

CLARA BOJ | Departamento de Bellas Artes, Universidad de Murcia
clara.boj@um.es

DIEGO DÍAZ | Departamento de Ingeniería de Sistemas Industriales y Diseño,
Universitat Jaume I, Castellón
daz@uji.es

Ciudad, narrativa y medios **locativos**

Aproximación a una teoría de los géneros
en la narrativa espacial a partir del análisis
de cuatro propuestas

vol 9 / Dic.2013 129-147 pp Recibido: 03-08-2013 - revisado 06-08-2013 - aceptado: 10-09-2013

Arte y políticas de identidad

© Copyright 2012: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)
ISSN edición impresa: 1889-979X. ISSN edición web (<http://revistas.um.es/api>): 1989-8452

LOCATIVE MEDIA, NARRATIVE AND THE CITY APPROACH TO A GENRE THEORY IN LOCATION BASED STORYTELLING THROUGH THE ANALYSE OF FOUR PROJECTS

ABSTRACT

A new form of creative production has emerged from recent developments in locative media: location based storytelling. In this text we explore these narratives and identify several tools to analyze them. Through the study of four personal projects that use this format we introduce an approach to different genres categories in location based storytelling.

Keywords

Locative media art, location based storytelling, gps stories, film gender, locative media art.

RESUMEN

El amplio desarrollo de los medios locativos ha propiciado la emergencia de un fenómeno creativo cada vez más consolidado como formato: las narrativas espaciales. En este texto abordamos el estudio de las estrategias narrativas vinculadas al contexto espacial mediante telefonía móvil y planteamos una serie de elementos para su análisis. A partir del estudio de cuatro propuestas personales identificamos una serie de parámetros que nos llevan a plantear su clasificación en cuatro géneros diferenciados.

Palabras Clave

Arte de los medios locativos, narrativas espaciales, historias geolocalizadas, espacio urbano, géneros fílmicos.

*there are notes in boxes that are empty
 every room has an accessible history
 every place has emotional attachments you can open and save
 you can search for sadness in New York
 people within a mile of each other who have never met stop what they are doing and organise
 spontaneously to help with some task or other.
 in a strange town you knock on the door of someone you don't know and they give you sandwiches.
 paths compete to offer themselves to you
 life flows into inanimate objects
 the trees hum advertising jingles
 everything in the world, animate and inanimate, abstract and concrete, has thoughts attached²*

1 LOS MEDIOS LOCATIVOS

Los medios locativos están extraordinariamente integrados en la sociedad actual aunque dicho término no sea muy popular entre sus usuarios que, a día de hoy, son prácticamente todas aquellas personas que hacen uso de un teléfono móvil inteligente o cualquier otro dispositivo con conciencia de lugar, es decir que sabe donde se encuentra en relación tanto al espacio geográfico (geo-localización) como en relación a otros dispositivos, ya sea en una red global o local.

Con el término medios locativos nos referimos a todas aquellas tecnologías de la comunicación que implican localización o, lo que es lo mismo, que proporcionan un vínculo o información incrustada en un lugar físico concreto mediante dispositivos de tipo GPS, teléfonos móviles, PDA así como ordenadores portátiles o redes inalámbricas. (San Cornelio, 2008)

Locativo es un término que procede de los estudios gramaticales y se refiere aquellas partes del lenguaje que indican el lugar donde se desarrolla la acción del verbo. Los medios locativos sin embargo no solamente son capaces de establecer vínculos con la posición donde se encuentran sino que, a partir del análisis de estos vínculos y mediante la realización de determinados cálculos son capaces de establecer patrones, itinerarios, predicciones y análisis de parámetros que nos indican desde donde, hacia donde e incluso por donde aportando una nueva dimensión a la concepción del espacio y el territorio.

Los medios locativos han evolucionado en los últimos años de manera singular dados los grandes avances tecnológicos, su abaratamiento y popularización y el enorme interés que su uso supone en áreas muy diversas. La profusión de los dispositivos locativos ha favorecido el desarrollo participativo de disciplinas como la cartografía al mismo tiempo que ha propiciado la aparición de actividades nuevas como el marketing contextual o la conducción guiada por citar algunas. También, no podemos pasarlo por alto, constituyen un pilar fundamental de las industrias de la vigilancia, el control y la seguridad.

2 LOCATIVE MEDIA ART

Cada vez más, dada la propia naturaleza heterogénea y cambiante de la producción artística con nuevos medios y su continua contaminación con conceptos, herramientas y tecnologías surgidas desde otras disciplinas, se vuelve complicado y en cierto modo fútil, establecer categorías para la organización y clasificación de las creaciones artísticas entendidas como compartimentos

estancos, completamente diferenciados y sin fisuras. A pesar de ello hablamos de locative media art o arte de los medios locativos para referirnos a todas aquellas prácticas que utilizan herramientas y estrategias de localización y posicionamiento de manera creativa, experimental y también crítica.

A lo largo de la última década, como consecuencia lógica del amplio desarrollo de los medios locativos y en paralelo a la efervescencia de las tecnologías móviles, desde la esfera de la creación artística neomedial han surgido numerosas producciones que utilizan herramientas de localización y geo-localización bajo un amplio abanico de parámetros estéticos, conceptuales y podemos decir también estratégicos, dada la estrecha conexión de las tecnologías locativas con los sistemas de control. Aunque esta categoría alude fundamentalmente al uso que hacen los artistas de un conjunto de tecnologías ubicuas y no a las líneas conceptuales que atraviesan las creaciones de locative media art, en muchos casos los artistas utilizan estos medios motivados por la perspectiva de incrementar la conciencia pública en relación con diversos temas, como el proceso de creación de mapas, la localización y posicionamiento precisos, la capacidad de formar redes sociales en la red urbana, la vigilancia, el seguimiento de cuerpos humanos u objetos o cómo afectan todos estos temas a las elecciones y la vida cotidiana de la gente. El propósito principal es que nos replanteemos el uso de estas tecnologías y suscitar preguntas respecto al modo en que afectan a la representación del espacio físico y la vida cotidiana partiendo de la premisa de que la representación digital del entorno urbano y la ampliación del espacio físico con elementos de la experiencia vivida –mediante la creación de capas de información, connotaciones afectivas y rastros humanos– puede provocar un cambio en nuestra percepción del mundo y nuestra implicación en él.

