

TIERRA, SENTIDO Y TERRITORIO: LA ECUACION GEOSEMÁNTICA

Autor: Diego Cerda Seguel

Enero 2008

RESUMEN

Planteo un análisis utópico del devenir del Kml y los *mashup* de mapas virtuales. Pero utópico quiere decir aquí su significado etimológico, como 'otro lugar'. La utopía deja de ser filosofía para convertirse en operatividad real y virtual. La construcción de los territorios que habitamos empieza a ser dislocada por una nueva manera de entender la tierra, el territorio y el terruño. Los mapas virtuales de meros instrumentos para ayudarnos a llegar de un punto A al punto B, devienen contingencia creativa. Los Kml adquieren el poder GeoSemántico, a pesar de que no alcanzan a ser confeccionados por criterios de la Web Semántica del W3C, puesto que obligan a una nueva conceptualización de la Geosemántica. Ahora podemos crear territorios a voluntad y estos podrán alcanzar cotas de validez en el mundo real dependiendo del comportamiento de las comunidades. La ecuación GeoSemántica que se propone, quiere abrir el potencial real y virtual de las tendencias generadas por los mapas virtuales. La construcción de la ecuación GeoSemántica implica el desarrollo de un marco teórico que aclare y ordene la complejidad ontológica que plantea la *paradoja del espejo ascensional* que implica Google Earth, *primus inter pares* de los programas geográficos orientado a usuarios finales.

PALABRAS CLAVE:

GEOSEMÁNTICA – GEOGRAFÍA – NEOGEOGRAFÍA – TERRITORIO – MAPAS VIRTUALES – SIG – GEOREFERENCIA – SENTIDO – KML

INTRODUCCIÓN

La aparición de la Geomática y los Sistemas de Información Geográfica (SIG) significó toda una revolución para los analistas del espacio físico: geógrafos y geocientíficos. De esta revolución el común de los habitantes del planeta no fue mayormente participante, que no sea como variables a medir por los requerimientos de comprensión de la geografía humana. Con la aparición de Google Earth la revolución de los SIG se ha ampliado e integrado a la vida cotidiana de unos 300 millones de personas alrededor del mundo hoy por hoy.

Google Earth ha impactado a los usuarios que han descargado este programa y a los que han podido presenciar su interfase. El impacto de Google Earth tiene cualidades ontológicas (existenciales) que implican una revolución que no se limita a ser un momento en la evolución de la geografía digital, sino que nos ha presentado una nueva forma de experienciación cotidiana del mundo, de manera que sus consecuencias calan hondo en las estructuras de pensamiento individual y social, Google Earth es un fenómeno geográfico, pero aun más es un fenómeno filosófico, antropológico y sociológico, es decir, sus consecuencias son mejor entendidas si se lo toma desde el punto de vista de las ciencias humanas y las humanidades, aunque desde luego exigiendo la comprensión tecnológica del fenómeno al que da pie.

Desde un primer momento el autor participa del desafío intelectual que constituye Google Earth (Google Earth y la serie de mapas virtuales), diseñando para ello un concepto que presenta la consistencia para direccionar intuiciones y expectativas de lo que devendría un navegador de internet con una interfase visual planetaria. El concepto era el de GeoSemántica, conceptualizado –sin pensar que ya existía como proyecto de las Geociencias.

Pero así como los SIG ya existían dentro de las Geociencias; de la geografía humana con fines científicos y administrativos; de igual forma la geosemántica ya existía como proyecto para mejorar el manejo e interoperatividad de los datos provistos e instalados en los SIG. Y, así como Google Earth socializó los beneficios de los SIG, potenciando su aspecto visual y navegable, la geosemántica planteada en 2005¹, venía a ser la propuesta de socialización de esa otra geosemántica de origen científico técnico.

Desde luego que Google Earth no es el único programa de mapas virtuales, pero no cabe duda que es el más masivo, y por tanto el que tiene un mayor peso social a escala global. Aun considerando los mapas de fuente abierta, son Google Earth y Google Maps los referentes que han propiciado la búsqueda y desarrollo de alternativas de programas geográficos de fuente abierta para usos Web.

