

# ARTE GPS Y CARTOGRAFÍAS SUBJETIVAS EN EDUCACIÓN SUPERIOR

## PAISAJES DE EXPERIENCIA ARTÍSTICA EN LA CIUDAD Y SUS FORMAS DE EXPRESIÓN. LECTURA Y TRAZABILIDAD

GPS ART AND SUBJECTIVE CARTOGRAPHIES IN HIGHER EDUCATION  
LANDSCAPES OF ARTISTIC EXPERIENCE IN THE CITY AND ITS FORMS OF EXPRESSION.  
READING AND TRACEABILITY

**Luis Bouille de Vicente**

Universidad de Castilla La Mancha  <https://orcid.org/0000-0002-8276-2505>  
luis.bouille@uclm.es

### Resumen

El GPS *art* es una tendencia artística contemporánea que utiliza el desplazamiento humano y las aplicaciones digitales de geolocalización para componer representaciones figurativas en el espacio virtual. El cartografiado subjetivo se apropia de las prácticas geográficas de representación territorial para expresar de forma artística ciertas experiencias subjetivas de una o varias personas en su devenir en un determinado territorio. La aplicación de estas prácticas en educación formal otorga unas herramientas de recepción y expresión del entorno inmediato, necesarias para la reflexión y pensamiento crítico del espacio público y de la cultura que lo produce. En este artículo se estudia la realización de estas prácticas artísticas por parte de alumnado de la Facultad de Educación de Albacete y la experiencia e interpretación que sacaron de ella los participantes, en el contexto de su formación en educación artística.

### Palabras clave

Arte GPS; cartografías subjetivas; paisaje urbano; educación artística; ciudad.

### Abstract

GPS art is a contemporary artistic trend that uses human displacement and digital geolocation applications to compose figurative representations in virtual space. The subjective cartography appropriates geographical practices of territorial representation to express in an artistic way certain affective experiences of one or several people in their journey in a certain territory. The application of these practices in formal education provides tools for the reception and expression of the immediate surroundings, necessary for reflection and critical thinking about public space and the culture that produces it. This paper studies the implementation of these artistic practices by students of the Faculty of Education of Albacete and the experience and interpretations of the participants, in the context of their training in art education.

### Key words

GPS Art; Subjective Cartographies; Urban Landscape; Art Education; City.

## 1. INTRODUCCIÓN

El artículo pone el foco en las prácticas artísticas del GPS art y cartografías subjetivas, entendidas como herramientas de percepción y atención estética del entorno cotidiano del territorio urbano, productoras de pensamiento crítico y conocimiento. Es fundamental reflexionar sobre el espacio público y sobre la configuración de los lugares, pues su materialidad y composición articulan comportamientos individuales y sociales del habitante.

Lefebvre (2013) advierte de que los espacios sociales e individuales son *producidos* por las condiciones del sistema económico de cada época. Los espacios producidos que atienden a las características de la economía determinan la experiencia de los lugares y las relaciones que se establecen entre la ciudadanía. Así, apunta la idea de “espacio abstracto” como forma de experiencia y de relación espacial en la actual economía capitalista: prevalece el valor de intercambiabilidad en lo englobado en el espacio, de modo que aparece fragmentado y homogéneo, como abstracciones en forma de mercancía. En este espacio abstracto predomina lo visible y legible, como modos de percepción de los signos abstractos en los que se convierten cualquier elemento de un lugar. Lefebvre equipara la experiencia abstracta del espacio producido para ser leído a la de un conductor de coche, en el que prevalece “la capacidad de leer señales del código de circulación, y de un solo órgano, la vista, al servicio del desplazamiento en el campo visual. Desde ese momento, el espacio no aparece sino en sus formas reducidas” (Lefebvre, 2013, p. 349). El pensador lamenta la pérdida de dimensiones en la experiencia espacial que la hegemonía de lo legible produce, impidiendo vivir el espacio de forma rica e intensa.

Ante la legibilidad y visibilidad reduccionista del espacio abstracto De Certeau (2000) propone el concepto y práctica de “enunciados urbanos”: se trata de apropiarse artísticamente de la malla urbana producida por los poderes económicos, para subvertir la lógica del intercambio y el desplazamiento logístico en que se han convertido las ciudades. La táctica de apropiación paradigmática es, para De Certeau (2000), el caminar cotidiano por la ciudad: el transeúnte utiliza el espacio dado como entramado de signos abstractos, para hacer un uso retórico de ellos, poniéndolos en funcionamiento concreto, como forma de escritura propia. El caminar se convierte en un enunciado poético o “acto de habla”, en el que la experiencia de los recorridos, los giros, las equivocaciones, etc., se tornan ilegibles para el sistema reduccionista del espacio abstracto: “[...] el caminante transforma en otra cosa cada significante espacial. Y si, por un lado, sólo hace efectivas algunas posibilidades fijadas por el orden construido [...]; por otro, aumenta el número de posibilidades [...] y el de las prohibiciones [...]. Luego, selecciona” (De Certeau, 2000, pp. 110-111).

El GPS art y las cartografías subjetivas actualizan la táctica presentada por De Certeau en el ámbito de la educación artística. Estas prácticas se apropian artísticamente de sistemas de legibilidad propias del espacio abstracto, como es la geolocalización y los mapas, subvirtiendo su uso normativo; ayudando a experimentar el espacio público de las ciudades de forma más estética, más vívida. Poner los cinco sentidos en los espacios rutinarios, percibiendo y realizando los valores estéticos de lo cotidiano: Mandoki (2006) y Berleant (1997) argumentan sobre la necesidad de ampliar la experiencia estética, restringida habitualmente al arte y la belleza, al conjunto de situaciones de la vida ordinaria, como forma de hallar nuevos sentidos y satisfacciones en la rutina, teniendo una intensa vivencia cotidiana.

La puesta en práctica del GPS art y las cartografías subjetivas se entran con las premisas de la educación artística pragmatista propuesta por Agirre (2005). A partir de John Dewey y David Shusterman, Agirre propone una educación estética que esté imbricada en la experiencia artística de la realidad cotidiana (Dewey, 2008), conectada con el sistema simbólico cultural de una sociedad (Shusterman, 1992). Argumenta que cualquier cosa puede experimentarse estéticamente si el receptor tiene disposición y voluntad de hacerlo, pero que los artefactos que más predisponen a ello son las obras de arte, que

funcionan como condensados de experiencias capaces de generar significados simbólicos estéticamente. La práctica de GPS art y cartografías subjetivas funde la obra de arte con el paisaje urbano, a través de un recorrido que nada tiene que ver con el desplazamiento funcional, sino con la deriva situacionista y la psicogeografía (Debord, 2022). Lo que producen estas actividades es una mayor atención estética al entorno cotidiano, que conduce hacia mayor empatía, conocimiento y reflexión sobre los lugares que condicionan la vida diaria. El proyecto de educación artística *SPACEDRAWING* llevado a cabo en la Facultad de Educación de Albacete con parte de su alumnado durante varios cursos consecutivos presenta un bagaje positivo en cuanto a la percepción y la implicación emocional con el paisaje urbano.