Bajo el paraguas de arte locativo podemos encontrar piezas que cuestionan explícitamente la fiabilidad y exactitud de los propios medios de localización evidenciando los errores de los dispositivos y sus consecuencias sobre la percepción del territorio. En este sentido podemos citar, entre muchas otras, la pieza *Garden Table*² (2004) del artista Jeremy Woods que muestra el rastro generado por un dispositivo gps situado sobre una mesa de jardín durante un periodo de tiempo. Aunque ni la mesa, ni por lo tanto el dispositivo, se mueven durante el tiempo que dura la acción, la imprecisión del sistema de posicionamiento ofrece multitud de posiciones distintas. La representación de las mismas en un plano nos muestra los supuestos caminos recorridos por la mesa poniendo de manifiesto como unos sistemas inexactos influyen en la percepción del espacio y el movimiento.

Otros artistas han abrazado los medios locativos motivados por las posibilidades de creación participativa de mapas a partir de la utilización de dispositivos de geo-anotación y geo-localización de manera distribuida. Los usuarios participan de los proyectos añadiendo información que posibilita completar representaciones geográficas que desvelan aspectos de la realidad (física, económica, emocional o ideológica) invisibilizados en la cartografía tradicional. Esto supone “el reconocimiento explícito de los mapas como dispositivos retóricos: no son solamente representaciones espaciales sino que también forman argumentos” (Paraskevopoulou, Charitos y Rizopoulos, 2008). Dentro de esta línea podemos señalar por ejemplo la propuesta *Casas Tristes*³ (2007) iniciada por el colectivo Derivart que plantea la construcción colaborativa a través de una página web de un mapa de las viviendas en desuso en España lo que sirve para construir una lectura del territorio en torno al imaginario de la especulación surgido durante la burbuja inmobiliaria.

No es el propósito de esta investigación ofrecer un listado más exhaustivo de ejemplos de obras y autores ya que son incontables los creadores que han abrazado los medios locativos como herramienta, concepto y contexto desde el que desarrollar sus obras⁴. Algunos teóricos señalan que el locative media art ha ocupado el lugar del net art del mismo modo que los medios locativos ocupan el lugar que hace unos años ocupaban los ordenadores y la red internet. Aunque quizá esta afirmación es demasiado categórica, sí que es cierto que los continuos desarrollos en tecnologías móviles, unidos a la expansión de las redes inalámbricas y el internet 3G han desplazado los modos de hacer, distribuir y recibir información desde los ordenadores de sobremesa hacia los teléfonos móviles. Este desplazamiento no es solamente un cambio de escenario sino que trastoca la naturaleza misma de las información que se transmite ya que ésta se construye en función de la localización del dispositivo y a la medida del usuario. Continuamente transitamos de unos dispositivos a otros y utilizamos con asiduidad herramientas de geo-anotación y geo-posicionamiento que permiten a nuestros dispositivos enriquecerse con nuevas informaciones que compartimos en red. El espacio web actual se construye en estrecha vinculación con el espacio físico. Si este es, en definitiva, el escenario de las comunicaciones digitales hoy día parece lógico pensar que sea también el escenario de las nuevas propuestas artísticas y que el net art, desde su posición crítica e ideológica, lejos de desaparecer viva una segunda etapa en el espacio expandido y móvil de los locative media.

3 NARRATIVAS ESPACIALES

En el contexto hispanohablante nos referimos a narrativas espaciales cuando hablamos de todas aquellas prácticas en las que se desarrolla una historia a partir de los vínculo reales con el espacio físico, es decir, el relato se construye y se desarrolla en relación a lugares físicos por los que tenemos que transitar para poder acceder a las distintas partes de la historia. El término anglosajón más común para referirse a esta forma de contar historias es Location Based Storytelling, terminología más descriptiva que podemos traducir por Narrativas basadas en lugares, también encontraremos referencias a Walking Cinema (cine paseado) aunque otros autores prefieren el término Terrativas o narrativas terrestres para referirse a las historias contadas en conjunción con espacios y personas reales (Epstein, 2009).

Como estrategia de creación vinculada a dinámicas de localización geográfica podemos considerar las narrativas espaciales como un formato específico dentro de las prácticas del arte locativo. Como estrategia narrativa podemos situar las narrativas espaciales en el cruce conceptual entre otras prácticas creativas que experimentan con la narratividad y el espacio: por una lado se relacionan estrechamente con las prácticas artísticas basadas en el acto de caminar, por otro encontramos vínculos evidentes con las experiencias del arte sonoro basadas en la creación de itinerarios para desvelar los paisajes sonoros o soundwalks y desde una perspectiva funcional son claras las relaciones y similitudes de las narrativas espaciales con las audio-guías o itinerarios guiados por medio de dispositivos que generalmente reproducen archivos de audio en relación a obras o monumentos situados en lugares específicos fundamentalmente museos.

Aunque el origen conceptual de estas prácticas podemos situarlo por tanto en un momento anterior al surgimiento de las tecnologías locativas y los dispositivos móviles es a partir de la popularización de los teléfonos móviles inteligentes que incorporan tecnologías de geo-localización cuando se desarrollan de una manera más intensa y variada dando paso a un territorio creativo con entidad y denominación propia. La posibilidad de acceder a las historias en

cualquier momento directamente a través del teléfono móvil personal abre una nueva época en la historia del desarrollo de las narrativas vinculadas a lugares tanto desde el contexto del arte y la experimentación artística como desde posiciones más cercanas a la industria del entretenimiento, los videojuegos y el mercado de los medios de comunicación, la publicidad y el marketing.

Desde algunas posiciones el amplio desarrollo comercial de las narrativas espaciales desactiva las capacidades del formato como dispositivo de crítica a los propios medios locativos. Para los creadores, sin embargo, es uno de sus mayores atractivos ya que posibilita que sus historias lleguen a mayores audiencias y en contextos más allá de los circuitos exclusivos del arte de los nuevos medios. Es el caso por ejemplo de *Murder on Beacon Hill*⁵ una historia para teléfonos móviles localizada en Boston que se anunció como la primera película para iPhone y que tiene un gran número de descargas en iTunes.

Si bien es cierto que muchas de las creaciones en este ámbito abordan temas y dinámicas lúdicas y despreocupadas ajenas a cualquier crítica al sistema, muchas otras utilizan precisamente los relatos y sus guiones para elaborar discursos críticos que penetren en los espectadores desde la propia dinámica del relato. En esta línea podemos citar la obra *Fixing Point*⁶ del colectivo Blast Theory, un paseo sonoro por una zona de bosque que traza la historia del conflicto en el Norte de Irlanda a partir de fragmentos de una entrevista.

