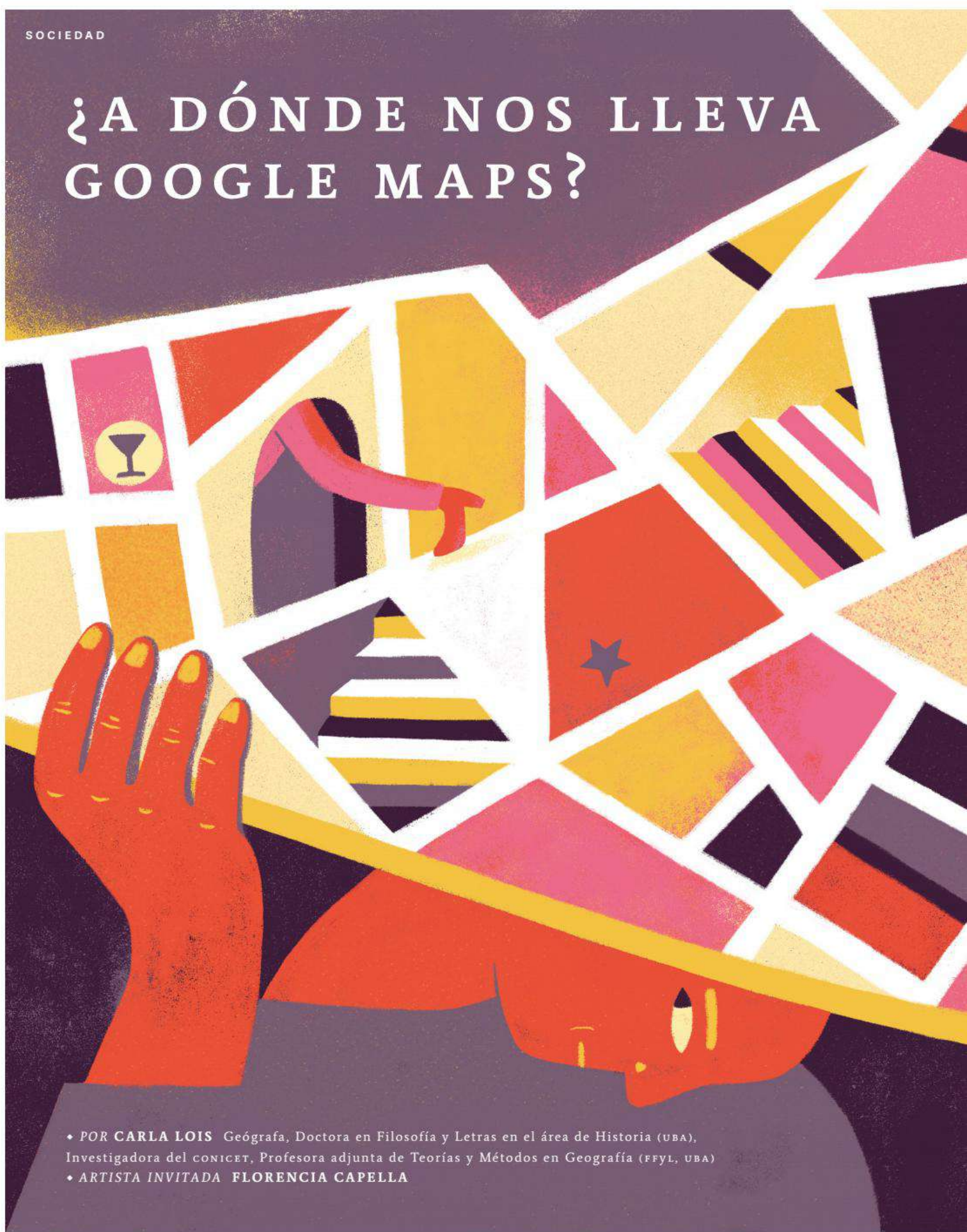


SOCIEDAD

¿A DÓNDE NOS LLEVA GOOGLE MAPS?



♦ **POR CARLA LOIS** Geógrafa, Doctora en Filosofía y Letras en el área de Historia (UBA),
Investigadora del CONICET, Profesora adjunta de Teorías y Métodos en Geografía (FFYL, UBA)

♦ **ARTISTA INVITADA FLORENCIA CAPELLA**



La cartografía actual asiste a una transformación sobresaliente: el reemplazo del mundo real por la virtualidad de los mapas. Si bien la tecnología ha optimizado los medios de representación de la realidad, desconocer que un mapa es una ilusión puede acarrear consecuencias inesperadas.

