

El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social

*The neighborhood and the local community as
interface: art, technology and social action*

Isadora Guardia Calvo

Dra. en Comunicación Audiovisual

(Universitat de Valencia y ERAM-UdG Universitat de Girona)

Fecha de recepción: 1 de mayo de 2014

Fecha de revisión: 1 de julio de 2014

Para citar este artículo: Guardia Calvo, I. (2014): El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social, *Icono 14*, volumen (12), pp. 262-294. doi: 10.7195/ri14.v12i2.711

Resumen

La idea de barrio y comunidad surgida desde la Escuela de Chicago hasta la actualidad ha devenido en múltiples aportaciones e interpretaciones. Razones económicas, políticas, culturales y tecnológicas han modelado relaciones interpersonales e intracomunitarias.

La aportación de los avances tecnológicos explorados como herramientas capaces de aportar un cambio ha provocado una renovación en las relaciones de la comunidad. Las formas tradicionales de lucha y reivindicación social vienen reforzadas por propuestas creativas, artísticas y tecnológicas.

El barrio surge como interfaz en la producción artística como herramienta de lucha. Actúa como una prótesis que permite construir procesos físicos y virtuales. Las relaciones basadas en la proximidad y la acción local encuentran en el proceso tecnológico la diseminación y contagio a una globalidad hipertextual.

Producciones tan diversas como las propuestas ponen de manifiesto una organización local activa capaz de decidir sobre la transformación de su propio ser en relación al entorno.

Palabras clave

Barrio interfaz - Comunidad virtual - Tecnología - Arte - Acción social

Abstract

The idea of local community arising from the Chicago School to the present has become in many contributions and interpretations due to the evolution and development of cities. Economic, political, cultural and technological reasons have modeled relationships, on the community and on the configuration of the neighborhood as a place.

The contribution of technological advances explored as tools capable of providing a change has resulted in a renewal community relations. The traditional forms of

struggle and social demands are reinforced by creative, artistic and technological proposals.

The neighborhood is developed as an interface in artistic production as a tool of struggle. Relationships based on proximity and local action are in the technological process and the contagion spread to hypertext and back.

The productions proposed show an active local organization and conscious of the right, not only the city but the ability to decide on the transformation of his own being in relation to the environment.

Key Words

Neighborhood - Interface - Virtual community - Art - Technology - Social action

1. Introducción

El contexto político y económico que vino desarrollándose desde los años 90 a escala mundial ha encontrado en la primera década del s.XXI la eclosión de aquello que Méndez ha definido como la *desaparición del exterior*.¹

La realidad de una crisis permanente –entendemos que la crisis financiera y económica que arranca en el año 2008 de una manera oficial y mediática no es más que un punto climático en el devenir de un proceso sordo y constante– produce experiencias artísticas reivindicativas y de supervivencia muy diversas, heterogéneas y dispares. Una gran parte de éstas se desarrollan desde el despliegue, surgen de las esquinas de un sistema económico totalizador y lo hacen como renuncia pero también como resistencia colectiva. Ante la pregunta ¿de quién es la calle? surge la acción colectiva del barrio y la comunidad vecinal como interfaz.²

La interfaz (interface), término propio de lenguajes y sistemas informáticos, apela a una superficie de contacto; a la conexión física y funcional entre dos sistemas, al lugar de interacción, al instrumento que, como una extensión o prótesis permite el contacto y la comunicación entre dispositivos y usuarios (Manovich, 2005).

Es así como parece resurgir la actividad de la comunidad, cableada e interconectada, como producto y como agente colectivo, repleto de pequeños cortocircuitos –las microrrelaciones– que son precisamente el motor de la acción.

Si la definición de barrio supone un constante ir y venir de intersecciones entre diferentes perspectivas: sociológicas, ecológicas, semióticas, históricas.. entendemos que en cualquier caso, aquella, viene ligada a la ciudad como subproducto de la estructura urbana; y tal y como describe David Harvey (2013: 10):

“[...] podemos estar de acuerdo en que la idea del derecho a la ciudad no surge primordialmente de diversas fascinaciones y modas intelectuales (aunque también las haya, evidentemente), sino de las calles, de los barrios, como un grito de socorro de gente oprimida en tiempos desesperados. [...] Lefebvre entendía muy bien [...] que los movimientos revolucionarios asumen, con frecuencia, si no siempre, una dimensión urbana.”

1.1. Acciones colectivas y producción artística en los albores del s.XXI

Sin pretender un profuso estudio multidisciplinar sobre la organización política, social, geográfica, cultural de los barrios y comunidades en un contexto internacional, –ya que escaparía al ámbito de la investigación–; esta propuesta sugiere y plantea como objetivos identificar, analizar y reflexionar sobre una serie de actividades colectivas, organizadas y desarrolladas por y desde los barrios, que advierten que en las relaciones de producción habidas entre tecnología y entretenimiento (espectáculo) se abre una brecha desde la que reivindicar derechos sociales mediante la acción de la comunidad (Castells, 1995). El arte se entiende entonces como intervención, como el *entre* (Nancy, 2001); como aquellos ángulos ciegos de la visión (Loozt, 2007: 19-21) que garantizan paradójicamente el por fin ver. El por fin comunicar(se).

La propuesta de casos, que en las siguientes líneas se analizan, resulta estimulante por cuanto combate las voces que descubren en una sociedad postindustrial

y tecnológica una actividad humana *telepolizada* (Echevarría, 1994) y, por tanto, aislada, en la que es posible la devastación mediante la autoeliminación del ciudadano en busca de una vida segura.

“Este nuevo pueblo de habitantes de los *telecottages*, encarnaría todas las megatendencias de la nueva cultura contemporánea [...] preferencia por la descentralización contra la centralización; proveerse solos más que contar con la asistencia y servicios públicos; preferencia por las formas de vida y de organización pequeña [...]” (Wallman, 1993 en Signorelli, 1999: 67-88).

Voces como la de Wallman resultan de alguna manera optimistas en cuanto a las nuevas maneras de organización de una clase media que se aleja de lo urbano en busca de una vida basada en la “organización pequeña”, mientras Schilling reflexiona precisamente sobre aquellos aspectos negativos que transforman la vida pública, colectiva, y por ende, política, en vida ficticia y espectacularizada, definida exclusivamente por el consumo y el retiro a lo privado (Signorelli, 1999).

Las diferentes prácticas colectivas artísticas abordadas en estas líneas se sumergen en la idea de reconectar, física y tecnológicamente a la comunidad. Siguiendo a Jean Luc Nancy (2001: 35): “la comunidad es lo que tiene lugar siempre a través del otro y para el otro”.

La acción social, comunitaria y cooperativa es entendida como fin y medio en sí misma de manera que los procesos generados en cada una de las prácticas reflejadas en este artículo resultan tan necesarios para sus miembros como el propio proyecto. Se trata de generar una actividad procesal.

La conectividad creada, el intercambio de experiencias y el conocimiento adquirido ocupan un lugar predominante entre los objetivos a lograr por las prácticas artísticas que resultan precisamente de la organización de la comunidad.

La acción política se produce como consecuencia de una dialéctica entre las partes. Al llevar a cabo actividades cotidianas –asumidas como propias por los miem-

bros de cada proyecto– desde lo colectivo y público, las sinergias creadas entre la acción colectiva y la cotidianidad producen conocimiento, análisis y reflexión sobre un espacio que debe ser de nuevo recuperado (Fabrique de la Cite, 2011).

