

||-----< E S T A M O S >-----||

```
      AA          QQ      UU      UU      ÍÍ
    AA  AA      QQ  QQ      UU      UU      II
  AA   AA      QQ   QQ      UU      UU      II
AAAAAAAAA      QQ   QQ      UU      UU      II
  AA   AA      QQ   QQ      UU      UU      II
  AA   AA      QQ  Q  Q      UU  UU      II
  AA   AA      QQ  Q      UUUUU      II
                        Q
```

-----  
-----

Primera edición en Remediabls: 2021

Producción:  
Secretaría de Cultura  
Centro de Cultura Digital  
*Estamos aquí*  
Varios Autores

Diseño de portada: Astrid Stoopen



*Estamos aquí* está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial-CompartirIgual 4.0 Licencia Internacional

Libros Mala letra por diseño

ISBN electrónico: 978-607-631-104-2



**CULTURA**  
SECRETARÍA DE CULTURA



CENTRO  
DECULTURA  
DIGITAL

Juan Pablo Anaya, Leonardo Aranda, Irene Artigas Albarelli, Laura Balboa, Luis Blackaller, Broken English, César Cortés Vega, Roberto Cruz Arzabal, Carla Faesler, Cinthya García Leyva, María Andrea Giovine Yáñez, Karla Guadalupe González Niño, Susana González Aktories, Jorge Harmodio, Álvaro Jasso, Nohelia Meza, Benjamín R. Moreno, Eugenio Tisselli, Élika Ortega, Karen Villeda, Naief Yeyha



RE.  
MEDIA  
BLES

=====

## Índice

=====

1. [Estamos aquí, pero ¿dónde y cómo? Manual de usuario](#)
2. [La literatura electrónica de Benjamín Moreno: afecto y sentido fuera de las convenciones de lo literario](#)
3. [Habitar el tránsito: complementos, expansiones y desbordamientos](#)
4. [Escritura Descompuesta](#)
5. [Ensayar ahora, hacia Post-Internet. Algunas notas](#)
6. [Una pantalla propia](#)
7. [Literatura en dispositivos móviles](#)
8. [Narrativas de subsistencia en las otras redes; los nuevos habitantes del viejo bosque](#)
9. [Dimensiones materiales en la literatura digital](#)
10. [Pierre Menard de Avellaneda: una máquina de reescribir](#)
11. [La narrativa en el espacio: literatura y geolocalización](#)
12. [Bit Acora 27-02-2017](#)
13. [Microaudiencias y espacio público aumentado](#)

14. [/Mis\\_Lenguajes](#)
15. [Entre el proceso y el objeto: formas posibles de la materialidad digital](#)
16. [Tres manifiestos \[tres mapas\]](#)
17. [Preservar para el futuro: memoria y olvido en la era digital](#)
18. [Construcción de la identidad en la era digital](#)
19. [Impresiones sobre literaturas digitales y otras materialidades](#)
20. [Broken English, un proyecto de gifs, emojis y memes](#)
21. [Epílogo](#)

=====

## La narrativa en el espacio: literatura y geolocalización

=====



Sobre el concepto de espacio

-----

Existen distintas nociones de espacialidad, cada una de las cuales está ligada a ámbitos culturales e históricos sobre los que operan. Cada una de estas nociones, afecta la forma en que representamos el espacio, pero más importante aún, la forma en que lo experimentamos. De forma esquemática, históricamente hablando, podríamos mencionar tres principales formas de representación del espacio: la forma simbólica, la forma abstracta, y la forma relacional. En el primero de los casos, la representación del espacio se estructura a partir de una cosmogonía, donde los ejes sobre los que éste se distribuye están relacionados con el orden de ciertas fuerzas míticas que rigen la totalidad de las cosas. Comúnmente, en este tipo de representación nos encontramos con un eje vertical

que atraviesa y determina el espacio horizontal. El eje vertical tiene dos polos que normalmente pueden caracterizarse como un inframundo en la parte inferior, y como el mundo divino o celeste, en la parte superior. En medio de estos polos se encuentra el plano horizontal, que es el mundo donde habitan los seres terrestres. Como se puede adivinar, este tipo de representación corresponde al pensamiento de la antigüedad, donde el espacio mantiene un aspecto simbólico que puede verse plasmado en diferentes expresiones culturales, que van —desde la arquitectura, hasta las relaciones sociales—marcadamente jerárquicas. Este espacio, por otro lado, es un espacio cuyo sentido trasciende al hombre, en tanto que corresponde a un orden de carácter ontológico, donde el ser humano tan sólo ocupa una de sus partes. En otras palabras, el espacio es lo que organiza la totalidad de las cosas.