De una forma u otra, las narrativas espaciales ofrecen un contexto rico para la exploración de nuevas formas narrativas y de interacción relacionadas con el espacio público y la ciudad. Al mismo tiempo esta forma de narrar historias involucra más profundamente a la audiencia y la implica en cuestiones de orden urbano, creando experiencias que vinculan las historias con los lugares y con el momento temporal específico en el que se experimentan. Si los medios locativos establecen un nuevo tipo de relación entre las personas y la tecnología en el espacio urbano, las narrativas espaciales refuerzan esa relación a través del poder evocador de los relatos en conjunción con las características específicas de los espacios en los que suceden y las formas de interacción con el contexto real que provocan (Farman, 2013). En el caso de *Murder on Beacon Hill* la historia se desarrolla en una colina del centro de Boston de especial singularidad mientras que para experimentar la obra *Fixing Point* tenemos que pasear por un frondoso bosque del sur de Inglaterra. Estos espacios juegan un papel fundamental en el relato dado su singular valor simbólico y las sensaciones que provocan en los paseantes.

Cuando experimentamos un relato espacial entramos en un espacio de ambigüedad entre la historia en sí misma, con su desarrollo y estructura propias, y los eventos, imágenes, sonidos y sensaciones que nos aporta el espacio físico por el que transitamos y que está sujeto a las leyes del azar y la casualidad que rigen la realidad. La prosémica del espacio junto a las asociaciones de carácter simbólico, las vivencias, emociones y memorias personales vinculadas a los lugares de los espectadores son también factores no predeterminados del relato que juegan un papel fundamental en la construcción del escenario de ambigüedad propio de las narrativas espaciales.

Este efecto de mezcla, de reencuentro, de cruce entre la realidad y el relato que se disuelve en el espacio real es quizá el mayor atractivo de las narrativas espaciales. Para Stephan Crasneanski, creador de Soundwalks, una organización dedicada a la creación de historias geo-localizadas para distintas ciudades esta difuminación entre realidad y ficción es lo que más interesa al público, “ni la belleza literaria del relato, ni la belleza de la música sino el hecho de que les damos pie a entrar a un edificio y hacer o decir algo”.

3.1 Las narrativas espaciales antes de los medios locativos

Como decíamos anteriormente las relaciones entre ciudad y narrativa tienen una larga trayectoria dentro de la historia del arte. Podemos situar sus orígenes en el siglo XIX con la aparición de la figura del flaneur, el ciudadano que vive la ciudad moderna como una experiencia estética. Más tarde en el siglo XX serían los surrealistas quienes retomarían esta idea de sumergirse en el espacio urbano. En los años 60 el colectivo de los situacionistas desarrolló el concepto de psicogeografía como forma de explorar una nueva cartografía a partir de las emociones y los afectos de las personas. Practicaron la deriva urbana deambulando de manera intuitiva y aleatoria por la ciudad como medio de evasión y descubrimiento. Las ideas y prácticas de los situacionistas han sido recogidas por numerosos artistas que desde distintas aproximaciones continúan haciendo de las derivas el eje central de su trabajo. Es el caso del colectivo Stalker integrado por un grupo de arquitectos que utilizan el caminar como herramienta de investigación sobre las implicaciones políticas e ideológicas del urbanismo contemporáneo.

Aunque ninguna de las prácticas citadas implica el desarrollo literal de una historia vinculada al espacio, la idea de narrativa se encuentra en su propia esencia como itinerario. Caminar es una forma de construir el relato a partir de las interferencias, de los estímulos visuales y sonoros que la realidad de las calles arroja sobre el paseante, de la interacción con otras personas y de las decisiones que se toman en el camino.

En los años 70 desde las prácticas del arte sonoro surgen distintas propuestas que aportan una dimensión acústica al hecho de caminar como práctica estética. La compositora Hildegard Westerkamp crea en esa época el concepto de paseo sonoro, un formato en el que la audiencia se deja guiar solamente por el oído. Aunque surgen distintas aproximaciones al término en función de la naturaleza de las grabaciones que se escuchan y/o su disposición espacial se consolida el término paseo sonoro para cualquier práctica que involucra el caminar y la escucha atenta.

La gran mayoría de los textos que tratan de construir una historiografía de las narraciones espaciales desde el terreno del arte coinciden en señalar a la artista Janet Cardiff como la creadora de referencia precursora del “location based storytelling”. A través de audio-paseos contruidos de manera similar a las audio-guías de los museos y utilizando diversos dispositivos tecnológicos previos al locative media y la telefonía móvil esta artista construye desde los años 90 ficciones sonoras para ser escuchadas durante paseos realizados por los espectadores de sus exposiciones. En lugar de anotaciones de audio o vídeo geo-localizadas mediante dispositivos locativos Janet Cardiff ha desplegado un amplio abanico de recursos para guiar al espectador a los lugares por los que transcurre la historia, invitándole a prestar atención a hechos concretos o realizar acciones determinadas en espacios específicos. Estos recursos van desde el empleo de fotografías de lugares que el público debe buscar mientras escucha los audios hasta grabaciones en vídeo que han de hacerse coincidir con los espacios reales. El tránsito continuo entre las narraciones registradas previamente, las fotografías y vídeos y los sonidos e imágenes reales crean en la persona que escucha una sorprendente confusión de sentidos que hace surgir un escenario propio para la historia construido entre el espacio real y el espacio del relato.

3.2 Del hipertexto a las narrativas espaciales

Podemos establecer ciertos paralelismos entre el hipertexto y las narrativas espaciales considerando estas últimas como una expresión tridimensional y urbana de las estructuras hipertextuales.

El hipertexto se basa en la relación entre textos mediante la utilización de referencias al propio texto, a otros documentos o recursos llamados enlaces o hipervínculos. Esto permite organizar la información de distintas formas en función a distintas jerarquías simbólicas o estructuras de significado y ofrece al lector la posibilidad de construir un itinerario de lectura personalizado a medida de sus intereses o necesidades. La lectura de un hipertexto es un recorrido exploratorio sin mapa en el que el lector elige lo que quiere consultar y el orden en el que quiere hacerlo. La estructura del hipertexto está abierta a la interacción del usuario durante la experiencia de la lectura aportándole sentido y significado a partir del recorrido (navegación) a través de los hipervínculos.

