestión más relevante, al pensar que la comunicación móvil trae nuevos sentido a los lugares. Los medios locativos no reemplazan al mundo físico, sino que insisten en el control, territorialización y producción de contenidos localizados. Hay diferentes usos que se le proporcionan a este medio, como localizar, acceder a servicios, juegos o arte. Estos proyectos pueden ser anotaciones urbanas, mapeos y geolocalización, que refuerzan el sentido de lugar. Lo que sucede es que ese territorio (físico, político, geográfico) se complejiza, se vuelve informacional: un área de control de la información digital en su intersección con un área física. Es por eso que hay una resignificación de los conceptos de territorio, lugar, movilidad y comunidad, algo que nos interesa particularmente para pensar en el uso que el diseñador le da al medio desde lo expresivo y conceptual. La posibilidad de producir y recibir información en tránsito, transforma al hombre nómada en un nómada virtual, que piensa y usa el medio a través de tres tipos de movilidad: física (el movimiento de personas y cosas), informática-virtual (el movimiento de la información que, actualmente con las TIC, se da de forma digital e inmaterial) y la imaginaria (movilidad del pensamiento, donde el fluir de ideas no requiere un espacio físico o territorio concreto). Otro autor que trabajó inicialmente este concepto es Karlis Kalnins<sup>24</sup> quien acuña el término “medios locativos” para aquellas tecnologías y procesos que crean relaciones espaciales vinculándose y reconfigurando nuestra forma de percibir y experimentar el espacio. Para que un medio cree relaciones espaciales su contexto debe: ubicar, clasificar, recolectar, almacenar y tener la capacidad de discernir entre la información relevante y aquella a omitir.



**Fig. 2.** Juan Carlos Romero, *Segmento de recta A-B=53.000 mts*, fotografías intervenidas con fibra s/ 12 secciones de cartón, 97,3 x 268,8 cm, 1971. Museo de Arte Moderno, Buenos Aires.

Es en este punto en donde el concepto de movilidad ampliada cobra fuerza, ya que el nómada virtual es capaz de transitar un mapa político-geográfico que se desvirtúa, porque hay una nueva configuración del espacio conformado por lugares de información e hipertextos, donde se superponen la ciudad real y la virtual. El mapeo es una nueva práctica del lugar. Con los usos expresivos, el mapeo por la ciudad con medios locativos genera nuevas representaciones urbanas, que ponen en relación arte-ciudad como un vínculo productivo de superposición de capas al concepto de ciudad como producto cultural.<sup>25</sup> Nos interesa el mapeo virtual como intervención creativa desde la mirada de diseño, una práctica que tiene sus orígenes en las vanguardias artísticas, el situacionismo o la psicogeografía, aquella “retórica del caminar” en términos de Michel de Certeau.<sup>26</sup>

Considerando el contexto norteamericano, otra gran referencia son los estudios realizados en Canadá en el Ontario College, compilados en *Mobile Nation*.<sup>27</sup> La publicación reflexiona sobre metodologías para plataformas móviles, considerando prácticas creativas, técnicas y sociales, fuera del mercado comercial. Atiende el amplio contexto de estas plataformas, con un contenido geolocalizado y colaborativo; un diseño participativo centrado en el usuario. Surgen preguntas interesantes al pensar qué sucede cuando diseñar con medios locativos implica una práctica de conocer el lugar y una comunidad. Para ello, la universidad propone como metodología la mezcla de campos de estudio (ingeniería, diseño, programación,

antropología, entre otros). Hay una cuestión etnográfica que no se puede dejar de lado al diseñar para una experiencia basada en la localización de espacios: una relación entre espacio geográfico-cultural específico, un lenguaje y una dinámica del lugar. La metadata (los datos sobre los datos) aparece como la información espacio-temporal de un contexto social, pero es necesario que sea analizada, darle un significado, encontrar un patrón. Creemos que analizar, jerarquizar y encontrar posibles formas de visualizar la información es tarea del diseño.

### **La ciudad representada desde el arte y el diseño**

Dentro de un universo enorme de referencias interesantes para esta temática de estudio que entrecruza diseño, arte, tecnología, queremos abordar algunos trabajos de artistas y diseñadores de referencia que nos sirven para pensar algunas cuestiones en torno a las representaciones de la ciudad. En este sentido, destacamos el valor expresivo de estas creaciones, muchas veces conceptualizando el uso y apropiación de estos medios para generar una práctica que se desvía de la funcionalidad de la máquina. Si bien el uso del medio locativo y móvil como venimos analizando hasta ahora se relaciona con un soporte digital, algunas de las representaciones urbanas a mencionar comienzan antes de la era digital. Lo locativo aparece pensado desde una práctica cartográfica del espacio, sumado a una transformación de lo

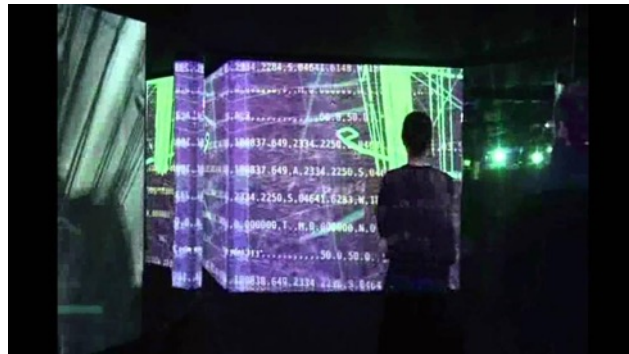
real a través del medio fotográfico de manera analógica.



**Fig. 3.** Jorge Macchi, *Buenos Aires Tour*, libro-objeto, 15,5 x 21,5 x 6,5 cm. 2004. Fuente: <http://www.jorgemacchi.com/es/obras/30/buenos-aires-tour>.

