

Anotaciones espaciales y medios hiperlocales

Spatial Annotations and hyperlocal media

Daniel Jiménez Chávez

Universidad Autónoma de Barcelona
daniel.ecrea@gmail.com

Resumo

Today unlike demonstrate the disappearance of geographical referents we can recognize a reaffirmation of the presence of space in people's lives. This new scene has given various names by authors who come from the mapping and other areas, such as Voluntereed Geographic Information (Goodchild, 2007), Web Mapping (Plewe, 2007), or Neogeography (Szott, 2006). All these concepts refer from different point of view to the possibility that untrained people make maps in a context of hyperlocalized information.

The cities were also the subject of predictions about his fate in relation with the new technologies. Several authors like Boyer (2006) again referred to the death in this case the city, however as geography, the city is healthy and continues to be a symbolic and spatial reference.

City of Memory, Organic City and Històries de Barcelona are platforms linked to cities in which citizens-users can express through different ways and with different tools, their experiences in a digital map. In this sense we review these platforms from 3 elements we consider essential in this kind of experience: tools and kind of spatial annotation, urban expression of these annotations and persons or organizations behind these initiatives.

The review of cases not only allows us to set up the relevance of space, but also the diversity of ideas, as

Abstract

Today unlike demonstrate the disappearance of geographical referents we can recognize a reaffirmation of the presence of space in people's lives. This new scene has given various names by authors who come from the mapping and other areas, such as Voluntereed Geographic Information (Goodchild, 2007), Web Mapping (Plewe, 2007), or Neogeography (Szott, 2006). All these concepts refer from different point of view to the possibility that untrained people make maps in a context of hyperlocalized information.

The cities were also the subject of predictions about his fate in relation with the new technologies. Several authors like Boyer (2006) again referred to the death in this case the city, however as geography, the city is healthy and continues to be a symbolic and spatial reference.

City of Memory, Organic City and Històries de Barcelona are platforms linked to cities in which citizens-users can express through different ways and with different tools, their experiences in a digital map. In this sense we review these platforms from 3 elements we consider essential in this kind of experience: tools and kind of spatial annotation, urban expression of these annotations and persons or organizations behind these initiatives.

The review of cases not only allows us to set up the relevance of space, but also the diversity of ideas, as

well as the influence of the objectives and people or organizations behind the platforms. These experiences takes on more importance in an urban environment as it allows to know what citizens-users want to express about the city using a map as an hyperlocal media.

Palavras-chave: Neogeografía; Anotación espacial; Medio hiperlocal; Ciudad.

well as the influence of the objectives and people or organizations behind the platforms. These experiences takes on more importance in an urban environment as it allows to know what citizens-users want to express about the city using a map as an hyperlocal media.

Keywords: Neogeography; Spatial Annotations; Hyperlocal media; City.

1. La Neogeografía y las viejas pulsiones espaciales

Una de las promesas de mayor universalidad que caracterizó inicialmente a la revolución de las comunicaciones y en particular al accionar de Internet, consistía en la pérdida de relevancia de las cuestiones espaciales en la vida de las personas. Las nuevas tecnologías parecían proveer incluso de un componente liberador, ya que las pulsiones locales eran consideradas como parte de un estadio anterior de civilización en el que la necesidad de vinculación local constituía una condición imprescindible. Se predecía la muerte de la geografía (Negroponte, 1985) a la vez que se vislumbraba la vida futura al interior de una cabaña electrónica (Toffler, 1980).

No obstante y a pesar de las numerosas predicciones en esta dirección, no ha sido posible observar un desafecto de lo local. Por el contrario, es posible observar cómo el espacio es aún relevante en la vida de las personas y aún más, cómo esta relevancia se hace visible y se potencia a través de los mismos elementos y herramientas que debían teóricamente liberar a mujeres y hombres de la pulsión de lo local.

Consideramos igualmente que una de las características primordiales de este nuevo escenario es el acceso de personas sin formación cartográfica a los significados de la producción de mapas (Crampton, 2010). Esta característica representa un cambio radical de grandes consecuencias, ya que los mapas han sido históricamente producidos por instituciones sin la participación de mujeres y hombres ajenos a los organismos oficiales.