Si extrapolamos la experiencia del hipertexto al entorno urbano en el contexto de los medios locativos podemos establecer relaciones entre la geo-anotación y los hipervínculos, entre la hipertextualidad y las narrativas basadas en las localizaciones:

- a) Los enlaces establecen vínculos entre las partes del hipertexto, en la narrativa espacial las coordenadas geográficas se convierten en vínculos entre los lugares y los documentos (imagen, audio, texto, etc.)
- b) Los hipervínculos están formados por meta-datos con la información anexa con el vínculo hipertextual. En los medios locativos el tipo de información anexa suele ser coordenadas gracias a las cuales geo-referenciamos información a ubicaciones geográficas específicas.
- c) La navegación a través de un hipertexto se concreta cuando el usuario activa los distintos enlaces para ir de un texto o documento (imagen, audio, texto, etc.) a otro. En las narrativas espaciales esta navegación se establece a partir del acto de caminar y establecer recorridos por entramado urbano. La navegación web se transforma en deriva urbana.
- e) La estructura del relato aporta significado al mismo, del mismo modo que la estructura de un texto le aporta significado a lo que se dice en él. El entramado urbano y su estructura se convierten en estructura hipertextual del relato aportándole una dimensión significativa al relato.
- f) Los diferentes tipos de estructuras que forman un relato hipertextual (lineal, jerarquizada o rizomática) tienen su reflejo en las narrativas basadas en geo-localización. En las narrativas espaciales podemos encontrarnos con relatos basados en estructuras lineales (desplazándonos de A a B), con estructura jerarquizada (cuando llegamos a un punto decidimos los siguientes pasos) o en base a modelos rizomático que posibilitan una deriva de estructura abierta y horizontal.

4 EL TELÉFONO MÓVIL COMO DISPOSITIVO NARRATIVO

Como hemos dicho anteriormente las narrativas espaciales se apoyan en la utilización de dispositivos locativos para establecer vínculos entre la información y los lugares específicos, generalmente a través de archivos de audio aunque puede ser cualquier otro formato. Estos dispositivos pueden ser todos aquellos capaces de reconocer su posición con respecto a las referencias geográficas o con respecto a una red local de dispositivos y mostrar la información adecuada en el formato apropiado y en el lugar señalado. Algunas propuestas se han basado en la combinación de dos o más tecnologías o dispositivos: utilizando ordenadores portátiles en combinación con aparatos de Gps o combinando redes inalámbricas con dispositivos móviles como pdas. Es el caso por ejemplo del proyecto Traces⁷ (1999) realizado por la artista Teri Rueb que utiliza una mochila que contiene unos auriculares, un ordenador portátil y un receptor GPS. Utilizando este mecanismo y mientras caminan por los senderos del parque nacional de Yoho en Columbia los usuarios escuchan narraciones, canciones y poemas que conmemoran la pérdida de personas.

Otros autores han desarrollado dispositivos específicos para narrativas concretas que por un lado resuelven las necesidades técnicas, en cuanto a geo-localización y presentación de la información, y por otro lado se configuran como elementos simbólicos que forman parte del relato. Un ejemplo lo encontramos en el dispositivo creado por Blast Theory para su proyecto 'I'll hide you'⁸ (2012), un juego urbano locativo en el que los participantes tienen como objetivo filmar a los demás jugadores y evitar ser filmados. Para ello van provistos de un dispositivo de grabación que al mismo tiempo envía el stream de vídeo a los demás jugadores on-line y que por su especial diseño introduce a los jugadores en una atmósfera futurista que añade valor a la narrativa del juego.

Sin embargo, más allá de casos específicos o creaciones realizadas con anterioridad al desarrollo de la telefonía móvil 3G, en la última década los teléfonos inteligentes se han convertido en la herramienta más utilizada para este tipo de creaciones dadas las enormes posibilidades que ofrecen tanto desde el punto de vista de la creación como en el de la distribución y la recepción de las propuestas. La madurez tecnológica de estos dispositivos propiciada por su estandarización y su implantación masiva nos lleva a considerarlos como la herramienta más adecuada para la creación de propuestas narrativas en el espacio público. Podemos justificar esta afirmación en base a varios aspectos principales:

- a) El teléfono móvil es un artefacto cotidiano, los usuarios tienen una relación constante y cercana con el mismo lo que facilita su identificación y funcionamiento en cualquier situación narrativa. La interfaz del teléfono móvil es reconocida por la mayoría de usuarios gracias a lo cual cuando experimentan con un proyecto de narrativa espacial mediante teléfono móvil la relación con el dispositivo se desdibuja y tiende a desaparecer lo que permite que la acción se centre en la propia narrativa y el funcionamiento del dispositivo no actúe como obstáculo o interferencia.
- b) El teléfono móvil es un sistema de tecnologías integradas. Las últimas generaciones de teléfonos ofrecen un abanico extenso de tecnologías que pueden ser utilizadas como recursos expresivos en proyectos narrativos: cámara, micrófonos y otros sensores que permiten grabar información para incorporarla a la experiencia narrativa. Por otro lado diariamente

surgen nuevos desarrollos de hardware que amplían las capacidades de los teléfonos: lentes macro y microscópicas, sensores ambientales, etc.

- c) El teléfono móvil es al mismo tiempo sistema de recepción y distribución de las obras. La capacidad de estar conectado permite distribuir fácilmente las narrativas mediante aplicaciones que se pueden descargar en cualquier dispositivo a través de una conexión de datos o red wifi. Esto transforma radicalmente las experiencias de participación del público en proyectos de locative media art ya que cualquier persona puede descargar la obra en su dispositivo y disfrutar de ella sin atenerse a las limitaciones de sistemas más tradicionales como las audio-guías de préstamo.
- d) El teléfono móvil es el epicentro de las redes sociales. Incontables aplicaciones se albergan y ejecutan a través de estos dispositivos. Esto posibilita establecer vínculos entre distintas tecnologías y aplicaciones para obtener información que puede incorporarse a las experiencias narrativas.

5 ELEMENTOS PARA EL ANÁLISIS DE LAS NARRATIVAS ESPACIALES

Cada vez más creadores recurren a este formato al que las audiencias comienzan a acostumbrarse. Dada la gran cantidad de propuestas y su variedad formal y narrativa nos parece necesario proponer una serie de pautas o guías para su análisis que nos permitan identificar las tendencias más habituales al mismo tiempo que detectar posibles caminos para investigaciones y creaciones futuras.