Dicha dialéctica se produce entre la comunidad vecinal, la artística y la académica, ocurriendo en gran parte de las ocasiones que ésta resulta ser la misma al compartir las experiencias dentro del mismo entorno, el barrio.

Una búsqueda por parte de artistas y colectivos *artistas* de reencontrarse con el espacio público (Solans, 2009) y un aprovechamiento de las nuevas tecnologías en una doble función; social y artística, pone de manifiesto un continuo –pero constantemente interrumpido– hacer que aprovecha dichas interrupciones materiales para mirar hacia atrás y revisar lo acontecido, como si por fin el ángel de la historia de Benjamin pudiese rebelarse ante el huracanado progreso.

1.2. Sobre el concepto de barrio y comunidad

Sin adentrarnos en una investigación propia de la Ecología Urbana y con la Escuela de Chicago como primer referente, aceptaremos los procesos reflexivos llevados a cabo sobre los conceptos de barrio y comunidad como una posibilidad de apropiarnos del debate. El objetivo es aplicarlo con un nuevo enfoque: el barrio como interfaz en procesos ciber-artísticos y activistas.

Las preguntas lanzadas desde estas líneas recogen las discusiones generadas entre la comunidad científica a cerca de la posibilidad de delimitar física y conceptualmente el barrio y su relación con la comunidad:

¿Podemos dar por válida la definición de barrio que nos acerca a comprenderlo como una unidad global?, ¿como un núcleo o zona ocupada por un número más o menos delimitado de personas que no sólo mantiene un contacto físico, sino que genera un cúmulo de experiencias individuales y colectivas?, ¿como el lugar que encierra el sentido de pertenencia a una comunidad como organización social, cultural y en la que se encuentran en muchas ocasiones los medios para vivir? (Tapia, 2013).

Respecto a la idealización de determinadas características y prácticas como la cooperación, solidaridad, cohesión, etc. dentro del barrio y la comunidad; algunas voces han criticado esta configuración como un ideal democrático y utópico, libre de disputas y conflictos a la vez que aparentemente ajeno a condicionantes políticos, históricos, culturales, etc.

La ideología barrial de Lefebvre precisamente apunta a la imposibilidad del barrio de autodefinirse al estar determinado por otros estamentos. El barrio, entendido como refugio físico y simbólico de la comunidad, se encuentra delimitado geográficamente, siendo factores políticos y económicos los que determinan su cartografía (Cucó, 2004).

Mientras, si es posible hablar de un interior, el interior se organiza mediatizado por condiciones económicas que intentan ser superadas a través de la transformación cultural y simbólica, o lo que es lo mismo, en la acción reivindicativa generada colectivamente.

El barrio, entendido como “el lugar” al que volver, tiene mucho que ver con la idea de hogar, más allá del término *casa* como habitáculo que permite asentarse y construir una cotidianidad.

La idea de pertenencia a una comunidad permite establecer relaciones basadas en la asociación y la cooperación, en la solidaridad como fuerza capaz de cohesionar a un grupo numeroso y heterogéneo de personas. Wellman (1999: 13) conceptualiza como comunidad local o *neighborhood community* aquella que se define por:

- a. Residencia común en una misma localidad, ya sea pueblo o barrio.
- b. Existencia de redes interpersonales que proporcionan a sus miembros sociabilidad, ayuda social y capital relacional.
- c. Sentimientos y actividades solidarios.

A su vez, plantea el surgimiento de nuevas comunidades basadas en relaciones virtuales. Tal y como expresa Rheingold (1993), se trata de comunidades que se extienden más allá de sus fronteras geográficas y basan su relación en ciertos contextos

específicos como es el ciberespacio. Se caracterizan por la interactividad, por componentes afectivos y principalmente por una continuidad en dicha interactividad.

Los casos de estudio propuestos se definen por establecer lazos más allá del espacio de los lugares y apropiarse en gran medida del espacio de los flujos (Castells, 1999).

La apelación a una ciudad que ya no existe y que Harvey (2013: 13) se aventura a dudar si alguna vez existió ha encontrado en esta primera etapa del s.XXI un contexto neoliberal totalmente fuera de control (o quizás en el más puro de sus estados) que, paradójicamente, ha fomentado “la vuelta” al lugar. En esta ocasión, en forma de producción tecno-artística.

2. Materiales y metodología

El material empleado para analizar las relaciones entre arte, tecnología y comunidad se basa en una serie de prácticas artísticas desarrolladas con el objetivo de reactivar la acción colectiva desde (y para) el barrio. La metodología empleada consta tanto de la visita y lectura de bibliografía relevante para establecer el marco teórico (Castells, Signorelli, Harvey, Manovich, Nancy, entre otros) como de un trabajo de campo, propio de la disciplina etnográfica que permita el estudio de casos. Éste permite establecer una arquitectura de las comunidades desde una perspectiva local y a la vez global (Bolívar, 2001). En ella se compagina producción artística, usos artísticos y reivindicativos de las nuevas tecnologías y vinculación del barrio y la comunidad como un elemento con función hipertextual.

El objetivo principal es explorar la función del barrio dentro de dichos proyectos y si es posible constatar su presencia como interfaz en la producción artística de diferentes colectivos. La hipótesis central es dilucidar si se trata del soporte y también del catalizador, si actúa como una prótesis que permite construir procesos físicos y virtuales. El siguiente interrogante que se plantea es si existe una función conectora de la comunidad, si las relaciones basadas en la proximidad y la acción local encuentran en el proceso tecnológico la diseminación y contagio a una globalidad hipertextual.

Producciones tan heterogéneas y alejadas en el mapa ponen de manifiesto una organización local activa y consciente del derecho, no únicamente a la ciudad, sino a la capacidad de decidir sobre la transformación de su propio ser en relación al entorno. Propuestas de carácter ecológico, cultural, de clase, se encuentran envueltas en proyectos colectivos que creen y apuestan por la comunidad como elemento identitario.

Los materiales de trabajo con los que llevar a cabo la investigación sobre las relaciones entre la comunidad vecinal y el ciberactivismo artístico son los siguientes:

- Proyecto: **Què passa açí?**, Colectivo Cabanyal Archivo Vivo (Plataforma Salvem El Cabanyal, La Esfera Azul), España.
- Proyecto: **Grassroots Mapping**, colectivo Public Lab, EEUU.
- Proyecto: **6.000km**, Colectivo Basurama - Public Lab, España-EEUU
- Proyecto: **Museo de los Desplazados**, colectivo LefthandRotation, España-Portugal.
- Proyecto: **Out my window (Highrise)**, autora Katerina Zicek, Canadá.

Identificar el origen y causa de cada proyecto, analizar su contenido así como su proceso de producción son objetivos que permiten reflexionar sobre nuevas relaciones entre procesos artísticos y tecnológicos en los cuales el barrio y la comunidad adquieren un papel decisivo, de interfaz, en la configuración de los procesos o bien son configurados a posteriori, como consecuencia de los procesos creativos. A su vez, tratamos de reflexionar sobre las repercusiones que actividades bien cotidianas, bien específicas (desde lo tecnológico) tienen sobre la comunidad y la realidad social al ser propuestas con carácter público, colectivo y visibilizador.