En el ensayo de 2005 se desarrolló el argumento de que “..*Google Earth es una pieza maestra de una nueva Era Tecnosocial*”, planteando la idea de un geobrowser, un navegador integral geográfico de internet, donde toda información buscada y encontrada estuviese relacionada con un lugar físico del planeta, incluso aquellos datos más virtuales serían encontrados vinculados al menos con las coordenadas de aquellas bases de datos donde se alojan. Esta visión se complementaba con la idea de que la Web semántica es el modelo de organización de los datos expresados en lenguaje natural, con el fin de crear un continuo de comprensión humano-máquina, es decir un continuo hacia una inteligencia artificial construida socialmente. El concepto de Geosemántica

¹ Cerda Seguel, Diego. *El mundo según Google. Google Earth y la creación del Dispositivo Geosemántico Global*. <http://Geosemantica.gearth.googlepages.com>

planteado entonces tenía una base sociológica, y buscaba esbozar las posibles consecuencias del uso intensivo de la anotación del planeta con datos sociales.

Considerando la definición de Geosemántica dado por el proyecto de Jean Brodeur, del Canadá Earth Resources, y por el W3C de Berners Lee, podemos decir que estas definiciones corresponden a la figura de una 'Geosemántica con guardapolvo', aludiendo al aspecto técnico de esta acepción. Asimismo la definición presentada por el autor en 2005 sería asociada a la imagen de una 'Geosemántica con camisa', aludiendo a los sociólogos como los encargados de estudiar y potenciar la apropiación societal de los mapas virtuales y el poder de anotar el planeta.

Actualmente, si bien seguimos esperando que la Web 3.0 (Web Semántica) irrumpa en nuestra cotidianidad, los avances de la Web 2.0 nos han impresionado por la multiplicidad de recursos que se están desplegando a partir de la estructuración social de los datos. Siguiendo la misma lógica evolutiva, así como la Web 2.0 ha democratizado el acceso a la publicación Web, con múltiples recursos de acceso libre, de la misma manera los mapas virtuales se han acoplado al movimiento socializante, dando origen a una explosión de geógrafos legos realizando anotaciones y componiendo Kml. Esta explosión de datos vinculados a mapas (noticias, fotos, sitios, negocios, etc.) ha generado un nuevo concepto epocal para la geografía: La Neo-geografía². En este sentido, a partir de una mejor comprensión del fenómeno de la Web 2.0, y su devenir abierto en contenidos y recursos, he llegado a plantear una 'Geosemántica con remera', aludiendo a una construcción de sentido sobre el planeta a partir de usuarios comunes, cuya orientación es libre, no limitada por ninguna seriedad o compromiso de verdad necesario. Esta 'Geosemántica con remera' se identifica a la nueva geografía o Neogeografía.