La segunda forma de representación del espacio, la forma abstracta, comienza a aparecer durante el renacimiento, y está ligada a la modernidad y a la cultura tecnocientífica que emerge durante este periodo. Esta forma de espacialidad nace bajo la determinación de hacer de todo espacio un espacio mensurable, y con ello, equivalente a cualquier otro espacio. El eje vertical y horizontal son sustituidos por el sistema cartesiano de coordenadas, y con ello se introduce al sujeto de conocimiento como punto de anclaje, a partir del cual el espacio adquiere orientación y orden. Esta forma de espacialidad la podemos ver ilustrada en la pintura del renacimiento por la perspectiva; forma de representación donde la

objetividad se alcanza a través de la organización del espacio a partir de un punto de vista subjetivo. Pero incluso, podemos encontrar ejemplos de esta forma de espacialidad en la literatura, donde aparecen las figuras del autor y la voz del personaje, cuyas funciones son las de establecer un marco de coherencia y sentido al trabajo literario, a través de la perspectiva o punto de vista que aportan. Evidentemente en el desplazamiento entre la forma simbólica del espacio y su forma abstracta opera una inversión de valores: Si en el primer caso nos encontrábamos con un paradigma en el cual la realidad de las cosas se podía determinar por su correspondencia y armonía, con un orden general que aparece en términos de espacialidad; en el segundo, la realidad está dada dentro un marco abstracto y objetivo, que se verifica y actualiza a través de la experiencia subjetiva; con lo que el espacio pasa de organizar la realidad, a ser organizado a través del punto de vista del sujeto.

La última forma de representación espacial, ligada en gran medida a varias críticas contemporáneas a la noción abstracta del espacio, se puede describir como una forma de representación relacional. Esta forma se caracteriza por no tener puntos de referencia fijos o estables, sino por construirse a través de las relaciones internas, que se dan de forma efímera, entre los elementos que conforman el espacio. El mejor ejemplo de este tipo de representación del espacio, y al mismo tiempo central para éste ensayo, sería el espacio social, el cual es imposible de caracterizar, ya sea en términos meramente simbólicos



o abstractos, así como es igualmente imposible de determinar a través de su concreción en un territorio o espacio físico específico. El espacio social existe únicamente a través de las relaciones que lo constituyen, le dan forma, lo mantienen, e incluso lo producen en términos materiales. Al respecto, afirma Lefebvre: "las relaciones sociales de producción tienen una existencia social en la medida que tienen una existencia espacial: ellas se proyectan a sí mismas en el espacio, convirtiendo en inscripciones ahí, y en el proceso produciendo al espacio mismo".<sup>1</sup>

Las tres formas de espacio: Espacio simbólico, espacio abstracto y espacio relacional, conviven en nuestra experiencia cotidiana. Sin embargo, como ya se ha afirmado, cada una de ellas es característica de una cierta época del pensamiento, y en dicho sentido, aunque nos podamos encontrar con el conjunto de estas formas en nuestra relación con el espacio, podemos afirmar que son normalmente las dos últimas formas las que son predominantes. Este efecto es especialmente patente en las ciudades modernas, donde el crecimiento del espacio urbano se da cada vez en mayor medida de forma programática, de acuerdo a determinaciones primordialmente económicas, que dictan que el espacio sea entendido de forma abstracta, para hacer posible que éste pueda adquirir un valor económico, en su posibilidad de intercambio y equivalencia con el capital.

A partir de estas nociones de espacio, dos imágenes de ciudad aparecen y se superponen en nuestro ámbito contemporáneo. El espacio social, éste espacio donde las prácticas sociales se cristalizan a

través de su reproducción, convive con el espacio abstracto, que de forma inherente a su lógica tiende a borrar la historia inscrita en la ciudad. Mientras que el espacio social se objetiva a través de la construcción de monumentos, instituciones y prácticas, que significan al espacio, dando un sentido de coherencia y cohesión a la sociedad; la lógica del espacio abstracto se encarga de borrar constantemente las marcas históricas o identitarias, en un permanente movimiento hacia la modernización, crecimiento, y estandarización de la ciudad. En uno, la ciudad es un lugar de encuentros, creadora de identidades, y de un sentido de pertenencia ligado a prácticas que resultan en tradiciones y rituales que vinculan a las personas. En otro, la ciudad individualiza, hasta el punto de lograr una enajenación que vuelve imposible la empatía y el contacto social.

