

RUTA (2011), Nº 03

D. Jiménez. La Neo-geografía: cambios...



La Neo-geograf a: cambios y permanencias en el ciber-espacio

Daniel Jim nez Ch vez

Universidad Aut noma de Barcelona

daniel.jimenez72@gmail.com

Resumen:

El presente art culo tiene por objetivo analizar un aspecto del desarrollo de los medios digitales vinculados esencialmente a la revalorizaci n del espacio y a la participaci n de personas sin formaci n en la gesti n de los mapas. El hibridismo entre el espacio digital y el espacio f sico se considera como representativo de esta relaci n. Se utilizan los conceptos de DigiPlace y Placelogging para generar una explicaci n fundada primordialmente en el entorno urbano.

Palabras clave: Neogeograf a, Web 2.0 Googlemaps.

Abstract:

This article aims to analyze an aspect of the development of the digital media linked essentially to the revaluation of the space and to the non expert people in the management of the maps. The hybridism between the digital space and the physical space is considered to be like representative of this relation. The concepts of Digiplace and Placelogging are in use for generating an explanation been based basically on the urban environment.

Keywords: Neogeography, Web 2.0 Googlemaps.

Datos del autor: El autor es periodista e investigador de la Universidad Aut noma de Barcelona en el  mbito de los mediascapes. Publica desde hace dos a os el blog diario de un inmigrante digital, <http://diariodeunimigrantedigital.wordpress.com/>.

1. Un nuevo escenario

Se reconoce un campo visiblemente distinto al que fue descrito en un determinado para contextualizar el accionar de las personas en el denominado mundo digital o ciberespacio. Junto con predecir una pérdida de relevancia de las condicionantes espaciales, también se asumía que la relación entre el espacio físico y el virtual se establecía a partir de una mutua exclusión: la vida física era relegada por una existencia digital o en bytes tal como señalaba Negroponte (1995).

La progresiva implantación de la web en la vida de las personas y el uso cada vez mayor y cotidiano de aparatos y dispositivos digitales no han contribuido sino a demostrar no sólo que la espacialidad y la localidad continúan siendo relevantes en la vida de mujeres y hombres, sino que también, se manifiesta un fuerte hibridismo entre lo físico y lo digital (contraviniendo las fatídicas predicciones) y que los mapas se manifiestan como herramientas actuales y exitosas de esta relación comunicante y porosa.

Los mapas como hemos señalado representan esta revalorización del espacio probablemente con más éxito que ninguna otra creación humana, y también el grado de hibridismo al que nos hemos referido. La literatura existente focaliza en los mapas el nuevo estado de las cosas, caracterizado por la participación de personas sin formación en ejercicios cartográficos, si bien consideramos que es más adecuado referirse a una revalorización del espacio que supera el ámbito de la cartografía.

Neogeografía **(I)** es un neologismo que convive con diversas denominaciones utilizadas para reseñar la presencia y relevancia del uso de la cartografía en Internet. Desde un enfoque amplio, casi todas las expresiones respecto a la Neogeografía refieren a la capacidad de personas sin formación en técnicas cartográficas, para participar en diversos niveles y expresiones, en la creación del significado de mapas.

Para Turner (2006),

“Neogeography means “new geography” and consists of a set of techniques and tools that fall outside the realm of traditional GIS, Geographic Information Systems. Where historically a professional cartographer might use ArcGIS, talk of Mercator versus Mollweide projections, and resolve land area disputes, a neogeographer uses a mapping API like Google Maps, talks about GPX versus KML, and geotags his photos to make a map of his summer vacation”.

También se constata la presencia de otros neologismos en torno a este nuevo escenario y que tienen como objetivo generar explicaciones acerca del contexto descrito con diversos énfasis e inclinaciones. En este sentido y con los propósitos que guían este artículo, utilizaremos de forma explícita los conceptos de DigiPlace (Zook y Graham, 2007) y Placelooing (Kottamasu, 2007).

Los nuevos ejercicios cartográficos, darán cuenta de la pluralidad de las inquietudes humanas y necesidades de espacialización como es expuesto en los dos casos que mencionamos a continuación: Mapa del Buen Cruasán en España y Bblemmap.