## **2. LECTOESCRITURA DEL ESPACIO: GPS ARTY CARTOGRAFÍAS SUBJETIVAS EN EDUCACIÓN**

El GPS art y las cartografías subjetivas se conectan con la idea de que el espacio se escribe y se lee mediante el conjunto de eventos y objetos que lo configuran. La interacción estética con el paisaje urbano se parece al proceso de lectura de un texto, solo que en lugar de signos lingüísticos hay significantes materiales que se actualizan según el comportamiento del ciudadano en su devenir por el entorno urbano. De la misma manera que la lectura de un mismo libro implica infinidad de interpretaciones según cada lector, la experiencia del paisaje urbano produce una multiplicidad de procesos estéticos y simbólicos, atendiendo al bagaje previo y personalidad del viandante. No en vano, grandes referentes del arte y la literatura, como Charles Baudelaire, Walter Benjamin, Antonio Machado o Sigfried Krakauer, han considerado la ciudad como un libro abierto, en el que el paseante descifra el entorno urbano en su deambular por las calles (Torrecilla, 2020).

Es fundamental reseñar la importancia de la estética cotidiana en el contexto educativo que se pone en juego en la experiencia educativa *SPACEDRAWING* teniendo en cuenta la necesidad de refinar las percepciones sensoriales hacia el entorno cotidiano, y cómo este refinamiento resulta imprescindible para procesos de aprendizaje en educación: la atención estética hacia la realidad cotidiana como forma de empatizar y comprender mejor el mundo y las relaciones que se establecen en él (Marini, 2021).

### **2.1. La experiencia cultural del lugar: recepción y producción**

El “giro espacial” (*spatial turn*) es la tendencia relacionada con las ciencias sociales y las humanidades, en la que se destaca cómo aspectos estructurales de la cultura, las relaciones sociales, la política y la economía son configurados por las características geográficas y territoriales (Kümin & Osborne, 2013). Encontramos el concepto de “tercer espacio” (Soja, 1996, p. 6), que hibrida de manera indiscernible elementos físicos con dimensiones simbólicas de significado social; las “heterotopías” (Foucault, 1999, p. 435), espacios diferenciales respecto a los espacios ordinarios, y que destacan como fuentes de tensiones dialécticas entre las determinaciones normativas de una sociedad, los valores, y sus aspectos materiales; o la idea de “producción del espacio” (Lefebvre, 2013) por parte de los poderes económicos e interacciones sociales, descartando una interpretación naturalista del espacio y sus cualidades. El giro espacial aboga por estudiar las configuraciones espaciales y geográficas para poder conocer dimensiones culturales y sociales en determinadas épocas y territorios.

Una cualidad que caracteriza al giro espacial es que los espacios son amalgamas de signos (actuales y virtuales a un tiempo) interpretables. Esta idea otorga al espacio una característica de legibilidad, y de ser escrito, partiendo de un entendimiento amplio del concepto de lectura y escritura. Para Santos (2000) la “ontología del espacio” (p. 25), está formada por sistemas de técnicas, objetos y acciones en interacción, que tejen un texto móvil y en cambio continuo de relaciones híbridas entre materia y símbolo. “Todo paisaje habitado por los hombres lleva la marca de sus técnicas [...]”

(P. Gourou, citado en Santos, 2000, p. 32). La “legibilidad del espacio” por Lefebvre (2013) y De Certeau (2000), también desde otras perspectivas: Lynch (2001) presenta la idea de que una ciudad accesible y bien diseñada para sus habitantes es aquella cuya legibilidad de elementos relevantes del urbanismo proporciona un elevado grado de orientación para los viandantes; para Eco (1986) el conjunto de artefactos, desde un tornillo a un conjunto de edificaciones, son significantes y conforman un sistema de signos espaciales legibles, similar a Barthes (1993), que afirmaba que la ciudad es un lenguaje capaz de generar múltiples discursos según un viandante se mueve por ella, percibiendo las correlaciones entre los elementos urbanos y sus disposiciones. Greimas (1980) defiende el argumento por el que el lenguaje del espacio humano se forma por la dimensión material o significativa, y la dimensión cultural como la inscripción y lectura de la sociedad mediante el espacio; de esto se deduce la posibilidad de una atmósfera de significados culturales, virtuales, que flotan sobre el ambiente físico de las cosas y las acciones, las cuales actualizan: una “semiosfera” (Lotman, 1996, p. 22) que envuelve al mundo, convertido es un espacio híbrido material y simbólico, actual y virtual. En última instancia, el único lenguaje que englobaría al resto de lenguajes es el de las acciones (Pasolini, 1969).

## 2.2. El arte de expresar las relaciones con el paisaje mediante el GPS art y las cartografías subjetivas

El GPS art es una tendencia artística consistente en utilizar aplicaciones digitales de geolocalización o *geotracking* para realizar figuraciones virtuales aprovechando el entramado de vías dadas por el urbanismo local. Las siglas GPS corresponden a las iniciales en inglés de Sistema de Posicionamiento Global, tecnología diseñada para guiar mercancías y personas de la manera más eficiente posible (Yunck et al., 1985); el GPS art subvierte las características funcionales en busca de cualidades estéticas en el desplazamiento por el paisaje urbano. La “geolocalización”(2024) (*geotracking*) es “la capacidad para obtener la ubicación geográfica real de un objeto, como un radar, un teléfono móvil o un ordenador conectado a Internet [...] diseñada especialmente para capturar, almacenar, manipular y analizar en todas sus posibles formas la información geográfica referenciada”.

Las aplicaciones digitales con geolocalización utilizadas habitualmente en el GPS art son aquellas diseñadas para registrar la ruta, la distancia recorrida y el tiempo empleado en una actividad deportiva o por la naturaleza. La aplicación más popular es *Strava*, pensada para conocer la cantidad de km., la velocidad y la duración de la actividad, sea correr, montar en bicicleta o patinar. Los practicantes de GPS art se apropian de estas herramientas digitales para darle un uso artístico. Al realizar figuraciones virtuales en la aplicación, el cuerpo se convierte en la herramienta trazadora que, al desplazarse por las vías del territorio, se comporta como un lápiz sobre la superficie de registro del papel (Wasch & Krüger, 2019).