En un estudio del año 2009 Epstein propone un análisis basado en los siguientes aspectos:

- a) Actores y audiencias, prestando atención a cual es el papel de los actores y del público en el desarrollo del relato.
- b) Acción *in situ*, cuando en el desarrollo de la narrativa suceden acontecimientos reales en los espacios reales que inciden o modifican el desarrollo de la historia.
- c) Estructura de la historia para analizar de que manera se organizan los eventos y acontecimientos en el relato.
- d) Impacto Social. Esta categoría de análisis alude a la posible implicación de la narrativa en cuestiones de orden social o comunitario y como esta implicación se transmite a la audiencia.

Estos ejes, aunque fundamentales, nos parecen insuficientes para abarcar la complejidad de un formato en el que confluyen modelos y estrategias de la literatura, el cine, el net art y los videojuegos, por citar algunos, sobre el escenario de la ciudad. Los ejes para el análisis que planteamos (Tabla 1) apelan a distintos niveles de aproximación al hecho narrativo en su condición de relato, de paseo, de acto creativo y experiencia estética. Estos ejes, a los que se pueden sumar otros, son:

Relativos al espacio real:

- a) Tipología del lugar donde transcurre el relato. Aunque el formato en si mismo no plantea ninguna limitación geográfica la mayoría de las narrativas espaciales se ubican en contextos urbanos. Un análisis de las características intrínsecas del lugar puede ayudarnos a entender mejor la narrativa.
- b) Implicaciones simbólicas del espacio sobre el relato. De qué manera la semiótica del lugar se involucra en el relato y lo construye o si la elección del lugar es anecdótica y la historia se vincula débilmente con el mismo.
- c) Efectos del relato sobre el espacio real. Como afecta la narrativa espacial a la utilización de un espacio determinado, a su utilización, al tránsito de personas, etc. Esto es especialmente relevante si se trata de barrios abandonados o lugares periféricos o poco transitados que se activan a nivel social a través de la superposición virtual de una historia.
- d) Navegación urbana. Podemos encontrar narrativas espaciales que nos plantean modos muy diversos de caminar por la ciudad y adentrarnos en el relato. Los más comunes son los itinerarios predefinidos en los que se nos indica el recorrido a seguir en oposición a los mapas en los que se nos indica los lugares donde sucede la acción pero podemos elegir libremente el camino a seguir para llegar hasta ellos. También podemos encontrarnos estructuras de navegación por la ciudad más complejas o generadas a partir de la interacción del usuario u otros datos.
- e) Localización específica o multi-localización. La mayoría de las narrativas espaciales se originan en función de un lugar determinado y solamente pueden experimentarse en ese lugar. El atractivo de muchas de las propuestas radica en que no puedes acceder a ellas si no viajas a ese lugar. Sin embargo también hay propuestas basadas en la localización que se adaptan o generan automáticamente según la localización del usuario y por tanto pueden experimentarse en cualquier emplazamiento.

Relativos a la construcción del relato:

- f) Carácter artístico, experimental, social, propagandístico o comercial de la obra, identificando a que objetivos responde la narrativa.
- g) Papel de la escena real en el relato o como se conjugan la presencia del usuario en el escenario real con la historia.
- h) Género del relato. Gran parte de las narrativas espaciales se basan en historias o relatos de los lugares donde se localizan, ya sea a modo de documental o de recreación histórica. Este formato es también especialmente interesante para la creación de documentos o mapas a partir de grabaciones históricas o testimonios que recogen las memorias de las personas sobre un determinado lugar y su modo de vida, lo que podríamos llamar etnografía locativa. Dentro de la ficción, el subgénero de misterio o intriga tiene especial relevancia por sus relaciones con la exploración del territorio.

- i) Papel del ambiente sonoro real en el relato, que puede ser potenciado formando parte del relato como un actor más, silenciado mediante la utilización de otros recursos sonoros predominantes, o simplemente eludido.
- j) Estructura temporal del relato. Aunque a priori pueda parecer que la estructura de la navegación urbana define la estructura del relato no siempre se da una correlación directa entre estos dos factores. Podemos encontrar narrativas lineales donde los eventos se suceden uno tras otro desde el principio hasta el final de la historia o historias fragmentadas que se experimentan sin orden específico y cada usuario reconstruye según el itinerario seguido. También podemos encontrar obras que utilizan la aleatoriedad como base de la estructura narrativa o piezas que organizan el relato en función de la interacción del usuario.
- k) Sistemas de guía o el hilo conductor del relato. Se puede emplear un narrador o actor como guía de la historia que acompaña o incluso se identifica con el usuario y lo guía a través de los distintos lugares. O pueden ser los acontecimientos los que dirigen al usuario a través de la historia. La ausencia de un hilo conductor puede ser parte de la estrategia narrativa.
- l) Recepción individual o colectiva. Muchas de las propuestas narrativas basadas en localización están orientadas a la experiencia individual. Sin embargo algunas propuestas que implican dinámicas de juego, dinámicas de interacción con el entorno y acción in situ se plantean para ser experimentadas por grupos de usuarios al mismo tiempo.

Relativos a la técnica:

- m) Sistema operativo bajo el que operan y se distribuyen y que afecta tanto al desarrollo de la obra en sí como a la distribución y por tanto al potencial número de usuarios, espectadores. Los sistemas que abarcan la mayor parte del mercado de usuarios de telefonía a día de hoy son I-phone y android aunque podemos encontrar propuestas realizadas para plataformas windows phone, blackberry, simbyan, etc..
- n) Recursos visuales y/o sonoros. Aunque los teléfonos móviles reproducen audio y vídeo en muchas de las narrativas espaciales predomina la utilización de recursos sonoros y se limita la utilización de la pantalla a estrategias de apoyo al recorrido mediante indicaciones, mapas, etc. Esto se debe a dos motivos principales: el primero de orden técnico ya que las pantallas de los teléfonos móviles no siempre se ven correctamente en situaciones al exterior si hay demasiada luz. El segundo es que el sonido favorece una mayor inmersión en el relato ya que el usuario se introduce en la atmósfera sonora del relato al mismo tiempo que recibe los estímulos visuales del entorno real.
- o) Herramientas de programación utilizadas. En los últimos años han surgido diversas plataformas de software que permiten construir narrativas espaciales para teléfonos móviles sin tener conocimientos profundos de programación. Estas herramientas, por la manera en la que están diseñadas ofrecen una serie de recursos a los autores que en muchas ocasiones determinan la estructura de la narración. Algunas de estas herramientas son Airis⁹, Treasurmapper¹⁰ o NoTours¹¹ entre otras.