La justificación del corpus de trabajo viene dada primero por la búsqueda de una serie de elementos comunes: la función del barrio y la comunidad como interfaz, procesos realizados en los últimos cinco a diez años que además tengan permanencia en el tiempo; procesos artísticos con una fuerte y clara función reivindicativa y cooperativa, fomento del uso de la tecnología pero combinada con técnicas HUM (Hágalo usted mismo) que favorecen la resiliencia y la integración de segmentos de la población desfavorecidos económica y socialmente, participación activa pre-

cisamente de dichos colectivos y comunidades vecinales, predominancia en la importancia del proceso como elemento cohesionador e identitario frente a objetivos marcados (Camponeschi, 2013).³

El análisis de cada caso nos permitirá identificar aquellos elementos en común así como otros factores que puedan generar nuevos interrogantes.

3. Resultados

El orden propuesto al enumerar los casos de estudio resulta de un recorrido de lo más local a lo más global. De aquello más material a aquello más virtual. También se ha tenido en cuenta la existencia previa de la comunidad y el barrio, desde donde han surgido las diferentes actividades artísticas y, viceversa; aquellos proyectos que se producen desde iniciativas individuales que promueven una comunidad de usuarios y terminan por apuntar la posibilidad de una comunidad vecinal virtual como es el caso de Highrise.

3.1. Què passa aquí? Archivo Vivo-La Esfera Azul (Plataforma Salvem El Cabanyal, España) <http://craftcabanyal.espai214.org/>

El primer proyecto propuesto, Què passa aquí?, se caracteriza por la organización interna, de la comunidad vecinal, frente a un conflicto urbanístico y social que afecta al barrio. Las acciones son locales y promueven la actividad artística como procesos reivindicativos basados en el HUM (hágalo usted mismo). La incorporación de la tecnología permite el traslado de materiales tradicionales como el hilo, el algodón, la lana, etc. al espacio virtual.

El proyecto se genera en el año 2013 en el barrio de El Cabanyal situado en la ciudad de Valencia (España). Consiste en la construcción del mapa del barrio en una tela de 4x5m mediante la técnica del craft. El mapa es tejido por las y los habitantes del barrio, expuesto en el contexto de las Jornadas de Puertas Abiertas⁴ que cada año el barrio pone en marcha y se encuentra al alcance de toda la comunidad. En el mapa son insertados una serie de chips sonoros que recogen el testimonio de algunos de los habitantes. El objetivo es recuperar la memoria colectiva de la co-

munidad a partir de los recuerdos individuales. En ellos cabe la memoria personal, política, cultural, social, arquitectónica.



Figura 1: Sucesión de imágenes sobre el mapa cosido del barrio de El Cabanyal, insertados archivos sonoros.

<http://craftcabanyal.espai214.org/plano.html>

Link de archivo sonoro sobre el mapa:

“[...] El Cabanyal recoge la manera de vivir que a mi me gusta. Es el modelo de vivir, de ciudad que a mi me gusta. La ciudad no tiene por qué ser igual siempre porque los ciudadanos no lo somos, pero tiene que haber un trocito de ciudad para que cada uno nos sintamos a gusto y felices. [...]” (Mujer vecina de El Cabanyal)

<http://craftcabanyal.espai214.org/plano.html>

Link de archivo sonoro sobre el mapa:

“[...] Esta ciudad ha sido tradicionalmente miope con todo lo que tenía un valor histórico o artístico. Ha sido descuidada y esto mismo está sucediendo hoy con el barrio de El Cabanyal. [...] ¿Quiénes toman estas decisiones? ¿Quién ha decidido partir el barrio en dos? [...]” (Mujer vecina de El Cabanyal).



Figura 2: Serie de imágenes que muestran el proceso y la actividad en el barrio.

El barrio sufre desde aproximadamente el final de la década de los 90 un proceso de reorganización urbanística que implica la partición literal del barrio por una gran avenida (Santamarina Campos, 2007). Cabanyal Archivo Vivo, se concibe como una plataforma web creada a raíz de la problemática generada en el barrio puesto que un gran número de habitantes se ven afectados directamente por dicha reorganización del suelo. La asociación La Esfera Azul,⁵ vinculada a la plataforma vecinal Salvem el Cabanyal,⁶ impulsa acciones reivindicativas desde la producción artística. Existe una clara intencionalidad de vertebrar una lucha vecinal desde propuestas creativas con carácter inmersivo.⁷

Se incluyen acciones en el espacio real y en internet. Abarcan el ámbito pedagógico, social y artístico, generando un flujo constante de materiales. La web permite el acceso libre a las diferentes acciones realizadas por colectivos artísticos y vecinos con el objetivo de visibilizar un conflicto que afecta a la supervivencia del barrio. Es posible acceder a materiales de geolocalización⁸ que ayudan a reconstruir la memoria histórica del barrio o materiales audiovisuales con formato cercano al mosaico que emiten la voz plural del barrio a través de sus habitantes.

La organización surge en un primer momento de manera tradicional, una asociación vecinal que se agrupa en torno a unos intereses compartidos. Las maneras de reivindicar tradicionales: reuniones, asambleas, manifestaciones, concentraciones, etc. poco a poco van abriendo camino a otras formas de protesta. Es interesante resaltar que dicho proceso se da desde dentro, al ser la propia comunidad la que encuentra en ella misma personas capaces de llevar a término determinados proyectos.



Figura 3: Captura del proyecto de Geocaching de la página Museo de los Desplazados.

El hecho de que el barrio acoja entre sus habitantes a arquitectos, profesores universitarios, artistas, etc, además de a una tipología vecinal propia de la tradición del barrio: pescadores, agricultores, vendedoras, etc. genera una comunidad heterogénea donde el intercambio de conocimiento y la cooperación se convierten en el detonante de las diferentes acciones propuestas. No cabe duda de que existen problemas internos que, de hecho, se ponen de manifiesto cuanto más visible es la acción de la comunidad. Existe una parte de la población que considera un beneficio la reordenación urbanística pero que no rechaza directamente las actividades culturales y artísticas que se generan en el barrio al considerar que producen un beneficio cultural y simbólico.

“El arte ha trabajado más en la representación de la violencia que en su “curación”, más en la justificación de la necesidad de ésta a través de los memoriales y monumentos construidos, en algunos casos, con las armas arrebatadas a los vencidos, que en la reconciliación.” (Varela, 2008: 366)⁹

Cuando Jorge Varela realiza esta afirmación lo hace precisamente en la búsqueda de un arte que procura superar una fase de pérdida, el duelo, y esta reflexión es posible aplicarla a procesos donde la comunidad también se ve inmersa en él. Una pérdida de patrimonio, en ocasiones cultural y simbólico, en otras físico y material como es la pérdida de la casa por una expropiación, así como la pérdida de derechos de la ciudadanía, debe ser superada para no desarrollar procesos patológicos.

La producción de proyectos que van más allá de maneras de reivindicar convencionales y, en muchas ocasiones, asimiladas a clásicos pronunciamientos políticos, promueven un autor como productor, propio de la comunidad ([Benjamin, 1934] Echevarría, 2004).

Mientras se lleva a cabo el proyecto artístico se ponen de manifiesto las experiencias individuales y colectivas de los miembros de la comunidad. La consciencia de un proceso colectivo genera sinergias que, en ocasiones, producen una evolución de los procesos mucho más amplia de la que en un inicio pudiera plantearse.