Uno de los artistas más reconocidos de GPS art es Stephen Lund, que recorre en bicicleta vías y calles de diferentes localidades, para crear dibujos virtuales de dimensiones descomunales, mediante *Strava* (imagen 1). En un primer momento, Lund funcionaba bajo la pura inspiración, al situarse delante de un mapa, observándolo, y esperando descubrir figuraciones camufladas en la matriz de vías urbanas (Wasch & Krüger, 2019); en fases posteriores busca premeditadamente realizar el dibujo de un motivo concreto (imagen 2). Lund juega con algunas características técnicas de la aplicación para dibujar de manera más efectiva, pues en algunos casos aparecen líneas que cruzan sobre bloques de edificios, sin atravesarlos realmente: para ello, en un punto del recorrido, pausa el registro de la ruta y se desplaza a otro punto en el que vuelve a reanudar la grabación, creándose por defecto una línea recta entre esos dos puntos, atravesando cualesquiera elementos del mapa, sin realmente realizar ese movimiento concreto (los contornos de la frente o el marco rectangular en imagen 2).

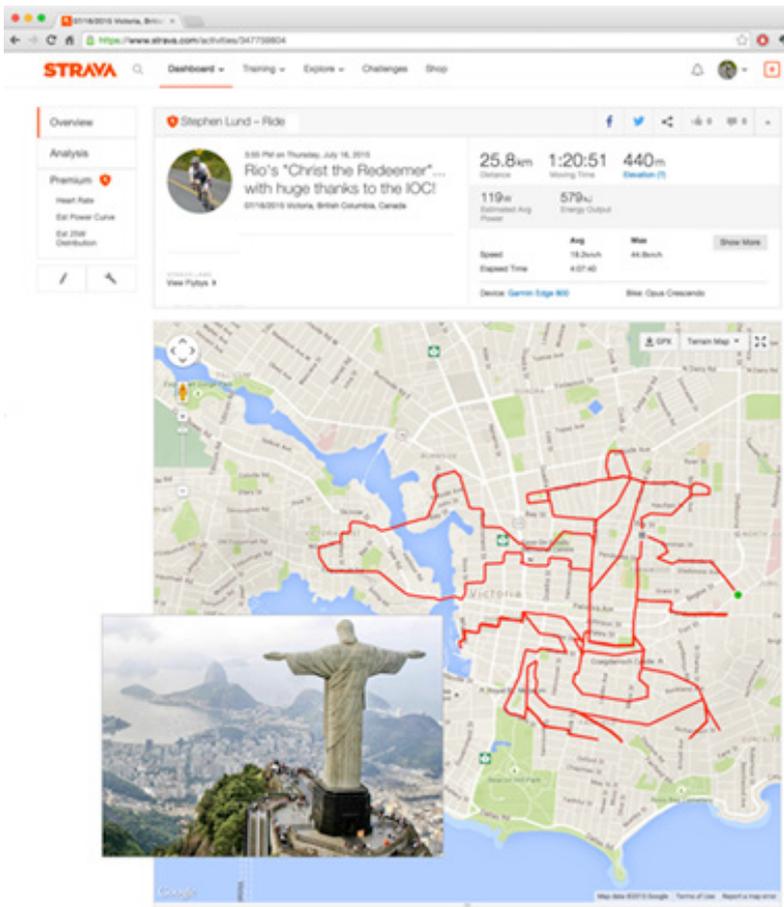


Imagen 1. GPS art realizado por Stephen Lund. Fuente: gpsdoodles.com

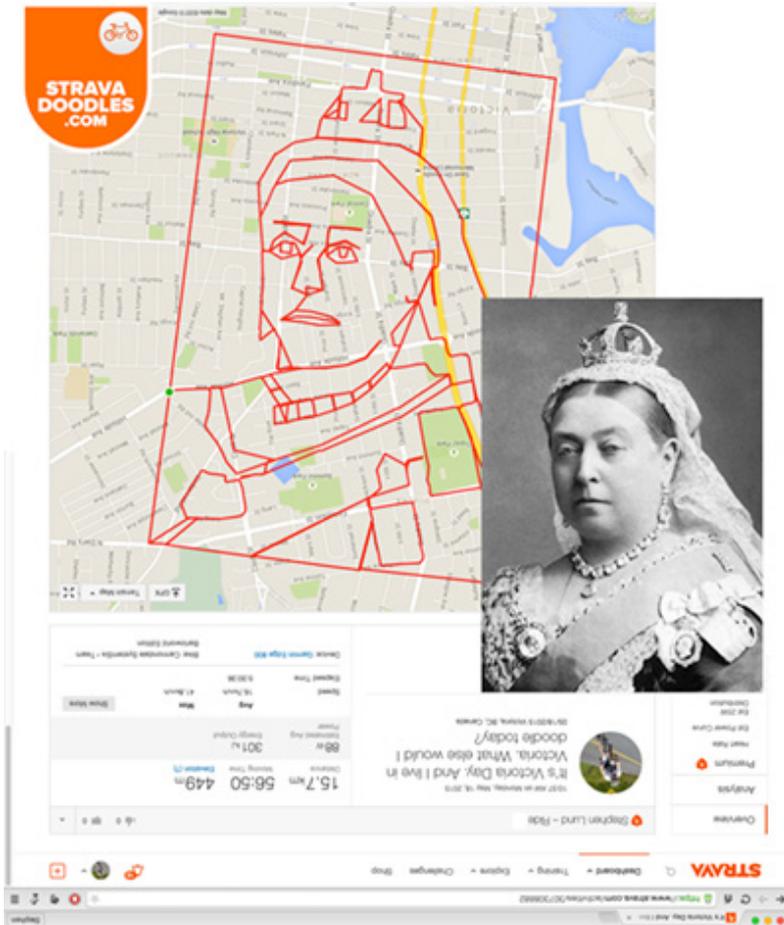


Imagen 2. GPS art realizado por Stephen Lund. Fuente: gpsdoodles.com

Para interpretar críticamente el GPS *art* tomamos el concepto de “trazabilidad” (2024), como el conjunto de procesos y resultados que permiten conocer la localización, trayectoria y el registro histórico de un producto o mercancía; busca tener control logístico de cada paso en la cadena de suministro, producción, distribución y comercialización del producto. Llevando este concepto al extremo, uno podría acceder al historial completo de trazabilidad de los materiales componentes de cualquier producto que haya adquirido: desde un clip a una vivienda. Teniendo en cuenta que el espacio, el tiempo, las acciones y las cosas son susceptibles de considerarse mercancías o productos de actividad económica (Lefebvre, 2013), la trazabilidad afecta al conjunto de la vida. De hecho, la economía de la atención basa su actividad en registrar las interacciones de usuario de Internet durante su navegación. Esa información es analizada para ofrecer publicidad personalizada a cada usuario, existiendo empresas que se dedican a recopilar, mediante *cookies*, los datos, para después comercializarlos (Fernández-Savater & Etxeberría, 2023). O cómo se puede conocer las ubicaciones de una persona mediante el registro de las señales emitidas por el teléfono móvil que porta. El mundo, siguiendo esta tendencia, va camino de convertirse en transparente: un exceso de signos y simulaciones que sustituyen a la realidad ocultándola según el filósofo Jean Baudrillard (Leandro, 2021), en el que el mapa se ha fundido con el territorio.