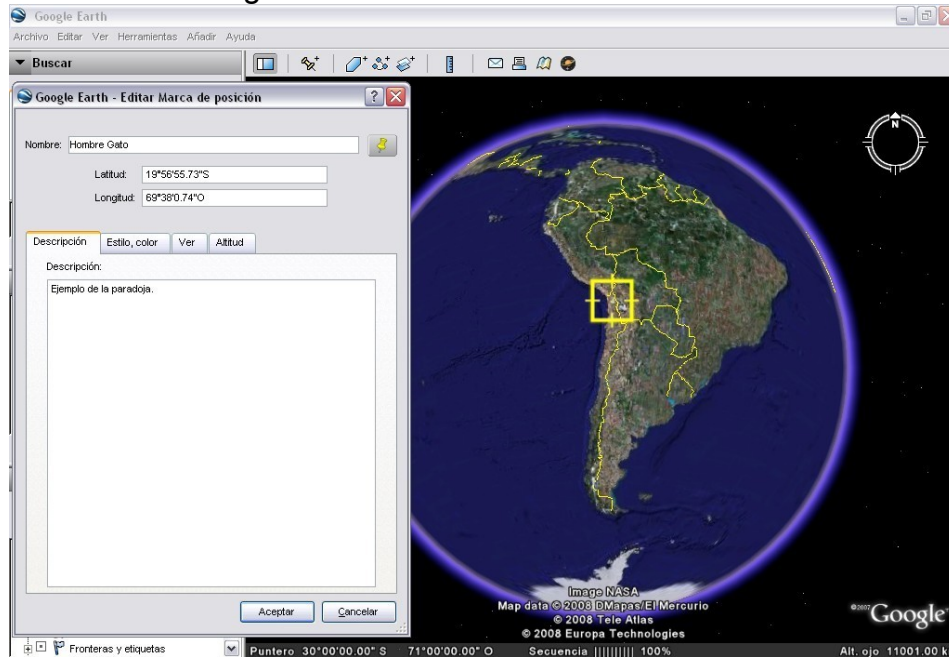
LA NEO-GEOGRAFÍA

La Neogeografía define una nueva etapa de la geografía, en la cual esta deja de ser especialidad de geógrafos y usuarios de SIG, para dar paso a una disponibilidad abierta de tecnología de construcción de mapas y cartografías basadas en el ciudadano internauta común y corriente. El archivo Kml (*Keyhole Markup Language*, y su versión comprimida Kmz)³ permite representaciones de

² Este término ha sido acuñado por Di-Ann Eisnor de Platial Inc. Sin embargo, considero que este es un término genérico de tal amplitud, que difícilmente puede limitarse a ser considerado obra de un solo autor.

³ Debemos considerar que el Kml es un formato que incluye muchos aspectos del archivo Gml (Geography Markup Language), propio de la operación de los sistemas de información geográfica, SIG, pero el Gml a diferencia del Kml, no incorpora en su gramática la capacidad de presentación de los datos (la interfase gráfica visual del Kml), sino que está orientado al "modelaje, transporte y almacenamiento de la información geográfica" (artículo GML, en: Wikipedia en español).

los espacios físicos en múltiples recursos para representar las cuatro dimensiones, y generar otras dimensiones utópicas, tales como, ficciones interdimensionales⁴, interactividad, tiempo real, etc. Las que son visibles para los geonavegadores Google-Earth y Nasa World-Wind. Pero para el caso de este tipo de aplicaciones en Google-Maps y Yahoo Maps, el recurso se denomina API (*Application Programming Interfase*), que permite realizar aplicaciones múltiples combinando y retrotrayendo mapas a diferentes sitios Web, aunque desde luego API tiene aplicaciones más amplias. La forma en que se mezclan estos recursos se denomina *mashup*, pero no se refiere exclusivamente a Kml, sino a combinaciones de aplicaciones Web en general.



Los *mashup* que integran mapas en distintas configuraciones de aplicación Web y los Kml están orientados a potenciar al usuario común con nuevas habilidades geográficas de carácter creativo. Y decimos *creativo* en un sentido fuerte: puesto que se abre la posibilidad de mezclar recursos y generar una nueva comprensión geográfica que amplifica propiamente las posibilidades de diseño del territorio (diseño territorial), de manos de usuarios comunes.

La geografía deja de ser una especialidad para convertirse en una generalidad. Esto tiene consecuencias de peso para nuestras sociedades puesto que la geografía establece los límites de nuestros estados nacionales, y esa es una de sus funciones formales de mayor peso desde el punto de vista geopolítico, que requieren de especialización y cuentan con un poder autoritativo frente a los

⁴ Ficciones interdimensionales son por ejemplo los espacios inmersivos a partir de monitores. Las principales dimensiones que considero son tres: la realidad, la ficción y la realidad ficción. Dentro de la ficción cabe considerar los territorios de la literatura (Tolkien, Borges, el Quijote). Cuando a partir de la imaginación se crea realidad (operaciones encubiertas, juegos macabros), hablamos de realidad ficción. Cuando el espacio monitor de los mapas virtuales permite yuxtaponer estas tres dimensiones hablamos de ficciones interdimensionales. Véase mi trabajo en filosofía política: *La inteligencia y los guionistas de la realidad: La creación artificial del mundo*. Aainteligencia.cl, enero, 2008.

organismos internacionales, frente a otros estados y frente a los ciudadanos comunes.

Pues bien, la neo-geografía marca el punto en que la geografía es construida por todo aquel que quiera designar y crear territorios. Esto altera muchos conceptos que conocimos hasta ahora.