La visibilización del conflicto es un objetivo principal en las acciones de la comunidad. La manera de aproximarse a él cambia. La confrontación y la tensión que

se genera en maneras tradicionales de protesta no siempre es compartida por todos los miembros de la comunidad, más bien al contrario. El desapego y la desvinculación de aquella es más fuerte cuando la única manera de reivindicar es mediante la fuerza (aún cuando esta sea simplemente dialéctica). Por contra, la producción de materiales innovadores a partir de una materia prima tradicional (telas, hilos, lanas...) convoca a parte de la comunidad que tradicionalmente se ha visto alejada por diversas razones de convocatorias históricas de lucha.

Se produce al tiempo un aprendizaje tecnológico que hace disminuir el analfabetismo digital entre una población excluida de dichos avances. Cuestiones generacionales, económicas y sociales, incluso migratorias, suponen una barrera entre los info-pobres e info-ricos. La hibridación de los materiales procura a la comunidad nuevas técnicas como son la digitalización cartográfica, el geocaching, el mapping, mapas sonoros, etc.

3.2. Proyecto *Grassroots Mapping*, (Public Lab, EEUU.)

En 2010 el Golfo de México sufrió unos de los vertidos de petróleo más devastadores de la Historia. La plataforma petrolífera BP Deepwater Horizon saltaba por los aires y producía una de las catástrofes ecológicas más importantes hasta la actualidad (Greenpeace, 2011).

Ante la opacidad de las informaciones dadas por instituciones públicas y medios de comunicación, miembros de la comunidad universitaria con Jeff Warren a la cabeza y la organización Louisiana Bucket Brigade –dedicada a trabajar con comunidades vecinales en entornos ecológicos inestables (barrios próximos a refinerías, etc)– iniciaron el proyecto *Grassroots Mapping*.¹⁰

Traducido como mapas realizados desde la base, de producción popular, el proyecto se desarrolló al tiempo que se configuraba el Public Lab (Public Laboratory for Open Technology and Science). El laboratorio, surgido de esta primera iniciativa, se dedica al diseño y construcción de herramientas de software y hardware de bajo coste aplicado al conocimiento sobre el medio ambiente. El proyecto *Grassroots Mapping* consistió en la fotografía múltiple y aérea de la zona devastada

por la plataforma BP. Mediante la fabricación de una cámara fotográfica voladora (HUM) y software concebido para ello, como es Mapknitter.org, es posible llevar a cabo la función de los satélites y recabar información desde el aire y a kilómetros de distancia. El proyecto se formuló sobre dos objetivos: generar información y documentación para, a continuación, poder iniciar un proceso judicial contra la empresa. A su vez se construía comunidad al realizar actividades que llamaban la atención de los vecinos y habitantes de la zona. La configuración de una comunidad de usuarios hizo posible que el proyecto supusiese el registro fotográfico de más de 100 km de costa.



Figura 4: Imagen capturada de la web Public Lab donde se explica la construcción de las cámaras aéreas.

<http://store.publiclab.org/products/balloon-mapping-kit>



Figura 5: Imagen capturada de la web Public Lab donde se muestra la reconstrucción cartográfica de la zona.

El uso de cometas y globos como herramienta principal, además de cámaras fotográficas de bajo coste, permite la accesibilidad a una comunidad doblemente afectada económica y socialmente. Por un lado sus recursos limitados se deben a una cuestión sistémica, por otro, determinadas catástrofes o sucesos –resultado de determinados funcionamientos propios del sistema– acaban por golpear de nuevo en aquellas comunidades que sufren de manera cotidiana recortes sociales, culturales y económicos.

De nuevo, como en el caso anterior, el uso de tecnología y, sobre todo, el objetivo de Public Lab de producir e investigar sobre tecnología al alcance de todos, permite una alfabetización que genera autores/productores autosuficientes.

3.3. Proyecto 6.000 km, (Basurama, España)

El siguiente caso se produce como una prolongación/conexión, –de nuevo la interfaz– del proceso anterior. Resulta del todo interesante comprobar como las acciones locales con un componente tecnológico innovador son rápidamente incorporadas por comunidades considerablemente alejadas en el mapa físico, generando por ello nuevas comunidades (Wellman y Gulia, 1999).



Figura 6: Cartografía PAI en La Vall d'Uixó (Castellón).

<http://basurama.org/proyecto/documentacion-territorio-desde-aire-publiclab>

El proyecto *6.000 km* “Defiende el territorio desde el aire” surge dentro del colectivo Basurama:

“Colectivo dedicado a la investigación, la gestión y la producción cultural desde 2001 que ha centrado su área de estudio y actuación en los procesos productivos, la generación de desechos que éstos implican y las posibilidades creativas que suscita esta coyuntura contemporánea. Nacido en la Escuela de Arquitectura de Madrid ha ido evolucionando y adoptando nuevas formas desde sus orígenes. Pretende estudiar fenómenos inherentes a la producción masiva de basura real y virtual en la sociedad de consumo aportando nuevas visiones que actúen como generadores de pensamiento y actitud. Detecta resquicios dentro de estos procesos de generación y consumo que no sólo plantean interrogantes sobre nuestra forma de explotar los recursos, sino también sobre nuestra forma de pensar, de trabajar, de percibir la realidad”. <http://www.basurama.org/intro.htm>

El proyecto *6.000 km* incluye el taller “Defiende el territorio desde el aire” desarrollado en la ciudad de Castellón (España) entre los días 31/01 y 02/02 de 2014. La tecnología aplicada surge de Public Lab y emplea el kit de fotografía desde el aire así como el software Mapknitter.org para construir la cartografía, en este caso, del litoral de la provincia de Castellón y Valencia. El colectivo Basurama pretende generar una comunidad de usuarios que participen de las diferentes actividades propuestas pero, principalmente, que generen las suyas propias, movilizándolo a comunidades en su quehacer cotidiano por la mejora de su entorno.

El taller consta de dos momentos: uno, de instrucción teórica, en el que se debate el por qué de realizar fotos desde el aire con globos, manejo de herramientas digitales, construcción de cartografías *grassroot*, y una segunda parte práctica donde se ejecuta la acción y se adquiere la destreza necesaria. Las localizaciones sobre las que ejercer la acción vienen propuestas por la propia comunidad. Pueden ser colectivos o agrupaciones locales de vecinos, de organizaciones ecologistas, casales populares, etc.



Figura 7: Configuración de las localizaciones a partir de Google maps.



Figura 8: Captura de pantalla: acción de soltar el globo con cámara fotográfica en el taller: “Defiende el territorio desde el aire”.

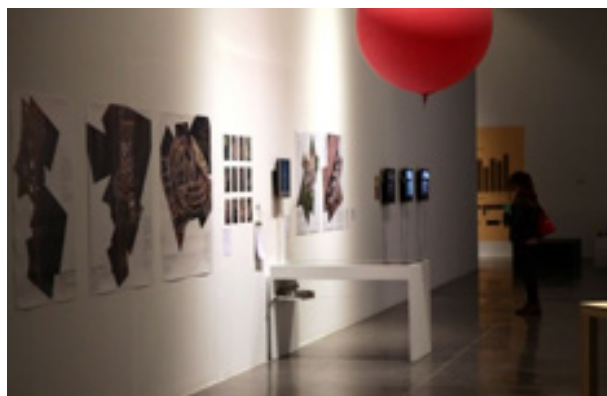


Figura 9: Captura de pantalla: imagen de la exposición sobre el taller en el Espai d'Art Contemporani de Castelló. La exposición puede verse hasta el 27/04/2014.