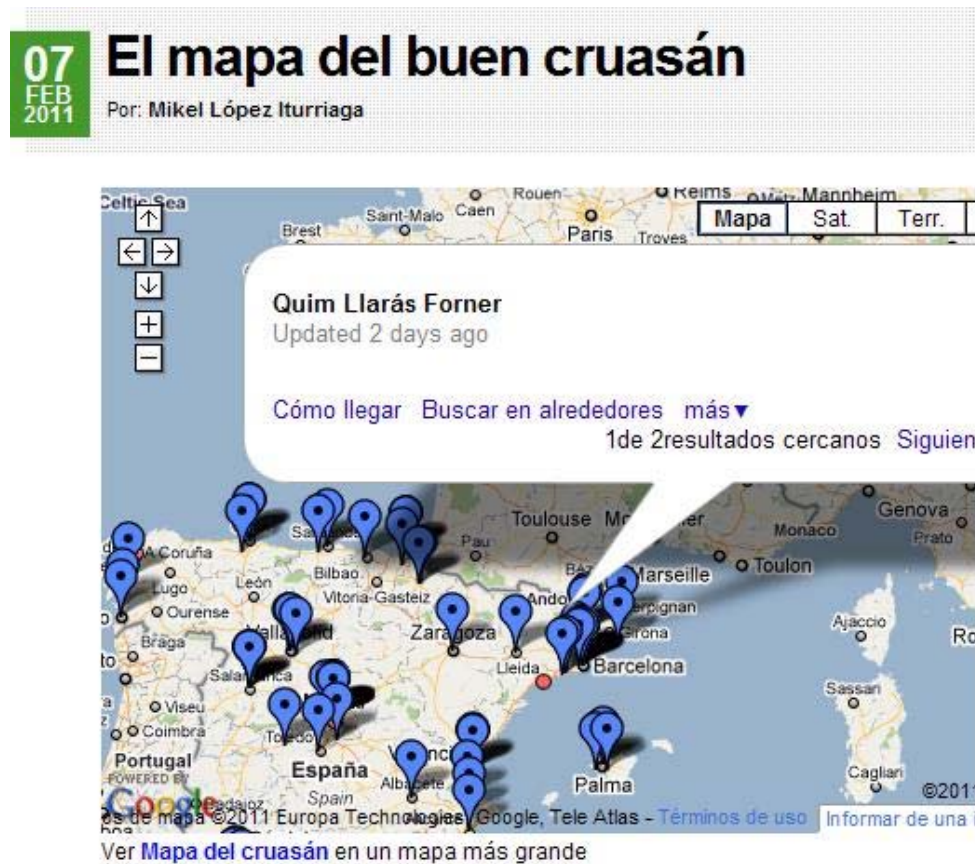


Figura 1.

El mapa de los cruasanes en España localizar las panaderías que ofrecen servicios de calidad en relación con este producto, según lectores del blog el comidista (II) de el Diario El País.

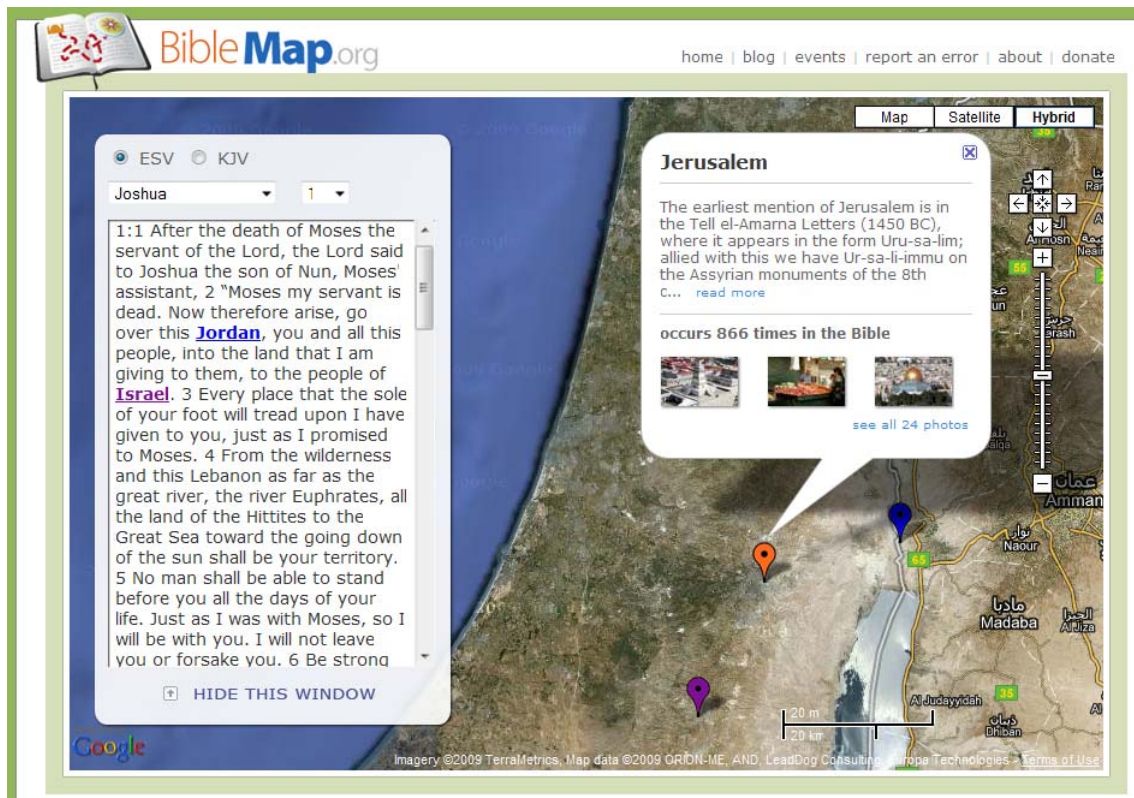


Figura 2.

Biblemap utiliza una interfaz a partir de la cual es posible realizar búsquedas en el mapa teniendo como referencia el libro de la Biblia y su numeración, de forma que se puede leer la Biblia accediendo al mismo tiempo al mapa. De la misma forma, en el mapa se identifican las siguientes categorías localizadas: city, inside a city, region, people group y geographic feature.