A nivel local, Juan Carlos Romero (Argentina, 1931-2017) y Jorge Macchi (Argentina, 1963) interpretan dos ciudades como Buenos Aires y La Plata, rompiendo con la representación indicial que se suele encontrar en las obras que parten de la cartografía como método. En cambio, los artistas construyen geografías subjetivas, imaginarios a partir de dos métodos distintos de derivas urbanas (**Fig. 2**). Romero atraviesa estas dos ciudades en la obra *Segmento de recta A-B=53.000 mts* (1971). Un trabajo de cartografía crítica predigital, perteneciente a una vertiente de arte conceptual o arte de sistemas, clave para el contexto sociocultural en el que se produce. La obra presenta un “display” fotográfico, textual y gráfico que traduce la acción de la unión de dos puntos geográficos: el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires con el Museo de Bellas Artes de La Plata. En la línea que traza Romero genera una división en segmentos y desvíos de la recta, basados en cuestiones políticas y memorias personales sobre la ciudad. En este sistema autorreferencial de una ciudad representada el espectador debe interpretar los datos, imágenes y códigos de referencia reactivando nuevos sentidos. Estas series de acciones donde Romero evoca la imagen del cuerpo elípticamente nos revelan cómo los mapas, itinerarios y registros de esos datos referenciales aparentemente “neutros”, pueden desmontar el orden de la ciudad y abrir una interpretación crítica del contexto urbano, las relaciones de poder y los límites simbólicos de la ciudad (**Fig. 3**).<sup>28</sup>

En el mismo eje, el trabajo de Macchi, *Buenos Aires Tour* (2004),<sup>29</sup> presenta un ejercicio de deriva, recolección de objetos, captura de imágenes y sonidos, para luego diseñar un libro de artista y CD-ROM interactivo. La obra consta de 8 itinerarios que reproducen la trama de líneas de un vidrio roto sobre el plano de la Ciudad de Buenos Aires. A lo largo de estos trayectos el artista elige al azar 46 puntos de interés sobre los cuales la guía proporciona información escrita, fotográfica y sonora a partir de objetos encontrados que son localizados en cada punto. Una forma de cartografía relacionada al autorretrato, expuesta en los objetos desechables, los encuadres, los registros que rescata este paseante urbano frente al territorio. Lo interesante aparece por ejemplo en la recomposición que puede hacer el navegante virtual a través del interactivo, reinterpretando las relaciones preexistentes a partir de hipervínculos. Otra cuestión que devela este trabajo y su representación de lo locativo es una época y una estética: desde el estilo gráfico, el mapa simula la señalética del subterráneo porteño de principios de los 2000; desde el soporte CD, ahora casi obsoleto, una técnica del uso de interactivo en desuso.



**Fig. 4.** Rafael Marchetti y Rachel Rosalen, *Territorios Complexos BA*, instalación inmersiva e interactiva, 2009. Fuente: <https://rosalenmarchetti.wordpress.com/2010/11/16/territorios-complexos/>.

Los artistas brasileños Rafael Marchetti (Argentina, 1975) y Rachel Rosalen (Brasil, 1971) en su obra *Territorios Complexos BA*, 2009,<sup>30</sup> generaron una geolocalización mucho más compleja, dispuesta en el espacio de arte de Fundación Telefónica en forma de instalación inmersiva e interactiva que materializaba una ciudad real/virtual. La primera parte de la obra fue una intervención en el espacio físico de la avenida Paulista en Sao Paulo, con el objetivo de

recolectar datos, mapear y cartografiar diferentes variables en un entorno urbano de mucho flujo (helipuertos, antenas de telecomunicación, un millón y medio de personas, cien mil vehículos y cien helicópteros por día). Con esos datos, se planeó la instalación que consistió en dos proyecciones reflejadas e intercaladas, multiplicadas por espejos dentro de una caja negra. El espacio combinaba así dos formas diferentes de interacción: lo local y lo remoto.

Localmente, dos sensores de ultrasonido regulan las escalas de información de GPS de lectura de la distancia entre el quien interactúa y la interfaz. La interacción remota consistía en obtener el sonido de la Avenida Paulista en tiempo real utilizando Internet, lo que influye en el ritmo del paisaje proyectado en el espacio. Un proyecto artístico donde el espectador queda inmerso en un espacio de datos locativo (**Fig. 4**).



Fig. 5. Exposición Cibergeografías, Curaduría Gustavo Romano. Fuente: [www.facebook.com/cibergeografias](http://www.facebook.com/cibergeografias) .

En la exposición itinerante *Cibergeografías*<sup>31</sup> – organizada por la red de centros de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)<sup>32</sup> en Latinoamérica, y compuesta por un grupo de artistas iberoamericanos– se monta una muestra de arte, mapas, y territorio que reflexiona con y sobre los medios locativos y las tecnologías digitales. Se propone redibujar las fronteras digitales de Iberoamérica y sus flujos de recirculación de la información; busca generar nuevas arquitecturas relacionales desde las cuales aprovechar las diferencias, potenciar el intercambio y la colaboración horizontal y de punto a punto. Las obras expuestas se organizan en las siguientes categorías: *universos virtuales*: metaversos, mundos digitales con leyes propias, paralelismos entre el mundo virtual y el mundo físico; *nuevas*

*cartografías*: obras que sin desplazamiento alguno, organizan y manipulan fuentes de información, dándole sentido a lo inadvertido, a los accidentes digitales, y al ruido; *panópticos*: obras que abordan las problemáticas de los sistemas de vigilancia y de posicionamiento móvil, tratándolos desde la ironía, la apropiación o la resistencia; *networking*: obras que crean redes y fomentan la participación colaborativa sin los límites que impone el territorio geográfico. Todas las propuestas trabajan con una fuerte presencia de tecnologías digitales, diseño asistido por computadoras, y diversas artes visuales; son proyectos que borran los límites entre estas esferas, proponiendo nuevas lógicas de hibridación entre ellas. Podemos encontrar diversas estéticas: desde el pixelart, los

wireframe, la estética de error (*glitch*), hasta mundos en tres dimensiones (**Fig. 5**).