Ya son varios los bares que exhiben carteles con frases tales como “No tenemos wifi, hablen entre ustedes” para expresar con humor lo que muchos consideran un mal de nuestro tiempo: la dependencia de la tecnología, la hiperconectividad, el reemplazo de lo real por lo virtual.

Pero también es cierto que la tecnología resuelve muchos asuntos, facilita las comunicaciones, simplifica algunos trabajos e incluso nos libera de gran parte del tedioso trabajo doméstico. Por eso, no se trata de condenar la infiltración de la tecnología en casi todos los intersticios de la vida cotidiana sino de reflexionar de qué manera impacta sobre nuestros hábitos y nuestra forma de relacionarnos con el mundo.

DE LA “ILUSIÓN CARTOGRÁFICA”
A LA “ANSIEDAD CARTOGRÁFICA”:
¿SÍNTOMAS DE NUEVAS
DISFUNCIONALIDADES SOCIALES?

Una de las esferas en las que la tecnología afectó profundamente las prácticas de la sociedad (al menos la parte que tiene acceso a dispositivos digitales y conexión a internet) ha sido la cuestión cartográfica. Estos cambios se han manifestado, más específicamente, con el uso del GoogleMaps por parte de un *target* de personas que rara vez había hecho uso de mapas.

Hace veinte años, los grupos de usuarios y las necesidades que los mapas disponibles podían satisfacer



eran mucho más reducidos. Es verdad que los conductores solían tener en el auto una Guía Filcar y los quioscos de revistas vendían algunos planos del microcentro para turistas, pero la experiencia cartográfica en la vida cotidiana iba poco más allá de eso.

Hoy en día, como nunca antes, se hace un uso masivo de mapas digitales y la tendencia sigue en aumento. Los mapas interactivos de GoogleMaps se volvieron dispositivos cotidianos. Una de las acepciones del término “dispositivo” que da la Real Academia Española es “mecanismo o artificio para producir una acción prevista”. En el caso de Google-Maps esa “acción prevista” es programar el desplazamiento de un lugar a otro.

Convengamos que son bastante eficientes: a pesar de algunos incidentes y fallas registradas en las bases de datos de los GPS, en general funcionan bien e incluso nos preguntan si preferimos hacer el camino más corto, el más seguro o el más bonito, entre otras opciones. Dan la impresión de estar a nuestro servicio.

Ahora bien: esta pragmática exitosa refuerza la creencia de que el mapa es una transcripción directa del mundo real, lo que el antropólogo Tim Ingold llama “la ilusión cartográfica”. Según Ingold, el cartógrafo (o la tecnología satelital) materializa esa ilusión y no el mundo real.

La convicción de que todo mapa es una imagen analógica de lo real, producida con sofisticados ins-

trumentos que garantizan la relación proporcional entre la imagen y lo real, y que solo contiene verdades (calculadas y dibujadas con un lenguaje científico) está presente desde hace más de medio siglo y, en el sentido común de muchas sociedades, aún perdura.

Las reflexiones de los especialistas que demuestran teórica y empíricamente que los mapas son objetos y expresiones culturales que están atravesadas por diversas motivaciones e intereses –tanto como ocurre con los textos, la pintura y la música– parecen no hacer mella con el imaginario popular. La tendencia parece ser exactamente la inversa: aquella ilusión cartográfica se transforma en una creciente “ansiedad cartográfica” (Gregory, 1994) que, en principio, no es ni más ni menos que el deseo de hacer legible el espacio geográfico. Pero ese deseo se está manifestando como un síntoma del fetichismo cartográfico que las nuevas tecnologías exacerban.

DE LA “ANSIEDAD CARTOGRÁFICA” A LA “HIPERREALIDAD”

El giro “ansiedad cartográfica” se inspiraba en la “ansiedad cartesiana” que el filósofo norteamericano Richard Bernstein (1983) usó para sintetizar el principio de Descartes: la aplicación de la razón humana es la única base válida para la búsqueda de la verdad.

El objetivo de Descartes de excluir todas las pretensiones de conocimiento que no podían fundarse en la razón encuentra su contrapartida geográfica en el deseo de hacer el espacio social objetivamente mapeable y, por lo tanto, visible y cognoscible. Solo que la “razón cartográfica” no es estática ni inmutable... Todo lo contrario: como sostienen los especialistas Rob Kitchin y Martin Dodge, los mapas son prácticas de mapeo (“mappings”), experiencias espaciales puestas en acción para solucionar problemas relacionales. Más aún: si estas operaciones no tuvieran lugar, las imágenes cartográficas de atlas y los planos serían solo líneas, puntos y colores sobre un papel.