Ambos son mashups de Googlemaps, con niveles de complejidad distintos, pero ambos persiguen también dotar de valor espacial a situaciones u objetos particulares (productos comestibles o acontecimientos religiosos cuya veracidad o historicidad en este caso no es puesta en cuestión, sino que sólo es considerada como propuesta cartográfica) mediante ejercicios que se alejan notoriamente de las propuestas de la cartografía tradicional.

2. Cambios y permanencias en la Nueva Geografía

¿Pero de qué cambio hablamos? ¿Qué es lo que ha cambiado? ¿Y qué consecuencias tiene? En primer lugar, se observa un desplazamiento del poder de realizar mapas o mejor dicho, de participar en el significado de estos tal como señala

Consideramos no obstante que el mapa no pierde ni tampoco modifica sus atributos como herramienta imprescindible de creación espacial (ya que consideramos que el mapa no representa el espacio, sino que lo crea y de ahí proviene su poder, que ahora se traslada y se comparte), sino que la participación en su significado se expande hacia las personas sin formación. Si bien se trata de una situación similar a la que se produjo con la irrupción de los wikis y blogs no es menos cierto que en este caso se trata de una disciplina

que requiere años de estudio y además con connotaciones distintas, ya la cartografía está ligada al espacio y al poder de crearlo.

De forma que gran parte de las críticas provenientes de la geografía tradicional conciernen al hecho que personas sin formación creen mapas o participen del significado de estos. Es el caso de Goodchild (2005), quien mediante la expresión Volunteered Geographic Information o VGI, destaca la labor de los ciudadanos sin formación pero sólo al nivel de la recolección de datos **(III)**.

Goodchild valora la posibilidad de que personas sin formación académica en el área realicen mapas o intervengan en estos en algún nivel. No obstante, para Goodchild, se trata de intervenciones que se distinguen por un alcance acotado, complementario de la geografía y la cartografía tradicionales y además en ningún caso estas acciones pueden actuar en calidad de reemplazo de los trabajos e investigaciones provenientes de la cartografía profesional. Sin embargo es cierto que para Goodchild la aportación de las personas sin formación se concentra sobre todo en el ámbito de la recolección de datos que precisamente renacería en el contexto de la web 2.0.

Pero los mapas continúan siendo importantes, y mantienen su relevancia en nuestras vidas, al punto que a nivel coloquial habitualmente otorgamos una valoración positiva a aquello que “aparece en el mapa” y negativa aquello que no lo hace. Por lo tanto, el poder del mapa para organizar nuestras vidas en ningún caso ha disminuido, tal vez ha aumentado y se ha personalizado.

En este sentido como señalan Kazys y Varnelis (2008) los mapas acentúan su capacidad de visibilización, o mejor dicho, los mapas digitales permiten espacializar determinadas vivencias, situaciones o elementos que permanecían ocultos en el espacio ya fuese porque no contaban con la relevancia necesaria para aparecer en un mapa determinado o porque su espacialización era compleja de realizar por diversas razones. No olvidemos que tal como señalaba Momonier (1996) los mapas en si mismos son ejercicios de filtrado de información, lo que le conduce a afirmar que los mapas son voluntariamente mentirosos. Es decir, la Neogeografía no pretendería constituirse en una nueva categoría de verdad cartográfica, ya que utilizaría procedimientos de filtrado semejantes a los de la cartografía oficial, pero su diversidad y libertad de creación permitiría develar o visualizar elementos espaciales que habían permanecido ocultos con anterioridad.

MAPPING INITIATIVES

MAPPING THE HOLOCAUST: GOOGLE EARTH

The Museum is using Google Earth to map key Holocaust sites with historic content from its collections, powerfully illustrating the enormous scope and impact of the Holocaust.

HOW TO ACCESS THE HOLOCAUST LAYERS IN GOOGLE EARTH

1. Download and Install [Google Earth](#).
2. Download the [timeline layer](#) of concentration camps across Europe (camps.kml, 36kb)
3. Download the [Holocaust Encyclopedia layer](#) (encyclopedia.kml, 72kb)
 - In Google Earth; go to file>open, browse to and open the downloaded layer files.
 - Use the dashboard in Google Earth to access content from the Museum's online Holocaust Encyclopedia.



[Browse the Holocaust Encyclopedia »](#)

[en Español »](#)

[en Français »](#)

[عربي »](#)