Los objetivos que se proponen desde los diferentes colectivos son múltiples y transversales pero principalmente procesales. Pretenden alcanzar una visibilidad de los conflictos al tiempo que basan sus acciones en una relación dialéctica que procure el cambio y la transformación. El acceso a una información habitualmente controlada por quien ejerce el poder (mediático, político, económico) se logra gracias a la configuración de la comunidad como espacio real y material desde la que se producen herramientas, objetos, obras artísticas con las que combatir desequilibrios en el control de los procesos de producción (Felshin, 2001: 59 en Blanco, Carrillo, Claramonte, Expósito (eds), 2001).

El ejemplo del taller “Defiende el territorio desde el aire” al convertirse también en exposición de las fotografías es buena muestra de ello. Por otra parte, la visibilización no sólo se pretende desde el arte sino que se investiga en tecnología capaz de ejercer aquello que tradicionalmente se ha llamado contrainformar.¹¹

La web y base de datos openstreetmap.es¹² es una alternativa a la aplicación de Google. Se trata de la configuración de mapas de acceso libre donde se van detallando “informaciones” que no aparecen en aplicaciones de uso habitual por los usuarios de dispositivos móviles, etc. Colectivos, organizaciones, comunidades, barrios y cualquier usuario puede generar una entrada donde hacer constar un tipo de información que no aparece en Google Maps o aplicaciones lanzadas desde las grandes empresas.

Un ejemplo ha sido la localización y cartografía de un vertedero en Boston llevado a cabo por Public Lab y Basurama. Mientras en Google maps no aparecía el vertedero/incineradora, gracias a la aplicación fue posible hacerlo aparecer.



Figura 10: Captura de pantalla: muestra cartografía incineradora.

Landfill Incinerator. Saugus, Massachusetts



Figura 11: Captura de pantalla: información referida a la Figura 10.

La cooperación entre comunidades es entendida como una interfaz, los espacios sobre los que las comunidades ejercen su intervención son lugares para el diálogo virtual (Wellman y Gulia, 1999, Rheingold, 1993); las comunidades sirven como dispositivos de contacto entre diferentes propuestas y además existe una voluntad de fomentar la creatividad quizás, en un proceso que podríamos definir como gamificador (McGonigal, 2011).

Visitando la página web de Basurama es posible encontrar actividad vinculada al colectivo Cabanyal Archivo Vivo con el proyecto/taller: “La ciudad de los niños”.¹³

Las conexiones se suceden desde la lógica transmedia (Jenkins, 2008), aquella que navega y se integra en soportes y dispositivos varios con una mutación constante en las relaciones entre expresión y contenido.

3.4. Proyecto Museo de los Desplazados (LefthandRotation, España-Portugal)

El término gentrification –trasladado al castellano como gentrificación o, en ocasiones, elitización, fue incorporado por Ruth Glass en los años 60. Con él se denomina uno de los procesos más importantes y actuales de transformación y sucesión en el espacio. Se trata de procesos propios de la ciudad capitalista consistentes en el desplazamiento forzoso de los vecinos de clase trabajadora de una determinada zona urbana por parte de grupos sociales de estatus superior, incluyendo cambios en los usos del suelo. El desplazamiento puede asemejarse a diferentes tipos de exilio; exterior e interior. El pri-

mero normalmente supone el desplazamiento físico, el abandono del barrio; mientras que en el segundo caso es posible encontrarse con situaciones cercanas al “secuestro”.

Los habitantes originales de la zona no pueden acceder a los nuevos usos del barrio, ni económica ni culturalmente, de manera que se ven desplazados hacia la marginalidad y el ostracismo (Smith 1996, Harvey y Smith 2005).

La gentrificación ha sido interpretada como una recuperación de zonas urbanas que habían padecido una degradación previa y que ahora eran restauradas y devueltas, gracias a las leyes de la oferta y la demanda, a grupos y usos sociales que ya las habían ocupado con anterioridad (Pacione 1990).

Sin embargo, como muy pronto señalaron diversas voces críticas, esas “leyes del mercado” que condenan a la decadencia y a la marginalidad a determinados barrios y a sus habitantes están determinadas por cambios favorables en la legislación vigente, que benefician a intereses más influyentes en perjuicio de otros.

En consecuencia, la pretendida restauración urbanística se reduce a menudo a operaciones de especulación inmobiliaria con escaso o nulo respeto por el patrimonio arquitectónico que se dice querer preservar, mientras que la redención socioeconómica de los vecindarios afectados deviene de manera rutinaria en la expulsión, más o menos descarada, de los antiguos habitantes hacia barriadas periféricas no muy diferentes en calidad y problemas a la que ha sido la suya propia .

Es el caso concreto del proceso vivido en el barrio de El Cabanyal, anteriormente analizado, en el cual, la comunidad ha rechazado la reordenación urbanística organizándose comunitaria, social y artísticamente (Signorelli, 1999).¹⁴

Museo de los Desplazados se trata de un proyecto multidisciplinar y multimedia que identifica precisamente estos procesos de gentrificación. Su página web propone un recorrido hipertextual por numerosas manifestaciones artísticas y académicas sobre la antropología urbana. El diseño multimedia permite la colaboración y la cooperación como herramientas para el diálogo y la construcción de un mapa-museo virtual donde se recogen proyectos audiovisuales, fotográficos, musicales y/o experimentales.

“El Museo de los Desplazados se creará con la participación de los colaboradores locales que con sus registros den forma a este contenedor, y el valor único de éste son las experiencias personales e irregistrables que cada uno adquiera en el proceso. Cada ciudad o área tendrá sus líneas propias y específicas y conservará la autonomía de llegar a sus propias conclusiones si las desarrollara. Proponemos trabajar desde la interrelación con los perfiles potencialmente en peligro de ser desplazados por estos procesos, acciones que impliquen documentación de los procesos o acercamiento de la información a esos perfiles.” <http://www.lefthandrotation.com/museodesplazados/>



Figura 12: Captura de pantalla de la web donde se recoge la información sobre el proyecto.



Figura 13: Captura de pantalla donde se observa parte del mapa de localizaciones. En él aparece el proyecto de geocaching mencionado en el análisis del colectivo Cabanyal Archivo Vivo.

La localización situada en Cartagena de Indias (Colombia) tiene un proyecto impulsado desde la Asociación de Vecinos del Barrio de Getsemaní. Se desarrolla durante 2013 e incluye diferentes ciclos de trabajo. Entre ellos se encuentra el de mapeo y cartografías del barrio (Fig. 14), que pretende identificar comunidades y zonas tradicionales por su actividad comercial, tipología de sus habitantes, etc. y los procesos de gentrificación que sufre la población debido principalmente al turismo como motor de la economía.



Figura 14: Captura de pantalla. Fotograma del documental que recoge el taller sobre cartografías.

El taller es registrado como documental audiovisual y *linkado* a la web de Museo de los Desplazados a través de vimeo.