Los diseñadores y teóricos Lev Manovich (Rusia, 1960) y Giselle Beiguelman (Brasil, 1962) presentan, desde otro punto de vista, trabajos relevantes para el abordaje de este artículo. En el caso de Manovich, se entremezcla el pensamiento de diseño en colaboración con empresas como Instagram. Trabaja con la “*big data*”, analizando los metadatos que aportan los dispositivos y las aplicaciones, que no suelen ser

tan visibles. *Inequaligram*<sup>33</sup> es una plataforma online que mide la desigualdad social en Manhattan a partir de las imágenes públicas de Instagram y las diferencias en el reparto entre partes de la ciudad, mediante gráficos etnográficos. *Selfiecity*<sup>34</sup> investiga el estilo de las *selfies* en cinco ciudades del mundo, considerando la demografía de las personas, sus poses, expresiones, encontrando patrones (**Fig. 6**).



Locals			Visitors		
Rank	Location	Tract	Rank	Location	Tract
1.	Times Square	119	1.	Times Square	119
2.	Rockefeller Center	104	2.	Times Square	125
3.	Times Square	125	3.	Rockefeller Center	104
4.	Chelsea Market	83	4.	Empire State Building	76
5.	Central Park South and 5th Ave.	112.01	5.	59th Street and Madison Ave.	112.02
6.	Bleecker and Lafayette	55.02	6.	Times Square	131
7.	Times Square	113	7.	Central Park South and 5th Ave.	112.01
8.	Union Square	52	8.	Madison Square Garden	101
9.	59th Street and Madison Ave.	112.02	9.	Bryant Park	84
10.	Cooper Square	4	10.	Chelsea Market	83



**Fig. 6.** Lev Manovich, *Inequaligram*, Sitio Web, Fuente: <http://inequaligram.net>; *Selfiecity*, Sitio Web, Fuente: <http://selfiecity.net>.

Por su parte, Beiguelman entrecruza arte y iseno con la colaboración con empresas de teléfono móviles como Nokia e iPhone. En *Ciudades Espejadas*<sup>35</sup> realiza un diario de viaje visual que

despliega en diferentes plataformas virtuales (Instagram, blog). Se trata de una ciudad representada en la que se intenta hacer un borramiento de las particularidades de diferentes entornos urbanos a partir de la estética *glitch* (propio del soporte digital), generando un collage visual-sonoro. Todo el proceso de captura, edición y posproducción se realiza con el teléfono y aplicaciones como Decim8, GLTCH y *Fragment*. Un error programado, que nos hace ver la imagen rota y alejada de su referente real. La imagen final es una simulación del error como resultado de una aplicación (software de marca).

### **Diseño con tecnologías locativas: de lo proyectual a lo objetual**

El marco teórico y conceptual que elaboramos en torno a los medios locativos, surge del programa de las materias Diseño Audiovisual y Medios Expresivos II, Cátedra La Ferla. La cátedra propone una visión de los medios de comunicación como praxis de diseño, continuando los estudios visuales, culturales y tecnológicos. Desde el estudio de la especificidad de las “máquinas de imágenes”, en términos de Philippe Dubois,<sup>36</sup> se plantea la itinerancia urbana por el paisaje mediático como forma de pensamiento. Qué implica diseñar con medios, qué relación se establece entre las tecnologías, lenguajes y estéticas de cada medio, es una cuestión que incitamos a pensar a los estudiantes de la FADU, desnaturalizando los procesos que los medios audiovisuales conllevan en sus programas y aparatos.<sup>37</sup> Como ejercicio, se plantea el desplazamiento por la ciudad, donde la acción de diseño culmina con el desarrollo de un proyecto de arte tecnológico vinculado a un espacio de arte y/o contexto urbano particular. La mirada, la identidad, la memoria, el *locus* por ciertos espacios urbanos aparecen como excusas para articular un discurso de diseño con los medios.

La consigna que se les da a los estudiantes en el marco de la materia (dictada cuatrimestralmente), consiste en realizar una apropiación del medio locativo y móvil, mapeando el territorio elegido: un espacio, su historia, su identidad, sus objetos, marcas, vestigios. Con esos registros visuales y/o sonoros y los registros de los datos móviles

(geolocalización, GPS, y en algunos casos el “dibujo” del trayecto realizado con alguna aplicación), se obtiene una escritura propia del medio. Luego, el estudiante debe procesar esa información, diseñando una obra/objeto (editorial o digital) que se propone bajo la vertiente del “libro de artista”,<sup>38</sup> considerando como un género que, entre otras particularidades, permite relacionar el espacio visual con el textual. Sobre este soporte, se pone en escena la ciudad representada, interpretada, calculada. El objeto final debe acompañarse por una reflexión teórica que argumente las decisiones de diseño y el uso del medio (aparato, programas, aplicaciones). El partido conceptual obliga al estudiante a problematizar los usos, lecturas y procesos de la etapa proyectual, tanto como del resultado final.