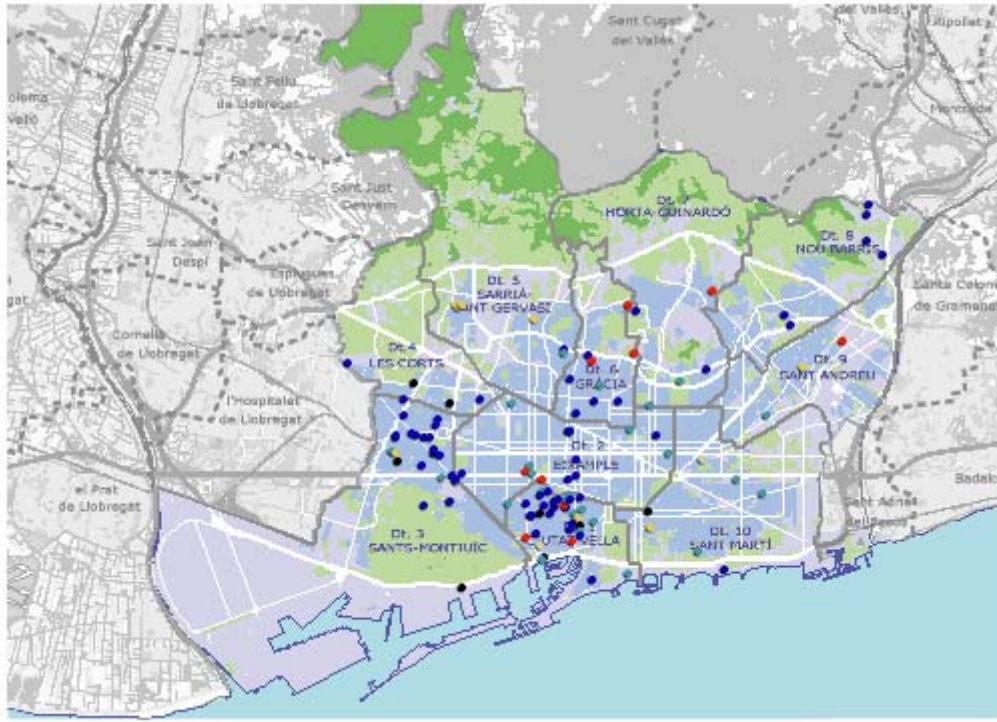
[فارسی »](#)

[اردو »](#)

Figura 3.

Una de los ejercicios de cartografía que desarrolla el Holocaust Memorial Museum utilizando Google Earth.

Pero además, creemos que existe otro elemento (ya aparecía en algunos mapas con anterioridad pero en un contexto eminentemente material) de suma importancia que es la capacidad de los mapas digitales para actuar e interrelacionar la información en forma de layers lo que permite asociar e interrelacionar una mayor cantidad de información a un mismo espacio.



Mostra al mapa

<input checked="" type="checkbox"/> Amor	<input type="checkbox"/> 2004
<input checked="" type="checkbox"/> Anada d'olla	<input type="checkbox"/> 2005
<input checked="" type="checkbox"/> Ficcions	<input type="checkbox"/> 2006
<input checked="" type="checkbox"/> Històric	<input type="checkbox"/> 2007
<input checked="" type="checkbox"/> Històries de bici	<input type="checkbox"/> 2008
<input checked="" type="checkbox"/> No a la guerra	<input type="checkbox"/> 2009
<input checked="" type="checkbox"/> Queixa	<input checked="" type="checkbox"/> 2010
<input checked="" type="checkbox"/> Quotidià	<input checked="" type="checkbox"/> 2011



Figuras 4 y 5.

Mapa y menú de selección de información de la plataforma de placemarks, Històries de Barcelona.

3. La web 2.0 y Google Maps

Los autores, incluso aquellos que provienen de la disciplina cartográfica oficial coinciden en identificar el valor de la denominada Web 2.0 como requisito ineludible de la aparición de este nuevo escenario. Y es habitual que mucho de los investigadores y estudiosos de la escuela oficial se refieran a la Wikipedia (con diversos matices) para describir el nuevo escenario de la cartografía como es el caso de Crampton (2009), Goodchild (2007) y también Zui (2009), quien llega a referirse a The Wikification of GIS.

En este sentido, las referencias apuntan hacia el desarrollo del software como el elemento central, ya que este permitiría obviar por parte de los usuarios sin formación experta, los años de formación en el área. De la misma forma, diversas aplicaciones y herramientas de la web 2.0 como son blogs, wikis o herramientas de etiquetado, también son vinculadas mediante valor espacial.

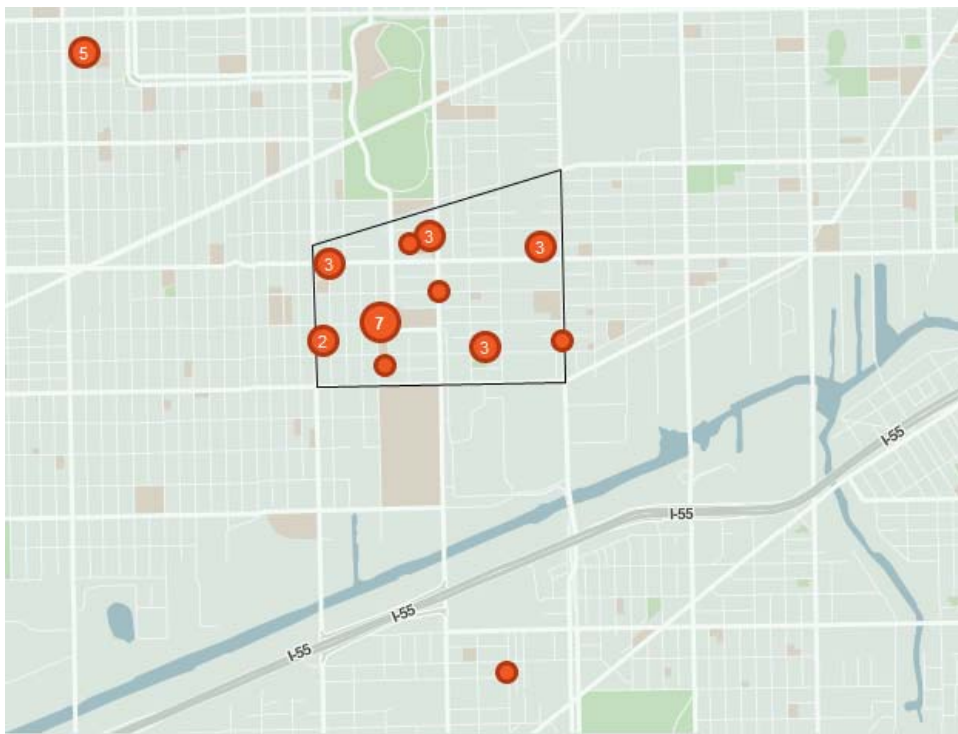


Figura 6.