Considerando la importancia de aclarar y desenredar la madeja de consecuencias transformadoras este ensayo se plantea, en primer lugar, la generación de un marco teórico general de este proceso *filo-geonáutico*, que nos lleve a una comprensión conjunta de la pregunta por la nueva geografía basada en la apertura y la libertad de publicación y anotación de mapas; especialmente involucrando las transformaciones de los parámetros sociales respecto del poder de manipulación libre de la geografía. Para ello es necesario apelar a nuevas ideas, con neologismos que permitan captar el proceso humano en el planeta virtual, así como plantear una ecuación mínima sobre la construcción social de contenidos geográficos. Ese es el objeto de este trabajo.

MARCO TEÓRICO

Se plantea un entramado comprensivo basado en conceptos que requieren una definición explícita, que redunde en una búsqueda filosófica de sus significados potenciales. Para ello seguiremos la senda de la *Geofilosofía* de Gilles Deleuze y Felix Guattari (adjudicada a Nietzsche)⁵.

En primer lugar realizaremos un relato de las tendencias presentadas en estos últimos 3 años, que se limitan a seis hechos generadores que, se considera, producen sus propias paradojas, las cuales escalan en grado y consecuencia, desde un plano abstracto-virtual hacia un plano político-jurídico. Luego de presentar la escalada paradójica nos avocaremos a realizar las definiciones conceptuales requeridas para desplegar las ecuaciones geosemánticas que son el objeto de este trabajo.

⁵ Deleuze, Gilles, y Guattari, Felix: *¿Qué es la filosofía?*. Anagrama, 1993, Barcelona.



– Dados los hechos:

1.- *Paradoja del espejo ascensional*: El planeta real, registrado por la fotografía satelital y aérea en distintos momentos –relativamente recientes; se encuentra disponible visualmente para millones de usuarios a escala global con los mapas satelitales virtuales. Al visualizar el planeta en nuestro monitor ascendemos de nuestra posición hacia un estrato satelital, que nos lleva a su vez a otro estrato superior, el nivel de la manipulación sobre ese planeta digital. A la vez somos observadores, observados y este círculo nos asciende hasta las esferas del pensamiento y la imaginación, al nivel tanto individual como planetario (noósfera). Esto plantea un primer nivel de paradoja: observamos, manipulamos y poseemos un mundo que es una representación real de la tierra en la que habitamos. (Observador hiper-reflexivo y creativo).

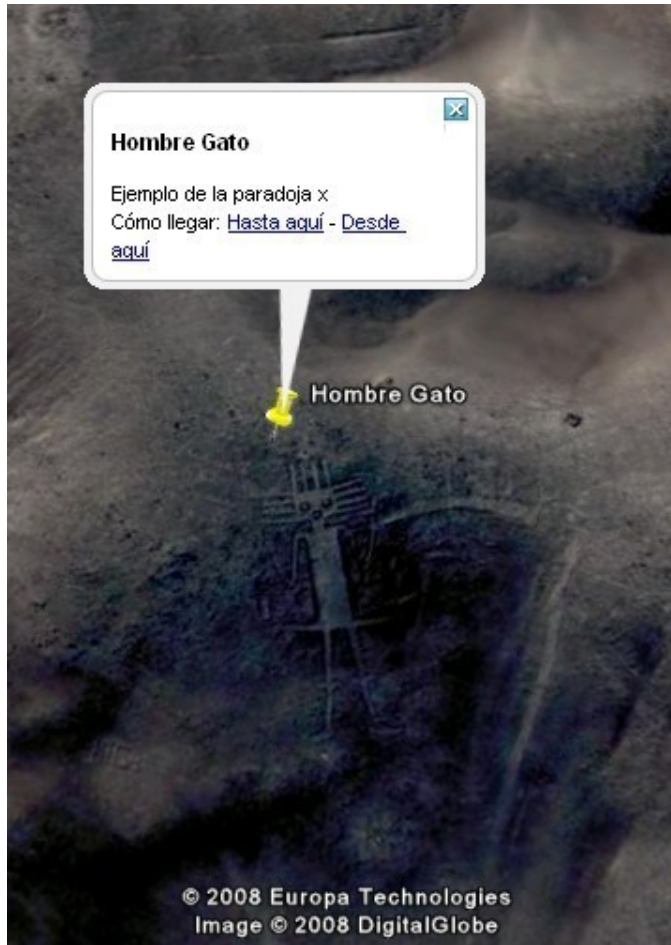
2.- *Paradoja de la autoridad geográfica*: Tenemos la herramienta Kml, con la cual podemos anotar nuestros datos sobre este planeta, estos datos no responden a ningún criterio establecido, sino que son sindicaciones geográficas libres. (Puntos, líneas, rutas, polígonos, capas de imágenes, rastreos de GPS, maquetas 3D, etc.). Si es posible anotar polígonos e imágenes sobre dicho planeta virtual, esto plantea un siguiente nivel de paradoja: se pueden establecer mapas ficticios, mapas contendientes o mapas históricos sobre las imágenes del planeta virtual, generando representaciones alternativas a las hegemonías geográficas establecidas (geógrafos de oficio y oficiales).