El GPS *art* subvierte la función logística de la trazabilidad, mediante el uso estético de geolocalización: si el registro de los desplazamientos habituales de una persona podría servir para conocer los elementos espaciales, las rutinas y costumbres de una persona con fines lucrativos, los trazados realizados para representar figuras en el GPS *art* desarticulan esta lógica, ya que los lugares y vías por donde circulan los artistas son recorridos ex profeso, sin relación habitual o rutinaria. El GPS *art* balancea el uso de mapas desde la función logística de desplazamiento -donde lo principal es conocer cómo llegar a una ubicación (orientación hacia el futuro)-, hacia una función artística del recorrido -que otorga especial énfasis en saber cómo se ha llegado a dibujar una trayectoria (orientación hacia el pasado) conectándose con aspectos de la memoria-; lo importante no son datos abstractos de medida del espacio y el tiempo, sino la fijación estética de un movimiento desarrollado en el tiempo. Así, el GPS *art* dota de temporalidad a los mapas, que convencionalmente pretenden ser una imagen abstracta atemporal universal de la representación de un territorio. Aunque mapa y territorio se han hibridado como las dos caras de un cristal que superpone virtual y actual, este espacio híbrido permite, en el GPS *art*, la percepción de uno mismo moviéndose en el espacio: al observar en la pantalla digital cómo aumenta la dimensión de una línea en la dirección y sentido necesarios para la construcción del dibujo, el artista está viéndose así mismo desde fuera, creando ese dibujo con sus movimientos, en una suerte de conciencia encarnada (Merleau-Ponty, 1997).

El GPS *art* puede englobarse en el concepto de cartografía subjetiva. La cartografía (2024) es la ciencia consistente en elaborar representaciones visuales de territorios para facilitar el conocimiento de estos. Los mapas se centran en figurar visualmente las formas contorneadas de las cosas, las angulaciones y las superficies. La cartografía subjetiva consiste en la apropiación de las técnicas, procesos y resultados para representar aquello que las convenciones no permiten representar, es decir, aquello ajeno al método científico que guía la elaboración de mapas: las emociones, sentimientos o experiencias sensoriales de individuos concretos, que mediante esta “cartografía sentimental” (Rolnik, 2006), buscan hacer visible y legible su visión del territorio en el tiempo; abundan mapas de experiencias perceptivas de un entorno, representando los olores (imagen 3) o sonidos de un territorio, las sensaciones motoras y sus obstáculos, o las emociones sentidas en las atmósferas de los lugares recorridos.

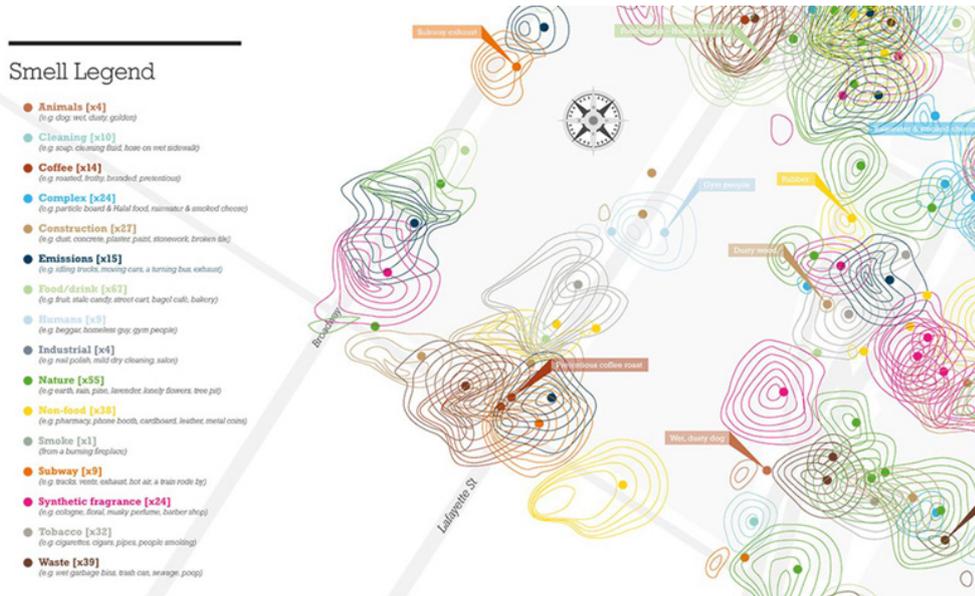


Imagen 3. Mapa de olores de la ciudad de Nueva York realizado por la artista Kate McLean. Fuente: sensorymaps.com

Algunos mapas subjetivos representan una psicogeografía (Debord, 2022), el conjunto de experiencias psíquicas y corporales resultado de una “deriva” (Careri, 2014, p. 78) por el territorio (imagen 4). La deriva consiste en recorrer un territorio dejándose llevar por aspectos instintivos y lúdicos que las diversas situaciones espaciales proponen con sus configuraciones y atmósferas; “una deambulación sin un destino fijo precisamente porque está tan centrada en una cuestión interrogativa como objetivo de observación que produce desorientación en quien la practica” (Alonso-Sanz, 2020, p. 364). En ocasiones, los mapas psicogeográficos se realizaban antes de realizar los recorridos, como forma de investigación a priori de las condiciones lúdicas y estéticas que ofrecen determinados lugares. La deriva desarrolla una forma de arte que entiende el andar como práctica estética (Careri, 2014); en ocasiones toma forma de visita turística a un lugar bajo premisas simbólicas que determinadas estructuras arquitectónicas solicitan, como por ejemplo fue *A tour of the monuments of Passaic, New Jersey* (1967), de Robert Smithson (La liminal, 2021).