Marshall Square, uno de los barrios que son situados en EveryBloc, plataforma a la que evolucionó posteriormente Chicago Crime.

Y en este sentido probablemente ninguna de estas reflexiones sería posible si Google Maps no hubiese aparecido, al punto que se considera su puesta en funcionamiento como requisito ineludible para hablar de la Neogeografía. Al respecto, antes de la aparición de Google Maps existían efectivamente otros servicios de cartografía digital, pero estos no eran accesibles del todo y tampoco presentaban a las prestaciones de Google Maps **(IV)**.

Los primeros mashups, no pueden desligarse de la trayectoria que culminará con la aparición de Google Maps en el año 2005, con la salvedad que se trataba de la acción de hackers, ya que la API (**V**) aún no había sido liberada.

El primer web mashup y la primera utilización del término se asocia a Paul Rademacher quien en el año 2005 desarrolló la web Housing Maps, meses antes de que Google Maps hiciera pública su API. Junto con Housing Maps, Chicago Map, creado por Adrain Holovaty, es considerado también uno de los primeros mashups. Chicago Crime Map organizaba espacialmente en un mapa de la ciudad de Chicago proveído por Google Maps, la información sobre crímenes ocurridos en la ciudad a partir de datos proporcionados por el departamento de policía de la ciudad.

Estos primeros mashups, debe ser más bien comprendido dentro del ámbito del mundo hacker, no es menso cierto que ambos nos dejaban dos elementos que serán vitales para reconocer por un lado la acción del nuevo escenario: los placemarks y las preocupaciones humanas y ambos con Googlemaps.

La liberación de la API de Google Maps permite que parte de la estructura del programa esté a disposición de los desarrolladores, si bien lo que se libera no es la totalidad de la estructura del software, lo que ha propiciado más de alguna crítica, ya que una parte importante del funcionamiento de la plataforma continúa en manos de Google.

Posteriormente, con la aparición de Google My Maps en el año 2007, se pone al alcance a personas sin formación un conjunto de herramientas que permiten realizar marcas, delinear trayectos y seleccionar áreas. También en 2007 anunciaba el lanzamiento de Mapplets, aplicación que permitía a los usuarios disponer de diversa información como los precios de hoteles o el estado del tiempo, en forma de layers que podían ser incluidos en un mapa.

Para muchos este también es considerado el inicio de la Neogeografía. A partir de Google Maps y Google My Maps se populariza una forma de hacer y una iconografía: la iconografía del aquí, de la espacialización digital de la memoria.

Pero también lo que explica el éxito Google Maps y Google My Maps no puede explicarse solamente mediante sus prestaciones técnicas fabulosas sobre todo a partir del uso.

Los mapas de Google mediante sus herramientas de zoom y de movimiento permiten a las personas recuperar la cercanía con el mapa en el sentido más analógico: utilizar el zoom de Google, es similar sin duda alguna a acercar nuestra cabeza a un mapa para mejorar la visión de este. Pero y sobre todo, lo que permite (y hablamos sobre todo del entorno urbano) que Google nos parezca una herramienta más cercana aún es reconocer a través de un layer particular, los nombres de calles, las plazas, los cruces de las esquinas y en definitiva la estructura arquitectónicas con las que nos vinculamos diariamente en diversas formas de uso y significado.