Bajo esta consigna, el proceso de diseño con medios locativos móviles incluye una etapa de reconocimiento y mapeo del entorno urbano (diseño y percepción); una etapa proyectual de conceptualización de la idea; otra de entendimiento y uso del medio (teléfono celular), habiendo analizado los textos teóricos que fundamentan estos usos, e incorporando técnicas audiovisuales. Luego, otra etapa de registro visual, sonoro, y de datos; para finalmente llegar a procesar todos los registros obtenidos, una nueva fase de diseño donde se utilizan recursos gráficos que construyen un lenguaje visual (recursos morfológicos y tipográficos) y tecnológicos (posproducción) para articular un pensamiento en torno al objeto final de diseño audiovisual. El resultado del mapeo es una cartografía personal del entorno urbano. El proceso de trabajo conlleva articular pensamientos técnicos, narrativos, expresivos, y en algunos casos auto-representativos.

Las pautas de trabajo para desarrollar estos proyectos, se convierten en “obstáculos” a ser descifrados por los estudiantes; una metodología que luego exportamos al formato de *workshop* en la 3<sup>o</sup> Bienal de Diseño, 2017, bajo la consigna “Cartografiando la FADU. Del registro locativo móvil a la obra editada”.<sup>39</sup> En dos jornadas intensivas, los disertantes (docentes de la cátedra La Ferla, incluidos los autores de este artículo) brindamos un marco teórico de base para incorporar algunos conceptos claves del estado de la cuestión (problemáticas técnicas, funcionales, sociales y políticas). Hicimos un

recorrido por obras de referencia para identificar técnicas y poéticas del uso de la tecnología móvil en el campo experimental del diseño y el arte. Utilizando el celular como medio, el participante debía cartografiar la facultad, buscar y registrar objetos, vestigios, ruidos, entre otros elementos, y marcar el posicionamiento como data procesual. Les proporcionamos pautas para pensar y usar lo locativo como dato y como gráfica: “dibujos” del trayecto (utilizando aplicaciones como *GPS Logger*, *Map My Walk*), la geolocalización, etiquetas de ubicación de imágenes, los metadatos de los archivos (en formato *Exif*),<sup>40</sup> uso de códigos QR, entre otros. Una manera de convertir la información encriptada en formas de visualización. En la segunda jornada, se debía desarrollar un pequeño proyecto de diseño que combine los registros audiovisuales con los datos móviles generados por el medio. Una edición que procesara el desplazamiento a través de la tecnología como extensión corporal. Como resultado, se realizaron interesantes ejercicios de mapeo. Se trabajó con el cuarto pabellón de Ciudad Universitaria inconcluso y sus ruinas; con los errores de localización del GPS y sus marcas/dibujos, en una zona como la costanera de la ciudad; con los movimientos por la ciudad (como dato y patrón) de los estudiantes que se encontraban en la facultad. Estas ideas sobre los habitantes del recinto, los datos, morfologías arquitectónicas, etcétera, fueron editados en pequeños *fanzines* acompañados por mapas (Fig. 7).

### Respuestas de diseño

A continuación analizaremos tres respuestas a la consigna de la cátedra, como desafío a resolver por parte de los estudiantes. Estos, abordan la propuesta y se apropian de la problemática, generando una reflexión desde las herramientas y recursos de la formación de Diseño Gráfico, brindada en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (UBA). Es interesante ver cómo se evidencia el trabajo con lo locativo: desde la información y data “neutra”, hasta el proyecto de diseño. Entendemos estos resultados como posibles respuestas de diseño a formas de pensar los entornos urbanos desde los medios locativos. En este sentido, los ejemplos a citar son referencias para reflexionar sobre las cláusulas antes mencionadas. Son resoluciones

conceptuales, narrativas, técnicas, cartográficas que ponen en escena desde el diseño modos de ver la ciudad.



**Fig. 7.** Producción de los participantes del Workshop “Cartografiando la FADU. Del registro locativo móvil a la obra editada”, Tercer Bienal Nacional de Diseño, FADU, UBA, Argentina.

Comenzamos por el caso de *Heterotopías urbanas* (2016) de Augusto Daniele. Un trabajo que pone en crisis la noción original del *flâneur* parisino de Baudelaire del siglo XIX. En esta primera década del siglo XXI, el paseante urbano se enfrenta a nuevos entornos y a medios de comunicación que operan como extensiones del cuerpo humano (Fig. 8).



**Fig. 8.** Augusto Daniele, *Heterotopías urbanas*, Libro de artista, 2016.

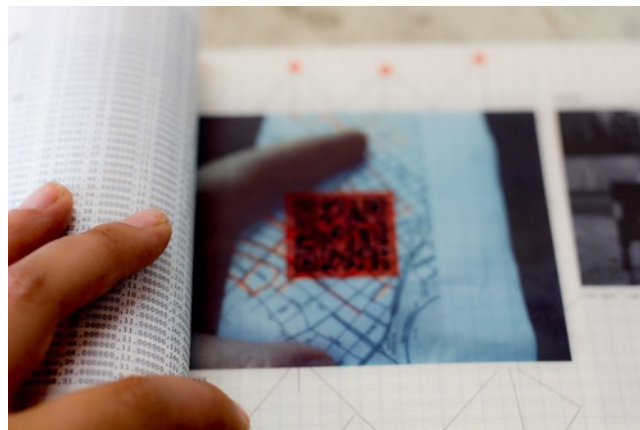


**Fig. 9.** Augusto Daniele, *Heterotopías urbanas*, Libro de artista, 2016.

La obra de Daniele propone un mapeo corporal y móvil por algunos barrios de la ciudad de Buenos Aires. Su propuesta es poner en relación la idea de habitar, los imaginarios y vestigios urbanos con la metadata que surge de estos trayectos y que opera como información de diseño. El ejercicio de mapeo se concreta al “escribir” con el cuerpo (a través de una aplicación que registra y traduce el movimiento a una secuencia de puntos sobre el mapa, que al unirlos recomponen signos alfabéticos) una frase que nos lleva a reflexionar sobre la idea de territorio (**Fig. 9**).