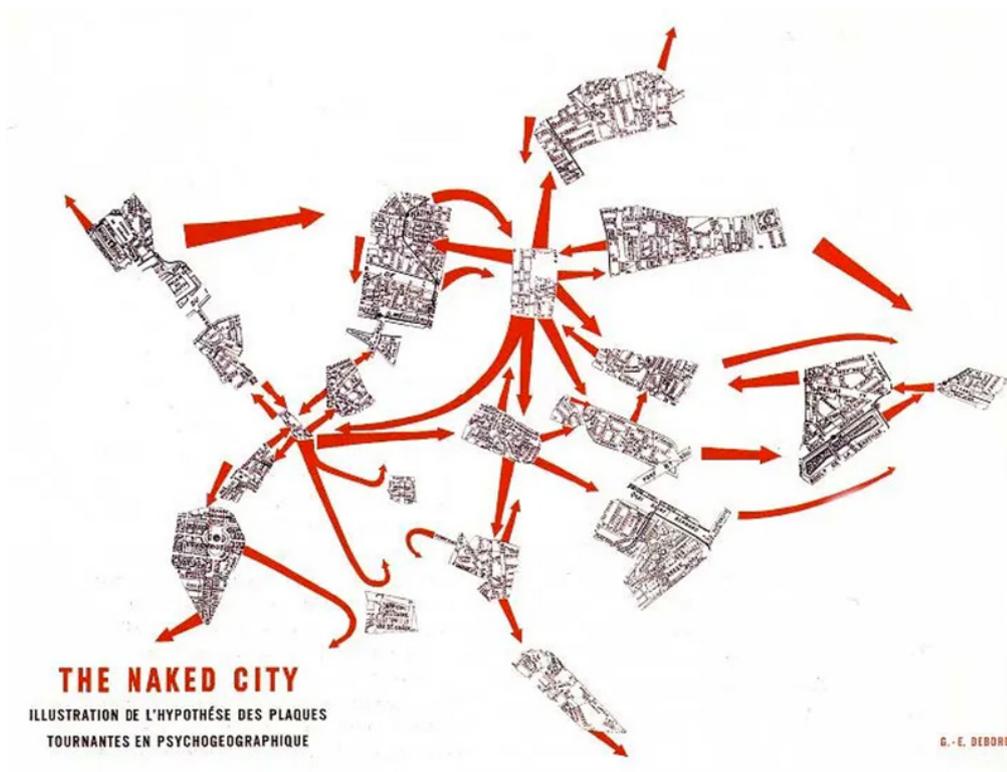


Imagen 4. *The Naked City*, Guy Debord, 1957.

La relación entre arte y paisaje ha resultado fructífera para expresar las relaciones subjetivas entre el territorio y el artista en la sociedad. Paisaje natural que es considerado por el *land art* como lugar de lectura y escritura, al marcar en aquel con signos que ayudan a la naturaleza a contar su relato (Raquejo, 2008), en línea con los fundamentos del surrealismo que caracterizan a las formas naturales como signos de “escritura automática” del paisaje (Krauss, 1996, p. 129). Un paisaje que puede ser fuente de significados semióticos de experiencias estéticas cotidianas (Mandoki, 2013), percibido como un continuo entre entorno y seres vivos en evolución conjunta (Ingold, 2000). Uno de los artistas que mejor entendió la relación entre arte, paisaje y cartografía fue Robert Smithson: primero con su forma de entender el paisaje como una larga frase escrita segmentada por los elementos discretos percibidos, que la puntúan (signos de puntuación) (Smithson, 1996); y segundo por su idea y puesta en práctica de los “nonsites”, “imágenes lógicas tridimensionales” (p. 364) que representan de manera abstracta a un lugar o paisaje natural en la galería de arte, mediante materiales extraídos del lugar, además de mapas y documentación visual y textual sobre el paisaje de referencia, en una suerte de tensión dialéctica entre interior y exterior, entre representación virtual y referencia actual, que desdibuja las fronteras entre territorio y mapa, entre lo físico y lo simbólico.

### **2.3. Los paisajes de experiencia artística en la universidad: proyecto de educación artística *SPACEDRAWING* en la Facultad de Educación de Albacete**

Este proyecto de educación artística (*SPACEDRAWING*) viene desarrollándose desde el curso 22-23 hasta la actualidad, en el Grado de Maestro en Educación Primaria de la Facultad de Educación de Albacete, en la asignatura Educación Plástica y Visual.

*SPACEDRAWING* se plantea como forma de abordar nuevos puntos de vista hacia el arte contemporáneo, la experiencia del espacio público de la ciudad como paisaje de experiencia y de expresión artística, y como forma de incentivar la percepción y atención estética hacia los espacios cotidianos; tomando como referencia la propuesta de deriva y mapeado de Alonso-Sanz (2020). Para ello se propone realizar una intervención de *GPS art* en Albacete, para después reelaborar la experiencia en forma de mapa tridimensional subjetivo y en forma de cartel. El primer paso se realiza en el aula-taller de Expresión Plástica, en la que, provistos de un plano de calles de Albacete, el alumnado trata de dibujar un objeto personal seleccionado dentro del entramado de calles; para ello realizan tentativas de dibujos utilizando papel de horno, que por su translucidez, resulta adecuado para colocarlo sobre el plano y dibujar figuraciones en él (imagen 5). Cuando el dibujo satisface al alumnado, realiza un listado del orden y el nombre de calles que el trazado del dibujo atraviesa, para tener una guía en su caminata. Mediante una aplicación de geolocalización registran la caminata para que aparezca el dibujo virtual que habían realizado sobre el papel; con el trayecto ya grabado, se comparte la imagen de la ruta (imagen 6). Durante la caminata el alumnado toma fotografías de aquello que solicita su atención, cualquiera que sea su dimensión estética.

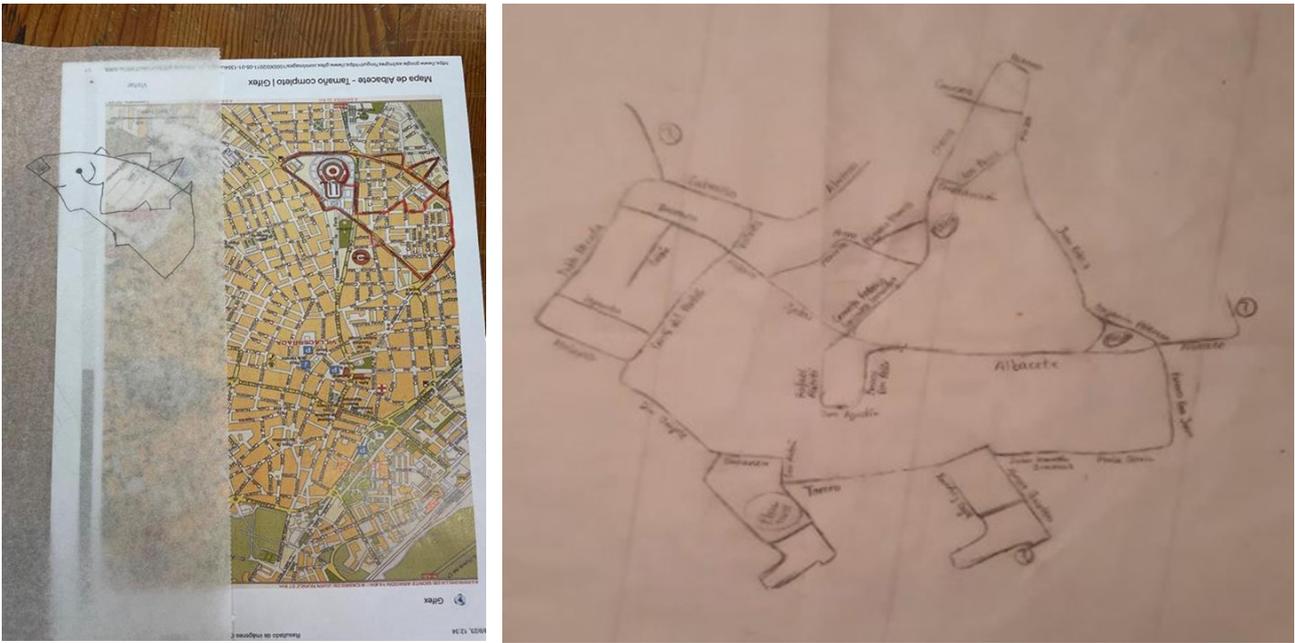


Imagen 5. Dibujos previos realizados por alumnado.