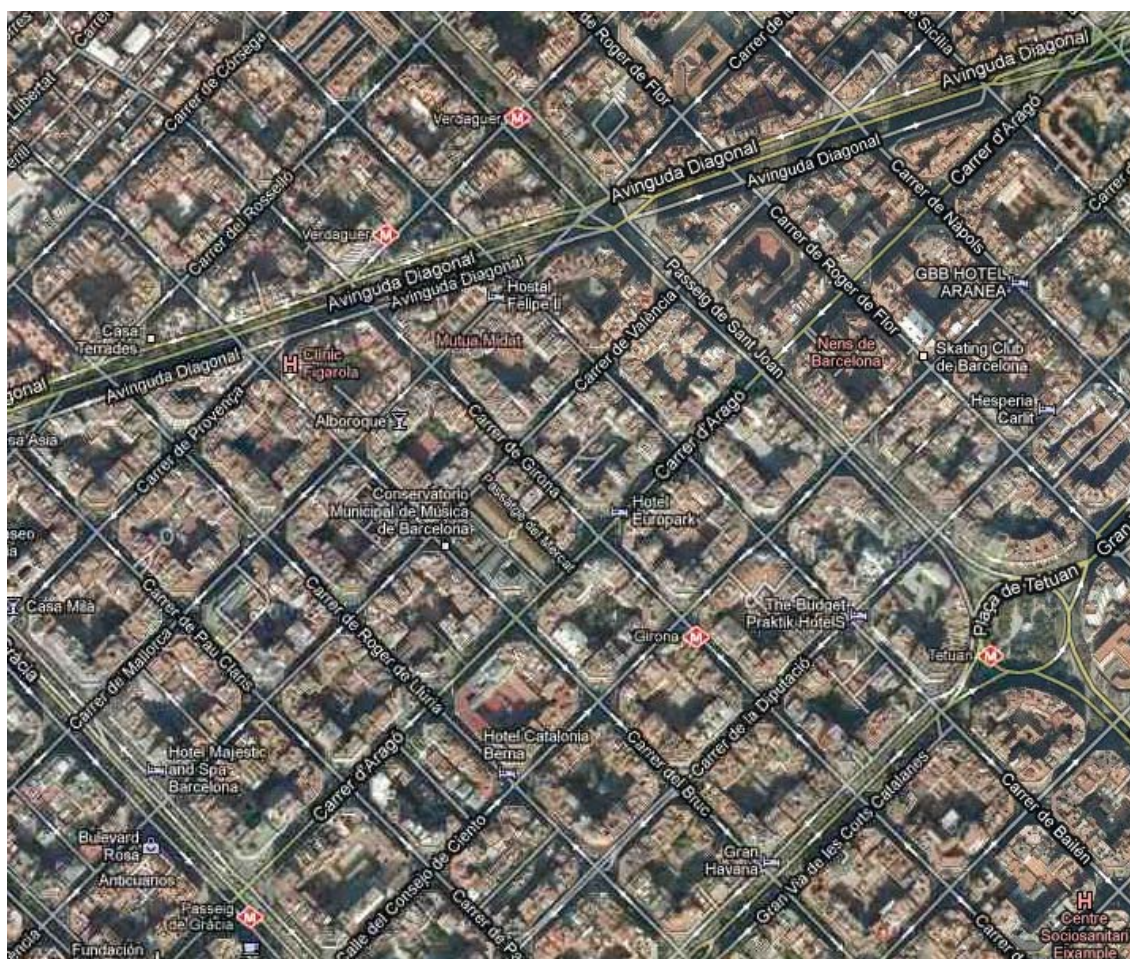


Figura 6.

El Eixample de la ciudad de Barcelona a través de Google Maps.

4. Experiencias neogeográficas

Los casos no hacen sino confirmar no sólo la pervivencia de las pulsiones espaciales, sino y sobre todo la gran variedad de estas, en este sentido todos son deudores de los primeros mashups. Hemos seleccionado tres casos en función del nivel de complejidad o de intervención en la asociación de información espacial.

4.1 Bilbao.bi

Bilbao.Bi (<http://www.bilbao.bi/>), es una plataforma de georeferenciación centrada en la ciudad de Bilbao y sus alrededores realizada a partir de Google Maps. Fue desarrollada y puesta en funcionamiento por ALIANZO en el año 2005. Las anotaciones realizadas por los participantes refieren a sus vivencias en la ciudad en un sentido amplio y responden a la orientación de la diversidad de las experiencias de estos. La georeferenciación se realiza a partir de un mapa de Google Maps (por lo que Bilbao.bi es en rigor un mashup de Google Maps) mediante la utilización de pushpins que en este caso se denominan (y su

gráfica así lo demuestra) txapelas y que hacen referencia a una clase de sombreros típicos de la zona. Es necesario registrarse para hacer comentarios e ingresar contenido, es necesario un e-mail y una contraseña para crear una cuenta.



Figura 7

Txapelas y ventana de información de la plataforma. Las txapelas son los tags o íconos que designan los lugares que son seleccionados por los usuarios y que son insertados en el punto seleccionado al cual se desea asociar la vivencia o explicación.

4.2 Gutenkarte

Es un mapa desarrollado por MetacartaLabs y tiene por objetivo vincular espacialmente en un mapa digital (los nombres cumplen con el rol de placemarks) las diferentes localizaciones que aparecen en libros considerados clásicos como es el caso de El último de los Mohicanos o 20.000 leguas de viaje submarino. La interfaz permite revisar el texto y también acceder al mapa. La actividad de localización es realizada por los gestores de la plataforma.



Figura. 8

Por ejemplo en este caso, el mapa, exhibe las localizaciones del libro la caída del Imperio Romano.

4.3 Open Street Map

Open Street Map, también conocido como la Wikipedia de los Mapas, es una experiencia cuyo objetivo consiste en crear una cartografía libre de derechos en diversas ciudades del mundo. Los datos se obtienen mediante el trabajo de voluntarios quienes recorren las ciudades y obtienen la información espacial a través de dispositivos GPS que después son ingresados en el servidor del OSM.



Figura 9.

Imagen de la versión de OSM para Barcelona.

5. Digiplace y Placelogging

Pero probablemente donde se hace más visible esta reivindicación del espacio, es a partir también de la reivindicación de la localidad o lo que también se ha denominado hiperlocalidad. En este sentido consideramos que ciertas plataformas vinculadas a ciudades permiten que sus habitantes-ciudadanos o sencillamente aquellas personas ligadas a la ciudad, puedan realizar marcas o placemarks en un mapa digital otorgando valor espacial a las vivencias del más diverso tipo, esta es la tarea que Google My Maps simplificó de manera rotunda.