Relativos al espacio real	<ul style="list-style-type: none"> a) Tipología del lugar donde transcurre el relato. b) Implicaciones simbólicas del espacio sobre el relato. c) Efectos del relato sobre el espacio real. d) Navegación urbana. e) Localización específica o multi-localización *Acción <i>in situ</i> (Epstein, 2009) *Impacto social (Epstein, 2009)
Relativos a la construcción del relato	<ul style="list-style-type: none"> f) Carácter artístico, experimental, social, propagandístico o comercial de la obra, identificando a que objetivos responde la narrativa. g) Papel de la escena real en el relato o como se conjugan la presencia del usuario en el escenario real con la historia. h) Género del relato. i) Papel del ambiente sonoro real en el relato. j) Estructura temporal del relato. k) Sistemas de guía o el hilo conductor del relato. l) Recepción individual o colectiva. *Actores y audiencias (Epstein, 2009)
Relativos a la técnica	<ul style="list-style-type: none"> m) Sistema operativo. n) Recursos visuales y/o sonoros. o) Herramientas de programación utilizadas.

Tabla 1. Resumen de los elementos para el análisis de las narrativas espaciales

6 APROXIMACIÓN A LOS GÉNEROS EN LA NARRATIVA ESPACIAL

Al mismo tiempo que los teléfonos con capacidades de reproducción de archivos y sistemas de geolocalización se vuelven más ubicuos, las narrativas espaciales en espacios públicos a través de teléfonos móviles se están consagrando como un género en si mismo. A partir de esta posición y dada la gran cantidad de propuestas que se realizan en este formato podemos identificar algunos parámetros que se utilizan con frecuencia, que podemos entender como sub-formatos o tendencias estilísticas y estructurales que nos permiten trazar un paralelismo entre los géneros cinematográficos, los géneros literarios y la idea de géneros en las narrativas espaciales.

El género en literatura y cine caracteriza los temas y los componentes narrativos englobándolos en un conjunto o categoría. Ni en literatura ni en cine existe un consenso claro para establecer una clasificación universal de géneros pues se pueden considerar diferentes criterios: el tema, la técnica, la estructura, el estilo, la duración, etc. y de la mezcla de criterios surgen sub-géneros o géneros híbridos que multiplican las posibilidades narrativas y por tanto dificultan su categorización.

Si consideramos el género en cine y literatura como una forma de narrar tipificada que nos permite agrupar las películas en categorías, una aproximación al género en las narrativas espaciales tiene que tomar en consideración al menos los siguientes factores: las temáticas desarrolladas, los contenidos que construyen el relato, los espacios transitados y los itinerarios en relación con la estructura narrativa de la historia.

Aunque los elementos para el análisis de las narrativas espaciales enumerados en el apartado anterior abren la puerta a otras clasificaciones basadas en aspectos técnicos o sociales, la observación de las producciones más recientes en este formato nos muestran coincidencias estilísticas más significativas y completas alrededor de estos parámetros que nos permiten identificar al menos cuatro géneros híbridos que podemos denominar como:

- a) ficción exploratoria
- b) etnografía locativa
- c) documental locativo
- d) narrativa espacial generativa

En los siguientes apartados presentaremos las características que definen estos géneros a partir del análisis de cuatro proyectos propios y su nexos con otras obras relacionadas.

6.1 Previsión de olas y viento frío¹² (2011): ficción exploratoria

Narrativa para teléfonos móviles que transcurre por el tradicional barrio valenciano del Cabañal, desde hace tiempo amenazado por los planes urbanísticos del ayuntamiento de esta ciudad. Es una experiencia de cine paseado en la que las secuencias de audio y vídeo se suceden mientras vamos caminando por las calles, generando situaciones, mezclando los recursos sonoros y visuales del dispositivo con los escenarios reales de los distintos rincones de este barrio singular.

El argumento es muy sencillo. La historia transcurre a partir del paseo que un vecino realiza por el barrio junto a su perro. Los distintos encuentros con otros vecinos así como los pensamientos y emociones del protagonista a lo largo del paseo construyen un relato intimista sobre la cotidianidad de la vida en el barrio. La historia utiliza la estrategia de identificar al usuario con el protagonista, haciéndole escuchar lo que el protagonista escucha y escuchando sus pensamientos como si fueran propios. Durante el transcurso de la experiencia el usuario piensa a través de los pensamientos del protagonista.

La estructura del relato tiene una doble vertiente fragmentada y lineal: por un lado los archivos de audio geo-localizados se distribuyen por lugares determinados del barrio y el usuario puede recorrerlos intuitivamente, sin un itinerario pre-diseñado. El orden en el que se visitan los espacios señalados determina el montaje de la historia que será diferente para cada usuario en función del itinerario seguido. Por otro lado una parte de la historia se construye de manera lineal y es igual para todos los espectadores ya que se base en criterios temporales. En base al reloj del sistema y siguiendo un guión temporal preestablecido independiente de la localización espacial el teléfono móvil dispara determinadas secuencias de audio, vídeo, llamadas y sms ficticios. La conjunción de estas dos estructuras lineal y aleatoria otorga a la propuesta un interés adicional.

Esta propuesta se enmarca dentro de la que podemos considerar la corriente principal dentro de las narrativas espaciales y que hemos denominado ficción exploratoria. Esta categoría se refiere a todas aquellas narrativas que utilizan el formato en estrecha relación con el lenguaje fílmico e introducen a los espectadores en un relato ficticio con mayor o menor relación con el espacio geográfico en el que se desarrolla. Aunque el término ficción es demasiado amplio para considerarlo una categoría útil en el terreno de los géneros cinematográficos, sí que nos aporta información valiosa en el terreno de las narrativas espaciales mucho más incipientes. La idea de exploración que se desprende de todas las narrativas espaciales ha definido también un interés redundante en muchas de estas ficciones: la temática de misterio o el relato negro en el que los usuarios tienen que explorar el territorio, encontrar pistas y experimentar una serie de aventuras para desvelar las distintas partes de la historia y descubrir el desenlace. Un ejemplo sería la mencionada *Murder on Beacon Hill* construida como relato policiaco a partir de un hecho real en el que el usuario espectador tiene que descubrir al asesino de un personaje relevante a partir de determinadas pistas distribuidas espacialmente por una zona de Boston. En un contexto más próximo encontramos también la obra *Serendipia*¹³ (2011) de la creadora Helen Torres que tal y como define la propia autora es un encuentro entre novela negra y relato histórico. Localizada en el cementerio civil de El Sucu en Gijón *Serendipia* propone la localización de pistas sonoras para resolver un crimen acontecido en 1985. Esta obra fue realizada en el contexto de la línea de investigación en narrativas espaciales desarrollada por La Laboral Centro de Arte y promovida por el artista y comisario Pedro Soler, autor también de diversas ficciones exploratorias basadas en el cine y la literatura negra¹⁴. Algunas de estas propuestas se construyen en base a estructuras temporales aleatorias o experimentales pero la mayoría utilizan una estructura narrativa lineal en la que las distintas secuencias de la historia se desarrollan en un orden en relación a los puntos de un itinerario previamente establecido.