Distance 13.26 km Steps 16,014 Time 2h 37m



Congratulations, this activity is your longest walk on Strava!



Imagen 6. Rutas GPS art realizadas por alumnado.

Tras la práctica de GPS art, el alumnado realiza una interpretación del recorrido y su figuración virtual, elaborando un mapa hecho con palos y cuerdas, al estilo de las cartas de navegación de las Islas Marshall: este tipo de mapas presentan un acercamiento a la representación diferente al canon occidental cartográfico, pues lo que se dibuja en ellos mediante el uso de palos de madera entrelazados son las direcciones de las corrientes marinas, su fuerza, o los patrones de oleaje en el mar, mientras que las porciones de tierra de sus islas son insinuadas en las intersecciones de los palos unidos con cuerda (imagen 7); para un observador no iniciado en estas cartas de navegación estos artefactos pueden parecer objetos de artesanía o decorativos de experiencia subjetiva, cuando en realidad eran esenciales para la supervivencia en alta mar. El alumnado utiliza los palos para representa las calles caminadas en la figura de GPS art, y son intervenidos añadiendo colores y texturas, que indican sugestivamente el tipo de emoción o sensaciones experimentadas mientras recorrían ciertas vías (imagen 8).

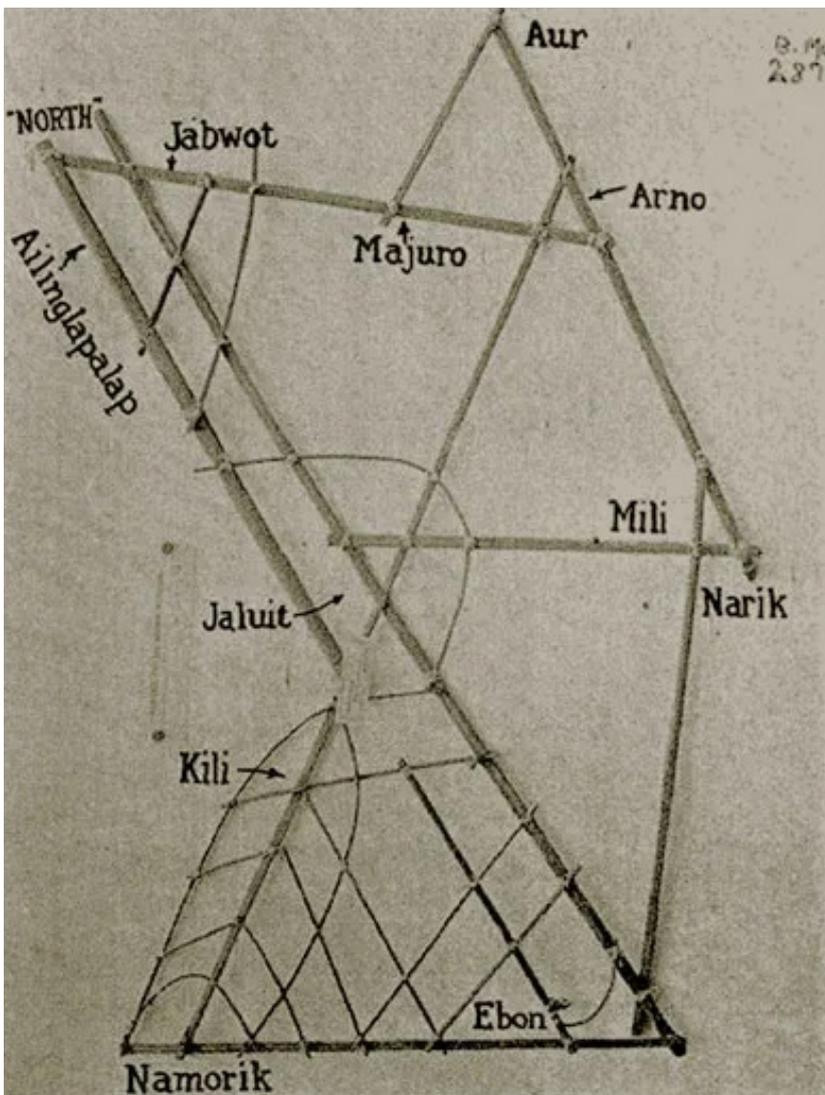


Imagen 7. Carta de navegación de las Islas Marshall.

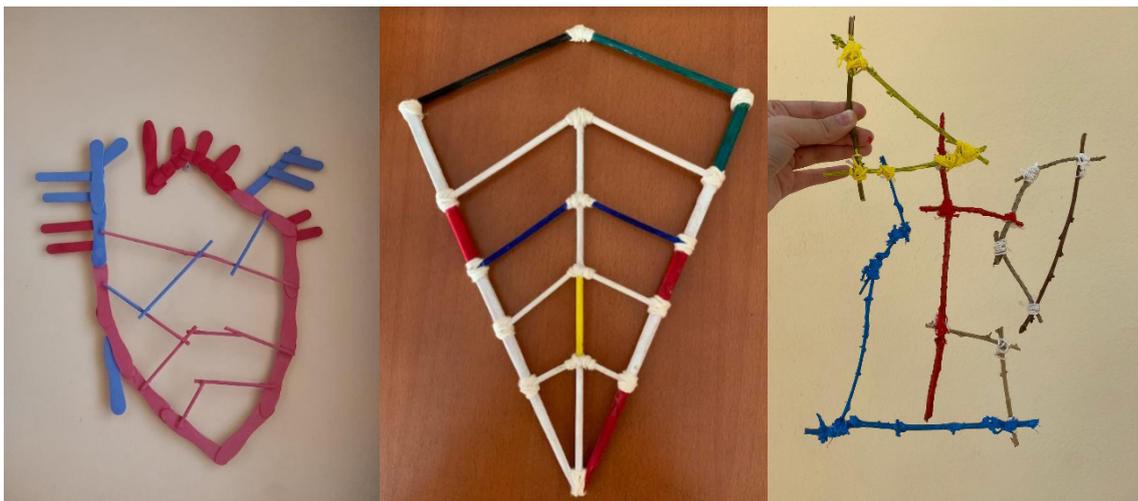


Imagen 8. Mapas subjetivos realizados por el alumnado.