3.- *Paradoja de los territorios alternativos*: Cada usuario de mapas virtuales tiene una subjetividad que debe entenderse como *agencialidad cartográfica*, considerando los millones de usuarios, cada cual genera y lee los mapas a partir de su singularidad, y, aun más importante; cada cual puede juzgar los mapas de los otros en base a filiaciones diferenciales más o menos azarosas o previsibles. Por ello manejan un poder hasta ahora desconocido, que puede derivar en

realidad sin mucha dificultad, y que plantea el siguiente nivel de paradoja: que el territorio creado por el *agente cartográfico*, independientemente de su nivel de realidad o ficción (de precisión, de interpretación, de historicidad, etc.), puede ser juzgado, es decir, votado, de manera sincrónica por millones de afiliados a esa percepción geográfica (territorio), la que, a partir de cierto número crítico de afiliaciones comienza a comportarse como real (pensemos en Borges o Carroll). Desde luego que la masa crítica no es un número determinado, sino que está en relación con la amplitud del territorio, al peso de sentido, a elementos contingentes, a factores de ficción, de emotividad, etc.



4.- *Paradoja del juicio surreal del Kml*: El tipo de filiaciones que mueve 'el juicio del Kml' –o sea la votación y afiliación a un Kml; está basado en un diferencial de motivaciones que convergen en una sincronía de criterios (aprobativos o desaprobativos) respecto de la calidad y cualidad de la composición geográfica. Es posible entonces plantear que en la sociedad actual ese criterio es principalmente derivado de una filiación emotiva, especialmente considerando que la sociedad massmediática ha incrementado las dosis de manipulación emocional subjetiva de los públicos y consumidores. El cuarto nivel de paradoja es que el juicio del Kml deviene surrealista, no se ancla, no busca anclarse en las definiciones geográficas consensuadas ni en lógicas espaciales consensuadas, sino que precisamente busca ir *más allá*, en términos de construcción cultural de la virtualidad y del espacio físico real, alimentando un utopismo con peso terrestre (propiamente temática de la posmodernidad).



5.- *Paradoja de la geopolítica generalizada*: La posibilidad de validar un territorio creado a partir del Kml equivale a la creación de un mundo virtual (como Second Life), pero que tiene la capacidad de confrontar intereses geopolíticos y geoestratégicos en el planeta real. Esto implica una nueva acepción para el concepto de realidad aumentada: si la comunidad de geonavegadores acepta territorios en los que existen conflictos territoriales reales (y no sólo al nivel de las relaciones entre estados, sino también hacia todos sus subconjuntos), o simplemente decide aceptar definiciones más o menos ficticias o partidarias de los territorios a partir del juicio aprobatorio del Kml y de la consecuente afiliación al punto de vista del territorio planteado en el Kml; así se nos abre la siguiente paradoja. La quinta paradoja concierne a la Teoría de la Dominación, la teoría del estado y a la teoría de la soberanía: el Estado nación no puede controlar un territorio virtual que es la representación de su 'territorio soberano', *el Estado nación no puede manipular el juicio del Kml*, de manera que el conjunto de agentes cartográficos diferenciales y de geonavegadores pueden operar y realizar tautologías sobre el territorio libremente, teniendo como base sus propios consensos. El poder geopolítico se abre a los autores de Kml, y no solo en oposición a una soberanía real, sino también ficticia. (Véase el caso de la Isla Szigia).