Para Lefebvre "El espacio social contiene - y asigna [...] lugares apropiados para- (1) las relaciones sociales de reproducción [...] y (2) las relaciones de producción",<sup>2</sup> con lo que "se puede decir que acoge una multitud de intersecciones, cada una con su localización asignada." De la misma forma "las representaciones de las relaciones de producción, las cuales subsumen las relaciones de poder, también ocurren en el espacio".<sup>3</sup> En otras palabras, en el espacio acontece la objetivación que permite que las prácticas sociales tengan una continuidad y adquieran su carácter histórico, al mismo tiempo que -es aquí donde se expresan las relaciones de producción que permiten al ser humano transformar su entorno- de un

entorno natural a un entorno cultural. Toda práctica termina por constituir y expresarse a través del espacio. Una dialéctica se da entre práctica y espacio, donde el espacio se vuelve garante de la continuidad de las prácticas, objetivando éstas a través de la consolidación de códigos, relaciones sociales, relaciones de poder, y rituales que se vuelven tangibles en expresiones espaciales. En su expresión más mínima, este fenómeno adquiere la forma de obras de arte, en su magnitud más extensa se cristaliza en la ciudad, espacio que evidencia las costumbres de aquellos que las habitan a través de su conformación orgánica.

En suma, el espacio, sin importar la caracterización que se haga de éste, es el horizonte sobre el cual se construye nuestra experiencia del mundo, y en tanto que tal, es el escenario de las expresiones culturales humanas, tanto en términos de representación, como en términos fácticos, a través de la transformación que se ejerce en el espacio mismo, al modificar el paisaje natural y convertirlo en escenario de la acción social.

-----  
Espacio virtual, hipertextualidad y narrativa no  
lineal  
-----

A las nociones tradicionales del espacio, se ha sumado en las últimas décadas la noción de espacio virtual. A pesar de que la noción de "virtualidad" ha existido en el pensamiento desde hace siglos, en el último par de décadas, esta categoría ha tomado una

profunda importancia ligada a la revolución producida por las tecnologías digitales. En este contexto, lo virtual "refiere a un objeto digital sin existencia física. [Con lo que se] liga lo virtual con el efecto de un simulacro construido, trastocado de un referente en lo real".<sup>4</sup> El espacio virtual puede entenderse como un universo informático, independiente en cierta medida del mundo real, donde la espacialidad es constituida por la estructura que resulta de las posibles interconexiones entre el conjunto global de diferentes tipos y capas de información que conviven en el entorno digital. A pesar de que este espacio podría entenderse en cierta medida como un espacio meramente conceptual, y en dicho sentido, inexistente; la realidad de esta forma de espacialidad está evidenciada en su propia performatividad. De esta manera, vemos, por un lado, que la lógica y arquitectura de este espacio está socialmente instituida y naturalizada por los agentes que habitan y configuran el mundo digital, por lo que su existencia no es subjetiva y puramente mental, sino propiamente social; pero también, somos conscientes de su existencia por la fuerte influencia que este espacio ha tenido en las transformaciones sociales de las últimas décadas. En breve: el espacio virtual ha transformado por completo como nos relacionamos y nos comunicamos en el espacio físico, a través de la forma en que la información circula en el espacio virtual, y con ello aniquila la temporalidad del segundo espacio, al volver toda la información instantánea y simultánea.

En contraste con los medios tradicionales, como el libro, o el cine, donde se prioriza la organización temporal, los medios digitales tienden hacia un organización espacial que desplaza hacia un segundo plano la temporalidad de la información. En el espacio virtual toda la información convive en un mismo momento y puede ser consultada de forma simultánea. Esto sucede en dos sentidos: Por un lado, la pantalla de la computadora, y las interfaces digitales en general, están articuladas de tal forma que la información se despliega en términos espaciales a través de ventanas que permiten consultar de forma simultánea una gran cantidad de información. Así, por ejemplo, a diferencia de la pantalla de cine, donde un solo elemento se despliega en el tiempo; o de la menos tradicional pantalla de la televisión, donde en algunas ocasiones podemos observar algunas capas de información sobreimpuestas en forma de plecas o pantallas divididas en mosaicos; la interfaz digital se caracteriza por la completa yuxtaposición de múltiples tipos de información, no siempre correlacionados, con los cuales el usuario puede interactuar. "En la computadora, podemos estar en dos (o más) lugares a la vez, en dos (o más) marcos temporales, en dos (o más) modos de identidad, en un ciberespacio postcartesiano fractuado".<sup>5</sup> Por otro lado, la espacialidad del mundo digital adquiere un sentido aún más profundo, a través de la posibilidad que tienen este tipo de medios de construir complejas redes de sentido y referencialidad, a través de la hipertextualidad. Dicha capacidad consiste en la creación de redes de

referencia, que se despliegan horizontalmente a través de hipervínculos, permitiendo la contextualización de la información.