Por último, el alumnado realiza un cartel digital mediante la aplicación *Canva*, en el que recogen algunas fotografías de las caminatas, textos que las comentan, y la imagen digital del trayecto recorrido. El cartel refleja algunas ideas y sensaciones experimentadas durante el trayecto, a modo de mapa psicogeográfico que el dibujo inicial en papel ha propiciado (imagen 9). La documentación de *SPACEDRAWING* se recoge en una memoria digital, que incluyen reflexiones sobre el proceso de elaboración.

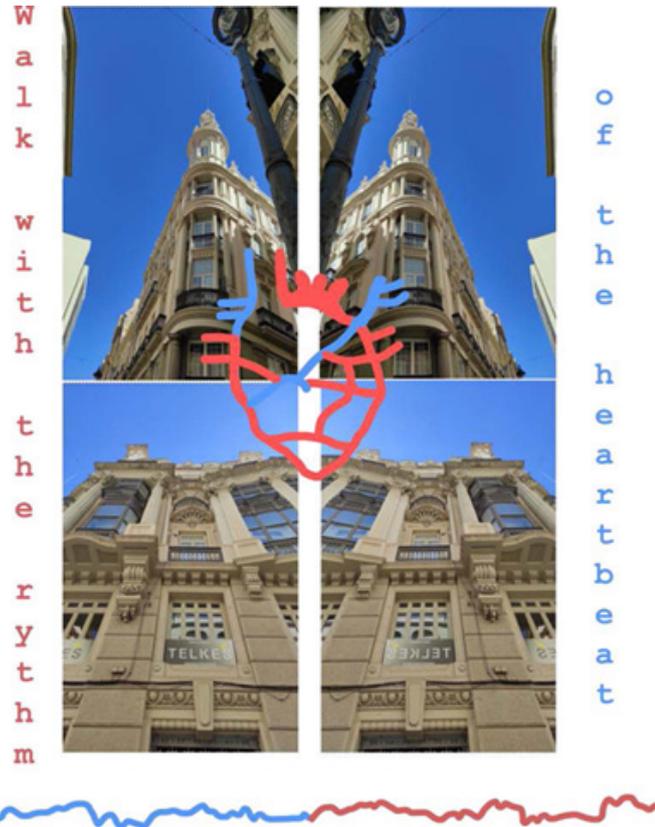


Imagen 9. Carteles realizados por el alumnado.

Muchas de las reflexiones del alumnado tras *SPACEDRAWING* destacan la capacidad de percibir desde un nuevo punto de vista el paisaje urbano, atendiendo a aspectos obviados por el comportamiento rutinario; al realizar la caminata bajo una premisa artística no funcional, la experiencia urbana se hace intensa y extraña, pues en muchos casos debían desandar una misma calle para conectar con la siguiente dirección del trayecto; el hecho de tener que tomar fotografías les ponía en un estado de alerta estética no habitual, prestando atención a los detalles, a partir de los cuales surgían las reflexiones sobre el entorno. Gran parte del alumnado experimentó calma o relajación al caminar, pues no tenían que desplazarse para llegar a una hora determinada a un lugar, si no que formaba parte de un proceso artístico.

El hecho de tener que tomar fotografías como parte de la actividad me llevó a prestar más atención a los detalles de mi entorno. Me di cuenta de que normalmente no suelo detenerme a observar los pequeños detalles que me rodean en mi vida cotidiana, ya sea por el ritmo de vida u otras circunstancias. Sin embargo, en ese momento, cada detalle parecía importante y significativo. (Alumna Facultad de Educación, 2023)

Esta experiencia me recordó la importancia de lo necesario que es tomarse un tiempo para uno mismo y desconectar, estar presente y apreciar los pequeños detalles que a menudo pasan desapercibidos. El tercer edificio que fotografié es uno abandonado. Siempre me han atraído los lugares así, con su encanto especial que mezcla la curiosidad y el misterio, además de evocar cierta nostalgia por un pasado que ya no existe. (Alumna Facultad de Educación, 2024)

### 3. DISCUSIÓN

La práctica continuada de *SPACEDRAWING* sería capaz de generar un mayor compromiso estético (Berleant, 1997) con el entorno cotidiano, percibiendo de manera activa y consciente los detalles que cualifican a los espacios producidos. Adquirir este compromiso estético no quiere decir estar eficazmente concentrado en aspectos predeter-

minados de los lugares habitados, sino más bien tener una atención distraída (Benjamin, 2013; Osborne, 2008) hacia el paisaje urbano, dirigiendo la percepción hacia todo aquello que suscite una intuición estética, tal como se experimenta una obra de arte, solo que en la vivencia artística del paisaje urbano. Se trataría de obtener aprendizajes que la ciudad ofrece, pues al ser un espacio producido culturalmente, se puede leer y entender, poniendo en práctica la idea de que las ciudades son educativas y ponen a disposición conocimientos y saberes (Gennari, 1998; Carpenter & McLuhan, 1974). A partir de los conocimientos obtenidos de la experiencia estética de la ciudad, es posible generar pensamiento crítico, identificando conflictos culturales o sociales, y proponiendo soluciones: desde la práctica artística, existe una tipología de obras que ponen en juego la “topocrítica” (Bourriaud, 2008, p. 28), una forma de expresar las mediaciones sociales que influyen en los comportamientos generando una crítica artística a través de procesos de investigación y de montaje de materiales en el espacio; *SPACEDRAWING* tiene el potencial para producir prácticas topocríticas del paisaje cotidiano fomentando su mejora hacia una experiencia más democrática y justa del espacio social.

#### 4. CONCLUSIONES

*SPACEDRAWING* pone de manifiesto la experiencia híbrida del espacio: entre lo actual y lo virtual, pues se pasa del dibujo a lápiz al registro del trayecto en una aplicación digital por medio del movimiento del cuerpo por el territorio físico; entre lo abstracto de la ideación y figuración digital y lo concreto de la experiencia de caminar por las calles con todos los sentidos alerta; entre lo íntimo de la elección del objeto personal que sirve de referencia para el dibujo y lo social de la caminata, conectando la realidad cotidiana con el contexto educativo del aula; entre lo material de las cosas de la calle y lo simbólico de las interpretaciones que se obtienen; entre la lectura de los elementos ya dados en el paisaje urbano y la escritura de las acciones que individualmente cualifican ese mismo paisaje.