Sin embargo, las ansiedades cartográficas movilizadas por el deseo de hacer el espacio social objetivamente mapeable anulan el “contrato” que por

necesidad se establece entre el usuario y el mapa; la ansiedad lleva a que el lector deposite toda la confianza en un mapa cuyos presupuestos desconoce pero considera que no es obligatorio conocer porque son “verdaderos” en el sentido cartesiano. Como consecuencia de ello, la ansiedad cartográfica se ha vuelto tan constitutiva como sintomática de las formas modernas de ver (el mapa y el espacio).

En estos tiempos posmodernos (o de sobremodernidad, según Marc Augé), las nuevas tecnologías potencian este fenómeno e imponen con más fuerza y mayor eficacia nuevas formas de ver: a través del mapa se ve y se experimenta el mundo real. Interfases como GoogleMaps imponen una “retórica de la verdad” que no es solo discursiva sino que toma cuerpo y encarna, se transforma en el espacio mismo.

A pesar de que es bien sabido que todos los mapas son representaciones, en su funcionamiento social han sido y son tomados por lo real en varias situaciones. Lo auténtico es reemplazado por la copia dejando así un sustituto para la realidad. Veamos, al menos, dos casos.

Primero. John Glenn, el primer astronauta en orbitar la Tierra, en la misión Mercury-Atlas 6 en 1962, rodeó el globo tres veces durante un vuelo de 4 horas, 55 minutos y 23 segundos. Tres horas más tarde de haber despegado, al comienzo de su tercera órbita, Glenn fotografió una vista panorámica del estado de Florida a una altura de 260 kilómetros. “Tengo a la vista el Cabo [Cañaveral] allí abajo”, dijo a los controladores de la misión. “Puedo ver todo el estado de la Florida tal como aparece en los mapas”. Sin embargo, lo que vio y fotografió Glenn no se parece mucho a los mapas: masas de nubes cubren una gran porción de tierra monótonamente amarronada rodeada de mar. Cualquier mapa de la península de Florida tiene líneas de límites interestatales, topónimos, puntos que indican ciudades y colores, entre otros. Nada de eso aparece en la foto de John Glenn, y, sin embargo, el astronauta asegura que está viendo casi lo mismo que en un mapa. Su mundo y su modelo de mundo se volvían idénticos. Y de hecho afirma *estar viendo el mapa*.

Segundo. Cuando las personas, en algún momento de sus vidas, “descubren” que los mapas que adoptan la proyección Mercator –el famoso planisferio de uso escolar– deforman el tamaño de los continentes y países (por ejemplo, África es más o menos 14 veces más grande que Groenlandia aunque en esa representación tienen casi el mismo tamaño; Alaska parece tener un tamaño similar a Brasil, cuando la superficie de Brasil es casi 5 veces superior), se sienten estafadas porque habían asumido que el mundo era con exactitud como lo muestra ese mapa. Incluso hay varios artículos en la web sobre este tema con títulos tales como “Así es el mayor engaño de la historia”. Y lo cierto es que ningún mapa muestra al mundo tal cual es porque toda representación cartográfica sobre un plano requiere la aplicación de métodos proyectivos que necesariamente afectan algunas de las propiedades geométricas de la esfera (áreas, formas, ángulos). Pero eso no ha impedido que sigamos persiguiendo la quimera de lograr una cartografía “perfecta”; las nuevas tecnologías –como las que hicieron posible el desarrollo de GoogleMaps–, alimentan la ilusión de alcanzar ese sueño. Ahora parece que un modo de acercarse a esa fantasía es experimentar ciertos mapas, o mejor dicho, experimentar el espacio a través de ciertos mapas como ejercicio de hiperrealidad.

SIMULACROS DE MUNDO

No es casualidad que Jean Baudrillard, al abordar la crisis entre el modelo y su representación, comience el libro *Simulacra and Simulation* con una reflexión sobre los mapas. Para despegar a estos últimos de su referente y plantearlos ya no como una representación geográfica sino como arquetipos del simulacro, el filósofo usa el archicitado fragmento de Jorge Luis Borges en que el escritor ridiculiza el intento de hacer un mapa que sea exactamente igual a la realidad para introducir la idea de “divina irreferencia de las imágenes”.

Según Baudrillard, en el simulacro se generan modelos de lo real que no remiten a nada verdadera-

mente real. Esta operación suplanta la realidad, dando lugar a la hiperrealidad: esto es, la dificultad por distinguir la realidad misma de las representaciones o interpretaciones que se hacen o que hacemos de ellas. Cuando creamos nuevas hiperrealidades, y creemos en ellas, vivimos a través de nuevos tipos de intuición. La mayoría de los aspectos de la hiperrealidad pueden pensarse como formas de vivenciar la realidad a través de la ayuda de otro, un “otro” que es algo ajeno o que suplanta al sujeto que está experimentando. El mapa ocupa ese lugar y sustituye al espacio.