La hipertextualidad propone modelos de narrativa no lineales, donde distintos tipos de información se pueden encadenar para formar una compleja estructura que puede ser explorada en gran multiplicidad de formas por el usuario, sin que necesariamente ninguna de ellas se vea privilegiada sobre las otras. El espacio virtual pasaría entonces a ser una estructura navegable, donde se "estructura este espacio como una clase de arquitectura y [se] provee un método de navegación. Cada posición dentro del espacio conceptual provee un punto de vista definido y limitado por la estructura arquitectónica circundante. Explorar esta estructura presenta al espectador con una serie de vistas del espacio y sus contenidos."<sup>6</sup> En otras palabras, este espacio se articula a través de los diferentes métodos de interacción y navegación que su propia arquitectura propone, con lo cual la información se vincula de tal forma que permiten la lectura de la misma desde diferentes perspectivas, dando así, la posibilidad de construcción de diferentes interpretaciones u horizontes de sentido para una misma pieza de información.

La hipertextualidad ha operado un cambio contundente en las expresiones narrativas que se dan en el mundo digital. En este sentido, podemos afirmar, por ejemplo, que "si en relación al arte de internet podemos hablar de alguna forma narrativa predominante a lo largo de su historia, lo sería de

una vinculada a la espacialización de elementos, al montaje espacial de zonas activas de la imagen, en forma de *hotspots*, hipervínculos o direcciones de destino, conformadoras de esas cadenas asociativas que llamamos <<hipertexto>> y en las que la narración no es otra cosa que una ruta aventurada por el usuario".<sup>7</sup> Veremos, pues, cómo a través de la hipertextualidad aparece una reconfiguración de las prácticas narrativas que permiten a los autores explorar la posibilidad de narrar, no a través del tiempo, sino a través del despliegue de la narrativa en términos espaciales. Esto permite crear arquitecturas, mapas o espacios navegables, en los cuales la narrativa se despliega como un itinerario construido de forma azarosa por las exploraciones del lector.

-----

#### Medios locativos y narrativa geolocalizada

-----

Como ya hemos dicho, las tecnologías digitales han afectado de forma profunda nuestra experiencia del espacio real mediante la posibilidad de suprimir el tiempo, a partir de la posibilidad de transmisión y consumo inmediato y simultáneo de la información. Sin embargo, esta tendencia se ha vuelto mucho más patente en los últimos años a través de la capacidad que brinda un ecosistema de dispositivos móviles y de redes inalámbricas, que podemos englobar bajo el término de medios locativos, de convivir con el espacio virtual fuera de la pantalla de la computadora, trasladando el universo digital hacia el

espacio físico. En otras palabras, creando un espacio híbrido que vincula el espacio real y virtual, donde una capa de información digital se yuxtapone y determina nuestra experiencia del mundo real.

Podemos encontrar antecedentes de este espacio híbrido en medios más tradicionales, como, por ejemplo, los libros de bolsillo. En este sentido, cabe afirmar que la impresión de los primeros ejemplares de este tipo de publicaciones durante el siglo XIX, "estableció al libro como la forma dominante de medio móvil".<sup>8</sup> Con ello, el dispositivo 'libro', que por siglos había estado ligado a lugares fijos de consulta, se trasladó al espacio público, determinando, aunque de una forma aún muy limitada, nuestra experiencia del espacio, tanto como nuestra experiencia de lectura. Leer un libro en el espacio público, implica aislarse en cierta medida del mundo que nos rodea. Pero al mismo tiempo, implica también afectar nuestra lectura por una gran cantidad de estímulos circundantes, al mismo tiempo que afectamos nuestra percepción del espacio mismo, trasladando, en cierta medida, el imaginario que se forma al leer, al lugar donde acontece la lectura.