Si bien probablemente sea la Neogeografía (Szott, 2005) el concepto de uso más extendido (y que nos involucra más en este artículo) para definir este escenario de cambio, existen también otras definiciones que describen este nuevo escenario como es el caso de

Digiplace (Zook and Graham, 2007) o VGI (Goodchild, 2007) (1). Neografía y VGI nos permiten conocer dos puntos de vista que respectivamente destacan la participación del ciudadano común en la construcción cartográfica con énfasis opuestos, pero también creemos complementarios.

La denominación neogeografía no proviene del mundo de la cartografía tradicional, y su origen debemos situarlo en el contexto de la informática y del diseño web. Efectivamente, los primeros ejercicios cartográficos que permiten hablar de un nuevo escenario propiamente tal no pertenecen a los cartógrafos tradicionales sino que a personas ligadas a la informática y en particular al mundo hacker. Estos primeros mashups denominados Housing Maps y Chicago Crime respondían a preocupaciones humanas que la cartografía tradicional no atendía como eran la búsqueda de vivienda y el índice de criminalidad respectivamente y sobre todo en contextos de proximidad absoluta, que serán denominados hiperlocales (2).

En un primer alcance (Szott, 2006), la neogeografía era definida cómo,

Neogeography, as we see it, is a diverse set of practices that operate outside, or alongside, or in the manner of, the practices of professional geographers. Rather than making claims on scientific standards, methodologies of neogeography tend towards the intuitive, expressive, personal, absurd, and or artistic, but may just be idiosyncratic applications of "real" geographic techniques. This is not to say that these practices are of no use to the cartographic/geographic sciences, but that they just usually don't conform to the protocols of professional practice.

Es posible por tanto vincular la neogeografía con la psicogeografía (3), ya que se considera que la práctica neocartográfica debe ser entendida como una forma de expresión al margen de las prácticas tradicionales, y por lo tanto en el contexto de la expresión de lo personal por sobre lo colectivo y con gran diversidad (4). La neogeografía también posee también un carácter reivindicativo, ya que permitiría que las personas expresasen su vinculación con el espacio a partir de lo más personal y sin acudir a los proyectos cartográficos nacionales o estatales.

La definición será ampliada por (Turner, 2006) posteriormente vinculándola al uso de herramientas distintas por parte de los usuarios sin formación en cartografía. Igualmente se

destaca la capacidad de combinar datos en la creación de mapas y asimismo la posibilidad de compartir la información espacial y de la vocación personal de esta.

Con el concepto de Voluntereed Geographic Information o VGI se reconoce que participantes de la VGI resultan vitales para la práctica cartográfica oficial y no deben ser considerados como obstáculos.

Lo más sorprendente del mundo de la VGI es cómo cientos de personas contribuyen a la generación de conocimiento geográfico sin ningún tipo de compensación y además sin ninguna certeza si sus aportaciones serán utilizadas o no por otras personas (Goodchild, 2007). No obstante se afirma que el lugar de la VGI es un lugar más bien situado en el nivel de la recolección de datos y no en las creación de significados cartográficos, por lo que desde este enfoque, los neogeógrafos participarían de un conocimiento menor o accesorio.

No obstante y a la vista de las experiencias recolectadas e investigadas en concreto, no parece procedente posicionar el nuevo escenario en contraposición con la cartografía y/o geografía tradicional como si se tratase de una nueva disciplina que confrontase la legitimidad de la teoría y práctica de la ciencia cartográfica. Por esta razón nos parece más adecuado afirmar que se trata más bien de una práctica cartográfica realizada con otros estándares (Hudson-Smith and Crooks, 2008).