6.2 Gr-174 Sender del Priorat (Centre d'Art)¹⁵ (2013): documental locativo

El proyecto se plantea como un relato sonoro experimental construido mediante el análisis de la trayectoria del Priorat Centre d'Art a partir del diálogo con creadores y agentes involucrados en los distintos procesos llevados a cabo por el centro desde su fundación.

La ruta de gran recorrido GR-174, también conocida como Sendero del Priorat, fue el escenario de una serie de jornadas de senderismo dialógico en el que distintos caminantes abordaron el análisis de la trayectoria del Priorat Centre d'Art a partir de sus experiencias y expectativas en el contexto de la creación cultural y la participación social en la comarca del Priorat. Estas jornadas abarcaron distintas etapas en las que se recorrieron los 71,8 km del sendero y fueron registradas íntegramente a nivel sonoro. Estos archivos de audio, junto a sonidos ambientales y otros recursos sonoros han sido geo-localizados a lo largo del camino y cualquier senderista equipado con un teléfono móvil inteligente puede escucharlos mientras camina.

La particularidad de este proyecto radica en que el camino actúa como línea de tiempo por la que transcurren las conversaciones, que al mismo tiempo que se reproducen se van desplazando a lo largo del sendero con la misma cadencia que cuando fue capturado. Para escucharlas los usuarios no tienen que ir a determinados puntos del camino sino que tienen que seguir el ritmo del archivo de audio en su desplazamiento caminando a la misma velocidad. Si el usuario se para, el archivo de audio continuará su trayectoria y pasado un momento dejaremos de escucharlo. Para volver a escucharlo deberemos acelerar el paso hasta alcanzarlo de nuevo.

En las narrativas espaciales el formato documental es uno de los más extendidos por la posibilidad de establecer vínculos directos entre los acontecimientos históricos y los lugares donde sucedieron y de hacer uso de grabaciones inéditas o material original de archivo que cobra una nueva dimensión al ser geo-localizado y experimentado in-situ. Como en el género cinematográfico documental, en esta categoría podemos encontrar muchos subgéneros en función a parámetros como la estructura narrativa o los contenidos.

La obra GR-174 plantea un documental a modo de registro completo de un único acontecimiento, un paseo por el sendero GR-174 sin ningún tipo de montaje o post-producción de la historia que se presenta tal y como sucedió, acortando las distancias entre el suceso real, la grabación y la experiencia posterior. Otras propuestas utilizan el formato documental a partir de la reconstrucción de los hechos por terceras personas y montajes que combinan entrevistas con análisis de expertos o memorias personales. Este recurso lo encontramos en la ya mencionada *Fixing Point* de Blast Theory en la que se reconstruye el contexto de la lucha armada en Irlanda a partir de la entrevista a la hermana de una persona asesinada y desaparecida o en el proyecto WBPL *WesterborkLuisterpad*¹⁶ que sigue los pasos del Holocausto en el Campo Westerbork en Holanda a partir de las memorias personales de las víctimas supervivientes, miembros de la resistencia, etc.

El amplio abanico de prácticas documentales en las narrativas espaciales es en cierta manera heredero de las prácticas cinematográficas y los formatos híbridos que surgen a partir de la experimentación con el montaje documental. Un ejemplo de esta hibridación lo encontramos en las obras *Marche Sonore*¹⁷ (EAU) I y II (2013) de los artistas Pierre Redon y Edmon Carrera que ellos mismos definen como paseo documental, cartográfico y sonoro. Estas obras giran en torno al agua como recurso natural valioso y plantean un recorrido por parajes montañosos y de bosque a partir de la conjunción de creaciones sonoras experimentales con meditaciones íntimas y reflexivas en torno al paisaje, el medio ambiente y el imaginario del agua.

6.3 Guía Sonora Ciutat Vella¹⁸ (2013): etnografía locativa

Proyecto que recoge grabaciones sonoras de los vecinos y colectivos ciudadanos del distrito histórico Ciutat Vella de Valencia. Este proyecto surge para ofrecer una alternativa a las guías turísticas tradicionales basadas en los edificios monumentales y la historiografía oficial. A partir de una invitación abierta los vecinos y colectivos participantes decidieron que querían contar, de qué manera y en qué lugar geo-localizarlo de manera que el resultado final es un mapa que presenta vivencias, sensaciones, ideas, etc. y en definitiva retrata el barrio a partir de las personas que lo habitan y le dan vida. Este proyecto que periódicamente se actualiza con nuevas grabaciones se configura como un registro documental del modo de vida de una zona concreta. La navegación es totalmente aleatoria ya que no hay un itinerario prefijado y las localizaciones se indican en un mapa que aparece en pantalla para que los usuarios decidan su propio camino y descubran el barrio intuitivamente.

Aunque este formato se relaciona estrechamente con el concepto de documental su configuración como documento vivo y multidimensional de una sociedad concreta nos llevan a entenderlo como un tipo particular de investigación etnográfica. A diferencia de los proyectos documentales mencionados anteriormente, este tipo de formato no se centra en un hecho concreto sino que refleja el estado actual de un grupo social. Documenta las prácticas culturales

de un grupo de personas en un lugar concreto y nos permite recrearlas y estudiarlas localizadas en ese entorno lo que otorga a las grabaciones de campo un valor adicional. Por otro lado el hecho de que cada persona decida que contar y de qué manera lo relaciona con la metodología de la entrevista abierta muy utilizada en los estudios antropológicos. Podemos entender la etnografía locativa como un formato en estrecha relación con la antropología visual ampliando su campo de acción a los registros sonoros.