Es interesante cómo es utilizado el espacio virtual, incorporando el código QR a la obra en papel como acceso a nueva información que se le proporciona al lector como forma de recorrer la obra. El link hacia un perfil de Instagram (que se va completando a modo de *work in progress*) permite esa interacción con el usuario, quien

incluso puede formar parte de la propuesta utilizando el hashtag #miradainvisible. Así es como la obra explora las fronteras de lo analógico y digital, la relación del cuerpo con el tejido urbano y la mediación tecnológica a través del uso del teléfono celular como medio locativo (**Fig. 10**).



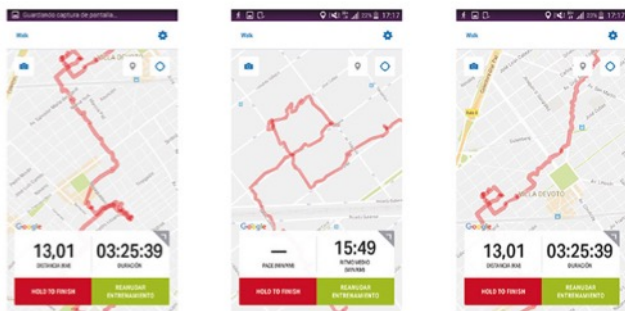
**Fig. 10.** Augusto Daniele, *Heterotopías urbanas*, Libro de artista, 2016.



**Fig. 11.** Augusto Daniele, *Heterotopías urbanas*, Intervención sobre pared, 2016.

El proyecto se transformó en una obra expandida de intervención sobre pared al ser seleccionado para el Encuentro FASE 8.0: Arte + Ciencia + Tecnología en el 2016. Sumó nuevas formas de visualizar los metadatos recolectados en los diversos trayectos realizados por el autor. En este nuevo formato, se recompone y destaca el mensaje trazado sobre la trama urbana, a modo de poesía visual corpórea: “El mapa no es el territorio”, invitándonos a reflexionar sobre las

diferentes formas de comprender el mapa, los metadatos generados por los dispositivos móviles, y las diversas formas de visualizar el territorio (**Fig. 11**). El trabajo se encuentra publicado en el Catálogo de la III Bienal FADU (2017), así como destacado en la reseña de la exposición FASE por la Revista Ñ.<sup>41</sup>



**Fig. 12.** Eliana Tujschneider, *Escribí con el cuerpo*, Libro de artista, 2016.

Otro ejemplo que nos interesa rescatar es el trabajo *Escribí con el cuerpo* (2016) de Eliana Tujschneider. La estudiante se inspira en un cuento de Paul Auster donde el protagonista dibuja una letra sobre un mapa de Nueva York, generando un recorrido azaroso sobre un territorio. A partir de un dibujo-trayecto aleatorio que proporciona la aplicación Google Maps, Tujschneider recorre a pie distintos barrios de la Capital Federal (Agronomía, Flores, Villa Devoto) con la aplicación *Map My Walk* activada. Es el cuerpo junto al programa, destinado a realizar actividad física, el que permite “dibujar” sobre el mapa lo más fiel posible ese recorrido a pie, generando una metadata sobre la ubicación y el desplazamiento sobre el plano geográfico. A su vez, la diseñadora aplica una mirada fotográfica sobre ese territorio

barrial, junto a notas de voz del proceso de recorrido y pensamiento de casi 13 km en total. En ese desplazamiento, la memoria y la invención sobre los distintos paisajes urbanos y sus situaciones empiezan a activar un modo de ver y diseñar el recorrido. Finalmente, con ese material, se diseña un libro de artista, compuesto por tres pequeños *fanzines*, que pone en escena el mapeo junto al ensayo fotográfico y observacional del trayecto. Se configura una lectura de la ciudad a partir de una experiencia personal mediada por el dispositivo celular y su registro locativo (GPS), donde no hay una representación real del espacio urbano, sino pura imaginación y reinterpretación de lo real por parte de la autora, su mirada y el uso del medio (**Figs. 12 y 13**).



**Fig. 13.** Eliana Tujschneider, *Escribí con el cuerpo*, Libro de artista, 2016.

En *Heridas que todavía no cierran, coordenadas en espacio y tiempo*. Haroldo-Conti (2017) de Cinthia Beltrame, se articula un discurso urbano y político alrededor de la figura de Haroldo Conti. En este caso la estudiante une, a través del teléfono celular, dos puntos geográficos de la ciudad de Buenos Aires

vinculados a la desaparición del escritor: el lugar en donde fue secuestrado Conti –en la calle Fitz Roy 1205–, que actualmente cuenta con una “Baldosa por la memoria” (que comparte con Héctor Fabiani), y constituye en sí una marca en el barrio de Chacarita; con la placa de Conti instalada junto a miles de otros desaparecidos en el Monumento a las Víctimas del Terrorismo de Estado en el Parque de la Memoria, ubicado en la franja costera del Río de la Plata. El trayecto que marca el teléfono celular y uno de estos puntos tiene una longitud de 70 cuadras, las cuales son recorridas a pie por la estudiante. El recorrido se deambula con el GPS

activo, y con la mirada atenta a aquellas marcas urbanas que le recuerdan a la figura del escritor y su contexto sociopolítico: edificios, grafitis, nombres de calles, objetos son registrados por la cámara del celular y se convierten en nuevas formas de ver y cartografiar. El material resultante (imágenes, sonidos, metadatos) es procesado en un libro de artista/desplegable que

tiene como protagonista narrativo la secuencia de imágenes de esas marcas urbanas, junto a sus datos locativos. Es entonces el procesamiento y la nueva mirada aplicada sobre ese trayecto el resultado visual que compone la pieza gráfica, acompañada por un mapa que explica el recorrido, notas del proceso del trayecto, códigos QR que nos dirigen a videos y audios de Conti, y reflexiones propias de la autora a modo de bitácora del desplazamiento. En este sentido, a diferencia del caso de Daniele, el uso del código QR se relaciona con una puesta en vínculo con material de archivo y no con una generación de contenido nuevo. Esto es interesante porque nos permite reflexionar sobre la nueva estética de banco de datos como menciona Beiguelman. Finalmente, en el objeto resultante se pone en relación pasado y presente atravesado por una memoria urbana y política, actualizada por el medio (**Fig. 14**).