6.- *Paradoja de la Realidad Kml*: Los geonavegadores que respaldan un territorio votado, operan y operarán de acuerdo a las coordenadas de referencia del Kml en cuestión. Es decir, como seres pedestres desarrollarán todas las consecuencias del lugar, tal como se plantean en el territorio dibujado en el Kml. La última paradoja que planteamos resulta de la posibilidad de vivenciar el espacio físico terrestre de acuerdo a un Kml, y así eventualmente omitir, invalidar, anular, y suprimir la soberanía territorial establecida. Aquí la paradoja implica el conflicto real sobre el espacio físico local, entre los afiliados al Kml y el dominio político y jurídico de la tierra. Consideremos también que este poder del Kml de ser real puede derivar, no necesariamente de manera conflictiva, en obras arquitectónicas, en propuestas urbanísticas y paisajísticas sobre un territorio que en primera instancia existe como utopía, es decir, en el concepto territorial planteado por el Kml (especialmente considerando la integración de maquetas 3D con el programa *Sketchup*).

Vistos y presentados los hechos paradójicos, ahora cabe considerar las definiciones que configuran la propuesta.

A partir de la apertura y libertad con la cual se puede construir geografía hoy, cobra más validez la definición (no intensiva) dada por Deleuze y Guattari a la geografía⁶:

“La geografía no se limita a proporcionar a la historia una materia y unos lugares variables. No sólo es física y humana, sino mental, como el paisaje. Desvincula la historia del culto de la necesidad para hacer valer la irreductibilidad de la contingencia... Finalmente desvincula la historia de sí misma, para descubrir los devenires.”

Esta definición es hoy aun más válida y penetrante, pero hay que considerar el aumento tecnológico del poder de la mente para dar cuenta de las contingencias espaciales, para ampliar los horizontes en los cuales fundar los devenires que despliegan las propuestas geográficas inscritas principalmente en la potencia del territorio Kml.

LA ECUACIÓN GEOSEMÁNTICA

Hasta el momento hemos dado por sentado el concepto de Territorio, volvamos un poco atrás y problematicemos este concepto, siempre en el contexto de los mapas virtuales y sus consecuencias societales.

⁶ Deleuze, Gilles y Guattari, Felix. *¿Qué es... Op. Cit.*, Pp. 96-97.

El Territorio surge de una intención sobre la tierra, de una voluntad de apropiarse una tierra, la forma de apropiarse una TIERRA es, en primer lugar, darle un SENTIDO a esta, el territorio es aquello que otorgamos mentalmente a un lugar. Nos centraremos en la definición de los términos TIERRA y SENTIDO:

- 1) Por Tierra entendemos dos significados:
 - a. La Tierra es Gea, unidad de significado, como la Madre Tierra, como Hogar Vivo, Globo Global, etc. Considerando su espacio orbital y su campo electromagnético. Este es su significado general.
 - b. Dentro de la Tierra como lugar existen los espacios físicos determinados, los lugares; *la tierra, las tierras*. En términos operativos, y teniendo en cuenta el acto de dar coordenadas geográficas a un Kml, podemos objetuarla en tanto:
 - i. Punto: coordenada mínima (Lat, Lon).
 - ii. Trazo: secuencia continua de puntos.
 - iii. Área: superficie de un espacio físico dado, delimitada por una trama de puntos.
 - iv. Volumen: espacio tridimensional con o sin referencia en el espacio superficial de la Tierra, pero con referencia al espacio aéreo y orbital de la tierra.
 - v. Flujo: Movimiento de variables espaciales referidas a objetos.
- 2) El Sentido:
 - o En términos lógicos reconocemos que el sentido se define como una de las máximas complejidades, puesto que todo sentido implica su propio sin sentido, creándose campos caóticos intermedios (Carroll, Borges, Deleuze). El sentido es percepción, y somos lo que percibimos (Parménides). El sentido es actividad mental, crea conceptos para darse a entender, y los coloca en línea con una voluntad de significación identificada con un lugar (físico o discursivo).
 - o En términos de grado el sentido puede ser
 - i. Teleológico, pragmático, utilitario, funcional: propiamente sentido.
 - ii. Sustantivo, existencial, ontológico. En este caso existe un campo filiar con el sentido, se trata del AMOR, Filia en general, capacidad de compromiso anímico, corporal, hasta vital con el sentido otorgado a ese lugar del pensamiento: lugar-objeto o lugar físico.
 - o Con fines heurísticos planteamos una definición operativa del Sentido que nos permita un planteamiento algebraico mínimo: El sentido está determinado por el acto humano de otorgar significado a algo, de significarlo de manera

determinada, en este caso, el medio de significación es la composición de Kml, el acto de darle contenido, sin considerar aún sus coordenadas.