Aunque bajo una estructura más lineal y dirigida podemos citar como ejemplo periférico de este subgénero la obra *Post from Gloucester (2012)*¹⁹, un proyecto que retrata la vida y tradiciones de Gloucesters a través de un paseo locativo que muestra vídeos sobre geolocalizados en determinados puntos de un paseo por el puerto de esa localidad. También podemos encontrar vínculos entre este formato y los paisajes sonoros que nos ofrecen un retrato social partir del registro de sonidos con identidad de lugar, es decir propios y vinculados a actividades o costumbres de ese contexto. En esta línea podemos citar el proyecto pionero en España *Escoitar.org (2006)*²⁰ que registra y localiza en un mapa la memoria sonora de Galicia.

6.4 Las Calles Habladas²¹ (2013): narrativa espacial generativa

Podemos entender este proyecto como una adaptación de las derivas situacionistas utilizando las nuevas posibilidades de los locative media. Esta aplicación genera automáticamente y aleatoriamente un recorrido de un kilómetro de longitud a partir de la ubicación en la que se encuentre el usuario. Este recorrido no es cerrado ni lineal ya que el usuario puede andar libremente por sus áreas circundantes. Cuando el usuario empieza a recorrer estas áreas, la aplicación descarga información asociada en las redes digitales sobre el espacio en el que el usuario se encuentra en ese momento y la va reproduciendo sonoramente sin filtrar ni alterar, reproduciendo una suerte de datos digitales entre la cacofonía y la narración meramente descriptiva del lugar, eventos o hechos.

Las Calles Habladas muestra de esta forma la gran cantidad de información digital asociada al espacio en el que nos encontramos y la mezcla de contenidos aleatorios, un mash-up de información donde se producen ricas relaciones entre lugares y contenidos. Esta aplicación utiliza recursos propios del sistema como la motor de texto a voz (TTS) que transforma el texto en audio leído automáticamente.

La clasificación de esta propuesta como generativa viene determinada por dos aspectos fundamentalmente: por un lado el sistema calcula y genera el recorrido en base a nuestra situación geográfica específica. Por otro lado a partir de ese itinerario el sistema extrae los contenidos de la red internet y genera la narrativa. A partir de los parámetros que la aplicación maneja y en base a los datos de localización del usuario se genera una narrativa que es única y específica para cada espectador.

El proyecto *Serendipitor*²² (2011) de Mark Shepard se organiza también en torno a la generación automática del itinerario propuesto que a su vez introduce al usuario en una historia específica en base a las sugerencias, propuestas y directrices que el sistema le ofrece. Estas acciones tienen como objetivo hacer que la experiencia del paseo se enriquezca por medio de instrucciones inspiradas en el Fluxus y en las performances de diversos artistas. El usuario pasa de transitar la ciudad a vivirla de una manera relativamente activa y consciente.

7 CONCLUSIONES

La eclosión de las narrativas espaciales como formato está estrechamente vinculada a la popularización de los teléfonos móviles inteligentes y a la aparición de herramientas de software que facilitan el desarrollo técnico y por tanto permiten a los autores una mayor libertad de experimentación narrativa. En este contexto emergente en los próximos años vamos a asistir a la proliferación de nuevas producciones que lleven más lejos la investigación en torno a las estrategias narrativas vinculadas a lugares geográficos y la capacidad del formato para introducirnos en las historias.

Las vinculaciones de este formato con la literatura y el cine abren la puerta a una aproximación al concepto de género como estructura de categorización que nos ayuda a estudiar de manera sistematizada estas producciones. Los cuatro géneros definidos en esta investigación son una propuesta sujeta a posibles modificaciones que articulan una primera clasificación de estas producciones a modo de guía para creaciones futuras y por tanto para el afianzamiento de los géneros descritos y su análisis.

Bibliografía

Epstein, M. (2009). *Moving Story*. Media in Transition 6: Stone and Papyrus, Cambridge, USA.

Farman, J. (2013). Site-Specificity, Pervasive Computing, and the Reading Interface. En Farman, J. (Ed). *The Mobile Story: Narrative Practices with Locative Technologies*. Routledge, 2013.

Paraskevopoulou, O.; Charitos, D.; Rizopoulos, C. (2008). Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía. En Artnodes 8, Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno, 6-15 [nodo en línea] [Fecha de consulta: 9/12/13]. http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/paraskevopoulou_charitos_rizopoulos.pdf

San Cornelio, G. (coord.) (2008). Locative media y práctica artística: exploraciones sobre el terreno [presentación de nodo en línea]. Artnodes. N.o 8. UOC. [Fecha de consulta: 09/12/13]. <http://www.uoc.edu/artnodes/8/dt/esp/presentacion.pdf>

NOTAS

1. Hay notas en cajas vacías, cada habitación tiene accesible una historia, cada lugar tiene anexos emocionales que puedes abrir y guardar, puedes buscar tristeza en Nueva York, personas a una milla de distancia que nunca se han visto para lo que están haciendo y se organizan espontáneamente para ayudar con algo, en una ciudad extraña tocas a la puerta de alguien a quien no conoces y te dan bocadillos, los caminos compiten para ofrecerse, la vida fluye a través de los objetos inanimados, los árboles murmuran melodías publicitarias, todas las cosas del mundo, animadas e inanimadas, abstractas o concretas tienen pensamientos vinculados. Introducción al Headmap Manifiesto, Bertrand Russell, 2004
2. <http://www.jeremywood.net>
3. www.casastristes.org
4. Para encontrar un archivo bastante completo de locative media art recomendamos consultar el proyecto GPS Museum en <http://www.gpsmuseum.eu/>
5. <http://www.parkmanmurder.com/>
6. <http://www.blasttheory.co.uk/projects/fixing-point/>
7. <http://www.terirueb.net/trace/>
8. <http://www.blasttheory.co.uk/projects/id-hide-you/>
9. <http://arisgames.org/>
10. <http://treasuremapper.netniet.org/>
11. <http://www.notours.org/>
12. <http://lalalab.org/prevision-de-olas-y-viento-frio/>
13. <http://narrativasespaciales.wordpress.com/serendipia/>
14. <http://root.ps/heretico/>
15. <http://lalalab.org/gr-174/>
16. <http://www.wblp.nl/>
17. <http://marchesonore.com>
18. <http://lalalab.org/guia-sonora-ciutat-vella/>
19. <http://ghwalk.org/mobile/walking-cinema/intro>
20. <http://www.escoitar.org>
21. <http://lalalab.org/las-calles-habladas/>
22. <http://serendipitor.net>