Fig. 14. Cinthia Beltrame, Heridas que todavía no cierran, coordinadas en espacio y tiempo. Haroldo-Conti, Libro de artista, 2017.

## Conclusiones

Los proyectos y obras de arte con medios locativos construyen lo que podemos definir como “ciudades aumentadas”, una problemática a abordar por el diseño y el arte del siglo XXI. Los teléfonos celulares son metadispositivos complejos que, del mismo modo que el computador se convirtió en el medio audiovisual por excelencia para el diseñador del siglo XX, posee el potencial de convertirse en el nuevo

medio principal en la recepción, producción y generación de contenido audiovisual e informacional en esta nueva era. Tanto sea como un usuario convencional, o un usuario especializado en el diseño de interfaces o aplicaciones, las plataformas móviles se están transformando en un área de conocimiento específico con saberes especializados.

Es por eso que vinculamos estas prácticas con la Cultura del Diseño y los *Media Studies*, considerando una praxis del diseño con los

medios, un vínculo complejo de saberes proyectuales y tecnológicos. Creemos relevante abordar la relación entre el diseño, y los medios locativos y móviles, ya que ello implica visibilizar el rol que el diseño tiene en la construcción de formas de visualización de la información, proyectos *transmedia* –aquellos que vinculan diversas plataformas y soportes–,<sup>42</sup> cartografías virtuales, soportes interactivos, entre otros.

Elegimos para comprender esta problemática, abordar respuestas y formas de expresión desde el diseño que no persiguen un fin comercial, donde suele primar el carácter funcional de la pieza de diseño, ya que entendemos que allí puede potenciarse aún más el uso expresivo de estos nuevos medios. Concentrarse en referencias de grandes artistas que han explorado estos usos, pero también sumar casos de estudiantes de la FADU-UBA (desde el ámbito local), busca evidenciar los distintos modos en los que se puede dar visualidad a la ciudad, hibridando lo físico y lo virtual.

Para reflexionar sobre esta cuestión, comenzamos recorriendo las transformaciones urbanas que se dieron en los siglos XIX y XX. Incorporamos distintos autores que atraviesan desde lo teórico ideas sobre el medio locativo. Desde la cátedra, dentro de la carrera de Diseño Gráfico, generamos un discurso y propuesta para producir proyectos de diseño con medios locativos con un fuerte sustento conceptual. Analizando algunas de estas respuestas de diseño, comprobamos diferentes usos y apropiaciones del medio locativo que recorren el paisaje mediático. En este sentido, las herramientas y competencias que utilizan los diseñadores son compartidas con el campo del arte, sean o no con una finalidad comercial. En relación a los ejemplos y resultados que partieron de lo proyectual hasta llegar a lo objetual, vemos

que el mapeo por el territorio es una práctica de diseño que implica poner en juego la mirada, la memoria y el cuerpo. La ciudad del siglo XXI proporciona una serie de estímulos para el diseñador, comprendiendo que la ciudad condensa capas de sentido (físicas y virtuales), y diversos territorios informacionales que son interpretados de múltiples maneras. Con el uso del teléfono celular, esa interpretación y procesamiento se vuelve más compleja, y se reterritorializa la experiencia urbana. Los proyectos con medios locativos utilizan nuevas tecnologías informativas que refuerzan nuestro sentido del lugar, de identidad y de comunidad, y crean nuevos usos del espacio urbano.

El diseñador entonces reinterpreta el paisaje urbano actual con estos medios. La acción de deriva urbana es el inicio del ejercicio de diseño donde el diseñador activa la mirada y el pensamiento. Puede ser a partir del azar y el deambular sin rumbo, o siguiendo un trayecto preciso a través de la geolocalización, que el usuario empieza a apropiarse del territorio. Los registros de datos, visuales y sonoros, los trayectos, el mapeo, así como los signos encontrados en el “aquí y ahora” del deambular, son luego procesados como parte del proyecto, para ser convertidos en una pieza de diseño. El formato de “libro expandido” es el soporte donde se vuelcan diversos modos de lo visual y lo textual, sobreimpresos a lo técnico y conceptual. Este soporte incluye el espacio virtual, incorporando códigos QR, URL, y metadatos, generando un hipertexto que amplía el trabajo y lo convierte en un proyecto *transmedia*. Lo virtual no es un accesorio de lo físico, sino que ambos son pensados como una unidad articulada. Consideramos que los proyectos locativos son cartografías físicas–virtuales que reconfiguran el paisaje urbano.

<sup>1</sup> Definidos por André Lemos como la combinación de tecnologías y servicios basados en la localización en “Comunicación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la especialización en la cibercultura”, en Jorge La Ferla, y Sofía Reynal (comp.), *Territorios Audiovisuales*, Buenos Aires, Librería, 2011.

<sup>2</sup> Conjunto estructurado de textos, gráficos, etcétera, unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=KRjKpj5> (acceso: 15/01/2018).