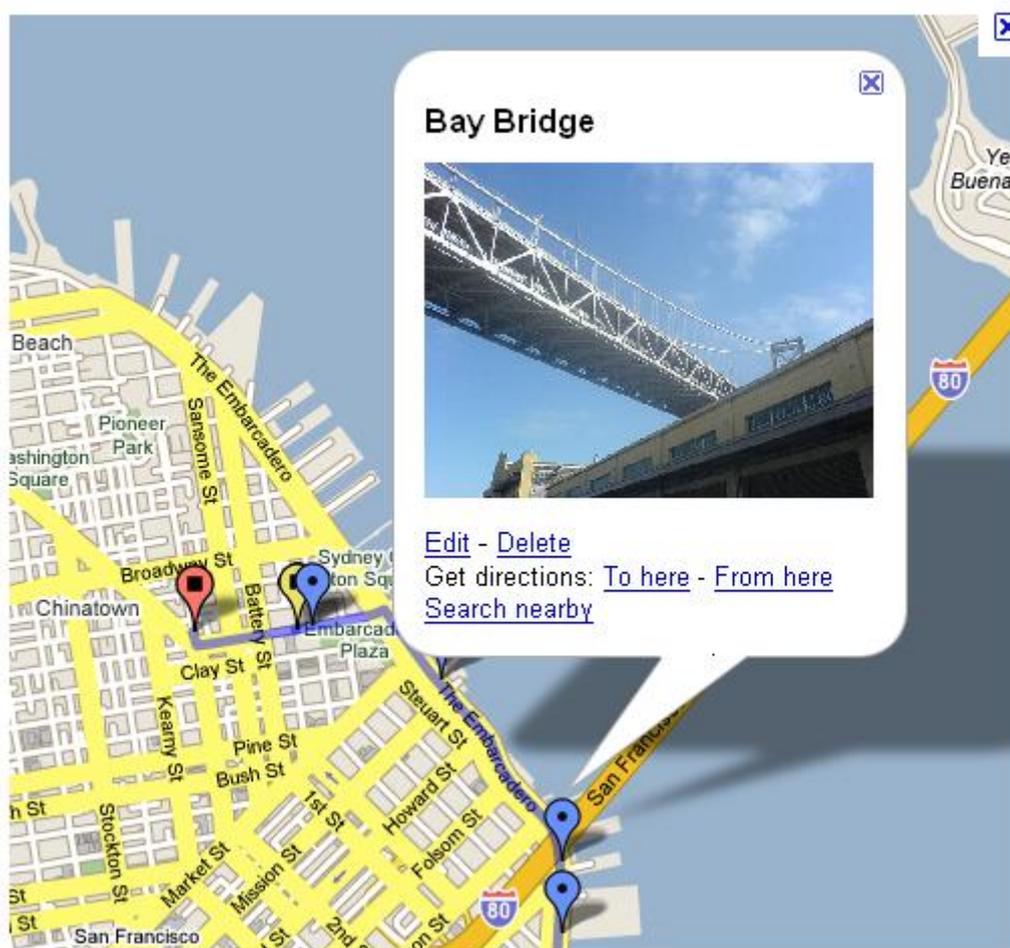
2. Web 2.0 y Neogeografía

Los autores coinciden en señalar a la denominada web 2.0 como un punto de partida ineludible en la aparición de las nuevas prácticas mencionadas. La web 2.0, definida por O'Reilly en el año 2004 (5) engloba y describe un conjunto de prácticas y herramientas que resultan determinantes para que los usuarios creen contenido y en el caso descrito se trasformen en reales agentes cartográficos. Por esta razón los mapas digitales y la capacidad por parte de los usuarios de intervenir en estos, se encontraría en la misma línea que se encuentran las wikis y los blogs y por tanto también con los mismos cuestionamientos: la creación de contenido por parte de personas al margen de la academia.

A mediados de la primera década del siglo ya habían visto la luz los primeros mashups cartográficos (Housing Maps y Chicago Crime), pero estos no habían sido creados con la API de Google Maps (ya que esta no había sido liberada aún), sino que contaron con la

intervención de personas ligadas a la informática hacker. La posterior liberación de la API de Google Maps permitirá el acceso a la creación de mapas a las personas con formación informática. Otra aportación no tan visible, es la capacidad que presenta Google Maps de organizar la información en torno a layers o capas de información que se encuentran presentes en el mapa, ya que esta capacidad permite vincular información al espacio y a su vez relacionarla simultáneamente con otro datos lo que enriquece notablemente las prestaciones de la cartografía y de sus capacidades hiperlocales, de esta forma podemos reconocer diversas situaciones, acciones u elementos asociados a un mismo espacio y hasta en temporalidades distintas.

Figura 1 - Google My Maps



El cambio fundamental se produce en el año 2007 con la creación de Google My Maps, momento en el cual Google ponía a disposición de las personas sin formación cartográfica, un conjunto de herramientas que permitían por primera vez que las personas realizaran

anotaciones espaciales en los mapas, pudiendo conservar estos mapas, modificarlos y compartirlos.