Los simulacros que tejen hiperrealidades no solo preceden a cualquier acontecimiento sino que, además, son performativos porque crean realidades. Las imágenes performativas no solo representan algo, sino que también crean y producen lo que supuestamente representan. Además, la expresión performativa no es evaluable por su verdad, lo que significa que nada de lo dicho puede ser juzgado en base a la certitud o la falsedad (esto es interesante en particular para los mapas, porque generalmente son juzgados a partir de criterios tales como verdad/exactitud o falsedad/inexactitud).

Entonces, si analizamos la performatividad de los mapas que usamos para orientarnos y en particular de las interfases como la de GoogleMaps deja de ser relevante si el mapa es exacto o verdadero. Lo que cuenta es que los nuevos modos de uso de los dispositivos no solo traen consigo una serie de cambios de hábitos en los usuarios sino que también tiene algún impacto en los modos de percibir y pensar el espacio. La mayoría de los usuarios de estos dispositivos (“espectadores”, para Guy Debord, “receptores de una hiperrealidad”, para Jean Baudrillard) desempeña un papel pasivo.

Existen iniciativas que, en apariencia, procuran involucrar activamente a esos usuarios. Luego de haber sido acusados de invisibilizar zonas marginales o pobres de urbanización informal (villas, favelas), la compañía Google se defendió alegando imposibilidades técnicas (los coches y los triciclos no podían circular por vías estrechas) y lanzó una contraofensiva: para mejorar el Street View (que complementa



con fotografías la base cartográfica de GoogleMaps), ofrece mochilas para senderistas dotadas de una cámara de quince lentes, operada por un dispositivo Android que capta fotografías en 360 grados cada 2,5 segundos. En la Argentina, ONG Techo y ACIJ (Asociación Civil por la Igualdad y la Justicia) junto a la firma Google iniciaron los trabajos de recolección de imágenes la segunda semana de noviembre de 2016 aunque la publicación demorará unos meses porque en las fotos que son editadas, por ejemplo, se difuminan patentes de autos y rostros.

Sin duda, estas innovaciones darán visibilidad a grupos sociales que estuvieron literalmente borrados del mapa y aportarán información útil que podrá me-

jorar las condiciones de vida de la gente que habita esas áreas relegadas de la ciudad (como facilitar el ingreso de ambulancias, entre otras cosas). Pero tal vez habría que detenerse un momento a reflexionar si esos proyectos son tan políticamente contestatarios como parecen o, en cambio, no empoderan aún más el simulacro de mundo que impone GoogleMaps y reproducen nuestros ejercicios de hiperrealidad.

Una pareja sale de vacaciones con su auto. Ella activa su GoogleMaps en el celular. A pesar de la aparente precisión de las indicaciones, se sienten perdidos. Él, todavía desconfiado de la tecnología y con su mapa rutero de papel en mano, detiene el auto y se baja a solicitar información a un puestero

a la vera de la ruta. La indicación del lugareño no coincide con las opciones que sugiere el GPS. Ellos discuten para tomar una opción. Se inclinan por las instrucciones del puestero. Pero tampoco dan con el camino correcto. “¿Viste? Los oriundos del lugar hablan un lenguaje y usan referencias que no conocemos. ¿Por qué no nos esforzamos un poco más para entender la ruta de GoogleMaps, que es lo que conocemos?”.

Una anécdota real para ilustrar cómo los modos de uso de los mapas digitales se convierten en ejercicios de hiperrealidad, formas de experimentar el espacio a través de una interfase que es tomada por verdadera y suplanta la intuición espacial del propio sujeto e incluso afecta la interacción con otros que viven el mismo territorio de manera diferente.

Entiéndase: no hay nada de malo en usar Google-Maps. Es un dispositivo útil. La clave está en cómo lo usamos, cuándo y para qué; las propiedades que le atribuimos; el realismo e hiperrealismo que construimos solo basándonos en él. El problema de la pasividad ante el mapa no ha nacido con Google-Maps: los mapas ya tenían un aura de imagen científica del mundo que, tal como revela la reacción ante el planisferio de proyección Mercator, hacía que fueran tomados por representaciones verdaderas. Lo que ocurre es que ahora la tecnología exagera esa aura hasta un punto en que el mapa deja de ser una representación y pasa a construir nuestro mundo y a indicarnos cómo movernos en él.

¿Sabemos nosotros a dónde nos están llevando los mapas de GoogleMaps? •

Lo cierto es que ningún mapa muestra al mundo tal cual es porque toda representación cartográfica sobre un plano requiere la aplicación de métodos proyectivos que necesariamente afectan algunas de las propiedades geométricas de la esfera (áreas, formas, ángulos).