Un desplazamiento similar ha sucedido en el último lustro con los medios locativos. Si el paradigma inicial de los medios digitales, auguraba un desplazamiento del espacio real, hacia el virtual, basado en el modelo de consumo ligado a la computadora personal; hoy en día vivimos, gracias a la ubicuidad de la información digital, un paradigma en el que el mundo virtual comienza a desplazarse hacia el mundo físico, determinando las relaciones



sociales, las forma de consumo cultural, y las formas de interacción con la información, que se dan en éste. De forma más precisa, lo que los medios locativos modifican en relación con el espacio, es la posibilidad de ligar localizaciones específicas con contenidos de información, que en todos sentidos son dinámicos. Creando, de esta forma, una estructura hipertextual que se despliega en el espacio físico, donde los vínculos entre diferentes tipos de información, están dados por la localización, y cuya navegación está ligada a la posibilidad real de transitar el espacio físico. La localización se convierte, entonces, en un parámetro que filtra el universo de información digital en línea, con lo que los propios dispositivos móviles, a través de sus interfaces, se convierten en "sistemas simbólicos que filtran la información y activamente reconfiguran las relaciones de comunicación, y también reconfiguran el espacio en el que la interacción social toma lugar".<sup>9</sup>

La localización, en éste contexto, adquiere gran importancia, al volverse determinante en el consumo de la información. "Encontrar una localización no significa más encontrar sus coordenadas geográficas, sino también acceder a una abundante cantidad de información digital que ahora pertenece a dicha localización".<sup>10</sup> A través de este proceso, el espacio físico se resignifica y pasa de ser un espacio abstracto y objetivo, a un espacio socializado, experimentado de forma individual a través del uso de interfaces digitales personales. La información digital añade múltiples perspectivas a través de las cuales interpretar el espacio, al mismo tiempo que la

localización permite dar contexto a la información que se consume.

Esta nueva relación entre información y espacio permite contrarrestar la tendencia que la noción abstracta del espacio tiene de borrar los signos o las marcas históricas e identitarias. Contra una tradición que piensa la localización como un mero dato objetivo y descriptivo para identificar un punto dentro de un espacio abstracto, lo que la hibridación entre espacio físico e informático permite es utilizar la localización como un dato que contextualiza la información, al mismo tiempo que transforma el espacio abstracto en lugar. Así, mientras que la expresión histórica de la noción abstracta del espacio tiene como consecuencia la producción de lo que Marc Augé caracterizó como no-lugares; es decir, lugares con localizaciones específicas, pero sin historia, ni identidad y cuya vocación es el consumo económico; la tendencia actual de producción de espacios híbridos, posibilita la recuperación de capas que dan significación al espacio. Las localizaciones se transforman en lugares, caracterizados por su vínculo con múltiples tipos de información, que en muchos casos permite la reinscripción de la historia en el espacio.

En este contexto, las tecnologías de geolocalización permiten la restauración de la ciudad como un espacio simbólico y relacional, frente a la noción abstracta imperante. "El tejido urbano no está conformado ahora sólo de piedra, ladrillos y cemento, sino que incluye también código y conectividad. Geometrías invisibles a nuestro alrededor,

arquitecturas de información que indican que el espacio en el que habitamos [...] es y será siempre una combinación indistinguible de ambos".<sup>11</sup> Las calles, las colonias, las edificaciones arquitectónicas, las plazas, parques y monumentos, adquieren la posibilidad de restablecer su narratividad, ligada a historias reales o ficticias, que fortalecen el vínculo entre los ciudadanos y su espacio, y con ello su relación con el espacio social, como expresión de dicha narrativa.

La práctica de geonotación, o inscripción espacial, se convierte en una escritura en el espacio, que permite crear vínculos entre el espacio geográfico, y la información digital. A pesar de que a lo largo de la historia han existido diferentes expresiones de inscripción en el espacio, que van desde la creación de monumentos, el grafiti, o incluso prácticas artísticas como el *landart*; las anotaciones digitales se diferencian en varios aspectos. "Las nuevas formas de anotación urbana que utilizan tecnologías móviles [...] son vistas como nuevas prácticas de cartografía, etiquetado, vinculación, y compartición que expanden tanto las posibilidades como la participación de inscripción urbana".<sup>12</sup> Así, por un lado, este tipo de inscripciones permiten dinámicas participativas y colaborativas, donde cualquier personas con un dispositivo móvil equipado con GPS puede apropiarse del espacio y generar inscripciones en el mismo. Por otro lado, este tipo de anotaciones, en tanto que son virtuales, permiten que la información sea dinámica, y al mismo tiempo no sea invasiva del espacio.