– De esta definición deriva nuestra principal ecuación:

1) TIERRA + SENTIDO = TERRITORIO

Que describe el proceso de territorialización relativa, es decir, el acto de dar un sentido a un lugar; simplemente otorgar contenido y coordenadas a un Kml. Este sentido puede ser mínimo (un punto del espacio marcado con un título y una breve descripción) o intensivo (un territorio volumétrico, con maquetas virtuales, noticias en tiempo real, palabras claves intensivas, etc.).

– Y sus alternativas algebraicas:

2) TIERRA = TERRITORIO – SENTIDO

Que describe una desterritorialización relativa virtual, es decir cuando una tierra pierde significación, desaparece lo humano del lugar que vuelve a ser simplemente una deriva geológica. Para el Mapa virtual es simplemente espacio sin anotaciones, sin Kml.

3) SENTIDO = TERRITORIO – TIERRA

Que describe una desterritorialización virtual, queda solamente la navegación internet sin georeferenciación, queda solo la Web anterior a los mapas virtuales. Es el momento en que pensamos que la internet era pura desterritorialización. Un Kml que no llega a ser Kml, dado que carece de coordenadas y tierra donde posarse.

Cada territorio, *entendido como Kml*, es en sí un concepto, el cual, en cada caso singular –los Kml publicados–, plantea una dimensión *sui generis* del espacio físico que describe, un plano dimensional regido por el creador o creadores del territorio.

El *mashup* permite la expansión continua de la estructura de recursos embebidos en un Kml. Aumentando así la capacidad de *animar* los territorios y atraer, convencer y comprometer los sentidos de los geonavegantes.

El sentido, en su grado de Filia o Amor, plantea un nuevo tipo de relación con una tierra, según la mecánica de paradojas que se ha planteado, la filiación, el voto favorable y la masa crítica de afiliaciones a los Kml genera un horizonte en el cual el territorio creado por un Kml puede llegar a derivar en más que un simple

territorio de mapas virtuales, puede derivar –tal vez en un momento límite– en una ‘*Patria*’, *Patria* en un muy nuevo sentido. Que desde luego se intercepta con el espacio físico real en donde se ha creado el concepto territorial.

El concepto que otorga la calidad de territorio filiar a un Kml es el concepto de terruño, tierra arraigada en las costumbres, en las costumbres de geonavegación por internet, y a su expansión y consecuencias sobre el espacio físico. El terruño tiene la propiedad tónica; se enraíza en la tierra a partir de la mente, asume el lugar, el espacio físico como propiedad ontológica de un ser, de una comunidad; lo sitúa en la balanza existencial y constituye su peso determinante.

– Así se forma la siguiente ecuación:

$$4) \text{ TERRITORIO} + \text{AMOR} = \text{TERRUÑO}$$

El territorio votado favorablemente, territorio que llena la masa crítica de bajadas del Kml, crea un ambiente virtual de efectos potencialmente reales. Puede llegarse a la paradoja n°6 de la *Realidad KML*, surgiendo una filiación fuerte con un territorio Kml, una eventual *Patria Kml*, un avatar territorial, una utopía.

En este momento algebraico el poder del usuario de geonavegadores alcanza su grado geopolítico, conformándose un espacio físico variable cuyas escalas son propiamente fractales, puesto que están determinadas por las escalas ópticas de observación de la tierra virtual, en el continuo óptico del zoom a la tierra existen infinitos grados de acercamiento, cada uno de los cuales integra un espacio semántico que integra los niveles ópticos inferiores.