Pero probablemente lo más importante es que Google My Maps no sólo creó los procedimientos y herramientas de anotación, sino y sobre todo, popularizó este tipo de acciones proveyendo además de una iconografía que es de radical importancia para comprender las anotaciones espaciales y la hiperlocalidad. La iconografía de Google y en particular el pushpin (prácticamente asumido por casi cualquier plataforma de georeferenciación en sus diversas formas y acciones) son las herramientas con las que por ejemplo cualquier usuario o ciudadano realiza en una zona determinada de una ciudad (como veremos al máximo detalle) para vincular espacialmente una vivencia. De esta forma se operativiza exitosamente la esencia hiperlocal de un mapa ya que a través de las herramientas y procedimientos descritos, el usuario-ciudadano puede alcanzar niveles muy precisos de anotación espacial.

3. Neogeografía y ciudad: mapas como medios hiperlocales

Las ciudades al igual que la geografía, también han sido señaladas en cuanto perjudicadas por las tecnologías de la información y la comunicación. No obstante, las anotaciones espaciales en un mapa digital de una ciudad ponen de manifiesto cómo sus habitantes vinculan vivencias personales y acontecimientos colectivos en amplios y diversos arcos temporales a puntos específicos de la ciudad destacándola y manteniéndola por tanto como referente común incluso en las particularidades.

Se trata de una expresión de la autoría o agencia posibilitada por las nuevas tecnologías, que permite vincular una acción concreta, experiencia u objeto a un escenario en particular de la ciudad.

Las experiencias revisadas permiten apreciar la importancia de los mapas en la vida de las personas y la fuerza y contundencia que tienen estos para vehicular información y aún más cuando se trata de entornos de gran proximidad y también de comunidad, porque la hiperlocalidad asocia lo próximo con lo cotidiano, lo propio y lo común y en lo diverso.

Las plataformas que describimos en este artículo tienen la particularidad que su accionar está vinculado o asociado a determinadas ciudades: Nueva York, Oakland y Barcelona. De la misma forma a partir de peculiaridades y diferencias que permiten realizar una lectura de cada una de estas y sus prestaciones y cómo estas permiten delinear enfoques diversos de cada ciudad. Realizamos una visita a estas tomando en cuenta tres puntos que nos parecen imprescindibles: los procedimientos y herramientas de anotación y el tipo de anotación resultante, expresión urbana de esta y las personas o instituciones tras la iniciativa.

En los procedimientos y herramientas de anotación y el tipo de anotación resultante consideramos las herramientas de las que se provee al usuario para realizar la anotación (contexto de la anotación, presentación gráfica y/o etiquetado) así como la expresión de estas en el mapa. En la expresión urbana de la anotación consideramos como se manifiesta la anotación en el contexto urbano en cuanto a su manifestación en el espacio (calle, plaza, avenida, etc.) y la información asociada a esta y la forma en la que se presenta (medios). Finalmente creemos necesario contextualizar el trabajo humano existente tras estas iniciativas y como influencia el funcionamiento de las plataformas. Curiosamente ninguna de las tres plataformas examinadas aquí utiliza como fuente cartográfica Google Maps.

3.1. City of Memory

City of Memory (<http://www.cityofmemory.org/>), es una plataforma de historias y experiencias vinculadas a la ciudad de Nueva York.

3.1.1 Procedimientos y anotación

Si se desea realizar algún tipo de aportación en este sitio se debe completar una especie de guía por etapas. En esta guía se solicita información tal como el nombre usuario, dirección electrónica, ubicación de la historia o el contenido de esta, pero no culmina con una anotación en el mapa realizada por el usuario. Durante el proceso de ingreso de una historia se reconoce como limitante de la situación espacial, las direcciones habituales de la ciudad.

Figura 2 - City of Memory.

La aportación genera un etiquetado cromático que se representa en el mapa, cuyo objetivo es diferenciar las intervenciones desde su origen. El color calipso se asocia a las intervenciones realizadas por usuarios y el color naranja a las intervenciones gestionadas por City Lore, si bien en el proceso mismo de realizar una marca en el mapa como ya hemos mencionado.