Finalmente, este tipo de anotación, como ya se mencionó con anterioridad, permite la creación de redes hipertextuales basada en la localización, con lo que se construye una red de contenidos digitales que se despliegan espacialmente a través del vínculo entre localización e información. En éste sentido, “[s]i el hipertexto en general mina nuestras nociones heredadas de estabilidad, fijeza, y autoridad del texto impreso y el sujeto lector, entonces la hipernarrativa en tiempo real va más allá, permitiendo a un autor crear historias dinámicas y sensibles al contexto temporal, que reaccionan a los eventos actuales en el tiempo”,<sup>13</sup> lo cual, la narrativa geolocalizada acaba por acentuar y aumentar, al permitir ese despliegue en una dimensión espacial, que añade la relación con el espacio geográfico, así como la implicación del cuerpo físico dentro de la narrativa.

Se instaure, así, una práctica de geonotación, o escritura en el espacio, que consiste en la vinculación entre una localización concreta, adquirida a través de un dispositivo GPS, con una cierta información digital, que puede variar entre distintos medios, como el texto, el audio, la imagen fija o el video. Este tipo de anotaciones se articulan a través de aplicaciones que posibilitan a los usuarios transitar el espacio, como una forma de práctica exploratoria, que permite descubrir los distintos tipos de información inscritos en éste. A través del conjunto de geonotaciones, se articulan narrativas, que si bien pueden presentarse en la forma de un itinerario lineal, en su mayoría tienen

una estructura hipertextual y no-lineal, que permite ir descubriendo la narrativa de forma fragmentaria, en la medida en que se transita el espacio. Esta característica obliga al lector a ubicarse físicamente en la narrativa y habitarla. Así, si bien, “[e]l acto de contar historias es de hecho un acto de inscripción. Es una escritura de lugar, de identidad, y de relaciones.”<sup>14</sup> Esta característica se acentúa al obligar que tanto el acto de escritura como el de lectura estén ubicados en el espacio real, y con ello relacionados con el escenario de la narrativa. “Al insertar el cuerpo en un modo empático, la historia se convierte en algo que es construido por la imperfecta percepción humana en lugar de ser simplemente una serie de eventos que son narrados sin necesidad o dependencia del cuerpo”.<sup>15</sup> Se rompe con ello una noción abstracta y objetiva del espacio, y en su lugar el espacio aparece como lugar vivido, experimentado y narrado. La ciudad se vuelve campo de referencias a partir del cual se articula una narratividad que permite nuevos vínculos entre los habitantes, el espacio urbano, y el espacio social. Nuevas significaciones surgen en los lugares que antes parecían vaciados de contenido, por la cotidianeidad con las que se presentan, así como por la tendencia moderna a borrar las marcas de la historia. Se narra el lugar, y se narra a través de éste. El espacio vuelve a ser simbólico aunque en un sentido que no es el sentido clásico, sino en un sentido que produce significación a través de las narrativas personales y subjetivas que lo rodean.

---

<sup>1</sup> Lefebvre, Henri. The production of space. Ed. Blackwell, EUA, 2012, p. 129 <<

<sup>2</sup> *Idem*, p. 32 <<

<sup>3</sup> *Idem*, p. 33 <<

<sup>4</sup> Friedberg, Anne. The virtual window. MIT press, EUA, 2006. P. 10 <<

<sup>5</sup> *Idem*, p.235 <<

<sup>6</sup> Rokeby, David. Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media, consultado en línea:

<http://www.davidrokeby.com/mirrors.html>. 26/02/2015. <<

<sup>7</sup> Prada, Juan Martín. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Ed. Akal, España, 2012. P. 130 <<

<sup>8</sup> De Souza e Silva, Adriana y Frith, Jordan. *Mobile Interfaces in public spaces*, Ed. Routledge, NY, 2012, p.37 <<

<sup>9</sup> *Idem*, P. 4 <<

<sup>10</sup> De Souza e Silva, Adriana y Frith, Jordan. *Mobile Interfaces in public spaces*, Ed. Routledge, NY, 2012, p.9 <<

<sup>11</sup> Prada, Juan Martín. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Ed. Akal, España, 2012. P. 221 <<

<sup>12</sup> Farman, Jason. *Mobile Interface Theory*. Ed. Routledge. Nueva York, 2012, P. 121 <<

<sup>13</sup> Greenspan, Brian. *Songlines in the Streets: Story Mapping with Itinerant Hypernarrative*, en *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. University of Nebraska Press, 2011. <<

<sup>14</sup> Farman, Jason. *Mobile Interface Theory*. Ed. Routledge. Nueva York, 2012, P. 118 <<

15 *Idem*, P. 126 [<<](#)