Como ya hemos mencionado, en este escenario surgen diversos conceptos que intentan describir el nuevo escenario desde diversas áreas del conocimiento y no sólo de la geografía, con diversos énfasis que inciden tanto en los usuarios como en los medios tecnológicos utilizados para participar del significado de los mapas.

En este sentido nos encontramos con formulaciones que provienen no sólo del área de la geografía o cartografía sino que también desde campos del intelecto como el arte, la arquitectura o el diseño. En este caso nos encontramos ante un escenario de gran cotidianeidad ya que todas las personas, de alguna forma mantenemos una relación con un mapa ya sea como usuarios o en su presencia como símbolo. En segundo lugar, en nuestra cotidianeidad a diario convivimos con un entorno geográfico del cual obtenemos información y que también procesamos y con el cual nos vinculamos, lleno de interrelaciones y en constante cambio.

De esta forma resultan de gran utilidad el concepto de DigiPlace de Zook y Graham (2007) así como de Placelogging acuñado por Kottamasu (2007). Ambos se refieren al hibridismo, en primer lugar a la construcción de un lugar como resultado de la conexión físico y digital y cómo este se encuentra influenciado por las mismas fuerzas que construyen la sociedad, por lo tanto esta hibridación entre el espacio físico y el digital en ningún caso es inocente sino que por el contrario, esta pleno de cargas valóricas, sociales y económicas. En segundo lugar, Placelogging se refiere a los procesos a través de medios electrónicos que permiten anotar un lugar de forma digital y también de forma física en el lugar presencial. Dos casos nos permiten observar de forma más concreta lo que hemos expuesto para ambos conceptos.

5.1 Posturbano y Murmur:

Posturbano Es una plataforma de georeferenciación de la ciudad argentina de Rosario. Los gestores de la página son un grupo de personas y organizaciones entre ella destacamos Railef y WokiToki. La plataforma utiliza Google Maps con los filtros de mapa satélite e híbrido. En la parte inferior derecha de la página, hay un recuadro en el que se visualiza el área seleccionada en el mapa en el que se realizan las

Posturbano es que junto con las anotaciones realizadas en el mapa digital se invita a los usuarios a realizar una marca física relativa a la experiencia relatada, en el espacio físico presencial que es visualizada mediante una imagen en la web del proyecto.

Las anotaciones espaciales en este caso y como ya hemos mencionado, se realizan en el escenario digital mediante marcas similares a los pushpins de Google Maps y también en el escenario físico mediante la transcripción sobre el espacio urbano con carteles de 100 x 70 cms.



Figura 9.

Mapa y fotografía de la anotación realizada en el lugar físico.

Murmur es un proyecto de archivo de audio desarrollado específicamente para telefonía móvil, pero también con un componente de anotación espacial tanto a nivel físico como mediante expresión cartográfica. Fue implantado por primera vez en el mercado de Kensington en la ciudad de Toronto (Canadá) en el año 2003. Posteriormente la experiencia fue extendiéndose a otros barrios en las ciudades de Vancouver, Montreal, Calgary y California. En enero del año 2007, la experiencia dio inicio en Edimburgo.

En la web de cada una de las experiencias también encontramos un mapa (estilo *naif*) en el que aparecen señalados los puntos con forma de círculos rojos que muestran los lugares en los que las historias han sido vinculadas espacialmente. Al clicar en los puntos se puede acceder a la grabación de la narración y también a una imagen de la localización, no obstante la experiencia está eminentemente ligada a la telefonía móvil.



Figura 10.

Mapa de una de las ciudades donde se desarrolla el proyecto.

En este caso, los participantes no realizan las anotaciones espaciales por sí mismos, ni tampoco la vinculación cartográfica de sus vivencias.

Los ciudadanos que circulan por la ciudad, reconocerán una figura asociada al proyecto: una oreja verde. En esta encuentran un número al cual llamar para acceder a la historia georeferenciada. Cuando alguien realiza una llamada al número que aparece en la oreja verde, se activa un sistema de telefonía IP que permite conectar con la grabación.

En este caso no existe una forma para identificar las aportaciones de los participantes a través de algún tipo de nomenclatura. En el espacio físico es posible distinguir las anotaciones en el espacio urbano mediante el símbolo mencionado de la oreja verde, pero no existe ningún tipo de información acerca del contenido. En el mapa propiamente tal al que se puede acceder en la web, tampoco existe información acerca del contenido de la narración salvo el título de esta, de forma que no se identifican formas de categorización del contenido por parte de los usuarios o de los gestores de la plataforma.

Ambos casos plantean la posibilidad de vincular lo digital con lo urbano mediante anotaciones digitales o placemarks y también mediante el uso de mapas digitales, ambos de origen distinto. En el caso de Murmur se trata de mapas estilo naif que reproducen entorno urbano delimitados (barrios) y en el caso de Posturbano se trata de una ciudad completa si bien se establece en teoría una delimitación barrial.

Como hemos señalado, en ambos casos se trata de ejercicios que contemplan no sólo la anotación física en un lugar determinado. Sino también la posibilidad acceder in situ a la información, en el caso de post urbano, se accede por medios físicos y no por medios electrónicos como es el caso de Murmur. Es decir, el acceso se realiza de forma distinta y por tanto la vinculación también es diferente: mientras en Posturbano el paseante lee, en Murmur, escucha. Pero también en el caso de Murmur, quien desea escuchar la narración in situ, debe poseer un teléfono móvil y cobertura.

