

*“Aunque no entraña la construcción física de un espacio, el acto de andar sí supone una transformación del lugar y de sus significados. El andar lleva en sí la transformación del paisaje, la creación de lugares”.*

*“Es el acto de ‘pasar por’; la línea que atraviesa el espacio y los relatos sobre el espacio atravesado. Un caminar que se asemeja a un instrumento cognitivo para un planeamiento futuro. Del redescubrimiento de la condición primigenia a la redefinición de la moderna condición humana”.*

*“El andar como medio independiente de comunicación, como anti-arte u otro-arte. Acción primaria en la transformación simbólica del territorio; herramienta estética para el conocimiento y la transformación física del espacio atravesado, convertido en un “no-lugar”, en un hiperespacio para la participación, la creación y el establecimiento de redes”.*

*Francesco Careri Walkscapes.*

Donkijote.org es un trabajo que conecta una de las más antiguas formas de transporte con las nuevas tecnologías con la intención de recrear y de reformular la interrelación existente entre tiempo y espacio, generando así diversos contenidos multimedia y dando lugar a una experiencia medial social sostenible de bajo impacto y alta tecnología.

El proyecto aspira a ser un cóctel de significado ético, táctico, educativo y psicogeográfico.

Hasta el siglo pasado, el burro había sido el modo de transporte más común. Caminar con un asno es una forma muy antigua de viajar hacia un destino y de llegar al fondo de las emociones propias. Avanzar con la lentitud del movimiento impresa en el cuerpo y en la mente. Caminar para moverse. No para llegar, sino para atravesar y descubrir, a cada momento, la belleza que nos rodea.

La velocidad animal y la velocidad humana son las únicas naturales. Caminar junto a un burro es una sensación que nos transporta en el tiempo a aquella pausada era en la que el viajero marcaba los días con el ritmo de sus pasos. Hoy, como entonces, el burro, compañero de viaje, aliviará la pesada carga de trabajo del hombre. El camino junto al burro está grabado en la historia de la raza humana desde los inicios del viaje, desde los primeros pasos de la humanidad en este mundo, desde que las gentes del Sur iniciaran su migración abandonando su antigua tierra en busca de otra nueva. Humilde y leal, el burro aguarda con impaciencia el comienzo del viaje.

El burro, una auténtica red social, se convertirá en un dispositivo colectivo móvil que empleará paneles de células solares que harán funcionar un portátil, una cámara de vídeo, una cámara fotográfica, un GPS y un módem móvil para, simultáneamente, producir contenidos mediales que podrán subirse a la red y así desarrollar un relato digital *geomapeado*.

Recorrerá la red como un navegador andante al que cualquiera pueda subirse.

El itinerario completo se *mapeará* en tiempo real en la Red mediante GPS, y los usuarios podrán acceder a la posición de cada momento.

Lo que permite:

- vivir una experiencia en tiempo real siguiendo la existencia cotidiana de nuestro burro y sus encuentros por el camino;
- contar con nuevas herramientas para el aprendizaje de la historia, la geografía, las tradiciones culturales, la flora y la fauna, el entorno, mediante el geoetiquetado del conocimiento;
- lanzar interrogantes y recopilar respuestas, sensaciones y esperanzas, hábitos y sueños de los usuarios, construyendo, así, una memoria colectiva;
- interactuar con el viajero y entre los usuarios mediante el envío de saludos, impresiones, ideas o sugerencias...

Un espíritu de interacción colaborativa que hará posible la generación de una experiencia online que irá emitiendo realidad y personas reales a través de un relato abierto e interactivo narrado mediante un dispositivo libre, actualizado permanentemente y accesible universalmente, en el que usuarios y visitantes podrán convertirse en coprotagonistas editando sus propias aportaciones y en donde lo virtual se hará realidad en una combinación de viaje, aventura, cotidianidad y cultura.

Durante el siglo XX, la relación entre el tiempo y el espacio ha sufrido una transformación radical. En la actualidad, la humanidad habita en un limbo perceptivo, pensando que todo está "ahí mismo ahora mismo". Este viaje aspira a recrear un enfoque táctil del mundo dirigido a producir contenido medial sin abandonar el contacto con lo real. Dicho enfoque podría hacer posible la construcción de una relación natural entre lo viejo y lo nuevo, conservando los dos aspectos.

Vivimos en un mundo en el que nuestras conexiones crecen a cada instante pero en el que todos nos individualizamos cada vez más. Tenemos que liberarnos de aquellos antiguos lugares en los que se podía compartir (hemos ganado otros nuevos y estamos empezando a utilizarlos) para poder comunicar. Tenemos la sensación de encontrarnos, al mismo tiempo, en todas partes y en ninguna. Necesitamos que nuestra narración se conecte con el tiempo y el espacio para que vuelva a ser real. Viajar es como trazar una línea al dibujar; no es otra cosa que conectar lugares entre sí. De esa línea principal, parten muchas otras conexiones: con gentes, lugares, historias. La meta del viajar no es el destino, sino el propio viaje.

Paso a paso, lentamente, lograremos equilibrar tiempo y espacio. Como un primer nexo, un paso nos permitirá conectar las historias de diferentes personas y lugares. El paso análogo tendrá lugar en simbiosis con la transmisión digital de datos, para conectar lo virtual con la realidad sin solución de continuidad en una estructura multidimensional, comenzando por la historia antigua y llegando hasta el presente.

La tecnología no tiene por qué funcionar en contra de la naturaleza; por el contrario, puede facilitarnos acceso a ella. Hoy en día, todos tenemos la posibilidad de emitarnos y de influir en la interpretación general del mundo. Mi propósito es utilizar de forma consciente esta era de revolución tecnológica, recurriendo a la tecnología para hacer posible una comprensión clara de nuestro mundo, de nuestras vidas.

El "situacionismo" ya explicó el poder del *détournement* psicogeográfico. Pero, con la incorporación de las redes globales, el escenario ha dejado de ser la ciudad. Una dimensión que hace que los resultados sean impredecibles.

Nuestro leve paso no deja nada, ni siquiera una huella efímera, sobre la tierra, pero todo quedará registrado como evidencia digital en lo que supone una cartografía contemporánea.

Marcello Faletra escribe en Cyberzone: "El verdadero gran filósofo de la razón práctica no fue Kant, sino el héroe de Cervantes, Don Quijote, que se enfrentó a la nada de los molinos de viento". Llevo mucho tiempo intentando encontrar y crear una acción y una expresión experiencial imbuida de la pureza de la ética y la estética, sin concesiones. El modo de movimiento y de acción resultante que aspiro a proponer mediante este proyecto es, desde el punto de vista ético, limpio y desde la perspectiva medioambiental, sostenible. Una buena práctica que es condición necesaria y que nos hace libres para criticar o para mostrar otras posibilidades, para proporcionar herramientas educativas o, simplemente, para mostrar un punto de vista sobre temas

sociales y culturales. No hay gui3n. "Questa sera si recita a soggetto" (Esta noche improvisamos), como sugería Pirandello, para ofrecer una plataforma viva, un viaje libre, que nos permita imaginar y proporcionar un instrumento 3til para búsquedas e investigaciones tanto digitales como físicas.