<sup>3</sup> El concepto de “paisaje mediático” es acuñado por el teórico brasileño Arlindo Machado para pensar el lugar de la máquina y el imaginario en relación al arte y los medios.

Para más información, ver Arlindo Machado, *Arte y medios*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2007.

<sup>4</sup> Dentro de la Cultura del Diseño como campo de estudio, es referencia el cuerpo de ideas elaborado por Guy Julier, quien plantea pensar las relaciones entre los objetos, los diseñadores, la producción y el consumo. Sostiene que el ejercicio profesional del diseño pasó de resolver problemas a procesarlos. De esta forma, la cultura del diseño como marco extiende sus redes a la totalidad del proceso del diseño y aparece como una práctica informada por el contexto. En este sentido, abarca las redes e interacciones que configuran los procesos de producción y consumo tanto

materiales como inmateriales. Para más información, ver Gur Julier, *Cultura del Diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 2010.

<sup>5</sup> *Idem*.

<sup>6</sup> Comprendemos el estudio de los medios desde el programa de Medios Expresivos II y Diseño Audiovisual, Cátedra La Ferla, donde se propone un estudio de los medios de comunicación ligados a una praxis de diseño. Se estudia la especificidad de las máquinas de imágenes considerando el origen de los inventos, la esencia tecnológica, sus lenguajes, usos masivos y su búsqueda experimental a lo largo de su historia. Para más información, ver Marshall Mc Luhan, *Comprender los medios de comunicación. Las Extensiones del ser humano*, Barcelona, Paidós, 1994; Jorge La Ferla (comp.), *El medio es el diseño audiovisual*, Manizales, Universidad de Caldas, 2007; Jorge La Ferla, “Comprender la educación de los medios de comunicación”, en Anabella Speziale y Carlos Trilnick (comp.), *Leer a McLuhan hoy*, Buenos Aires, FEDUN, 2014.

<sup>7</sup> Baudelaire, Charles, “El pintor de la vida moderna”, *Figaro*, ed. 26/11, 29,11, y 03/12, 1863, París.

<sup>8</sup> Juan Carlos Orejudo Pedrosa, “La lírica urbana en Baudelaire”, en La Ferla y Reynal, *op.cit*.

<sup>9</sup> Las máquinas de seguridad y vigilancia introducen el maquinismo como un nuevo enunciador en la vida social cotidiana. La idea de *flâneur* se complejiza con estos dispositivos tecnológicos, antes asociados a una idea de férreo control social y hoy apropiados por los medios masivos –control de tránsito y control climatológico– donde la seguridad se va haciendo cada vez más “amigable” o cotidiana. La concepción de la frontera y del panoptismo se resignifican, como así también se potencian por el uso de tecnologías móviles y locativas (chip, portable, GPS). Esta problemática la desarrolla Mario Carlón, “Maquinismo, naturaleza y sociedad en el discurso de las cámaras de informes climáticos y de control de tránsito por televisión”, *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 13, 2008, pp. 131-141.

<sup>10</sup> Donald M.Lowe, *Historia de la Percepción Burguesa*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

<sup>11</sup> Simón Marchan Fiz, “Imágenes de la arquitectura de la gran ciudad”, en *Contaminaciones figurativas*, Madrid, Alianza, 1986.

<sup>12</sup> Filippo Tommaso Marinetti, “Manifiesto Futurista”, *Figaro*, año 35, serie 3, n° 51, París, 1909, p. 1.

<sup>13</sup> Michael Baxandall, “El ojo de la época”, en *Pintura y vida cotidiana en el Renacimiento*, Barcelona, Gustavo Gilli, 1978.

<sup>14</sup> <https://www.google.com/maps>

<sup>15</sup> <https://www.openstreetmap.org/>

<sup>16</sup> Las implicancias de los mapas digitales pueden profundizarse en Jason Farman, “Mapping the digital empire: Google Earth and the process of postmodern cartography”, *New Media & Society*, vol. 12, n° 6, 2010, pp. 869-888, y en Thomas A. Wikle, “Computers, Maps, and Geographic Information Systems”, *National Forum*, vol. 71, n° 3, verano 1991, p. 37.

<sup>17</sup> Eliana Kim y Mariel Szlifman, “Acerca del Diseño Audiovisual”, en La Ferla y Reynal, *op. cit*.

<sup>18</sup> La compilación de los textos propuso un recorrido intelectual y crítico, brindando un panorama de análisis conceptual sobre este aspecto crucial de las relaciones entre los medios de comunicación y las variables de creación artística con dispositivos tecnológicos. Para más información, ver Beiguelman, Giselle, “Las ambivalencias de los medios móviles y locativos”, en Jorge La Ferla (comp.), *Nomadismos tecnológicos*, Madrid, Ariel, 2011.

<sup>19</sup> *Idem*.

<sup>20</sup> Jorge La Ferla y Alberto Quevedo, “Cine del ‘postubo’ en la era del fin de lo virtual”, *El cine hace escuela. Simposio Internacional sobre Educación y Medios*, Buenos Aires, Espacio Fundación Telefónica, 2014.

<sup>21</sup> Ambas técnicas con un fuerte desarrollo durante el siglo XX.

<sup>22</sup> Giselle Beiguelman, “La revolución tecnológica de la imagen digital”, en La Ferla, *Nomadismos...*, *op.cit*.

<sup>23</sup> André Lemos, “Comunicación móvil y nuevo sentido de los lugares. Una crítica sobre la especialización en la cibercultura”, en La Ferla y Reynal..., *op. cit*.