En este caso al igual que el resto de los casos mencionados para este artículo, las historias son vinculadas espacialmente a partir de un mapa digital de la ciudad. Se observa una distinción barrial o distrital: Manhattan, Bronx, Queens, Brooklyn y Staten Island. El mapa tiene las opciones de zoom y de desplazamiento.

3.1.2 Expresión urbana

Se accede al mapa (en las otras plataformas también es posible acceder por otras vías como el etiquetado o a través de determinados listados temáticos) a través de las marcas realizadas en el mapa digital que permiten identificar el origen institucional de las aportaciones y que vinculan la aportación con el lugar determinado de esta

La narración se puede presentar en diversos formatos: texto, audio, video o imágenes. La presentación a partir del ícono, permite seleccionar la opción de la historia propiamente tal y la ubicación de esta en el mapa. En la opción de mapa se accede a una marca realizada en

el mapa en la que se obtiene información de la ubicación como la dirección y la latitud y longitud, así como el distrito.

También es posible realizar recorridos (Tours) por el mapa digital mediante trayectos establecidos por los participantes.

3.1.3 Gestores de la plataforma

La plataforma parte de la actividad de *CityLore*, entidad fundada en el año 1986 entre cuyos objetivos se encuentran la documentación y preservación de la cultura popular urbana. Junto a *City of Memory*, otros proyectos destacables de *City Lore* son por ejemplo *Place Matters*, y *Poetry Project*. Sin duda alguna de las tres plataformas mencionadas esta es la que posee un enfoque y accionar más institucional, lo que en definitiva enmarca el funcionamiento de la página y el enfoque de ciudad que se desarrolla como puede observarse.

3.2. Organic City

Organic City (<http://www.theorganiccity.com/>) es una plataforma de espacialización de narraciones personales en funcionamiento en la ciudad de Oakland (6).

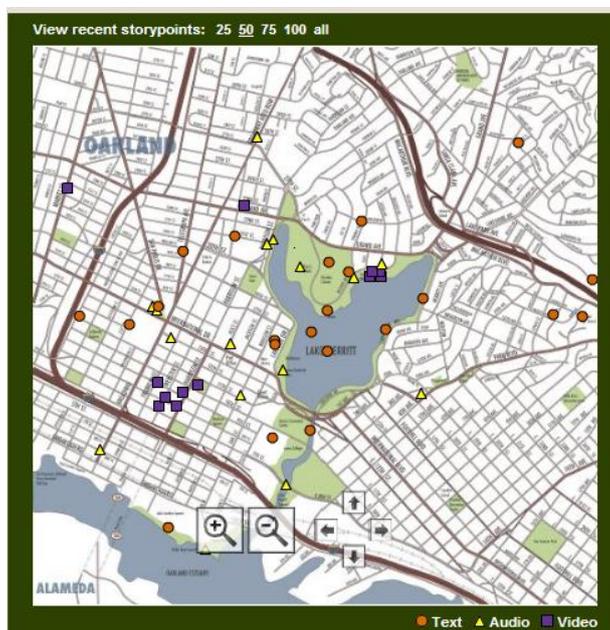
3.2.1 Procedimientos y anotación

La forma mediante la cual los usuarios ciudadanos realizan aportaciones en la plataforma es más directa, es decir, solamente es necesaria una cuenta de correo y un nombre de usuario (el usuario debe registrarse), estas dos acciones son suficientes para que la persona que interviene, realice su aportación. Una vez efectuado el registro, se ingresa en la página y se selecciona en el mapa el lugar al que se vincula la intervención (Al clicar en un punto se determina la ubicación de la zona). Igualmente se selecciona el título, se escribe la narración, se selecciona el formato y también la etiqueta temática deseada.

En el mapa podemos observar en este las intervenciones por parte de los usuarios que esta vez poseen un etiquetado temático que supera la distinción institucional, pero que no responde al contenido propiamente tal de las intervenciones. En este caso se trata de formas de diversos colores que solamente hacen referencia al formato en cual está

presentada la historia: audio, video o texto (7). Las etiquetas son las siguientes: círculo de color naranja/texto, triángulo de color amarillo/audio y cuadrado color lila/video.