<http://www.lefthandrotation.com/museodesplazados/subliminal02/ciclo01.htm>



Figura 15: Captura de proyección (*Mapping*). Proyecto de Jorge "El Bobby" Ruiz.

Al tiempo de los diferentes ciclos se impulsan acciones locales que involucran a la comunidad, aportando, en ocasiones, material doméstico como fotografías familiares que son utilizadas en un proyecto de mapping sobre fachadas de edificios.

El proyecto se configura atendiendo a varios objetivos siendo la recuperación del espacio físico y simbólico el principal. Físico por cuanto el uso del mapping se reapropia de edificios por unas horas, estos son contemplados por la propia comunidad que ha generado los materiales.

La proyección suplanta la actividad anterior que existía en el barrio, ya que la presencia de teatros y cines era un elemento que lo caracterizaba. Los vecinos vuelven a salir a la calle con sillas y la ocupan durante un tiempo. Simbólico porque el sentido de comunidad que supone dicha acción y, principalmente, el desarrollo del proceso, renueva las relaciones intracomunitarias y la construcción de memoria.¹⁵

Josepa Cucó (2004: 112) expresa en esta línea:

“Los espacios urbanos, al igual que sus lógicas, actividades, interacciones y representaciones sociales, se modifican constantemente. Pero sobre este sustrato de cambio, sus moradores, a través del juego de la memoria y de la selección de significados establecen puentes invisibles entre las nuevas y las viejas ciudades, entre las antiguas funciones y los nuevos referentes identitarios [...] se dibuja así la ciudad de la memoria [...]”.

3.5. *Out my window*, (Katerina Cizek, Highrise, Canadá)

El último caso propuesto difiere en su origen de los analizados anteriormente al no construirse desde la necesidad urgente y material del barrio sino desde la iniciativa profesional e institucional. Concebido como un producto transmedia y producido por la National Film Board of Canadá, *Out my window* es una pieza experimental desde lo tecnológico y principalmente etnográfica desde lo metodológico.

El proyecto de la documentalista canadiense Katerina Cizek explora la vida en las grandes torres que se erigen en las metrópolis actuales. El proyecto consta de

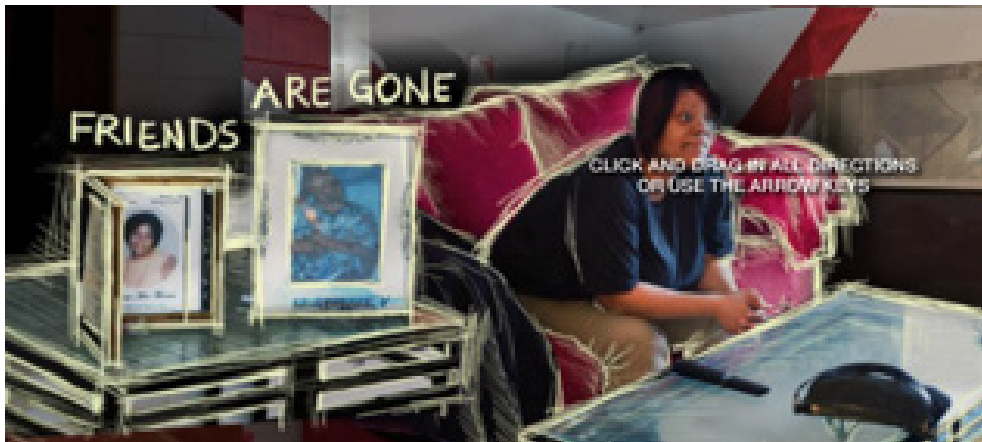


Figura 16: Captura de pantalla de ventana de Chicago. Testimonio: Donna.

un documental-origen interactivo: A short story of the Highrise; una pieza 360° *Out my window*; y una interfaz que permite al espectador/usuario navegar por colores, música, ventanas y personajes.

Arnau Gifreu, impulsor del laboratorio de investigación sobre documental e interactividad InterDoc, recoge la siguiente información:

“Highrise es un departamento del National Film Board que desarrolla proyectos innovadores y que pretende explorar la vida vertical en los suburbios globales del mundo. Se trata de un proyecto muy ambicioso y multiplataforma producido por Gerry Flahive, que se propone mejorar la vida del llamado “chabolismo vertical” a través de la tecnología digital, la participación y la colaboración. Con los años, Highrise pretende producir muchos proyectos, es decir, convertirse en una especie de paraguas de la producción documental interactiva incluyendo todo tipo de formatos, como las instalaciones, los dispositivos móviles, las presentaciones en directo, las películas, etc. Detrás de todo esto, el objetivo es ver cómo el proceso documental en sí puede participar y activar la innovación social más allá de documentarla y/o representarla, y de esta manera ayudar a reinventar el género como nueva especie urbana en el siglo actual.”¹⁶

El origen de la idea de Highrise difiere del resto de casos expuestos al organizarse con una estructura más vertical, propia de cualquier producción convencional. Sin embargo, las características de éste rápidamente necesitan de la idea de comunidad para funcionar de manera interna. La producción resulta mucho más eficaz si se trabaja de modo colaborativo, no solo entre los profesionales del medio sino junto a los protagonistas del proyecto.

Se trata de un proyecto multidisciplinar ya que se compone de elementos de estudio propios de la sociología, la antropología, la economía, la arquitectura, etc. y en ese sentido mantiene el ámbito de reflexión de anteriores proyectos.

La mejora de las condiciones de vida de la población principalmente urbana, la configuración de la comunidad como elemento clave transformador y el uso de la tecnología como herramienta capaz de transformar la realidad y al tiempo ser un vehículo expresivo y artístico son objetivos compartidos con los casos descritos en líneas anteriores.

La propuesta *Out my window* se muestra como la joya de la producción al proponer una navegación 360°, es decir poder incorporarse a la vida de aquellas personas que explican modos y relaciones de vida: social, económica, cultural. No sólo se trata de innovación tecnológica sino de dotar de capacidad narrativa a dicha tecnología. La posibilidad de arrastrar el cursor por encima de la imagen permite al usuario mantener una mirada espectral pero también adquirir la voz narradora del testimonio.

Generada a través de la imagen fija, la obra se basa en la fotografía hecha al interior de la vivienda y la producida hacia afuera. Es posible mirar aquello que el sujeto narrador mira gracias al movimiento por la pantalla propio del videojuego. Ocupar, como de si de una cámara subjetiva se tratase, el lugar del testimonio. Aquí la narración es puro silencio, es contemplación y es análisis. Reflexión sobre las condiciones de vidas propias y ajenas. Se trata de una ocularización en todos sus grados.

El site web Flickr permite a los usuarios fotografiar aquello que ven desde sus ventanas y compartirlo con la web del proyecto así como por las redes sociales. De esta manera es posible conocer personas que viven a muchos kilómetros, compartir

mirada, experiencias y establecer lazos más allá del propio documental. Las redes sociales y aplicaciones para dispositivos móviles permiten localizar dichos espacios por Google Street View.

La matriz trata de un documental que rápidamente evolucionó gracias a la participación y la colaboración de profesionales de otros medios. Trece ciudades, trece idiomas, cuarenta y nueve historias. De producción audiovisual muy sencilla, prácticamente hablamos de una experiencia de imagen fija, fotografía, banda sonora e interfaz.