Pero no sólo en las escalas ópticas es posible afirmar la fractalidad, también puede hablarse de fractalidad de acuerdo a las escalas de extensión de un territorio, desde lo más local, lo geográficamente íntimo, hasta lo más general, es decir, las pretensiones de significación a un espacio mayor: un continente, un océano. Por ejemplo, los movimientos autonómicos en el mundo pueden plantear su propia versión de su patria Kml, con expectativas de validación sobre el espacio físico, es decir, se escala desde lo más local hasta el nivel geopolítico y geoestratégico, y aún más allá, en la *geografía ficción*, es decir: en la creación territorial basada en la imaginación.

Por otro lado, cuando hablamos de masa crítica de afiliaciones al Kml debemos comprender *el poder de las redes sociales* para desenvolver fenómenos de masividad inusitados. Las comunidades de internet son observadas como fenómenos caóticos, puesto que pueden crecer y desarrollarse de manera difícilmente previsible. Así nos lo ha demostrado la Web 2.0, potenciando el caos

de contenidos y el sentido de organización azarosa que testimoniamos en los blogs.

GEOSEMÁNTICA: MÁS ALLÁ DE LA HEURÍSTICA DE LA UBICUIDAD

Finalmente planteamos una ecuación que representa la Geosemántica en una dimensión distinta de la conceptuada en la ecuación nº1:

- a) TIERRA = GEA
- b) SENTIDO = SEMANTICA

Por lo tanto:

TIERRA + SENTIDO = GEOSEMÁNTICA

Pero esta GeoSemántica se libera de las limitaciones derivadas de su significado dentro del proyecto de Web Semántica del W3C. Aun esperamos que este proyecto adquiera su masa crítica y empiece a generar consecuencias societales. Pero de momento entenderemos la Semántica en tanto simple *sentido*, sin pretender articularse persiguiendo los objetivos de composición de una Inteligencia Artificial social. Esto dado que la creación de territorio a partir de los Kml no pretende articularse como un proyecto unificado, que los usuarios de Kml se planteen seguir, sino que cada cual crea su propio criterio territorial, el que será juzgado por las comunidades.

Semántica está vez quiere decir sentido libre. La Web Geosemántica Global planteada por el autor en septiembre de 2005 sigue en pié, pero en otro orden del fenómeno internet geográfico. Su lugar corresponde a la senda para desarrollar una IA social con conocimiento de lugar, con *conciencia de lugar*. Sin embargo no debe obviarse el hecho de que los Kml en la medida que consiguen afiliaciones y con ello *realizan* territorios, se transformarán en parte del conocimiento que deberá incluir la Web GeoSemántica Global en tanto que IA espacial.

La GeoSemántica tal como ha sido planteada en este trabajo se orienta a explotar la heurística de la utopía espacial, es decir, trata de abarcar el fenómeno de los mapas virtuales tal como la sociedad global ha ido apropiándose. Poniendo énfasis en la capacidad de generación de sentido sobre la tierra, es decir, el poder de territorializar el espacio abierto de los mapas virtuales.

Si:

TIERRA + SENTIDO = TERRITORIO

Y:

TIERRA + SENTIDO = GEOSEMÁNTICA

Entonces:

GEOSEMÁNTICA = TERRITORIO

La GeoSemántica entonces se identifica al territorio, pero más precisamente a la práctica de crear y desarrollar territorios sobre mapas virtuales, especialmente bajo la expectativa de generar consecuencias sobre los espacios físicos; o sea, de validar los territorios como Realidad Real frente a las distintas comunidades de internautas.

La Geosemántica identificada como la práctica de generar territorios, tal como se ha presentado, ha derivado en una potencia de artificialidad, de utopía, a cuya realidad ya no se le puede dar la espalda. La expresión libre, propia de la Web 2.0 se acopla al poder de la neogeografía, a la anotación libre de la tierra, a la potenciación del sentido geográfico y de la conciencia de lugar.

El demiurgo que desarrolla territorios a partir de una visión artística, una posición política, un compromiso social o ecológico podrá tal vez representarse a sí mismo a partir de un avatar que habite virtualmente su territorio y que faculte a otros para entrar como avatares que habiten un Kml extenso, o llanamente que habiten el *metaverso* que Google podría implementar. Las tendencias señalan que esto es más que posible, aunque no sepamos si tan cercano como desearíamos.