<sup>24</sup> Anne Galloway y Ward, Matt, “Locative Media as Socialising and Spatializing Practice: Learning from Archaeology”, *Leonardo*, vol. 14, n° 3, 2006. [http://leoalmanac.org/journal/vol\\_14/lea\\_v14\\_n03-04/gallowayward.asp](http://leoalmanac.org/journal/vol_14/lea_v14_n03-04/gallowayward.asp) (acceso: 16/01/2018).

<sup>25</sup> La idea de la ciudad como producto cultural según una geografía específica y una cultura del territorio es trabajada desde la antropología urbana, la arquitectura y la sociología por Adrián Gorelik. Para más información, ver Adrián Gorelik, *Miradas sobre Buenos Aires*, Buenos Aires, Siglo XXI, 2013.

<sup>26</sup> Michel De Certeau, “Andares de la ciudad”, en Francisco A. Ortega (comp.), *La irrupción de lo impensado: Cátedra de Estudios Culturales Michel de Certeau*, Bogotá, Editorial de la Pontificia Universidad Javeriana, 2004.

<sup>27</sup> Martha Ladly y Philip Beesley (eds.), *Mobile Nation: Creating Methodologies for Mobile Platforms*, Toronto, Riverside Architectural Press / Canadian Design Research Network, 2008.

<sup>28</sup> Fernando Davis, *Juan Carlos Romero Cartografías del cuerpo, asperezas de la palabra*, Buenos Aires, Fundación Osde, 2009.

<sup>29</sup> Recuperado de

<http://www.jorgemacchi.com/es/obras/30/buenos-aires-tour> (acceso: 20/11/2017).

<sup>30</sup> Recuperado de

<https://rosalenmarchetti.wordpress.com/2010/11/16/territorioscomplejos/> (acceso: 25/11/2017).

<sup>31</sup> Recuperado de <http://meiac.es/cibergeografias>, (acceso: 16/01/2018).

<sup>32</sup> Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.

<sup>33</sup> Recuperado de <http://inequaligram.net/>, (acceso: 20/11/2017).

<sup>34</sup> Recuperado de <http://selfiecity.net/>, (acceso: 20/11/2017).

<sup>35</sup> Recuperado de <http://desvirtual.com/mirrored/>, (acceso: 25/11/2017).

<sup>36</sup> Philippe Dubois, "Video y Teoría de las Imágenes: I. Máquinas de Imágenes: una cuestión de línea general", en *Vidéo, Cinéma, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.

<sup>37</sup> Vilém Flusser propone una crítica al uso de los medios maquínicos (partiendo de la cámara fotográfica como prototipo del aparato productor de imágenes maquínicas) elaborando una teoría en torno a cómo cada aparato tiene un programa diseñado para ser usado de cierta forma por sus usuarios. Los aparatos son cajas negras donde el hombre solo domina el *input* y *output* y es dominado por la opacidad de la máquina. Para más información, ver Vilém Flusser, *Hacia una filosofía de la fotografía*, México D.F., Trillas, 1975.

<sup>38</sup> Entendemos al género "libro de artista" desde los estudios de Joahana Drucker y Anne Moeglin-Delcroix. El "libro de artista" a partir de los 60 se consolida como género independiente del arte contemporáneo, el cual se define como un soporte que "integra los medios formales de su realización y producción con sus cuestiones temáticas o estéticas", siempre considerando los libros de artista como "múltiples democráticos", es decir, reproducibles (Johanna Drucker, *The Century of Artists' Books*, New York, Granary Books, 2004, p. 121; Anne Moeglin-Delcroix (comp.), *Esthétique du livre d'artiste. Une introduction à l'art contemporain*, Marseille Le Mot et le reste, 2012).

<sup>39</sup> 3º Bial de Diseño. Recuperado de:

<https://www.bienal.fadu.uba.ar/workshops-1> (acceso: 17/08/2017).

<sup>40</sup> *Exchangeable image file format*, en español: Formato de archivo de imagen intercambiable.

<sup>41</sup> Encuentro con otro arte.

[https://www.clarin.com/arte/encuentro-arte\\_o\\_Hy-PlNkSg.html](https://www.clarin.com/arte/encuentro-arte_o_Hy-PlNkSg.html) (acceso: 16/01/18).

<sup>42</sup> Podemos considerar el abordaje de Henry Jenkins quien define lo *transmedia* desde la convergencia de los medios, donde se desdibujan los límites entre ellos, incluso entre las comunicaciones de masas. Un solo medio puede transmitir servicios, mensajes que en el pasado se proveían desde distintos soportes (teléfono, correo, radio, televisión, etcétera). En Henry Jenkins, *Convergence Culture: La Cultura de la Convergencia de los Medios de Comunicación*, Barcelona, Paidós, 2008. Por otro lado, Jorge La Ferla argumenta cómo la actual migración hacia la imagen numérica (digital), el diseño de interfaces, la transmisión móvil y locativa tienen fuertes antecedentes en experimentaciones por parte de artistas que a lo largo de la historia definieron de manera pionera la hibridez

transmediática. Ésta, implicaba una vinculación de diferentes soportes tecnológicos que hoy en día están todos concentrados en el digital. En La Ferla, Jorge, "Las relaciones peligrosas", en: Antoni Mercader y Rafael Suárez (eds.), *Puntos de Encuentro en la Iconosfera. Interacciones en el audiovisual*, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2013.

## ¿Cómo citar correctamente el presente artículo?

Daniele, Augusto y Szlifman, Mariel; "Un abordaje a los medios locativos desde la formación en Diseño Gráfico en la FADU-UBA". En: *caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA)*. No 12 | Primer semestre 20168, pp. 125-140.

Fecha de recepción: 19 de enero de 2018

Fecha de aceptación: 11 de mayo de 2018