Figura 3 - Organic City



Solamente al acceder a la historia es posible acceder a un etiquetado temático, pero desde aquí tampoco es posible recorrer el mapa mediante este etiquetado. El etiquetado corresponde a las siguientes categorías:

Abstract, Action and adventure, Comedy, Crime, Fantasy, Historical, Journal, Lies, Love, Mystery, Nature, News, Other, Poetry, Scary, Secrets, Soapbox Y Urban myths.

Al igual que las otras dos plataformas, también existe la posibilidad de realizar desplazamientos en el mapa y zoom.

El mapa tiene las opciones de zoom y de desplazamiento, pero no se observan distinciones de agrupaciones menores como barrios o distritos como forma de organización.

3.2.2 Expresión urbana

Al acceder al mapa, las historias una vez seleccionadas desde el mapa (existen otras formas también de acceder a estas) permiten conocer la historia en el formato en el que se encuentran desarrolladas.

Al clicar en unos de los íconos se accede a una página nueva en la que aparece información como el título, el nombre del usuario o la ubicación, pero solamente en función de la latitud o longitud, no se observa información referente a calles, plazas y otros tipo de elemento urbano. Igualmente, el mapa en un recuadro pequeño ilustra la zona seleccionada pero no se observa ningún tipo de marca orientativa.

3.2.3 Gestores de la plataforma

Organic City es el resultado de la tesis de Sarah Mattern y Seamus Byrne para optar al título de Graduado Multimedia del *CSU East Bay's Multimedia Graduate Program*. La plataforma fue desarrollada entre los años 2005 y 2006 y puesta en marcha en el año 2007.

3.3. Històries de Barcelona

Històries de Barcelona (<http://www.bdebarna.net/v2/index.php>) es una plataforma creada por las periodistas Laura Rahola y Marta Torres en el año 2002 y centrada en la ciudad de Barcelona.

3.3.1 Procedimientos y anotación

Al igual que City of Memory, se realiza un trayecto por etapas que en este caso si culmina en la acción de la anotación espacial. Las gestoras manifiestan que no se realiza un filtrado de las historias y que este no ha sido necesario en ningún momento, si bien el registro es necesario.

Además esta plataforma al igual que Organic City permite la realización de comentarios por parte de los usuarios (con un nivel de libertad al nivel de las intervenciones principales), pero en este caso, la información acerca de estos (número), ya se encuentra presente en la página a la que se accede en la historia.

Figura 5 - Històries de Barcelona.



El mapa permite los desplazamientos así como el alejamiento y acercamiento. La diferenciación distrital es la siguiente: Ciutat Vella, Ciutat Vella Barceloneta, Gràcia, Eixample, Poble Nou, Les Corts, Sarrià Sant Gervasi, Horta Guinardó, Sant Martí y Sants Montjic.

3.3.2 Expresión urbana

La forma de acceso al mapa es mediante las marcas (círculos cromáticos) realizadas en este por parte de los usuarios, pero la gran diferencia en este caso es que las marcas cromáticas revelan el contenido de las aportaciones, pero por defecto el mapa muestra aportaciones al azar.

Al clicar en estas se accede a otra página en la que se obtiene información como el título de la historia, el nombre del usuario o la ubicación, esta última a nivel distrital y más específico.

De la misma forma, siempre junto a la narración (en cualquier formato) se encuentra el mapa donde se observa la marca que permite una orientación más expedita por parte de los usuarios.

3.3.3 Gestores de la plataforma

La plataforma fue desarrollada mientras las periodistas concluían un posgrado de periodismo digital en la Universidad Politécnica de Catalunya. Ambas son gestoras únicas de la plataforma.

4. Lecciones: mapas digitales como medios hiperlocales

Existe un conjunto de herramientas y procedimientos exitosamente testeados y que permiten que las personas vinculen diversos tipos de información personal y colectiva a un espacio determinado, en ocasiones muy específico. Estos mapas vinculados a entornos urbanos se comportan como medios vehiculizadores de las más diversas expresiones de mujeres y hombres que residen en la ciudad parcialmente, o totalmente o que lo han hecho alguna vez.