En ambos casos se debe recorrer la ciudad para acceder a las intervenciones o posts en el tejido urbano, es decir se trata de un ejercicio eminentemente pedestre. No obstante en ambas webs también es posible acceder a la información on line y en el caso de Post Urbano, también existe un sistema de etiquetado.

Finalmente se trata de ciudades distintas en países distintos y con el respaldo de instituciones y grupos de trabajo con orientaciones diversas y con medios materiales también dispares: un acceso móvil in situ no es equiparable a un acceso mediante un poster y viceversa.

Dos formas de Placelogging creando dos Digiplace.

6. ¿Nueva Geografía?

Tal vez resulte más preciso señalar que la geografía es practicada por un grupo mayor de personas y por tanto la diversidad de objetivos es muy grande. En ningún caso cabe considerar la posibilidad de que la cartografía pierda validez en este nuevo escenario sino que por el contrario se enriquece.

Los mapas continúan siendo relevantes para las personas y no solamente porque continúen siendo una de las herramientas más importantes de vinculación con el espacio, sino también en un sentido simbólico: “Lo que está y lo que no está en el mapa”.

El espacio y el espacio hiperlocal constituido en gran parte por aquellas zonas en las cuáles desarrollamos nuestra cotidianeidad como calles, plazas o cruces de esquinas, gozan de gran relevancia y demuestran la importancia de las vinculaciones espaciales de las mujeres y los hombres.

Pero esta hiperlocalidad se genera en lo físico a través de medios digitales y esta vinculación entre lo digital y lo virtual no se genera en un contexto de exclusión sino de fuerte hibridismo en el que interviene diversas influencias casi como en cualquier creación humana. Lo digital y lo físico se mezclan con patrones movedizos, con diversas plataformas, acciones y soportes y a través de acciones humanas.

Referencias bibliográficas:

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, M. F. (2007) Citizens as sensors: the world of volunteered geography. *Geojournal* 69 (4): 211-221.

HUDSON-SMITH and CROOKS (2008) The Renaissance of Geographic Information: Neogeography, Gaming and Second Life. *UCL Working Papers Series*. Paper 142-august.

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.

KOTTAMASU, RAJESH (2007) Placeloggging: mobile spatial annotation and its potential use to urban planners and designers Thesis (M.C.P.)--Massachusetts Institute of Technology, Dept. of Urban Studies and Planning.

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 (1995). *Being digital*. A. A. Knopf, 1995 (traducción al castellano: *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B, 1995).

TURNER, ANDREW (2006) Introduction to Neogeography. O`Reilly Media Inc.

VARNELIS, K. & MEISTERLIN, L., 2008. The invisible city: Design in the age of intelligent maps. Adobe Think Tank. Disponible en:

http://www.adobe.com/designcenter/thinktank/tt_varnelis.html

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

SUI, DANIEL Z. (2008) *Computers, Environment and Urban Systems*, Vol. 32, No. 1. (January 2008), pp. 1-5.

Notas

(I) No hay que olvidar tampoco que el concepto de Neogeografía en sí mismo no proviene de la escuela geográfica cartográfica tradicional, sino que las primeras formulaciones en este caso atribuidas a Di-Ann Eisnor y Randall Szott provienen de los ámbitos de la informática y el diseño, este último asocia la Neogeografía a una especie de actualización de la Psicogeografía.

(II) <http://blogs.elpais.com/el-comidista/>

(III) En este sentido probablemente es el concepto de VGI el que representa de una forma más visible la postura de una gran parte de la escuela oficial. Desde el enfoque de este concepto acuñado por Michael Goodchild, es posible reconocer las cualidades de los seres humanos como recolectores de información geográfica, “humans as sensors” como señala el autor, pero no como productores propiamente tales. Goodchild en la base de sus planteamientos utiliza el enfoque que refiere a una capacidad de los seres humanos para recolectar datos con contenido espacial, pero sobre todo o más bien, el autor realiza una valoración de esta capacidad como eminentemente humana. Goodchild afirma que los seres humanos adquirimos conocimiento geográfico a una temprana edad y que al llegar a la edad adulta hemos construido una comprensión de las áreas donde vivimos de una calidad tan elevada como si las hubiésemos visitado o como si hubiésemos estudiado acerca de ellas.

(IV) En el año 2004, Google había adquirido (un servicio de mapas digitales) Keyhole que se integró en el funcionamiento de Google Maps en el año 2005 y cuyo satélite permitió una notable mejora en la resolución de las imágenes aéreas. Este cambio permitió habilitar en la navegación, la opción de imagen satelital.

(V) No obstante a menudo se ha llamado la atención sobre los alcances de la liberación de la API de Google Maps y de estas es en general. Al respecto, es efectivo que la información que contiene una API es imprescindible para realizar cambios en un software y por tanto personalizarlo o sencillamente crear uno nuevo en su totalidad. De la misma forma también es efectivo que la API no contiene toda la información de un software y que las compañías poseen también una gran cantidad de información que no hacen pública. Como señala Crampton, si bien, empresas como Google o Yahoo, ponen a

disposición del usuario sus respectivas API para la creación de mapas, no es el código fuente lo que realmente se libera, por lo que una gran parte de control del software continúa en manos de las empresas.