El proyecto se caracteriza por la capacidad de acción de sus propios protagonistas, los habitantes de dichas torres, que ejercen una acción local con repercusiones a escala global (Scolari, 2013: 200- 201). Las expectativas generadas por el proyecto trascienden los objetivos marcados, de manera que es posible decir que el documental escapa al control de la autora siendo compartida la autoría por cada uno de los participantes que lo hace suyo.

4. Discusión. Conclusiones

La socióloga Saskia Sassen (2003), en su *Contra geografías de la Globalización*, expresa la importancia de internet al permitir una organización comunitaria transfronteriza, integrada en una red global, pero centrada en actuaciones locales conectadas digitalmente. Cada uno de los proyectos expuestos incorpora el uso de nuevas tecnologías con el objetivo principal de traspasar el ámbito local. Éste continúa siendo el foco principal de actuación pero el hecho de compartir tecnología, como el caso del software creado por PublicLab, permite advertir de una repetición constante de determinados acontecimientos, hechos, acciones que vulneran los derechos de la comunidad y afectan de una manera global a la ciudadanía.

La tecnología producida desde la comunidad permite abrir caminos paralelos a las nuevas sociedades de la información. Sin duda, lo que resulta más llamativo es la incursión en prácticas artísticas que renuevan, o quizás, recuperan actitudes previas a la posmodernidad, donde el valor de la obra de arte es la propia mercancía. Siguiendo a Lipovetsky, el imperio de lo efímero se ha convertido en un principio que organiza

la vida colectiva moderna. Afirma Solans (2009: 8) que mientras la obra artística se extraía de un circuito comercial con las rupturas del 68 para verterla en una función colectiva; a partir de los años 80 los artistas asumieron las políticas institucionales, los organismos oficiales y el propio mercado como el lugar donde instalarse.

Solans sugiere la imposibilidad de una “vuelta atrás” a una utopía moderna puesto que las condiciones materiales e históricas no son las mismas de un tiempo anterior además de arrastrar unos lenguajes heredados, normalizados y reproducidos hasta la saciedad.

Si bien, por tanto, aceptaríamos la imposibilidad de la vuelta, ello no invalida la posibilidad de volver a construir desde otro lugar. Frente a la desaparición del exterior que afirmaba Méndez queda la construcción, de nuevo, de un interior. Paradójicamente, el análisis y seguimiento de los diferentes proyectos nos hace advertir de una práctica modificada, alejada de modos de expresión tradicionales, que descubre en la práctica artística la capacidad de las personas del poder hacer.

De igual manera que el concepto de barrio y comunidad sufre interpretaciones debido al cambio de condiciones en las que se origina su definición, –además de tener en cuenta la perspectiva desde la que se estudia–, el arte también ha sido objeto y objetivo de reflexiones varias y disecciones críticas en las últimas décadas.

Sin embargo, más allá de un marco teórico en ocasiones alejado de la cotidianidad, de las personas que escapan a dichos análisis por, simplemente, no tener acceso a determinados debates, lo cierto es que en el concepto de heterotopía de Lefebvre se encuentran las claves de las prácticas en este estudio analizadas. Existe “un “algo diferente”, comprobable, que surge de lo que la gente hace, siente, percibe y llega a articular en su búsqueda de significado para su vida cotidiana” (Harvey, 2013: 15). Si la centralidad tradicional de la ciudad, del arte, ha desaparecido; existe un “algo”, un impulso a retomar(se) y reapropiar(se).

Aquellas prácticas analizadas a lo largo de estas líneas son un pequeño ejemplo de cómo la ciudadanía es capaz de producir arte desde la autoría colectiva, como vehículo de resistencia y cambio, donde los procesos que vertebran comunidad, sea esta física o virtual, o incluso, ambas a la vez, son incluso más importantes que la propia obra.

Se llega a producir algo tan sencillo y al tiempo tan imprescindible como es el hecho de la gente haga cosas que había dejado de hacer (Sassen, 2003). La autora observa en su análisis sobre las comunidades vecinales y los barrios cómo salir a la calle supone la creación de tejido. Organizar espacios de encuentro en los que llevar a cabo actividades, muchas de ellas artísticas como en el caso del barrio de El Cabanyal o el barrio de Cartagena de Indias, muchas otras consistentes simplemente en actividades lúdicas como son las comidas o almuerzos colectivos, las fiestas relacionadas con la estación del año, etc. promueve y regenera lazos y adhesión al grupo. Permite compartir experiencias vitales y también dotar de sostenibilidad material a aquellas estructuras dañadas por procesos políticos y económicos que niegan desde una perspectiva marxista el concepto de ciudadanía.

Al tiempo, la manera de acceder a un circuito artístico es diferente. Mientras que es posible mantener ciertos canales como el procurado por el colectivo Basurama y sus exposiciones en espacios de arte institucionales o instancias como festivales y circuitos de exhibición como los empleados por *Out my window*; también se abren nuevos lugares como son las casas de los propios vecinos del barrio de El Cabanyal en sus Jornadas de Puertas Abiertas. El carácter inmersivo de la acción, –analizado por otra parte desde su vertiente más tecnológica en la actualidad– resulta ser del todo físico y real desde la propuesta del barrio.

El barrio se configura así como lugar de encuentro, conexión y soporte expresivo en reivindicaciones tradicionales, necesidades históricas abordadas con nuevas herramientas que, quizás, sean las únicas de horadar y “[...] reemplazar la totalidad del sistema capitalista de acumulación perpetua, junto con sus estructuras asociadas de clase explotadora y poder estatal” (Harvey, 2013: 16).

Notas

- [1] La obra de Méndez plantea una reflexión sobre las relaciones entre la cultura, capitalismo y aquello que él denomina fascismo de baja intensidad.
- [2] El proyecto multimedia “La calle, ¿es tuya?” surge del colectivo Ciutat Beta. Los objetivos del colectivo son fomentar un ámbito de participación y reflexión colectivas que lleven a la acción social. El proyecto se llevó a cabo en la ciudad de Girona en 2013 y tenía por objetivo crear cohesión social y de comunidad a través del juego. Tras las sucesivas remodelaciones que sufrió el barrio de Sant Fèlix (Girona) como consecuencia del Plan Especial de Reforma Interior (PERI, 1983-2007), de mayor acción e incidencia a finales de los años 90, el entorno urbanístico se mejoró a costa de desmontar en buena parte la comunidad. Es posible acceder al proyecto en imágenes y texto en: <http://www.ciutatbeta.org/?p=1151> Última visita 23/06/2014.
- [3] El proyecto de Enabling City reúne múltiples experiencias basadas en la resiliencia como capacidad de superar situaciones de estrés emocional en el ámbito urbano y colectivo. Diferentes estudios así como colectivos que trabajan en comunidad para hacer las ciudades habitables son citados y recogidos en esta publicación electrónica escrita y coordinada por Chiara Camponeschi.
- [4] Las Jornadas Puertas Abiertas de El Cabanyal se organizan desde el año 1998 como intervenciones artísticas de carácter abierto a la comunidad artística local e internacional. Se caracterizan por servirse de las viviendas de los vecinos como espacios donde presentar las obras artísticas. Se trata de unas jornadas reivindicativas en contra del abuso de poder y usos antidemocráticos de las instituciones locales pero extensivas a otros lugares al ser propias del sistema capitalista.
- [5] En junio de 1994 se pone en marcha el proyecto cultural La Esfera Azul y meses más tarde, en febrero de 1995, abre su primer espacio en un local que en los años cincuenta fue un sugerente cabaré en el barrio Velluters de Valencia. Entre sus integrantes se encuentran el investigador y docente en la Facultad de Bellas Artes de la UPV, Emilio Martínez y la artista visual Bia Santos, ambos vecinos del barrio de El Cabanyal. A través de La Esfera Azul se han llevado a cabo gran parte de los proyectos artísticos y reivindicativos del barrio.
- [6] El barrio del Cabanyal es un Conjunto Histórico Protegido de la ciudad de Valencia, declarado Bien de Interés Cultural en 1993. Desde 1998 el barrio está amenazado por un proyecto municipal que pretende ampliar una avenida que atraviesa su parte central. La plataforma Salvem el Cabanyal se crea como medida de resistencia y control vecinal. Su argumento se basa en que el resultado de partir un Conjunto Histórico en dos mitades no son dos medios Conjuntos Históricos, sino la destrucción del patrimonio de todos. <http://www.cabanyal.com/nou/?lang=es> Última visita 29/03/2014
- [7] La realidad aumentada e inmersiva permite a través de la tecnología crear espacios virtuales dentro de reales de manera que las fronteras de lo tangible quedan expuestas. Las Jornadas de Puertas Abiertas en el barrio de El Cabanyal son un proyecto inmersivo físico y material. En ellas, las casas de los vecinos se convierten en las propias salas de exposición e intervención artística, de manera que las diferentes obras interactúan con el espacio cotidiano.