En este sentido conviene señalar que creemos ver en estas plataformas una representación del accionar de lo que denomina web 2.0 o de sus herramientas, en particular los blogs: cada anotación espacial constituye una especie de blog vinculado espacialmente a una ciudad. Como hemos visto la relación de la anotación espacial es diversa, así como su vinculación con el mapa que es amplia y puede incluir desde una ciudad hasta la esquina de una calle o sencillamente la latitud y la longitud. Los casos demuestran que al permitir que el usuario realice la anotación como si se tratase de un proceso físico, la proximidad o hiperlocalidad es muy grande (esquinas, cruces de calles, paradas de autobús, etc.) como ocurre con Històries de Barcelona.

Las experiencias revisadas permiten también apreciar la importancia de los mapas en la vida de las personas y la fuerza y contundencia que tienen estos para vehicular información.

Las categorizaciones también son diversas si bien se observando dos casos de temáticas, si bien sólo uno se refleja directamente en el mapa. Al respecto, estas categorizaciones no son

sólo útiles como fuente de información, sino también en forma de layer que nos permite conocer una información más relacionada y contextualizada de la ciudad.

Las anotaciones espaciales como los blogs permiten realizar comentarios lo que también nos lleva a preguntarnos sobre el contenido de estas intervenciones y la naturaleza no lineal que presentan y por tanto como una nueva fuente de información que posee rasgos hipertextuales a partir de una información vinculada espacialmente.

Los comentarios igualmente responden a la necesidad de participar a partir de un determinado hecho que sucedió en un determinado lugar y por lo tanto con una comunidad de significado que va desde la ciudad hasta una calle numerada o una vivienda en particular o incluso hasta el banco de un plaza y también en un contexto cronológico, ya que la vivencia relatada es intervenida por parte de los ciudadanos en distintos estadios cronológicos. Los comentarios consideramos deben ser abordados en un contexto de importancia similar al del post sí mismo.

En este sentido creemos que este tipo de intervenciones y su categorización no deben ser comprendidas en su totalidad en el contexto de los medios habituales: no se trata de ciudadanos que reportan noticias. Sino que se trata de personas con un enfoque particular (cercano y por tanto con unas ventajas incomparables) y contextualizado. De la misma forma accedemos mediante estas anotaciones espaciales a una información que también tiene mucho de memoria personal y colectiva y por lo tanto de historia. Las categorizaciones presentes de forma visible en los casos de Organic City e Històries de Barcelona, permiten igualmente acercarnos a aquello que los ciudadanos coinciden en categorizar y organizar espacialmente y hacer formar parte de un todo común y por tanto de un conglomerado de información vinculada espacialmente.

Finalmente la forma en la que se presentan las intervenciones por parte de las plataformas tiene en parte una relación clara con los medios de los cuales se provee para el desarrollo de las herramientas tecnológicas, nos obstante este hecho también tiene incidencia en el proceso de creación de las historias así como en su contenido.

5. Referencias Bibliográficas

- ANDERSON, Paul (2007) *What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education*. JISC Technology & Standards.
- CRAMPTON, Jeremy. Turow, Joseph y Sui, Lokman (Ed). (2010). *The Hyperlinked Society: Questioning Connections in the Digital Age*.
- CRAMPTON, Jeremy (2009) Cartography: maps 2.0. *Progress in Human Geography* 33 (1) (2009) pp. 91-100.
- CRAMPTON, Jeremy. Turow, Joseph y Sui, Lokman (Ed). (2010). *The Hyperlinked Society: Questioning Connections in the Digital Age*.
- GOODCHILD, Michael (2007) Citizens as Voluntary Sensors: Spatial Data Infrastructure in the World of Web 2.0. *International Journal of Spatial Data Infrastructures Research*, 2007, Vol. 2, 24-32.
- GOODCHILD, Michael (2008) Assertion and authority: the science of user-generated geographic content. Proceedings of the Colloquium for Andrew U. Frank's 60th Birthday. *GeoInfo 39*. Department of Geoinformation and Cartography, Vienna University of Technology.
- HUDSON-SMITH, A., BATTY, M. CROOKS, A. T. and MILTON, R. (2008), Mapping for the Masses: Accessing Web 2.0 through Crowdsourcing, *Centre for Advanced Spatial Analysis (University College London): Working Paper 143*, London, England.
- HUDSON-SMITH, A., and CROOKS, A. T. (2008), The Renaissance of Geographic Information: Neogeography, Gaming and Second Life, *Centre for Advanced Spatial Analysis (University College London): Working Paper 142*, London, England.
- HUDSON-SMITH, A., BATTY, M. and MILTON, R. (2008). The Neogeography of Virtual Cities: Digital Mirrors into a Recursive World. In M. Foth (Ed), *Handbook of Research on Urban Informatics: The Practice and Promise of Real Time City*, Information Science Reference, Hershey, PA: Information Science Reference, IGI Global.
- MILLAR, C. C (2006) A Beast in the field: the Google maps mashups as GIS/2. *Cartographica* 41, 187-99.
- MONMONNIER, Mark (2007) Cartography: the multidisciplinary pluralism of cartographic art, geospatial technology, and empirical scholarship. *Progress in Human geography* 31 (3). PP. 371-379. P. 372.
- NEGROPONTE, N. (1995) *Being Digital: The Road Map to the Information Superhighway*. Hodder and Stoughton, Londres.