Al recorrer el espacio público de la ciudad con intencionalidad estética uno se apropia artísticamente del espacio producido por la cultura, dando uso ilógico al entramado de vías que conforman la figuración. Esta utilización ilógica de los canales de desplazamiento tiene un efecto opuesto al de la transparencia que la trazabilidad produce, pues el recorrido no responde a ningún interés funcional si no únicamente estético. Al carecer de funcionalidad lógica, el conjunto de desplazamientos genera una experiencia artística en la que la temporalidad cobra especial relevancia, frente a pura espacialidad de los desplazamientos rutinarios (llegar de A a B lo antes posible). Así, *SPACEDRAWING* ofrece la posibilidad de tener una mayor consciencia sobre los movimientos que sobre las formas estáticas del entorno, pues lo que interesa de la relación con el mapa son los vectores de dirección y sentido que dibujan la figura en el tiempo. Permite también una experiencia emocional del paisaje urbano al tratar de captar y representar en un mapa lo sentido en determinada atmósfera del lugar. *SPACEDRAWING* efectúa una de las premisas de la educación artística pragmatista al generar una experiencia artística en los paisajes de la realidad cotidiana, fundiéndola con el contexto educativo y social. Un entorno cotidiano que se convierte en fuente de experiencia estética en lo ordinario y que convierte el espacio público en un espacio diferente a lo habitado.

#### 4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGIRRE, I.** (2005). *Teorías y prácticas en educación artística*. Octaedro.
- ALONSO-SANZ, A.** (2020). Una profesora 'flâneuse' en París. Cartografías en la formación inicial de docentes. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(2), 363-386. <https://doi.org/10.5209/aris.63670>
- BARTHES, R.** (1993). *La aventura semiológica*. Paidós.

- BENJAMIN, W.** (2013). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Amorrortu.
- BERLEANT, A.** (1997). *Living in the Landscape: Toward an Aesthetics of Environment*. University Press of Kansas.
- BOURRIAUD, N.** (2008). Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica. En M. A. Hernández-Navarro (comp.). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Cendeac.
- CARERI, F.** (2014). *Walkscapes: el andar como práctica estética*. Gustavo Gili.
- CARPENTER, E. & McLUHAN, M.** (1974). *El aula sin muros. Investigaciones sobre técnicas de comunicación*. Laia.
- CARTOGRAFÍA.** (2024, 5 de septiembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 18:22, septiembre 5, 2024 desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=-Cartograf%C3%ADa&oldid=162285400>.
- DE CERTEAU, M.** (2000). *La invención de lo cotidiano 1. Artes del hacer*. Universidad Iberoamericana.
- DEBORD, G.** (2022). *Psicogeografía, arquitectura y urbanismo*. Ediciones Asimétricas.
- DEWEY, J.** (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Eco, U.** (1986). *La estructura ausente*. Lumen.
- FERNÁNDEZ-SAVATER, A. Y ETXEBERRÍA, O.** (2023). *El eclipse de la atención*. Ned ediciones.
- FOUCAULT, M.** (1999). *Estética, ética y hermenéutica*. Paidós.
- GENNARI, M.** (1998). *Semántica de la ciudad y educación. Pedagogía de la ciudad*. Herder.
- GEOLOCALIZACIÓN.** (9 de julio de 2024). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Geolocalizaci%C3%B3n&oldid=161201836>.
- GREIMAS, A.** (1980). *Semiótica y ciencias sociales*. Fragua.
- INGOLD, T.** (2000). *The perception of the environment: essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge.
- KRAUSS, R.** (1996). *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza.
- KÜMIN, B., & USBORNE, C.** (2013). 1. At Home and in the Workplace: A Historical Introduction to the "Spatial Turn". *History and Theory*, 52, 305-318. <https://doi.org/10.1111/HITH.10671>
- LA LIMINAL.** (2021). *La tierra bajo mis pies. Caminar como herramienta de aprendizaje*. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana.
- LEANDRO, I.** (2021). La realidad como reflejo del misterio: Jean Baudrillard. En R. Conti & M. Martínez (comps.). *Alcances extraestéticos de la experiencia del arte*. Teseo.
- LEFEBVRE, H.** (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing.
- LOTMAN, I.** (1996). *La semiosfera I*. Cátedra.
- LYNCH, K.** (2001). *La imagen de la ciudad*. Gustavo Gili.

- MANDOKI, C.** (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. Siglo XXI editores.
- MANDOKI, K.** (2013). *El indispensable exceso de la estética*. Siglo XXI editores.
- MARINI, G.** (2021). An Introduction to Everyday Aesthetics in Education. *Studies in Philosophy and Education*, 40, 39–50. <https://doi.org/10.1007/s11217-020-09740-x>
- MERLEAU-PONTY, M.** (1975). *Fenomenología de la percepción*. Península.
- OSBORNE, P.** (2008). Recepción distraída: tiempo, arte y tecnología. En M. A. Hernández-Navarro (comp.). *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Cendeac.
- PASOLINI, P. P.** (1969). La lengua escrita de la acción. En VV.AA. *Comunicación 1. Ideología y lenguaje cinematográfico*. Alberto Corazón.
- RAQUEJO, T.** (2008). *Land art*. Nerea.
- ROLNIK, S.** (2006). *Cartografia sentimental: Transformações contemporâneas do desejo*. Sulina.
- SANTOS, M.** (2000). *La naturaleza del espacio*. Ariel.
- SHUSTERMAN, R.** (1992). *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking Art*. Blackwell.
- SMITHSON, R.** (1996). *The Collected Writings*. University of California Press.
- SOJA, E.** (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Blackwell.
- TORRECILLA, E.** (2020). La ciudad como un libro abierto: el flâneur como lector y escritor del espacio híbrido a través de la práctica artística. *ESCENA. Revista De Las Artes*, 80(1), 96–119. <https://doi.org/10.15517/es.v80i1.42476>
- TRAZABILIDAD.** (25 de septiembre de 2024). En *Wikipedia*. <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Trazabilidad&oldid=162658686>.
- WASCH, A. & KRÜGER, J.** (2019). Automatic route planning for GPS art generation. *Computational Visual Media* (5), 3, 303-310. <https://doi.org/10.1007/s41095-019-0146-z>
- YUNCK, T.P., MELBOURNE, W.G., & THOENTON, C.** (1985). GPS-Based Satellite Tracking System for Precise Positioning. *IEEE Transactions on Geoscience and Remote Sensing*, GE-23, 450-457.

**Luis Bouille de Vicente.** Profesor del Área de Didáctica de la Expresión Plástica en la Facultad de Educación de Albacete (UCLM). Investigación desarrollada entre la educación artística y las didácticas del espacio intervenido artísticamente, junto con el estudio de los objetos cotidianos como portadores de cualidades estéticas, simbólicas y pedagógicas.