- [8] Proyecto “Encuentra la memoria” geocaching impulsado por Transnational Temps, La Esfera Azul y Cabanyal Archivo Vivo. En la actualidad se encuentra en proceso de renovación. Sin embargo es posible encontrar el proyecto en la web de LefthandRotation. A lo largo del texto abordaremos la hipertextualidad y el transmedia como una manera de resistir al olvido y generar bancos de memoria. http://www.lefthandrotation.com/museodesplazados/ficha_transnational_temps.htm. Última visita 28/03/2014
- [9] Texto íntegro de la investigación en <http://www.academiagallegabellasartes.org/gestor/archivos/14JorgeVarela.pdf> Última visita 28/03/2014
- [10] <http://numeroteca.org/2014/01/28/investigar-es-ir-haciendo-y-compartiendo-public-lab-y-pageonex/> Última visita 28/03/2014 <http://publiclab.org/wiki/balloon-mapping> (Última visita 28/03/2014)
- [11] Sobre el término contrainformar resulta interesante atender a las argumentaciones de algunos colectivos cineastas de los años 70 en España, en plena dictadura, que cuestionaban quién realmente ejercía la contrainformación, si los colectivos, organizaciones, individuos enfrentados al poder o el propio poder era el encargado de contrainformar... (recogido en entrevista al Colectivo de Cine de Madrid en el film *Atado y bien atado...* No se os puede dejar solos (1981) de Cecilia Bartolomé).
- [12] <http://www.openstreetmap.es/> Última visita 28/03/2014
- [13] http://www.basurama.org/b09_la-ciudad-de-los-ninos_cabanyal.htm (Última visita 28/03/2014)
- [14] Para un estudio minucioso sobre la resistencia de los barrios en procesos de gentrificación, desarticulación de las relaciones intracomunitarias, etc. es imprescindible atender a la investigación de Amalia Signorelli en *Antropología Urbana*, 1999
- [15] Para ver el proyecto completo visitar: <http://www.behance.net/gallery/MEMORIAS-DE-LA-LIBERTAD-3-Habla-Getsemani-Barriada/8284987> (Última visita 28/03/2014)
- [16] Toda la información sobre nuevas propuestas narrativas, interactivas y transmedia es posible encontrarla a partir de InterDoc, laboratorio virtual que investiga la teoría y la práctica de nuevos modelos narrativos y usos de la tecnología en el campo del documental <http://www.inter-doc.org/tag/estado-actual-de-desarrollo/> Última visita 29/03/2014

Bibliografía

- Benjamin, W. [(1934), 2004]. *El autor como productor*, México: Itaca. Traducción de Bolívar Echevarría
- Bolívar, A. (2001). «Globalización e identidades: (Des)territorialización de la cultura». *Revista de educación*, (Número extraordinario)
- Brú, J. (1997). *Medio ambiente, poder y espectáculo*, Barcelona: Icaria
- Camponeschi, Ch. (2013). *Enabling City. De la resiliencia comunitaria*, Vol. 2, Gata Gorda Ediciones. Edición electrónica. www.enablingcity.com

- Castells, M. (1999). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. Vol I, Argentina-México: S.XXI
- Castells, M. (1995). *La ciudad informacional. Tecnologías de la Información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*, Madrid: Alianza Editorial
- Cucó, J. (2004). *Antropología urbana*, Barcelona: Ariel
- Echevarría, J. (1994) *Telópolis*. Barcelona: Ediciones Destino (Colección Ensayo, nº17)
- Fabrique de la Cite:
<http://www.lafabriquedelacite.com/fabrique-de-la-cite/site/fr/index.htm#&panel1-1>
- Última visita 25/06/2014
- Greenpeace (2011). Informe sobre vertido en el Golfo de México: <http://www.greenpeace.org/espana/Global/espana/report/contaminacion/DWH%20Report%20lo-resSPAIN.pdf> Última visita 29/03/2014
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*, Madrid: Akal
- Harvey, D. y N. Smith (2005). *Capital financiero, propiedad inmobiliaria y cultura*. Barcelona: UAB
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- Lootz, E. (2007) *Lo visible es un metal inestable*. Madrid: Árdora
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*, Nueva York: The Penguins Press
- Méndez Rubio, A. (2012) *La desaparición del exterior. Cultura, crisis y fascismo de baja intesidad*. Zaragoza: Eclipsados
- Nancy, J.L. (2001) *La comunidad desobrada*. Madrid: Arena Libros
- Pacione, M. (1990). *Urban problems*. Londres: Routledge
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. Addison-Wesley. Reading: USA.
- Santamarina, B. (2007). *Hijos del mar, hijos de la tierra*, Valencia: Universitat de València
- Sassen, S. (2003). *Contrageografías de la Globalización*, Madrid: Traficantes de Sueños

- Sennett, R. (2012). *Juntos. Rituales, placeres y políticas de cooperación*.
Barcelona: Anagrama
- Signorelli, A. (1999). *Antropología urbana*, México: UAM, Anthropos
- Smith, N. (1996). *The New Urban Frontier*. Londres: Routledge
- Solans, P. (2009). *Arte y resistencia*. Mallorca: Calima
- Tapia, V. (2013). El concepto de barrio y el problema de su delimitación:
aportes de una aproximación cualitativa y etnográfica, n° 12, en Revista
Bifurcaciones. Estudios Culturales Urbanos. ISSN: 0718-1132
- Varela, J. (2008). Paisajes del duelo. En los microcampos de la utopía. Arte y
colaboración en las prácticas artísticas contemporáneas. Estudio de casos,
Revista Abrente, n° 40-41. ISSN: 84-89652-68-6
- Wellman, B. y Gulia, M (1999). Virtual communities as communities: net surfers
don't ride alone, en Smith, M. y Kollock, P. *Communities in Cyberspace*.
Routledge: Londres.