PLEWE, B. 2007: Web cartography in the United States. *Cartography and Geographic Information Science* 34, 133–36.

TOFFLER, Alvin. (1980) *The Third Wave*. Morrow, Nueva York.

TURNER, Andrew (2006). Introduction to Neogeography (O'Reilly Short Cuts series). O'Reilly Media.

ZOOK, Mathew, A. y GRAHAM. Mark (2007) Mapping Digiplace: geocoded Internet data and the representation of place. *Environment and Planning: Planning and Design*, volume 34, pages 466-482

Web

SZOTT, Randall (2006) What's neogeography anyway. <http://placekraft.blogspot.com/2006/05/what-is-neogeography-anyway.html>

Notas

1. Crampton ha reflexionado respecto a cómo ninguna de las denominaciones utilizadas para definir el nuevo escenario, se sirve del concepto cartografía.

2. Comprendemos la hiperlocalidad como una consecuencia del uso de las nuevas tecnologías de la información en el que la localidad es llevada a puntos de máxima proximidad que son utilizados como puntos de referencia por los usuarios para espacializar sus expresiones.

3. La diversidad de herramientas y el uso y las formas de expresión que se otorgan a estas es probablemente de una extensión difícil de calcular y si bien existen proyectos consolidados como es el caso de la Open Street Map, cuyo objetivo es desarrollar una cartografía libre derechos de las ciudades del mundo mediante dispositivos GPS, también es cierto que existen otros objetivos más personales y cotidianos que responden a otras preocupaciones de los seres humanos. En esta segunda línea por ejemplo podemos citar innumerables ejemplos como es el caso de Fix My Street; que permite que los ciudadanos de Reino Unido marquen en un mapa las infraestructuras de la ciudad en mal estado, 43 Places; web que permite compartir información sobre viajes alrededor del mundo, Histografica, plataforma

que georeferenciación de fotos históricas o sin ir más lejos, el mapa interactivo del Comité organizador o hasta el Mapa de Olores de la ciudad de Nueva York.

4. En este sentido también es necesario regresar a principios de los años 60 cuando un grupo de Situacionistas Franceses liderados por Guy Debord e inspirados en parte por Walter Benjamin inventaron la *Deriva*, como forma de experiencia de la vida diaria en una ciudad libre de las intervenciones de la autoridad para regular y planear el movimiento urbano.

5. Las primeras referencias a la expresión Web 2.0 provienen de un *brainstorming* realizado en el año 2004 entre *O'Reilly Media* y *Media Live Internacional*, ambas empresas dedicadas a la difusión de las tecnologías digitales Posteriormente en el año 2005, la primera base teórica (o mejor dicho, el primer intento de explicar este nuevo concepto) se publica el artículo de Tim O'Reilly denominado: *What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*.

6. Específicamente se trata del centro de la ciudad, en los alrededores del Lago Merrit.

7. Existe otra experiencia realizada en España y denominada Madrid Wikimap (<http://www.wikimap.es/>) cuya categorización presente en el mapa es también en función de los medios utilizados. Madrid Wikimap es una plataforma puesta en marcha en el año 2005 por Rafael Marchetti (Argentina), Ars Electronica Futurelab (Austria) y MediaLabMadrid (España). El objetivo es la creación de una memoria ciudadana colectiva mediante herramientas multimedia a partir de las narraciones personales y subjetivas.